

**MINISTERUL EDUCAȚIEI, CULTURII ȘI CERCETĂRII AL REPUBLICII MOLDOVA**  
**UNIVERSITATEA PEDAGOGICĂ DE STAT „ION CREANGĂ” DIN CHIȘINĂU**  
**CENTRUL NAȚIONAL DE INOVAȚII DIGITALE ÎN EDUCAȚIE „CLASA**  
**VIITORULUI”**

**INTEGRAREA RESURSELOR EDUCAȚIONALE DIGITALE  
ONLINE ÎN DEZVOLTAREA COMPETENȚEI DE COMUNICARE**

**SUPPORT CURRICULAR**

**Chișinău - 2020**

Suportul curricular „**Integrarea resurselor educaționale digitale online în dezvoltarea competenței de comunicare**” a fost elaborat în cadrul Proiectului „**Suport pentru fortificarea capacităților Centrului Național de Inovații Digitale – Clasa Viitorului**”, implementat de Centrul Național de Inovații Digitale „Clasa Viitorului”, grație suportului financiar acordat de LED *Liechtenstein Development Service*.

Aprobat în ședința Consiliului Coordonator al Centrului Național de Inovații Digitale în Educație „Clasa Viitorului”, proces-verbal nr. 8 din septembrie 2020, și ședința Senatului Universității Pedagogice de Stat „Ion Creangă” din Chișinău, proces-verbal nr. 10 din 26 noiembrie 2020.

#### **Recenzenți:**

**Barbăneagră Alexandra**, dr., conf. universitar

**Larry J. Baker**, dr., Universitatea de Stat din Montana, SUA

#### **Tehnoredactare computerizată:**

**Chiriac Tatiana**, dr., conf. universitar

### **Descrierea CIP a Camerei Naționale a Cărții**

**Șchiopu Lucia, Chiriac Tatiana,**

Integrarea resurselor educaționale digitale online în dezvoltarea competenței de comunicare : Suport curricular / Lucia Șchiopu, Tatiana Chiriac ; Ministerul Educației, Culturii și Cercetării al Republicii Moldova, Universitatea Pedagogică de Stat "Ion Creangă" din Chișinău, Centrul Național de Inovații Digitale în Educație "Clasa Viitorului". – Chișinău : S. n., 2020 (Tipogr. UPS "Ion Creangă"). – 56 p. : fig., tab.

Referințe bibliogr.: p. 56 (14 tit.). – 100 ex.

ISBN 978-9975-46-478-9.

37.091:004(073)

Ș 33

# CUPRINS

Cuvânt înainte .....	4
Despre suport.....	6
<b>I. PERSPECTIVE MODERNE ÎN ABORDAREA STRATEGIILOR DE ÎNVĂȚARE ACTIVĂ PRIN INTERMEDIUL TEHNOLOGIILOR DIGITALE .....</b>	<b>8</b>
I.1. Strategii activ-participative de instruire .....	8
Tema 1. Învățarea bazată pe sarcini .....	8
Tema 2. Abordarea AEIOU în elaborarea resurselor didactice .....	10
Tema 3. Strategia flipped classroom .....	10
I.2. Tehnologia digitală în dezvoltarea conținutului lingvistic. Instruire bazată pe conținuturi .....	12
Tema 1. Servicii de creare a resurselor educaționale digitale în explorarea conținutului lingvistic .....	12
Tema 2. Realizarea demersurilor didactice în definirea sensului prin integrarea resurselor educaționale .....	14
Tema 3. Crearea resurselor online pentru fixarea conținutului lingvistic .....	17
Tema 4. Crearea conținutului vizual în pragmatica lingvistică și logică.....	20
<b>II. INSTRUMENTE EDUCAȚIONALE DIGITALE PENTRU PROIECTARE DIDACTICĂ ȘI ÎNVĂȚARE INTERACTIVĂ.....</b>	<b>25</b>
II.1. Integrarea platformelor educaționale în proiectarea și organizarea procesului educațional .....	25
Tema 1. Proiectarea didactică online. Studierea posibilităților de proiectare didactică utilizând instrumentul Learning Designer .....	25
Tema 2. Gestionarea procesului educațional în condițiile actuale ale integrării platformelor interactive .....	27
Tema 3. Utilizarea instrumentelor multimedia online.....	28
II.2. Instrumente digitale pentru valorificarea competențelor de citire și scriere, competențelor de audiere, pronunție și comunicare orală, dicție.....	30
Tema 1. Crearea conținuturilor educaționale animate în colaborare pentru formarea abilităților de scriere și lectură ale elevilor .....	30
Tema 2. Familiarizarea cu resursele digitale de determinare a scorului de lizibilitate a textelor „readability scores of a text”....	32
Tema 3. Instrumente digitale pentru depășirea dificultăților de citire și scriere în limba engleză .....	35
Tema 4. Dezvoltarea abilității de comprehensiune prin valorificarea competenței de audiere și pronunție cu ajutorul tehnologiei .....	37
Tema 5. Utilizarea jocurilor educaționale digitale pentru învățarea tematică a conținuturilor.....	39
Tema 6. Crearea testelor electronice pentru verificarea cunoștințelor .....	40
<b>GLOSAR DE TERMENI SPECIFICI .....</b>	<b>44</b>
<b>ANEXE.....</b>	<b>46</b>
<b>REFERINȚE BIBLIOGRAFICE .....</b>	<b>56</b>

## Cuvânt înainte

Dezvoltarea tehnologiei informației generează o serie de provocări societale importante. Integrarea tehnologiei în scopuri educaționale devine esențială pentru obținerea cunoștințelor, aptitudinilor și competențelor de viitor ale elevilor. Tehnologiile digitale pot contribui semnificativ la îmbunătățirea eficienței și a rezultatelor învățării, așa încât devin absolut necesare pentru organizarea și desfășurarea unui învățământ modern.

Pentru a valorifica oportunitățile tehnologiei și educației digitale sunt necesare modificări în sistemul de învățământ cu referire la dotarea sălilor de clasă cu echipamente TIC și formarea competențelor digitale ale cadrelor didactice. Direcția generală și setul de măsuri obligatorii trebuie să fie orientat spre formarea profesorilor în spiritul valorificării aplicațiilor digitale și a resurselor TIC prin intermediul strategiilor didactice interactive și implementarea tehnologiei informației în predarea materiilor curriculare.

În Republica Moldova, în ultimul deceniu au fost demarate mai multe strategii și politici naționale care prevăd măsuri de orientare spre digitalizarea educației (*Strategia Națională de dezvoltare a societății informaționale „Moldova digitală 2020”* (2013), *Strategia „Educația 2020”* (2013), *Standarde de competențe digitale pentru cadrele didactice din învățământul general* (2015), *Strategia națională de dezvoltare „Moldova 2030”* (2018)). Conform *Standardelor de competență profesională ale cadrelor didactice* (2016) orice profesor urmează să-și formeze abilități ce permit integrarea resurselor educaționale adecvate în procesul didactic, inclusiv utilizarea „mijloacelor oferite de tehnologia informației și a comunicațiilor, media etc., în concordanță cu nevoile de dezvoltare ale fiecărui copil/elev” [2, p.6-7]. Așa dar, dezvoltarea competențelor digitale ale cadrelor didactice, elaborarea și aplicarea conținuturilor educaționale digitale și predarea cu suportul tehnologiilor digitale, precum și a inovațiilor digitale, reprezintă actual cerințe și indicatori de bază, pe care fiecare cadru didactic trebuie să le atingă în traseul său de dezvoltare profesională.

În prezent, promovarea documentelor curriculare pentru învățământul general din țara noastră are loc în raport cu programele strategice de dezvoltare a sistemului de învățământ și din perspectiva actualității conținuturilor pe discipline, valorificând competențele și oportunitățile care contribuie la formarea fundamentală a elevului. De asemenea, metodologia de predare-învățare-evaluare se axează pe crearea unor medii de învățare creative, comunicative și interactive, se bazează pe diversificarea tehnologiilor didactice și pe abordarea sistemică a curriculumului pe discipline vizând posibilitatea formării competențelor transversale. În acest context, inițiativele de digitalizare a procesului didactic și dezvoltare a competenței digitale a cadrelor didactice devin o prioritate pentru sistemul de învățământ național.

Pe plan internațional, favorizarea dezvoltării umane și sociale prin utilizarea tehnologiei informației și comunicațiilor în educație se desfășoară în majoritatea cazurilor la nivel guvernamental. Beneficiarii sunt profesorii și elevii, școlile primare, școlile generale, instituțiile de învățământ superior, și alte organizații educaționale. Mai multe țări urmăresc integrarea cu succes a tehnologiei în predare și învățare, evidențiind necesitatea regândirii rolului profesorilor în planificarea și aplicarea TIC pentru optimizarea și transformarea învățării.

Sub egida mai multor țări, Organizația Națiunilor Unite pentru Educație, Știință și Cultură (UNESCO) diseminează cunoștințe despre numeroasele modalități prin care tehnologia poate facilita accesul universal la educație, sprijină formarea profesională a cadrelor didactice, contribuie la îmbunătățirea calității și relevanței învățării prin soluții TIC inovatoare, consolidează incluziunea și îmbunătățește administrarea și guvernarea educației prin politici educaționale și planuri de conducere

internaționale. De asemenea, în vederea de a spori nivelul de competență digitală în domeniul educației, Comisia Europeană a elaborat *Cadrul european pentru competența digitală a cadrelor didactice (DigCompEdu) (2017)*, în care descrie ce înseamnă pentru profesor să fie competent digital. Cadrul *DigCompEdu* este recomandat pentru personalul didactic de la toate nivelurile de învățământ, începând cu învățământul preșcolar până la educația superioară, inclusiv formarea profesională a adulților, educație cu nevoi speciale și contexte de învățare non-formale. Prin urmare, dezvoltarea profesională a cadrelor didactice, asigurând ca toți profesorii să poată folosi tehnologia pentru educație, reprezintă condiția primordială în contextul actualelor provocări sociale.

