

Modul 5: Implicarea activa a elevilor cu tabla interactiva

Colectie de jocuri educationale

Elaborat pentru cadre didactice si administratie

techminds-academy.ro

Introducere

Aceasta colectie prezinta jocuri educationale pentru tabla interactiva, organizate pe tipuri (quiz, asociere, rezolvare de probleme, jocuri de rol) si discipline. Fiecare joc include descrierea, implementarea si beneficiile educationale.

Jocuri de tip quiz

- **Vocabulary**

- **Disciplina:** Limbi straine
- **Nivel:** Primar-Gimnaziu
- **Descriere:** Elevii raspund rapid la intrebari de vocabular.
- **Implementare:**
 1. Creati un quiz in Kahoot cu termeni si imagini.
 2. Afisati intrebarile pe tabla, elevii raspund pe dispozitive.
 3. Adaugati cronometru si clasament live.
 4. Discutati raspunsurile incorecte.
- **Beneficii:** Consolidarea vocabularului, motivatie prin gamificare.

- **Istorie in viteza**

- **Disciplina:** Istorie
- **Nivel:** Gimnaziu
- **Descriere:** Intrebari despre evenimente istorice cu punctaje.
- **Implementare:**
 1. Folositi Quizlet Live pentru intrebari tematice.
 2. Elevii formeaza echipe si selecteaza raspunsuri pe tabla.
 3. Afisati explicatii vizuale pentru raspunsuri.
 4. Acordati bonus pentru explicatii orale.
- **Beneficii:** Retentia datelor, colaborare.

Jocuri de asociere si sortare

- **Domino matematic**

- **Disciplina:** Matematica
 - **Nivel:** Primar
 - **Descriere:** Elevii potrivesc expresii cu rezultate.
-

- **Implementare:**

1. Creati piese domino in SMART Notebook.
2. Elevii muta piesele pe tabla pentru a forma lanturi.
3. Adaugati efecte sonore la potrivire corecta.
4. Reflectati asupra strategiilor folosite.

- **Beneficii:** Gandire clasificatoare, recunoasterea modelelor.

- **Clasifica ecosistemele**

- **Disciplina:** Stiinte

- **Nivel:** Gimnaziu

- **Descriere:** Elevii sorteaza specii in ecosisteme.

- **Implementare:**

1. Afisati categorii pe tabla (ex. padure, desert).
2. Elevii trag imagini in categoria corecta.
3. Adaugati feedback vizual (ex. chenar verde).
4. Discutati conexiunile ecologice.

- **Beneficii:** Intelegerea relatiilor, colaborare.

Jocuri de rezolvare de probleme

- **Escape room istoric**

- **Disciplina:** Istorie

- **Nivel:** Liceu

- **Descriere:** Elevii rezolva puzzle-uri pentru a evada.

- **Implementare:**

1. Creati scenarii in Genially (ex. Evul Mediu).
2. Elevii interactioneaza cu indicii pe tabla.
3. Rezolvati cronometrat, cu indicii tactile.
4. Reflectati asupra contextului istoric.

- **Beneficii:** Gandire critica, perseverenta.

- **Ce s-ar intampla daca**

- **Disciplina:** Stiinte sociale

- **Nivel:** Gimnaziu

- **Descriere:** Elevii analizeaza scenarii ipotetice.

– Implementare:

1. Afisati un scenariu (ex. Fara petrol?).
2. Elevii adauga consecinte pe tabla in Padlet.
3. Votati si discutati solutiile.
4. Documentati rezultatele.

– Beneficii: Analiza cauzala, empatie.

Jocuri de rol interactive

• Negociere diplomatica**– Disciplina:** Istorie**– Nivel:** Liceu**– Descriere:** Elevii simuleaza negocieri istorice.**– Implementare:**

1. Configurati roluri pe tabla (ex. tari in 1919).
2. Elevii interactioneaza prin zone dedicate.
3. Afisati consecintele deciziilor in timp real.
4. Reflectati asupra deciziilor.

– Beneficii: Empatie, intelegerea complexitatii.**• Gestionarea resurselor****– Disciplina:** Ecologie**– Nivel:** Gimnaziu**– Descriere:** Elevii administreaza un ecosistem.**– Implementare:**

1. Folositi o simulare in Mozaik 3D.
2. Elevii ajusteaza resursele tactil.
3. Afisati impactul deciziilor.
4. Discutati sustenabilitatea.

– Beneficii: Gandire sistemica, responsabilitate.

Recomandari

- Aliniati jocurile cu obiectivele lectiei.
-

- Testati interactivitatea pe tabla in avans.
- Oferiti feedback specific si constructiv.
- Incurajati reflectia asupra invatarii.
- Adaptati dificultatea la nivelul clasei.

Concluzie

Aceasta colectie transforma tabla interactiva intr-un mediu ludic captivant. Utilizati jocurile pentru a stimula motivatia intrinseca si invatarea activa.