

# **Modul 5: Implicarea activa a elevilor cu tabla interactiva**

## **Exemple momente de captare a atentiei**

Elaborat pentru cadre didactice si administratie

[techminds-academy.ro](http://techminds-academy.ro)

## Introducere

Aceasta colectie prezinta exemple practice pentru momente captivante la inceputul lectiilor, utilizand tabla interactiva pentru a starni curiozitatea si a stimula implicarea elevilor.

## Exemple pentru stiinte

- **Reactie chimica surprinzatoare**
  - **Nivel:** Gimnaziu
  - **Descriere:** Afisati o simulare a unei reactii chimice spectaculoase.
  - **Implementare:**
    - \* Folositi PhET pentru o simulare (ex. reactie exoterma).
    - \* Elevii modifica parametrii prin sliders tactili.
    - \* Lansati: De ce credeti ca se produce aceasta caldura?
  - **Beneficii:** Curiozitate, conexiune cu concepte stiintifice.
- **Zoom cosmic**
  - **Nivel:** Primar-Gimnaziu
  - **Descriere:** Incepeti cu o imagine partiala a unei planete.
  - **Implementare:**
    - \* Folositi Google Earth pentru zoom treptat.
    - \* Elevii ghicesc planeta prin atingerea tablei.
    - \* Adaugati fapte surprinzatoare despre planeta.
  - **Beneficii:** Uimire, explorare vizuala.

## Exemple pentru matematica

- **Iluzie geometrica**
    - **Nivel:** Gimnaziu-Liceu
    - **Descriere:** Afisati o iluzie optica legata de un principiu matematic.
    - **Exemplu:** Paradoxul triunghiului lipsa.
    - **Implementare:**
      - \* Creati iluzia in GeoGebra.
      - \* Elevii manipuleaza piesele pentru a descoperi eroarea.
      - \* Intrebati: Unde e greseala?
-

- **Beneficii:** Gandire critica, interes initial.
- **Puzzle numeric**
  - **Nivel:** Primar
  - **Descriere:** Rezolvati un puzzle numeric pe tabla.
  - **Implementare:**
    - \* Afisati o grila numerica in SMART Notebook.
    - \* Elevii muta numerele pentru a completa modelul.
    - \* Adaugati efecte sonore la finalizare.
  - **Beneficii:** Motivare, interactivitate.

## Exemple pentru istorie

- **Harta misterului**
  - **Nivel:** Gimnaziu
  - **Descriere:** Afisati harti din perioade diferite.
  - **Implementare:**
    - \* Folositi slider in Google Earth pentru suprapunere.
    - \* Elevii identifica diferentele tactil.
    - \* Intrebati: Ce eveniment a cauzat schimbarea?
  - **Beneficii:** Curiozitate istorica, analiza.
- **Reconstructie 3D**
  - **Nivel:** Liceu
  - **Descriere:** Explorati un monument istoric virtual.
  - **Implementare:**
    - \* Folositi Mozaik 3D pentru reconstructie.
    - \* Elevii rotesc modelul si dezvaluie detalii.
    - \* Discutati: Cum reflecta cultura epocii?
  - **Beneficii:** Imersiune, conexiune culturala.

## Exemple pentru limbi straine

- **Joc de cuvinte vizual**
    - **Nivel:** Primar-Gimnaziu
-

- **Descriere:** Afisati un joc de cuvinte interactiv.
- **Implementare:**
  - \* Creati un puzzle in Wordwall.
  - \* Elevii potrivesc cuvinte cu imagini.
  - \* Adaugati pronuntie audio.
- **Beneficii:** Motivare, invatare lexicala.
- **Poveste dezvaluata**
  - **Nivel:** Gimnaziu-Liceu
  - **Descriere:** Dezvaluiti o poveste fraza cu fraza.
  - **Implementare:**
    - \* Folositi Jamboard pentru fraze ascunse.
    - \* Elevii ating pentru a dezvalui si traduc.
    - \* Intrebati: Ce urmeaza?
  - **Beneficii:** Suspans, competente lingvistice.

## Recomandari

- Alegeti exemple relevante pentru disciplina.
- Testati interactivitatea pe tabla in avans.
- Conectati momentul cu obiectivele lectiei.
- Incurajati predictiile elevilor.
- Documentati reactiile pentru ajustari.

## Concluzie

Aceste exemple transforma inceputul lectiilor in momente captivante, utilizand tabla interactiva pentru a stimula curiozitatea. Adaptati-le pentru a maximiza implicarea elevilor.

---