Tehnologia informației și comunicațiilor poate avea impact asupra învățării elevilor atunci când profesorii sunt alfabetizați digital și înțeleg cum să integreze tehnologia în curriculum. Școlile (cadrele didactice, personalul administrativ, bibliotecarii) pot folosi un set divers de instrumente TIC pentru a comunica, crea, disemina, stoca și gestiona informația. În anumite contexte, TIC poate fi parte integrantă a interacțiunii de predare-învățare, prin abordări cum ar fi introducerea tablei digitale interactive, utilizarea smartphone-uri proprii ale elevilor sau alte dispozitive pentru învățare în timpul orei de clasă. De asemenea, metodele de predare-învățare activă, precum modelul clasă „flipped”, în care elevii privesc explicația materialului acasă pe calculator, permit utilizarea timpului de clasă pentru mai multe exerciții interactive și proiecte aplicative, contribuind, astfel, la formarea abilităților de gândire critică ale elevilor și integrarea opțiunilor creative și de individualizare a demersului didactic.

Dezvoltarea și îmbunătățirea competențelor pedagogice în integrarea instrumentelor TIC în activitățile de predare-învățare și sporirea performanței pedagogice prin proiectare de lecții eficiente cu tehnologii moderne va avea impact asupra strategiilor didactice de organizare a instruirii per ansamblu, cât și asupra performanței elevilor în particular, deoarece asistăm în prezent la o penetrare rapidă și fără precedent a tehnologiei informaționale în toate domeniile sociale și economice. Elevii moderni fac parte din era digitală și percep și prelucrează mult mai ușor informația în mediul virtual, decât în cel clasic. În ajutorul profesorului, care deja conștientizează necesitatea de a organiza predarea-învățarea prin integrarea instrumentelor TIC în activitate, au apărut numeroase mijloace și tehnologii digitale menite să îmbunătățească interacțiunea profesor-elev și să ofere un mediu de învățare antrenant. Astfel, realizarea învățării interactive, centrate pe elev, folosind tehnologia digitală poate fi realizată prin resurse educaționale, elaborate în cadrul unor aplicații web 2.0.

Instrumentele Web 2.0 (web 2.0 tools) sunt aplicații disponibile online care permit cadrelor didactice să creeze o serie de conținuturi didactice într-o manieră interactivă și să desfășoare activități de învățare prin cooperare cu elevii. Instrumentele Web 2.0 reprezintă un suport modern pentru proiectarea, realizarea și livrarea materialelor didactice, cât și în organizarea procesului de evaluare, analizarea evoluției elevilor, gestiunea orarului și a calendarului de activități, și altele. Pentru a putea beneficia de oportunități unice în cadrul procesului de instruire, profesorul trebuie să cunoască și să fie capabil să utilizeze serviciile și tehnologiile Web 2.0 în activitatea didactică.

În mediul Internet găsim numeroase instrumente web, care permit realizarea unor abordări didactice interactive și adaptarea actului educațional la specificul de învățare al elevilor. Resursele educaționale realizate în cadrul unor aplicații web pot motiva elevii să învețe materiile pe care le predăm, îi ajută să înțeleagă și să asimileze rapid conținuturile predate într-o manieră cât mai plăcută și accesibilă, și influențează formarea abilităților și competențelor la nivelul disciplinei și în contexte transdisciplinare.

Clasificarea instrumentelor web poate fi în acord cu destinația acestora și produsele finale realizate. În cadrul acestui suport s-a pus accent pe aplicații pentru elaborarea resurselor educaționale

interactive care vizează în special înțelegerea, analiza, valorificarea și evaluarea cunoștințelor, competențelor și potențialului creativ în studierea limbii engleze.

Cu ajutorul resurselor și produselor digitale profesorul implică elevii în învățarea independentă. Existența unui mediu virtual academic creat de profesor, având la bază dispozitive, platforme și resurse educaționale digitale, va stimula motivația și creativitatea elevului, iar implicându-se activ în propria învățare, elevul își va îmbunătăți și abilitățile de lucru cu calculatorul.

## Despre suport

Suportul curricular se adresează cadrelor didactice din domeniul educației, aria curriculară limbi, limbi străine, și poate fi valorificat în formarea continuă a cadrelor didactice, la cursurile profesionale de formare continuă la didactica limbii engleze, în vederea eficientizării procesului educațional.

**Scopul** acestui suport este de a produce îndrumări metodologice privind strategiile de predare a limbilor străine, pe exemplul limbii engleze, susținute de tehnologia digitală, care reflectă tendințele politicilor educaționale actuale ale Republicii Moldova.

Suportul oferă descrierea instrumentală a unor aplicații web, sarcini de lucru și exemple care conduc la organizarea conținuturilor de învățare și ideilor, aplicarea cunoștințelor acumulate, dar și la ghidare în procesul creativ privind proiectarea, dezvoltarea și implementarea resurselor educaționale la limba engleză, în scopul de a asigura desfășurarea unui proces de predare-învățare-evaluare calitativ, interactiv și relevant.

### **Obiectivele sunt:**

- utilizarea tehnologiei digitale în elaborarea conținuturilor educaționale pentru învățarea limbii engleze;
- înțelegerea critică și creativă a practicilor curente de implementare a instrumentelor web în predarea unei limbi străine (pe exemplul limbii engleze), ca a doua limbă de comunicare;
- identificarea resurselor educaționale online utile și cunoașterea instrumentelor web, adecvate proiectării și desfășurării procesului educațional;
- integrarea tehnologiilor inovative în activitățile de comunicare eficientă în grup prin autoevaluare reflexivă, învățare bazată pe sarcini, învățare bazată pe strategia „flipped classroom”, și abordarea AEIOU;
- elaborarea resurselor educaționale și produselor digitale, proiectelor didactice online, utilizând tehnologiile digitale învățate pe parcursul cursului și integrarea acestora în predarea la clasă;
- promovarea paradigmei de predare-învățare-evaluare prin digitalizare, care să faciliteze formarea personalității elevului și să instituie aprecierea bazată pe valori;
- formarea și dezvoltarea capacităților reflective, de transfer și de reorganizare a cunoștințelor elevilor în contexte susținute de tehnologia informației.

**Conținuturile prezentate.** Vocabularul tematic, exercițiile interactive, exercițiile de audiere, de comunicare, textele-model sunt destinate profesorului pentru a-i facilita activitatea de predare-învățare-evaluare și a-i oferi resursele digitale educaționale online necesare în formarea competențelor de scriere, citire, audiere, verbale, dar și atitudinale ale elevilor.

Suportul curricular include conținuturile tematice, care au fost selectate conform recomandărilor Curriculumului la disciplina (limba engleză), oferind posibilitatea unui parcurs didactic motivant, individual și interactiv.

Aplicațiile web identificate în cadrul suportului și conținuturile și resursele digitale educaționale selectate constituie o bază solidă pentru formarea competențelor de scriere, citire, audiere, pronunție și de comunicare orală în limba engleză.

**Rezultate/produse.** În cadrul programului de formare se urmărește crearea de produse digitale prin intermediul aplicațiilor web și valorificarea principiului abordării complexe în desfășurarea activităților legate de mediere care se regăsesc în contextul sarcinilor de comunicare lingvistică (audierea/ receptarea mesajelor orale, lectura/ receptarea mesajelor scrise, comunicarea scrisă/ producerea mesajelor scrise și interacțiunea, comunicarea orală/ producerea mesajelor orale și interacțiunea).

**Strategii didactice.** Person-centered Approach, Communicative Approach, Total Physical Response, Suggestopedia, Community Language Learning, Task Based Learning. Flipped Classroom, AEIOU approach.

Primordial, suportul este destinat profesorilor de limba engleză. De asemenea, strategiile didactice aplicate și descrierea instrumentelor web din cadrul suportului pot fi interpretate în studierea și interpretarea conținuturilor lingvistice și din alte limbi.

Suportul conține **compartimentele:** cuvânt înainte, despre suport, două module *Tehnologia digitală în dezvoltarea conținutului lingvistic. Instruire bazată pe conținuturi și Instrumente educaționale digitale pentru proiectare didactică și învățare interactivă*, structurate în unități de conținut (teme), anexe, glosar de termeni specifici și lista bibliografică.

# I. PERSPECTIVE MODERNE ÎN ABORDAREA STRATEGIILOR DE ÎNVĂȚARE ACTIVĂ PRIN INTERMEDIUL TEHNOLOGIILOR DIGITALE

## I.1. Strategii activ-participative de instruire

Învățarea bazată pe sarcini  
Abordarea AEIOU în elaborarea resurselor didactice  
Strategia *Flipped Classroom*

### *Tema 1. Învățarea bazată pe sarcini*

**Învățarea bazată pe sarcini** (Task Based Learning (TBL)) – este o structură a lecțiilor, o metodă de secvențiere a activităților planificate la o lecție. Lecția se organizează în jurul finalizării unei sarcini centrale, și este structurată după anumite etape. La etapa introductivă profesorul explică subiectul, poate prezenta un model de realizare a sarcinii și oferă elevilor instrucțiuni clare despre ceea ce vor trebui să facă în faza sarcinii. Elevii realizează sarcina în perechi sau grupuri, folosind resurse recomandate de profesor sau resurse adecvate, identificate individual în mediul online. Învățarea bazată pe sarcini este o alternativă didactică modernă, în special pentru profesorii de limbi străine.

