

Modul 5: Implicarea activa a elevilor cu tabla interactiva

Biblioteca de jocuri educationale interactive

Elaborat pentru cadre didactice si administratie

techminds-academy.ro

Contents

1	Introducere	2
2	Principii de design al jocurilor	2
3	Jocuri pentru invatamant primar	2
3.1	Limba romana	2
3.2	Matematica	3
4	Jocuri pentru invatamant gimnazial	3
4.1	Istorie	3
4.2	Stiinte	4
5	Jocuri pentru invatamant liceal	4
5.1	Fizica	4
5.2	Limbi straine	4
6	Adaptarea jocurilor la stiluri de invatare	5
7	Recomandari	5
8	Concluzie	5

1 Introducere

Aceasta biblioteca ofera o arhiva de jocuri educationale pentru tabla interactiva, organizate pe discipline, niveluri si stiluri de invatare. Include instructiuni detaliate si exemple adaptate contextului romanesc.

2 Principii de design al jocurilor

- **Relevanta:** Jocurile sunt aliniate cu programa scolara.
- **Interactivitate:** Folosesc functii tactile (drag-and-drop, adnotari).
- **Diferentiere:** Adreseaza stiluri vizuale, auditive, kinestezice.
- **Feedback:** Ofera raspunsuri imediate (ex. culori, sunete).

3 Jocuri pentru invatamant primar

3.1 Limba romana

- **Gradina alfabetului (Clasa I)**
 - **Stil:** Vizual, kinestezic
 - **Descriere:** Elevii planteaza litere care cresc in cuvinte.
 - **Implementare:**
 1. Folositi Jamboard cu imagini.
 2. Elevii trag litere in pozitii.
 3. Afisati animatii la completare.
 4. Discutati cuvintele formate.
 - **Beneficii:** Retentia literelor, motivatie.
 - **Povesti colective (Clasa a II-a)**
 - **Stil:** Auditiv, interpersonal
 - **Descriere:** Elevii adauga fraze la o poveste.
 - **Implementare:**
 1. Configurati Wordwall.
 2. Elevii adauga fraze tactil.
 3. Redati povestea audio.
 4. Votati varianta preferata.
 - **Beneficii:** Creativitate, colaborare.
-

3.2 Matematica

- **Domino matematic (Clasa a III-a)**
 - **Stil:** Vizual, kinestezic
 - **Descriere:** Potrivirea expresiilor cu rezultate.
 - **Implementare:**
 1. Folositi SMART Notebook.
 2. Elevii muta piese tactil.
 3. Adaugati sunete la potrivire.
 4. Reflectati asupra strategiilor.
 - **Beneficii:** Recunoasterea modelelor.

4 Jocuri pentru invatamant gimnazial

4.1 Istorie

- **Escape room istoric (Clasa a VIII-a)**
 - **Stil:** Logico-matematic, interpersonal
 - **Descriere:** Elevii rezolva puzzle-uri pentru a evada.
 - **Implementare:**
 1. Creati scenarii in Genially.
 2. Elevii interactioneaza cu indicii.
 3. Rezolvati cronometrat.
 4. Reflectati asupra contextului.
 - **Beneficii:** Gandire critica.
 - **Negociere diplomatica (Clasa a VII-a)**
 - **Stil:** Interpersonal, verbal-lingvistic
 - **Descriere:** Elevii simuleaza negocieri.
 - **Implementare:**
 1. Configurati roluri pe tabla.
 2. Elevii interactioneaza in zone.
 3. Afisati consecintele.
 4. Discutati deciziile.
 - **Beneficii:** Empatie, comunicare.
-

4.2 Stiinte

- **Clasifica ecosistemele (Clasa a VI-a)**
 - **Stil:** Vizual, kinestezic
 - **Descriere:** Elevii sorteaza specii in ecosisteme.
 - **Implementare:**
 1. Afisati categorii pe tabla.
 2. Elevii trag imagini tactil.
 3. Adaugati feedback vizual.
 4. Discutati conexiunile.
 - **Beneficii:** Intelegerea relatiilor.

5 Jocuri pentru invatamant liceal

5.1 Fizica

- **Laborator virtual (Clasa a X-a)**
 - **Stil:** Kinestezic, logico-matematic
 - **Descriere:** Elevii testeaza circuite.
 - **Implementare:**
 1. Folositi PhET Circuit Kit.
 2. Elevii adauga componente.
 3. Analizati grafice in timp real.
 4. Documentati rezultatele.
 - **Beneficii:** Experimentare, analiza.

5.2 Limbi straine

- **Vocabulary avansat (Clasa a XI-a)**
 - **Stil:** Auditiv, verbal-lingvistic
 - **Descriere:** Elevii raspund la intrebari complexe.
 - **Implementare:**
 1. Folositi Kahoot cu fraze.
 2. Elevii selecteaza raspunsuri.
 3. Redati explicatii audio.
 4. Discutati nuantele.
-

– **Beneficii:** Vocabular, ascultare activa.

6 Adaptarea jocurilor la stiluri de invatare

- **Vizuali:** Adaugati culori, imagini, harti mentale.
- **Auditivi:** Integrati sunete, naratiuni.
- **Kinestezici:** Folositi activitati tactile, simulari.
- **Secventiali:** Oferiti instructiuni pas-cu-pas.
- **Globali:** Prezantati contextul general.

7 Recomandari

- Testati jocurile pe tabla in avans.
- Aliniasi jocurile cu obiectivele lectiei.
- Documentati reactiile elevilor.
- Combinati jocurile cu activitati traditionale.
- Incurajati elevii sa propuna variante.

8 Concluzie

Aceasta biblioteca transforma tabla interactiva intr-un mediu ludic captivant. Utilizati jocurile pentru a stimula motivatia si invatarea activa in diverse discipline.
