

Modul 5: Implicarea activa a elevilor cu tabla interactiva

Template-uri pentru activitati practice

Elaborat pentru cadre didactice si administratie

techminds-academy.ro

Introducere

Acest document ofera template-uri reutilizabile pentru activitati practice pe tabla interactiva, incluzand manipularea obiectelor, constructia virtuala si investigatii. Include instructiuni si optiuni de personalizare.

Template 1: Manipularea obiectelor virtuale

- **Scop:** Explorarea relatiilor prin interactiune tactila.
- **Structura:**
 - Zona centrala: Spatiu pentru manipulare (ex. forme, molecule).
 - Bara laterala: Obiecte disponibile (ex. triunghiuri, atomi).
 - Zona instructiuni: Intrebari ghid sau sarcini.
 - Zona feedback: Indicatori vizuali (ex. corect/gresit).
- **Exemplu: Constructii geometrice**
 - **Disciplina:** Matematica
 - **Nivel:** Primar
 - **Descriere:** Elevii asambleaza forme pentru a descoperi proprietati.
 - **Implementare:**
 1. Configurati template in GeoGebra.
 2. Elevii muta forme pentru a forma figuri.
 3. Afisati proprietati (ex. unghiuri) la atingere.
 4. Documentati configurarile.
- **Personalizare:** Adaptati obiectele (ex. molecule pentru chimie, cuvinte pentru limbi straine).

Template 2: Constructie virtuala

- **Scop:** Crearea de produse digitale originale.
 - **Structura:**
 - Zona creatie: Canvas pentru desen/modelare.
 - Bara instrumente: Pensule, forme, blocuri vizuale.
 - Zona obiective: Cerinte specifice ale proiectului.
 - Zona colaborare: Spatiu pentru contributii multiple.
 - **Exemplu: Orasul viitorului**
-

- **Disciplina:** Interdisciplinar
- **Nivel:** Gimnaziu
- **Descriere:** Elevii proiecteaza un oras sustenabil.
- **Implementation:**
 1. Configurati template in Canva.
 2. Elevii adauga elemente (ex. cladiri, parcuri).
 3. Afisati indicatori de sustenabilitate.
 4. Salvati designul final.
- **Personalizare:** Adaptati pentru arte, stiinte sau istorie.

Template 3: Investigatie virtuala

- **Scop:** Formularea si testarea ipotezelor.
- **Structura:**
 - Zona ipoteze: Spatiu pentru predictii.
 - Zona experiment: Instrumente pentru testare.
 - Zona date: Tabel/grafic pentru inregistrare.
 - Zona concluzii: Spatiu pentru reflectie.
- **Exemplu: Mixturi cromatice**
 - **Disciplina:** Arte/Stiinte
 - **Nivel:** Primar-Gimnaziu
 - **Descriere:** Elevii exploreaza amestecul culorilor.
 - **Implementare:**
 1. Configurati template in SMART Notebook.
 2. Elevii mixeaza culori virtuale.
 3. Inregistrati rezultatele in tabel.
 4. Reflectati asupra contrastului cromatic.
- **Personalizare:** Adaptati pentru experimente stiintifice sau analize sociale.

Recomandari

- Creati template-uri reutilizabile.
 - Incurajati experimentarea sigura.
-

- Documentati procesul cu capturi.
- Oferiti instructiuni clare, dar flexibile.
- Combinati cu activitati fizice cand e posibil.

Concluzie

Aceste template-uri faciliteaza activitatile practice pe tabla interactiva, stimuland invatarea prin manipulare directa. Adaptati-le pentru a raspunde nevoilor elevilor si disciplinei.