Strategia de predare-învățare „Învățarea bazată pe sarcină” are la bază sarcini care urmează să fie realizate în cadrul unui algoritm de lucru clar definit. Sarcinile sunt formulate în acord cu competențele pe care profesorul urmărește să le dezvolte la elevi/instruiți. Sarcinile urmează să fie realizate de elevi independent, în scopul dobândirii și dezvoltării de competențe și abilități utile în situații reale de viață. Astfel, elevii învață prin cercetarea activă a unei probleme, rezultând în acțiuni de căutare și experimentare a unui plan de lucru și prezentarea rezultatelor identificate. Evaluarea este bazată pe rezultatul sarcinii.

„Învățarea bazată pe sarcină” se focusează pe „învățarea despre învățare” (metacogniție), în care cursantul își concepe traseul de studiu prin intermediul propriei înțelegeri facilitată de interacțiunea cu alții. Mai mult ca atât sarcinile de lucru din tot suportul provoacă formabilul la transferarea acestor achiziții în practica la clasă.

Conform [4, p.10], învățarea bazată pe sarcini urmează un model care poate fi descris în termeni generali:

- Elevii au o sarcină pe care trebuie s-o rezolve (prezentată de profesor sau citită de elevi).
- Elevii își fac un plan de acțiune.
- Elevii implementează planul de acțiune.
- Elevii reflectează asupra procesului de învățare și își prezintă rezultatele.

Principiile învățării bazate pe sarcini presupun alegerea atentă a sarcinilor de învățare, fiind aplicate în contexte didactice diferite.

În cadrul acestui curs, de asemenea, se propune de a învăța prin intermediul sarcinilor de lucru. În calitate de formabili, veți avea mai multe exemple de formulare și pașii de realizare a acestor sarcini.

În calitate de instrument de gestionare a resurselor didactice și produselor educaționale elaborate în cadrul acestui program, se utilizează platforma *Google Classroom*, care face parte din suita de



instrumente *Google pentru educație*. Accesul la aplicațiile *Google* este condiționat de existența unui cont de poștă electronică *gmail*. În setul de instrumente *Google pentru educație* intră mai multe servicii precum: *Google Docs*, *Google Slides*, *Google Hangouts*, *Google Meet*, *Google Calendar*, *Google Forms*, *Google Jamboard*, *Google Classroom* și altele. Aceste instrumente facilitează realizarea unor lecții interactive, evocatoare prin utilizarea strategiilor didactice centrate pe cel ce învață, interacțiunea și colaborarea dintre utilizatori, cât și predarea temelor fiind posibilă de pe orice dispozitiv utilizat (PC, tabletă, smartphone). Un instrument inovator și util în interacțiunea online a profesorului cu elevii săi, fără a fi prezenți în aceeași sală de clasă, *Google Jamboard*, este, în esență, o „tablă digitală interactivă” care poate fi folosită de orice profesor pentru orice disciplină. *Jamboard* este o modalitate excelentă de a lucra prin informații cu o clasă, și poate fi integrat cu *Google Classroom*, cu *Google Meet*, pentru a utiliza materiale stocate pe *Google Drive*. Profesorii pot partaja tabla *Jamboard* în sala de clasă, permițând studenților să vizualizeze, să colaboreze sau să lucreze independent la tablă, ca și în orice alt fișier *Google*.

**SARCINA 1.** Treceți în revistă metoda „Știu/ Vreau să știu/ Am învățat” (Ogle, 1986) având la bază metoda „Învățarea bazată pe sarcini”

**Organizarea clasei:** Lucru în perechi, lucru în grup

**Materiale:** serviciul de partajare a ecranului *Google Jamboard*, carioci, foi A4., exemplu model „Învățarea bazată pe sarcină (Anexa 1)

**Procedură:**

1. Analizați modelul utilizării metodei „Învățarea bazată pe sarcini” din Anexa 1. Evidențiați cum au fost formulate sarcinile de lucru. Discutați teme posibile de realizat prin intermediul „învățării bazată pe sarcini” și prezentările colegilor.
2. Formați perechi, discutați și scrieți într-o listă cu tot ceea ce știți despre metoda „Știu/ Vreau să știu/ Am învățat”.
3. Formați grupuri a câte 6 și prezentați ce ați scris în perechi.
4. Scrieți informațiile cu care fiecare membru al grupului este de acord pe tabla digitală *Jamboard*. Pentru a accesa *Jamboard-ul*, conectați-vă la contul dvs. *Google (gmail)* sau înregistrați-vă gratuit. Accesați *Google Drive*, selectați pictograma „+” (*New*), mergeți la „Mai mult” (*More*) în partea de jos, și din listă selectați *Google Jamboard*. Când utilizați platforma online bazată pe web, deschideți programul *Jamboard*, veți vedea un „+” care poate fi selectat pentru a pune în funcțiune noul dvs. *Jam*. Creați sau deschideți o tablă (*Jam*). Aveți la dispoziție bara de instrumente (*Pen*, *Erase*, *Select*, *Sticky note*, *Image*, *Laser*) pentru a scrie text, notițe, a insera imagini, a aplica diferite forme de stilouri, culori. Realizați sarcina propusă. Grupați informațiile pe categorii, dacă este cazul.
5. Împărtășiți colegilor experiențe didactice în care ați utilizat această metodă.

**Temă de reflecție:** Schimbați opinii cu alți colegi din școală după ce experimentați la clasă metodele prezentate până în acest moment. Evidențiați atât aspectele de succes ale aplicării cât și neajunsurile lor. Analiza insucceselor vă poate furniza soluția de ameliorare.

## *Tema 2. Abordarea AEIOU în elaborarea resurselor didactice*

Modelul investigational AEIOU pune accent pe diferențierea sarcinilor: **A** – Argumentează: constă din sarcini care implică gândirea logică-cauzală; **E** – Explorează: constă din sarcini care implică gândirea analitică și experimentală; **I** – Imaginează: constă din sarcini care îmbină gândirea și acțiunea cu imaginația; **O** – Ordonează: sarcini care se bazează pe analiză; **U** – Accentuează, sarcini care pun accent pe evaluare, accentuare, scoatere în evidență. Prin parcurgerea acestor etape, elevii derulează investigații similare experților din diverse domenii, fiind vorba de activități exploratorii, care vor furniza elevilor oportunități de învățare eficientă, oferindu-le posibilitatea înțelegerii conceptelor, fenomenelor, relațiilor etc.

**SARCINA 2.** Intervievați persoanele (rudele, bunicii) care au trăit în anii 1940-60, analizați diverse surse, documente scrise, hărți, fotografii din manuale, enciclopedii, antologii de texte, cărți etc., având la bază abordarea AEIOU

**Organizarea clasei:** Lucru în grup

**Materiale:** Modele de abordări AEIOU (Anexa 2), documente scrise, hărți, fotografii din manuale, enciclopedii, antologii de texte, cărți etc.

**Procedură:**

1. Discutați în grup și identificați ce surse de informație veți utiliza care pot susține această investigație.
2. Faceți planul cercetării prin care să puteți descrie cât mai detaliat evenimentele urmărind linia de investigație AEIOU.
3. Formulați planul investigației.
4. Selectați/comparați informațiile pe care le socotiți cele mai importante.
5. Realizați prezentarea în formă de notițe în *Jamboard* și raportați critic la opiniile altora să-și revizuiască propriile opinii în funcție de context.

**Lucru individual:** Faceți o listă de teme posibil de transformat în subiecte/ entități de studiat în abordarea AEIOU. Ce avantaje prezintă modelul AEIOU din perspectiva formării elevilor dvs.? Alegeți un subiect și proiectați un demers didactic cu elevii dvs. Aplicați proiectul didactic la clasă. Notați reacțiile elevilor și diverse aspecte care vi se par relevante. Reveniți asupra proiectului și faceți corecții în funcție de ceea ce observați că se întâmplă la clasă. Comparați abordarea AEIOU cu alte metode pe care le-ați folosit.

## *Tema 3. Strategia Flipped Classroom*

**Flipped Classroom** (învățarea inversă) este o strategie de instruire și un tip de învățare mixtă, axată pe implicarea elevilor și învățarea activă, oferind profesorului o oportunitate mai bună de a face față nivelurilor mixte, dificultăților elevilor și preferințelor de învățare diferențiate în timpul clasei.

Metoda „Flipped Classroom” se bazează pe inversarea ordinii tradiționale de predare în clasă și tema de acasă. Elevii studiază conceptele de învățat în afara clasei, folosind resurse recomandate și lecturi, video-uri/emisiuni înregistrate, autonom sau prin schimb de opinii într-o rețea, apoi, în timpul lecției, fiind îndrumați de profesor și interacționând cu colegii în clasă, elevii revăd tema,

consolidează și aprofundează conceptele învățate, aplică și implementează informațiile dobândite. Flipped Classroom este o metodă de predare ce are la bază teoriile învățării cognitive și învățării constructiviste. Elevii își asumă responsabilitatea pentru propria lor învățare, materialul didactic fiind la dispoziția lor online oriunde și oricând. Metoda flipped classroom pune accent pe interacțiunea între elevi și profesor, rolul profesorului se rezumă, în acest caz, la rolul de moderator sau de ghid.

**SARCINA 3.** Analizați informația despre „Învățarea activă” și „Abordarea AEIOU” în desfășurarea demersului didactic având la bază strategia de predare „Flipped classroom”

**Organizarea clasei:** Lucru individual și în grup

**Material:** Notițele anterioare, proiector, computer, prezentare electronică

**Procedură:**

1. Citiți/vizionați materialele despre „Învățarea activă”, „Abordarea AEIOU” acasă.
2. La început, lucrați individual și notați pe fișe sau bilețele de hârtie toate elementele care le considerați că aparțin unei sau altei metode.
3. Apoi, în grupuri de câte patru, puneți toate fișele pe masă. Stabiliți criteriile de grupare a acestora: Aranjați fișele după aceste criterii.
4. Discutați cu colegii pentru informarea reciprocă privind dovezile și informațiile culese anterior. Elaborați în grup un document partajat (*Google Docs*) în care să descrieți care sunt principalele elemente ale strategiei flipped classroom.
5. Fiecare grup prezintă pe platformă sistemul de argumentare și elementele / principiul de organizare ale strategiei flipped classroom.

**Lucru individual:** Identificați posibile teme de abordat cu ajutorul strategiei „Flipped classroom”. Elaborați câte o activitate didactică bazată pe Strategia *Flipped Classroom* și postați-le în *Google classroom* ca temă predată (*Turn in*).

**Tema de reflecție:** Schimbați opinii cu alți colegi din școală după ce experimentați la clasă metodele prezentate: Strategia „Flipped classroom”, „Învățarea bazată pe sarcini”, „Abordarea AEIOU”. Evidențiați atât aspectele de succes, cât și neajunsurile acestor strategii.

## I.2. Tehnologia digitală în dezvoltarea conținutului lingvistic. Instruire bazată pe conținuturi

Servicii de creare a resurselor educaționale digitale în explorarea conținutului lingvistic Realizarea demersurilor didactice în definirea sensului prin integrarea resurselor educaționale Crearea resurselor online pentru fixarea conținutului lingvistic Crearea conținutului vizual în pragmatica lingvistică și logică
---

### *Tema 1. Servicii de creare a resurselor educaționale digitale în explorarea conținutului lingvistic*

Crearea conținutului lingvistic și valorificarea acestuia prin integrarea tehnologiilor digitale este finalitatea esențială în dezvoltarea competenței de comunicare. Conținutul cultural poate fi convertit în conținut digital cu ajutorul instrumentelor digitale, care permit crearea, modificarea, ajustarea, editarea unei materii pentru a spori interesul și facilitarea asimilării conținuturilor. De asemenea, utilizarea resurselor educaționale digitale permite explorarea, detalierea, argumentarea precum și alegerea anumitor metode și tehnici de prezentare a conținutului. Mai mult ca atât tehnologia didactică contribuie la schimbarea de paradigmă ceea ce ține de crearea și livrarea conținutului lingvistic.

Pentru acest scop sunt utilizate o serie de instrumente digitale, la tema dată propunem aplicațiile *Padlet* și *Wordart*.

**Padlet** (<https://padlet.com/>) este o aplicație web gratuită online, care ne permite să creăm aviziere virtuale (walls), prin intermediul cărora utilizatorii (profesorul, elevii) pot colabora și împărtăși idei, mesaje și resurse. Pe un avizier se poate posta text, imagini, videoclipuri, documente și link-uri către anumite pagini web. Aviziere padlet pot fi utilizate pentru sesiuni de brainstorming, organizarea și desfășurarea învățării prin colaborare, învățării prin descoperire și învățării bazate pe sarcini, evaluarea înțelegerii de către elevi a unui subiect sau concept, prezentarea și colectarea resurselor pe un anumit subiect, suport pentru discuții și dezbateri, portofoliu, feedback, socializarea grupurilor de elevi etc. Avizierul creat în aplicația *Padlet* poate fi salvat în diferite formate, imprimat sau partajat într-o rețea sau pe platforma *Google Classroom*. Padlet funcționează în orice navigator web și nu solicită elevilor să se autentifice sau să aibă un cont. Elevii pot fi invitați prin e-mail sau cu ajutorul URL-ului.

**WordArt** (<https://wordart.com/>) este o aplicație online destinată pentru a crea „nourașe” de cuvinte, evidențiate cu ajutorul efectelor speciale de tip wordart. Aplicația oferă posibilitatea de a obține produse profesionale de calitate ușor și rapid, fără a avea cunoștințe prealabile de design grafic și procesare textuală. Aplicația nu necesită înregistrare. Sarcinile de lucru cu „nourașe” formate din cuvinte, îi ajută pe elevi să aplice arta vizuală în învățarea limbii engleze. Norii de cuvinte sunt modalități amuzante de a-i determina pe elevi să gândească creativ la orice subiect. Activarea cunoștințelor prealabile despre un subiect și anticiparea conținutului îi ajută pe elevi să înțeleagă cum să interpreteze materialul pe măsură ce îl citesc, ceea ce înseamnă o mai bună înțelegere și regăsire a cuvintelor în texte. Simplitatea vizuală a unui nor de cuvinte creat din cuvinte cheie va oferi elevilor o înțelegere rapidă a unor pasaje din articole sau reviste, unde nu există titluri sau imagini care să le folosească drept ghid.

## SARCINA 4. Creați resurse educaționale digitale în aplicația *Padlet* prin explorarea conținutului lingvistic

**Organizarea clasei:** Lucru individual și în plen

**Materiale:** Aplicația *Padlet*

### Procedură:

1. Accesați linkul <https://padlet.com/barbalat1/nl7erjoorewuueq6> și analizați avizierul-model.
2. În continuare, pentru a iniția un avizier în cadrul aplicației *Padlet* parcurgeți următorii pași:
  - accesați [www.padlet.com](http://www.padlet.com) pentru a vă înscrie pentru un cont cu adresa dvs. de e-mail (butonul *sign up for free*). Elevii vor putea să se adauge la avizierul grupului fără a fi necesar să fie conectați la aplicație;
  - primul ecran pe care îl vedeți vedea după conectare este tabloul de bord, care conține lista avizierelor create, partajate, arhivate etc. (*Recents, Made, Share, Liked, Archived*), și opțiuni de creare a unui padlet (*Make a padlet*), anexarea la un padlet (*Join a padlet*), vizualizarea galeriei de aviziere (*Gallery*);
  - pentru a configura un nou avizier, se va face clic pe avizier nou (*Make a padlet*) în partea de sus a ecranului. În continuare aplicația va propune să alegeți macheta (formatul) de avizier (*Wall, Canvas, Stream, Grid, Shelf, Backchannel, Map, Timeline*). Acestea diferă după aspect și se folosesc în dependență de scopul urmărit. De exemplu, macheta *Wall* este utilizată în cazuri de brainstorming, învățare în colaborare, etc.;
  - odată ce avizierul este creat, folosiți pictograma „roată zimțată” (*Modify*) în partea dreaptă sus a ecranului pentru a modifica setările. Vi se va oferi un meniu care va include următoarele opțiuni: titlul (*Title*), descrierea (*Description*), interfața, pictograma, stilul de caracter și culoarea avizierului (*Wallpaper, Icon, Color scheme, Font*). Schimbați titlul, descrierea, pictograma și fundalul avizierului dvs. Toate aceste preferințe pot fi modificate în orice clipă;
  - după ce ați deschis un avizier, tot ce trebuie să faceți pentru a adăuga o nouă postare este să faceți dublu clic pe spațiul gol. Va apărea o cutie în care veți putea adăuga text, imagini, video, legături și alte informații.
3. Folosind avizierul de tip *Wall*, elaborați /scrieți o scurtă curiozitate (informație) despre dvs. pe această platformă.
4. Citiți toate prezentările colegilor.
5. Încercați să faceți prezentarea colegilor fără a mai avea în față platforma.
6. Verificați atenția cu care vă ascultă colegii, introducând o greșală sau două în timpul prezentării.

**Lucru individual:** Publicați o întrebare sau o sarcină pentru elevi într-un avizier cu titlul „Familia mea”; folosiți zona descriptivă pentru a scrie instrucțiuni pentru elevi. Partajați (*Turn in*) avizierul elaborat pe platforma *Google Classroom*.

**Temă de reflecție:** Analizați necesitatea dezvoltării competenței digitale. Identificați elemente ale competenței digitale utilizabile în predarea disciplinei proprii. Enumerați domeniile din propria disciplină școlară care pot fi abordate cu ajutorul tehnologiei informației.

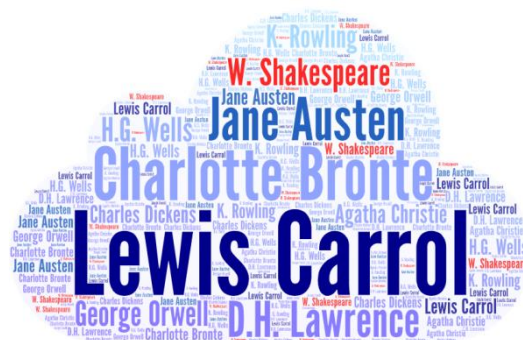
## SARCINA 5. Creați resurse educaționale digitale în aplicația online *WordArt*

**Organizarea clasei:** Lucru în perechi

**Materiale:** Modelul nourășului de cuvinte, aplicația *WordArt*

**Procedură:**

1. Priviți nourășul de cuvinte realizat cu ajutorul instrumentului *Wordart*. Identificați autorii.



2. Determinați ce au în comun acești autori? Ce știți despre ei? (*What do all these people have in common? What do you know about them?*).
3. Pentru a elabora un nourăș de cuvinte în aplicația *WordArt* (<https://wordart.com/>), accesați pagina aplicației și apăsați butonul de creare (*Create* sau *Create Now*).
4. Aplicația fiind deschisă, veți putea să introduceți cuvinte în tabelul *Words*, care conține coloane pentru inserarea cuvintelor și modificarea caracterelor după parametrii de înălțime, culoare, unghiul de vizualizare și stil.
5. Elaborați un nourăș de cuvinte compus din piesele lui W. Shakespeare.
6. Aplicați modificări asupra cuvintelor introduse, folosind diferite funcționalități pe care le oferă interfața aplicației pentru procesarea cuvintelor (*Shapes, Fonts, Layout, Style*).
7. Salvați produsul elaborat într-un format grafic de tip *jpeg*, folosind opțiunea de descărcare (*Download*).

**Lucru individual:** Creați în aplicația online *WordArt* un nourăș de cuvinte alcătuit din numele autorilor preferați și lucrările citite recent, și postați-l în *Google classroom* (*Turned in*).

### *Tema 2. Realizarea demersurilor didactice în definirea sensului prin integrarea resurselor educaționale*

Utilizarea dicționarilor online, aplicațiilor web și platformelor educaționale ce integrează resurse de învățare interactive valorificând un spectru larg de capacități lingvistice pentru relevarea termenilor/ definițiilor și explicarea sensului cuvintelor ca concepte cheie ale unei lecții, reprezintă un stimulent pentru începerea schimbului de idei, confruntării opiniilor, formulării sensului într-un anumit context. Un dicționar online este utilizat în special ca un instrument de informare, și, totodată, reprezintă un exercițiu interactiv, elevii având posibilitatea să schimbe opinii cu mai mulți colegi despre o imagine, un obiect/concept/fenomen/proces. Resursele de învățare interactive online pot oferi un suport considerabil pentru îmbunătățirea, completarea și îmbogățirea vocabularului atât pentru elevi, cât și pentru adulți. Actual există mai multe dicționare de antonime, sinonime,



ortografice, de expresii, și multe altele, îmbinate într-un singur format online, un exemplu fidel fiind dicționarul **Cambridge** (<https://dictionary.cambridge.org/>). Un alt dicționar interactiv cu o abordare inovatoare este dicționarul online **Visual Dictionary** (<http://visualdictionaryonline.com/>). *Visual Dictionary* oferă definițiile cuvintelor de la imagine la cuvânt fiind o referință integrală. Dicționarul vizual este ideal pentru profesori, părinți, traducători și elevi de toate nivelurile de calificare.

Pentru realizarea unor proiecte și activități de învățare interactive există numeroase aplicații a căror utilizare în procesul didactic permite numeroase modificări la nivelul unei discipline. Una dintre cele mai populare aplicații web care este utilizată pentru a proiecta și crea resurse de învățare interactive este **LearningApps.org** (<https://learningapps.org/>). *LearningApps* este o platformă gratuită, care oferă interfața de lucru pentru diverse limbi (inclusiv interfață în limba română), și este foarte apreciată de către profesori deoarece oferă multiple șabloane pentru elaborarea unor resurse de învățare interactive de concepție proprie, precum: *Ordonează perechi*, *Ordonare pe grupe*, *Cronologie*, *Ordine simplă*, *Răspuns text liber*, *Potrivire de imagini*, *Quiz cu alegere multiplă*, *Text spații goale*, și altele. Fiecare aplicație de pe platformă este disponibilă ca legătură (*link*) și / sau cod QR.

În învățarea limbii engleze platforma poate fi utilizată pentru a exersa întreaga gamă de domenii lingvistice (gramatică, vocabular și pronunție) și abilități lingvistice (citire, ascultare, vorbire și scris). Aplicația oferă o serie de șabloane pentru activități de limbaj cum ar fi jocuri și teste, potrivirea, identificarea, clasificarea, completarea spațiilor, cuvinte încrucișate, completarea răspunsurilor, ordonarea, sarcini cu alegere multiplă. Pot fi încărcate, de asemenea, texte, imagini, audio sau videoclipuri. Feedback-uri și indicii pot fi adăugate pentru a ajuta elevii să obțină răspunsuri corecte și să înțeleagă de ce răspunsul lor este corect sau greșit.

În momentul când se va alege un tip de șablon din zona *Alcătuieste exercițiu*, platforma oferă 3 exemple de exerciții similare (*Exemplu 1*, *Exemplu 2*, *Exemplu 3*), reprezentând nucleul șablonului selectat, și pentru a personaliza exercițiul este necesar de înlocuit titlul, descrierea, feedback-ul sarcinii și alte aspecte. Dacă se va alege *Alcătuieste exercițiu nou* în cadrul acestui șablon, platforma va afișa câmpurile de editare pentru toate elementele acestui tip de exercițiu.

Pentru a avea posibilități suplimentare privitor la elaborarea resurselor educaționale de concepție proprie și organizarea unei clase de elevi, este necesar de înregistrat un cont personal pe site-ul dat. Contul creat va afișa în zona meniului opțiunea *Clasele mele (My classes)*, prin intermediul căreia se pot crea clase separate de elevi și alcătui conturi pentru elevii acestor clase. Astfel va fi posibil să stocăm munca și să urmărim progresul de învățare pe platformă al fiecărui elev.

**SARCINA 6.** Explicați sensul cuvintelor propuse prin aplicarea dicționarelor online. Creați un exercițiu interactiv, reconstituind ordinea cronologică a evenimentelor unui fragment de text, utilizând aplicația *Learningapps*

**Organizarea clasei:** Lucru în perechi, lucru individual

**Materiale:** dicționare online, textul *William Shakespeare*, platforma *Learningapps.org*

**Procedură:**

1. Definiți termenii “theater”, “playwright”, “literature” cu ajutorul dicționarelor online [dictionary.cambridge.org/dictionary/british/literature\\_1?q=literature](https://dictionary.cambridge.org/dictionary/british/literature_1?q=literature), [visualdictionaryonline.com/](http://visualdictionaryonline.com/), [visuwords.com/](http://visuwords.com/).

2. Citiți textul *William Shakespeare* și identificați informațiile importante.

(<https://www.teachingenglish.org.uk/>).

*William Shakespeare was born on the 23rd of April 1564 in Stratford-upon-Avon, in England. His father was a glove maker, and they were not poor. His father became an important person in the town. William was the eldest boy in the family, so he had to help his father. One day, he went to a market with his younger brother, Edmund. Edmund slipped because it was muddy, and a young woman helped him to stand up. Her name was Anne Hathaway. After this meeting at the market, William and Anne fell in love, and they married in 1582. Anne gave birth to their first child, Susanna, in 1583. At first, William and Anne lived with William's parents, but they moved to another house in 1584. Their son Hamnet, was born in 1585, but sadly he died when he was only eleven. In 1587 William moved to London. He asked his brother to look after his wife and children, and he sent money home to Stratford and visited when he could. During his career, he worked as an actor, and he also wrote thirty seven plays: seventeen comedies, ten histories and ten tragedies, as well as poems. Shakespeare became rich and famous, and he had enough money to buy an expensive house in Stratford, called 'New Place'. His company of actors had enough money for a new theatre, The Globe, built in 1599. During a play in 1613, a fire started and The Globe burnt down. Fortunately, nobody was hurt, but Shakespeare seems to have written less in the years after the accident. William only came back to Stratford for the last five years of his life. He died on his birthday, aged 52, in 1616, and was buried in a church in Stratford. His daughter Susanna inherited most of his money and possessions.*

3. Accesați linkul <https://learningapps.org/display?v=pcd7v49ka20>.

4. Determinați linia cronologică a evenimentelor *Timeline: Shakespeare's life* prin valorificarea instrumentului *Learningapps*.

5. Analizați cum a fost elaborat exercițiul.

6. În baza textului *William Shakespeare* alcătuiți un exercițiu de completare a spațiilor cu cuvinte lipsă, folosind șablonul *Cloze text* din aplicația *Learningapps*. Urmați pașii:

- creați cont personal pe platforma *Learningapps*;
- pentru a crea exercițiul accesați opțiunea *Create app*, șablonul *Cloze text*. Vizualizați exemplele propuse 1, 2, 3, incluse în acest tip de șablon, apoi accesați butonul *Create new App*;
- în zona de editare introduceți titlu exercițiului (*App title*), descrieți sarcina de realizat (*Task description*), selectați tipul sarcinii (*Task type*) (selectare din listă sau completare manuală) și descrieți condițiile exercițiului. Introduceți textul (copiați din surse Internet) în zona *Cloze text*;
- identificați din text cuvintele care vor servi drept lacune (de/ex verbele sau alte alte părți de vorbire), și introduceți câte un cuvânt în fiecare din câmpurile *Cloze -1-*, *Cloze -2-*, *Cloze -3-*, și așa mai departe, adăugând elementele necesare la necesitate;
- după ce ați completat câmpurile date reveniți la textul din câmpul de text *Cloze text*, și în locul cuvintelor care sunt propuse să fie lacune (selectați-le și înlocuiți-le) introduceți, respectiv -1-, -2-, -3-, ș.a.m.d., urmând ordinea în care aceste cuvinte au fost introduse în câmpurile de jos;
- pentru a vizualiza exercițiul, accesați butonul *Finish editing and Show preview*. Verificați corectitudinea lucrării realizate, și dacă este necesar reveniți la zona de editare (*Edit again*). Salvați exercițiul (*Save app*);
- exercițiul poate fi partajat folosind opțiunile de legătură (*link*).

7. Prezentați exercițiul colegilor.

8. Realizați feedback pentru un exercițiu realizat de alți colegi.



**Lucru individual:** Creați un produs digital la tema „Sărbători tradiționale și simboluri culturale”, pe platforma *Learningapps* folosind șablonul *Ordonare pe grupe*. Postați produsul realizat pe platforma *Google Classroom (Turn in)*.

### *Tema 3. Crearea resurselor online pentru fixarea conținutului lingvistic*

Dezvoltarea resurselor informaționale este o preocupare prioritară a pedagogului, care este orientată spre stocarea, organizarea, asigurarea și livrarea tezaurului informațional în procesul de instruire. Sarcina de bază a cadrului didactic este conștientizarea importanței dezvoltării unei colecții de resurse online, care să satisfacă necesitățile celui care învață. Politica de dezvoltare a resurselor educaționale evoluează în funcție de necesitățile informaționale ale utilizatorilor cu intervenții de modificare necesare în procesul desfășurării actului didactic.

În contextul celor menționate mai sus, propunem activități de elaborare a conținuturilor lingvistice în aplicația web **Quizlet** (<https://quizlet.com/>). *Quizlet* este o aplicație online, foarte populară ca instrument de învățare, predare și evaluare a cunoștințelor la diferite discipline. *Quizlet* funcționează pe principiul elaborării unor cartonașe interactive (*flashcards*). Resursele elaborate cu ajutorul aplicației *Quizlet* îi ajută pe elevi să studieze și să acumuleze informații prin intermediul materialului interactiv ce poate fi folosit de către profesori și elevi la orice nivel de învățământ. Aplicația *Quizlet* poate fi accesată prin intermediul diferitor dispozitive electronice (laptopuri, telefoane mobile, tablete).

*Quizlet* oferă moduri de lucru cu diferite tipuri de resurse – zona *Study (Flashcards, Learn, Write, Spell, Test)* și zona *Play (Match, Gravity, Live)*, care contribuie la învățarea și revizuirea oricărui subiect într-o manieră antrenantă și eficientă.

În studierea limbilor, *Quizlet* poate contribui la învățarea și exersarea următoarelor abilități:

- definiția/sensul cuvintelor, acesta fiind cel mai frecvent mod în care profesorii folosesc *Quizlet*. Profesorul poate prelua cuvinte dintr-o lectură, articol, etc., sau dintr-un fragment de text studiat în clasă;
- pronunția cuvintelor. Aplicația *Quizlet* oferă o funcție de înregistrare audio, pe care profesorul o poate folosi pentru a înregistra pronunția corectă a cuvintelor, care uneori se pronunță în mod necorespunzător de către elevi. Elevii pot practica, de asemenea, și activitatea *Spell* de pe *Quizlet*;
- sintagme (grupuri de cuvinte), care pot fi utilizate în loc de definiții ale cuvintelor. Pentru a trece în revistă aceste seturi de cuvinte, se poate utiliza funcția *Quizlet Live*, în calitate de joc interactiv bazat pe lucru în echipă.
- elementele unei imagini. Aplicația conține funcția de încărcare a unei imagini și apoi, prin clic pe zonele imaginii, pot fi marcate elemente din imagine, creând o diagramă interactivă. Pentru a examina setul de diagrame ca acestea, se va folosi opțiunea *Match*;
- structura propoziției. Cuvintele (secțiuni de propoziție) unei propoziții pot fi amestecate pentru a oferi elevilor șansa de a le aranja corect. Activitatea poate fi desfășurată cu ajutorul modului de lucru *Write*.

**SARCINA 7.** Creați resurse online în aplicația *Quizlet* pentru integrarea expresiilor noi în vocabularul activ

**Organizarea clasei:** Lucru în perechi

**Materiale:** Tabelul cu expresiile frazeologice (Anexa 3), aplicația *Quizlet*, <https://quizlet.com/505069453/idioms-flash-cards/?x=1qqt>

**Procedură:**

1. Integrați în vocabularul activ expresiile frazeologice explorând instrumentul *Quizlet*.
2. Accesați adresa <https://quizlet.com/505069453/idioms-flash-cards/?x=1qqt> și realizați exercițiul în următoarea ordine: *Flashcards, Learn, Write, Spell, Test* (Anexa 3). Analizați posibilitățile de utilizare a modurilor de lucru.
3. În continuare, elaborați o fișă de lucru în baza fragmentului de text *Jane Eyre by Charlotte Brontë*, preluat de pe site-ul [https://onemorelibrary.com/index.php/en/?option=com\\_djclassifieds&format=raw&view=download&task=download&fid=28315](https://onemorelibrary.com/index.php/en/?option=com_djclassifieds&format=raw&view=download&task=download&fid=28315).

„John Reed was a schoolboy of fourteen years old; four years older than I, for I was but ten: large and stout for his age, with a dingy and unwholesome skin; thick lineaments in a spacious visage, heavy limbs and large extremities. He gorged himself habitually at table, which made him bilious, and gave him a dim and bleared eye and flabby cheeks. He ought now to have been at school; but his mama had taken him home for a month or two, “on account of his delicate health.” Mr. Miles, the master, affirmed that he would do very well if he had fewer cakes and sweetmeats sent him from home; but the mother’s heart turned from an opinion so harsh, and inclined rather to the more refined idea that John’s sallowness was owing to over-application and, perhaps, to pining after home.

John had not much affection for his mother and sisters, and an antipathy to me. He bullied and punished me; not two or three times in the week, nor once or twice in the day, but continually: every nerve I had feared him, and every morsel of flesh in my bones shrank when he came near. There were moments when I was bewildered by the terror he inspired, because I had no appeal whatever against either his menaces or his inflictions; the servants did not like to offend their young master by taking my part against him, and Mrs. Reed was blind and deaf on the subject: she never saw him strike or heard him abuse me, though he did both now and then in her very presence, more frequently, however, behind her back.” (*Jane Eyre*, chapter I)

4. Pentru a elabora fișe de lucru pentru elevi în cadrul aplicației *Quizlet*, la început trebuie să creați un cont personal. Pentru aceasta urmați pașii:
  - accesați pagina [quizlet.com](https://quizlet.com), activați butonul *Sign up* și urmați pașii de înregistrare propuse de aplicație. Puteți crea un cont gratuit folosind adresa dvs. de e-mail, contul Google sau contul Facebook. Este important, în momentul când creați contul personal să bifați opțiunea „*I am a teacher*”. Va fi necesar să confirmați adresa de e-mail legată de contul dvs. După ce veți intra în contul personal folosiți funcția *Settings* pentru modificări suplimentare la necesitate;
  - accesați butonul *Create* în partea de sus a aplicației. Veți fi redirecționați în fereastra de editare a cardurilor (flashcards). Folosiți *Title* și *Description* pentru a introduce titlul și descrierea necesară, iar zonele *Enter term* și *Enter definition* pentru a introduce informația ce urmează să fie explicată;
  - pentru a adăuga / însoți explicația definițiilor cu imagini accesați câmpul *Image*, iar pentru a adăuga câmpuri de completare - opțiunea *Add card*. La final cadrul poate fi salvat prin intermediul butonului *Create*, plasat în partea de jos a ecranului.

5. Identificați 10 cuvinte din fragmentul de text propus, și explicați sensul acestora, folosind un dicționar online. Puteți însoți explicația definițiilor cu imagini.
6. Vizualizați fișa elaborată în toate modulele de lucru ale aplicației. Prezentați fișa realizată colegilor.

**Lucru individual:** Creați o fișă de lucru interactivă în aplicația *Quizlet* la tema „Moduri de deplasare”, explicând, prin descriere și imagini, diverse mijloace de transport (automobil, tren, avion, corabie, metro, bicicletă). Postați (*Turn in*) lucrarea realizată pe platforma *Google Classroom*.

**SARCINA 8.** Valorificați resursele online de pe platforma *The Phrase Finder* <https://www.phrases.org.uk/meanings/phrases-sayingsshakespeare.html>, identificați expresii frazeologice noi și localizați expresiile în piesele lui Shakespeare

**Organizarea clasei:** Lucru în grup, lucru individual

**Materiale:** Tabelul cu expresii frazeologice, <https://www.phrases.org.uk/phrase-thesaurus/index.html>

**Procedură:**

1. Numiți ce piese cunoașteți scrise de W. Shakespeare și descrieți succint tema, ideea, subiectul lor.
2. Explorați resursele educaționale online <https://www.phrases.org.uk/phrase-thesaurus/index.html>, intrați în meniu (partea stângă sus a ecranului) și navigați la “The origins of phrases”, “The meanings of idioms”.
3. Identificați în ce piesă a lui Shakespeare au fost utilizate expresiile frazeologice discutate anterior. Elaborați și completați tabelul din Anexa 4, utilizând explicația definițiilor și alte informații și resurse de pe site-ul <https://www.phrases.org.uk/phrase-thesaurus/index.html>, într-un document *Google Docs*. Pentru a implementa sarcina propusă urmați pașii:
  - creați un nou document în *Google Docs* (*Start a new document*); observați că aplicația vă propune și alte tipuri de documente (prezentare, foaie de calcul, desen); intitulati documentul în zona *Untitled document*, apoi partajați-l. În zona de sus, în dreapta ecranului accesați butonul *Share* și adăugați adresa electronică a persoanei cu care partajați documentul. Puteți înscrie mai multe adrese electronice. Pentru a putea colabora în regim de editare, urmăriți să fie activată opțiunea *Can edit*. Folosind un document *Google* se poate face partajarea în grup prin permiterea accesului altor persoane pentru a iniția colaborarea asupra acestui document. Atunci când editați împreună cu alte persoane, puteți vedea cursorul în timp ce persoana/nele respective editează documentul. Pentru a iniția discuțiile asupra documentului, folosiți chat sau adăugați comentarii.
4. Postați (*Turn in*) rezultatul pe *Google Classroom*.

**Lucru individual:** Proiectați și elaborați o activitate de tip „potrivire” (*matching pairs*) în aplicația *Learningapps*, utilizând resurse online (proverbe, expresii frazeologice) de pe site-ul <https://www.phrases.org.uk/phrase-thesaurus/index.html>. Postați adresa URL (link-ul) a aplicației elaborate pe *Google Classroom* (*Turn in*).

#### *Tema 4. Crearea conținutului vizual în pragmatica lingvistică și logică*

Conținutul și maniera de a transmite un mesaj este influențat de modalitatea de exprimare a contextului. Crearea conținutului lingvistic vizual în pragmatica lingvistică și logică reprezintă o variantă ideală pentru integrarea imaginilor, diagramelor, cifrelor, videoclipurilor în formarea competenței de comunicare. Deoarece este dovedit științific, 90% din toată informația care este transmisă creierului nostru este vizuală, crearea conținutului lingvistic vizual fiind acompaniat de text îmbunătățește înțelegerea cititorilor asupra subiectului și facilitează interpretarea informațiilor vizuale în procesul de comunicare.

În continuare sunt prezentate un set de aplicații web care permit crearea conținutului lingvistic vizual pentru integrarea acestuia în activitățile la clasă:

1. **Voki** (<https://www.voki.com/>) se utilizează pentru a crea caractere (personaje) dinamice vorbitoare (*Vokis*). *Voki* este un instrument unic nu doar pentru profesori, dar și pentru implicarea elevilor în elaborarea unor expresii creative. Puteți personaliza *Voki* prin a lua identitatea multor tipuri de personaje (animale, obiecte, etc.) și utilizarea diferitor accesorii. Un personaj *Voki* poate vorbi cu vocea dvs. proprie, care poate fi înregistrată prin microfon, sau telefon sau încărcarea unor fișiere audio din arhivele personale. Personajul creat poate fi salvat, apoi partajat într-o rețea, trimis prin poșta electronică sau distribuit prin legătură URL (link). *Voki* este o aplicație comercială, care conține o ediție gratuită limitată. Însă chiar și-n condițiile limitate, aplicația oferă funcționalități care pot contribui la implicarea și înțelegerea noțiunilor, dezvoltarea abilităților de vorbire a elevilor în mai multe limbi străine, dezvoltarea capacității de exprimare publică, este un instrument excelent pentru lecții, prezentări, evaluări și multe altele.
2. **Canva** (<https://www.canva.com/>) este o aplicație simplă și originală pentru a proiecta un mesaj (viziune, ideie, etc.), având la bază grafică profesională, sau, cu alte cuvinte, de a exprima conținutul lingvistic prin imagini și grafică. Aplicația integrează funcționalități ușoare de editare și filtrare a fotografiilor, machetare, căutarea și partajarea informației grafice. Produsele elaborate în aplicația *Canva* au o prezență și un impact puternic asupra comunităților de social media, marketing, afaceri, antreprenoriale și educaționale. În calitate de profesori, puteți utiliza *Canva* pentru a crea prezentări de lucru ce conțin o grafică uimitoare de a vă transmite mesajul. *Canva* oferă modalități excelente pentru a partaja prezentările realizate (postarea pe rețele sociale, adrese URL fie legate de proiectarea informației, fie pentru acces modificabil în scopuri de colaborare asupra unui document). Deși aplicația propune elemente care se plătesc pentru a le putea folosi, identificăm și foarte multe posibilități de lucru în mod absolut gratuit.
3. **Piktochart** (<https://piktochart.com/>), o altă aplicație bazată pe cloud, permite utilizatorilor să creeze cu ușurință infografice/hărți conceptuale. Infografice sunt imagini care conțin diagrame/scheme vizuale pentru reprezentarea informațiilor conexe. În cadrul aplicației se pot încorpora hărți interactive, diagrame, videoclipuri și hyperlink-uri într-o infografică bazată pe un șablon sau pe o temă blank. Aplicația conține o bibliotecă de pictograme, imagini, fonturi și alte instrumente de proiectare. Pictograme și imaginile sunt organizate după domenii (educație, divertisment, oameni și forme). Infograficul elaborat poate fi salvat pentru o eventuală editare, iar produsul final poate fi exportat ca fișier PNG, JPEG sau PDF.
4. **Creately** (<https://creately.com/>) este o aplicație complexă, care permite elaborarea diagramelor, schemelor, hărților conceptuale, având suport sub forma unor forme geometrice. Aplicația

dispune de multe obiecte care transformă procesul de creare a documentelor într-un proces plăcut și dinamic.

5. **Wordwall** (<https://wordwall.net/>), este o aplicație web care permite elaborarea unor aplicații educaționale interactive care încurajează elevii să învețe activ sensul cuvintelor, relația între cuvinte și expresiile frazeologice, prin reprezentări grafice ale conținutului. Aplicația folosește diverse șabloane interactive de tip joc didactic, potrivirea cuvintelor, puzzle-uri, quiz-uri și multe altele. De asemenea, aplicația conține funcția de a crea activități printabile, care pot fi tipărite direct sau descărcate ca fișier PDF. Activitățile interactive pot fi redare pe orice dispozitiv web, cum ar fi un computer, telefon, tabletă sau tablă interactivă. Se poate crea o activitate complet interactivă în doar câteva minute. Aplicația oferă un pachet *Basic* în varianta gratuită.

### **SARCINA 9.** Creați conținut lingvistic vizual în aplicația *Voki* – un personaj literar îndrăgit din lectura preferată

**Organizarea clasei:** Lucru individual, lucru în grup

**Materiale:** Modelul <http://tinyurl.com/ya3z34xq>, aplicația *Voki*

**Procedură:**

1. Accesați adresa <http://tinyurl.com/ya3z34xq> și examinați produsul digital.
2. Creați un monolog al unui caracter shakespearian îndrăgit sau cunoscut, explorând instrumentul <https://www.voki.com/>. Pentru aceasta creați cont pe platforma <https://www.voki.com>.
3. Accesați butonul *Try it -it's free*, în câmpurile propuse introduceți informația necesară pentru a vă înregistra pe platformă. După ce v-ați înregistrat puteți crea un personaj dinamic, utilizând butonul *Create*. În ecranul de editare, din bara de instrumente dreapta, alegeți personajul (*Character*), aplicați diverse accesorii (*Accessories*) personalizând avatarul dvs. Puteți modifica fundalul și culorile unor elemente ale avatarului utilizând instrumentele *Image* și *Color*.
4. Utilizați butonul *Voice* pentru a crea monologul. Aveți la dispoziție instrumente pentru a înregistra vocea dvs. prin microfonul calculatorului, sau la telefon, sau să culegeți textul în câmpul propus.
5. Salvați monologul și partajați legătura către fișierul elaborat pe platforma *Google Classroom*.

**Lucru individual:** Creați un personaj dinamic, inspirat din romanul *The Woman in White*, W. Collins pe platforma *Voki* și postați-l în *Google Classroom*.

### **SARCINA 10.** Creați conținut lingvistic vizual în aplicațiile *Canva* și *Piktochart* - sarcini creative cu întâmplări imaginare

**Organizarea clasei:** Lucru individual

**Materiale:** Aplicațiile *Canva* și *Pictorchart*



## Procedură:

1. Examinați exemplul propus, urmărind informația din prezentare la adresa:  
[https://www.canva.com/design/DAD92OZ9Px4/share/preview?token=O786v7xlbUK6Q6LNWh4Wog&role=EDITOR&utm\\_content=DAD92OZ9Px4&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAD92OZ9Px4/share/preview?token=O786v7xlbUK6Q6LNWh4Wog&role=EDITOR&utm_content=DAD92OZ9Px4&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=sharebutton).
2. Folosind aplicația *Canva* (<https://www.canva.com/>), scrieți un text de 10–15 propozitii în care să relațați o întâmplare imaginară, utilizând expresiile frazeologice menționate în sarcinile anterioare. Următoarele etape vă ajută să elaborați o prezentare în aplicația *Canva*:
  - creați un cont în bază de e-mail, sau folosiți contul dvs. din rețeaua socială;
  - în interfața aplicației găsiți butonul *Create a design* și stabiliți dimensiunea proiectului dvs. din lista propusă. Pot fi create lucrări de diverse dimensiuni: postere, broșuri, flyere, dimensiuni customizate etc., pentru lucrarea curentă folosiți dimensiunea *Presentation* (1920x1080)). După alegerea dimensiunii, se va deschide ecranul de editare a acestei prezentări, iar în partea stângă vedeți un meniu, din care selectați secțiuni precum șabloane (*Templates*), fotografii (*Photos*), elemente (*Elements*) de tip figuri geometrice, grile, diagrame, fonturi pentru text (*Text*) (diferite stiluri de scriere), fundaluri (*Background*), și alte instrumente;
  - din meniul stânga selectați șablonul *Education Presentation*, și aplicați una din aceste teme. Folosind paginile-șabloane afișate mai jos în zona stângă, creați o prezentare formată din 10 pagini. Prima pagină să conțină titlul istorioarei pe care o descrieți și numele dvs.;
  - aplicați diverse pagini, în care puteți edita zona de text pentru a înscrie propozițiile dvs. Dacă aveți nevoie să adăugați informație, din meniul *Text* selectați un tip de font, iar în zona de editare se va activa o ferestruică în care veți culege textul dvs. De asemenea, lucrați asupra design-ului. Imaginile, formele ce se conțin pot fi eliminate și inserate altele noi. Designul dvs. poate include text, pictograme, fotografii sau ilustrații. Acestea trebuie combinate într-un mod atractiv vizual;
  - publicați prezentarea folosind zona *Share* sau *Present* în partea de sus a ecranului.
3. După ce ați exersat funcționalitățile aplicației, redactați textul, având în vedere următoarele aspecte:
  - să respectați tema și să prezentați întâmplarea sub forma unei relatări;
  - să existe introducere, cuprins și încheiere, fiecare idee nouă fiind marcată printr-un paragraf;
  - să vă exprimați corect, clar și adecvat;
  - să respectați normele de ortografie și de punctuație.
4. Partajați prezentarea dvs. pentru a oferi/primi feedback de la colegi.
5. În continuare, analizați exemplul de pe adresa <https://create.piktochart.com/output/35131863-project-on-diversity>. Folosind aplicația *Piktochat* descrieți o altă istorioară- întâmplare imaginară. Textul istorioarei să fie descris având aceleași principii explicate mai sus în p.3. Următoarele etape vă ajută să elaborați o prezentare în aplicația *Piktochat*:
  - accesați pagina aplicației *Piktochart* (<https://piktochart.com/>) și activați butonul *Sign up* pentru a vă înregistra;
  - fiind înregistrați veți putea crea conținut vizual de tip infografice, prezentări, postere, flyere, rapoarte. Activați butonul *Create new*, selectați dimensiunea *Presentation*, iar din șabloanele afișate alegeți șablonul *blank*. Dacă selectați un șablon din cele propuse, alegeți

unul cât mai simplu, deoarece în continuare veți avea de editat zonele de conținut ale acestuia;

- după ce ați selectat șablonul, adăugați textul (zona *Text*). Când lucrați în editor, puteți adăuga și șterge text, făcând dublu clic pe casetele de text. Puteți folosi, de asemenea, instrumentul *Textframe* pentru a crea text și titluri de excepție cu grafică gata de utilizare. Puteți personaliza, de asemenea, lucrarea dvs., folosind elemente grafice (*Graphics*), în care veți identifica o serie de instrumente utile (*Shapes and Icons, Illustrations, Lines, Photos, Photoframe*). Lucrarea poate fi completată cu elemente de design (*Design components*) și fundal (*Background*). Aplicația conține mai multe instrumente pe care le puteți studia individual;
- vizualizați lucrarea realizată înainte de a o salva (*Preview*). Puteți partaja lucrarea (*Share*) și descărca în formatul PDF (*Download*).

6. Partajați prezentarea realizată.

**Lucru individual:** Creați produse digitale pe platformele *Canva* și *Piktochart* la tema *Articole de vestimentație* și postați-le în *Google Classroom* (*Turn in*).

## SARCINA 11. Creați conținut lingvistic vizual în aplicația *Wordwall* descoperind noi expresii

**Organizarea clasei:** Lucru individual și în grup

**Materiale:** Fișa *Idioms* (Anexa 5), aplicația *Wordwall*

**Procedură:**

1. Accesați adresa <https://wordwall.net/resource/2954575>.
2. Rezolvați anagrama și găsiți expresiile prin ordonarea literelor.
3. Fixați cunoștințele (expresiile frazeologice) pe hârtie.
4. Citiți expresiile din fișa *Idioms* Anexa 4 și discutați în grupuri a câte doi care ar fi semnificația lor.
5. Individual, creați un exercițiu anagramă în aplicația *Wordwall* cu expresii din tema *Alimentația. Denumiri de produse alimentare, bucate, băuturi*. Pentru a elabora orice tip de exercițiu interactiv (o activitate nouă) în aplicația dată, se va selecta un șablon din lista propusă și apoi se va introduce conținutul. La început urmați pașii:
  - creați cont personal pe site-ul <https://wordwall.net/> folosind butonul *Sign up*. Accesați apoi butonul *Create activity*, iar din lista afișată găsiți șablonul *Anagram*;
  - introduceți conținutul exercițiului dvs.; specificați titlul exercițiului (*Activity Title*); activați opțiunea „indicii” (with clue) și înscrieți cuvintele în zonele *Phrase* și *Clue*. Pentru a adăuga noi cuvinte folosiți +*Add a phrase*. Puteți folosi imagini sau text pe post de indicii.
  - introduceți cel puțin 8 cuvinte pentru un impact vizual mai mare; la final apăsați butonul *Done*;
  - lansați la execuție aplicația elaborată (*Start*). Puteți trece la un alt tip de șablon de vizualizare a exercițiului folosind opțiunea *Switch template*;
  - publicați exercițiul elaborat (*Share*).

**Lucru individual:** Creați un produs digital la tema „*Muzica și instrumente muzicale*” în aplicația *Wordwall* și atașați link-ul aplicației elaborate pe platforma *Google Classroom*.

**SARCINA 12.** Creați conținut lingvistic vizual în aplicația *Creately*, elaborând o hartă conceptuală

**Organizarea clasei:** Lucru individual

**Materiale:** Harta conceptuală la tema *Hamlet* (Anexa 6), aplicația *Creately*

**Procedură:**

1. Examinați exemplul propus în Anexa 6 (Modelul hărții conceptuale la tema *Hamlet, W.Shakespeare*) <https://app.creately.com/diagram/DWaUAdml7r4/edit>.
2. Elaborati individual o hartă conceptuală pe suport de hârtie la tema „*Arborele genealogic a lui W.Shakespeare*”.
3. Pentru a transfera modelul în formatul digital, accesați aplicația *Creately* (<https://creately.com>) și realizați harta conceptuală. Pentru aceasta în continuare urmați pașii:
  - Creați cont personal pe site-ul respectiv și apăsați butonul *Start Drawing now*, apoi opțiunea *Add Document*. În fereastra nouă, pe partea stângă aveți un șir de șabloane, accesați varianta *Education, Nursing Concept Map*.
  - Insezați forme în zona de editare (câmpul de lucru) folosind opțiunea *Simple Shapes*, iar *Text* pentru a culege textul în aceste forme. De asemenea, culoarea de fundal a formelor geometrice poate fi modificată prin *Style*. Textul poate fi introdus și în afara formelor, folosind opțiunea *Text* din partea de sus a ecranului din stânga. Modificările acestui text pot fi realizate din opțiune din dreapta a ecranului de editare (pictograma *Information*).
  - Documentul creat poate fi partajat (*Share*) și/sau salvat (*Export*).
4. Postați produsul dvs. pe *Google Classroom* în flux pentru a fi văzut de colegii dvs.
5. Comentați 2 produse digitale ale colegilor dvs.

**Lucru individual:** Creați o hartă conceptuală la tema *Activități sportive și sporturi tradiționale* și plasați-o pe *Google Classroom* (*Turn in*).



## II. INSTRUMENTE EDUCAȚIONALE DIGITALE PENTRU PROIECTARE DIDACTICĂ ȘI ÎNVĂȚARE INTERACTIVĂ

### II.1. Integrarea platformelor educaționale în proiectarea și organizarea procesului educațional

Proiectarea didactică online. Studierea posibilităților de proiectare didactică utilizând instrumentul <i>Learning Designer</i> Gestionarea procesului educațional în condițiile actuale ale integrării platformelor interactive Utilizarea instrumentelor multimedia online
--

#### *Tema 1. Proiectarea didactică online. Studierea posibilităților de proiectare didactică utilizând instrumentul Learning Designer*

Proiectarea demersului didactic este demersul didactic personalizat, desfășurat de profesor care constă în anticiparea etapelor și a acțiunilor concrete de realizare a procesului de predare. Proiectarea demersului didactic presupune:

- asigurarea unui parcurs școlar individualizat,
- planificarea calendaristică,
- proiectarea secvențială,
- combinarea într-un mod personalizat a elementelor programei – obiective de referință, conținuturi, activități de învățare, alocarea de resurse materiale și de timp.

Pentru a realiza o proiectare didactică online, vom folosi instrumentul web *Learning Designer*, creat pentru a ajuta profesorii și învățătorii să proiecteze activități de predare/ învățare (similar cu un proiect de lecție), care relevă subiectul, numărul de studenți, obiectivele, finalitățile și durata actului de învățare. *Learning Designer* ghidează profesorul în proiectarea activității de predare/învățare având la bază cele șase tipuri de învățare: citire / scriere / ascultare (sau achiziție), investigare, practică, producție, discuție și colaborare (*Read/Write/Listen (or Acquisition), Inquiry, Practice, Production, Discussion and Collaboration*), conform metodologiei lui Laurillard “Conversational Framework” (2012). Interfața *Learning Designer* este alcătuit din două zone: “Browser” și “Designer”. În zona “Browser” puteți căuta, analiza și adapta proiectele de învățare/predare ale altor autori, iar în zona “Designer” puteți să elaborați proiecte de la zero.

Mai mult ca atât, instrumentul oferă feedback cu privire la activitatea proiectată arătând proporția dintre diferitele tipuri de învățare în designul dvs. în formă de grafică, astfel încât să puteți vedea unde ar trebui să faceți ajustări. *Learning Designer* include, de asemenea, un motor de căutare care pune la dispoziție o bibliotecă de modele de învățare care ar facilita procesul de proiectare al predării/învățării. Profesorul poate prelua idei relevante despre diverse modele alternative de predare/învățare. Instrumentul oferă un sistem de ajutor online, care oferă utilizatorilor un glosar de concepte pedagogice și suport pentru selectarea instrumentelor de învățare.

**SARCINA 13.** Proiectați o activitate didactică în aplicația *Learning Designer*. Descrieți sarcini de lucru pentru elevi, având la bază un instrument web utilizat pentru dezvoltarea competențelor de comunicare în limba engleză

**Organizarea clasei:** Lucru individual și în grup

**Materiale:** *Learning Designer* (<https://www.ucl.ac.uk/learning-designer>), <https://v.gd/R1KKxy>

**Procedură:**

1. Accesați adresa <https://v.gd/R1KKxy>, <https://www.ucl.ac.uk/learning-designer/viewer.php?uri=%2Fshared%2Ffid%2Fb4d1289b3691bbe0929cf705fee3bd4fac9cea1f2545f2952706222b2e5f828&fbclid=IwAR1pvcEsvwFMJW3NyCWdgdZfuhm47inxllGvWN8KtUvDFQ1coxWk8kLF6H8> și analizați activitățile prezentate.
2. Discutați în grup trăsăturile esențiale ale proiectării acestei activități și notați-le pe hârtie.
3. Proiectați o activitate didactică per grup pe această platformă și plasați adresa URL a link-ului pe *Google Classroom* în flux pentru a putea fi analizată de colegii dvs.



4. Creați contul personal pe pagina <https://www.ucl.ac.uk/learning-designer>, apoi faceți clic pe „design nou” (*New Design*) și completați tema, timpul, numărul de elevi implicați, descrierea activității, modul de organizare, obiective, finalități (*Topic, Total Learning Time, Size of Class, Description, Mode of Delivery, Aims, Outputs*). Apoi faceți clic pe „adaugă activitate” (*Add TLA*), și *Learning designer* va solicita să selectați tipul de învățare dintr-o listă de șase tipuri de învățare citire / vizionare / ascultare, investigare, practică, producție, discuție și colaborare (*Read/Write/Listen (or Acquisition), Inquiry, Practice, Production, Discussion and Collaboration*), care trebuie descris cât mai detaliat.
5. La pasul următor specificați dimensiunea grupului și cât timp va dura fiecare activitate. Dacă este ceva ce elevul face acasă sau online se poate adăuga un fișier sau o adresă URL. Astfel, descrieți fiecare secvență a activității. *Learning designer* creează o diagramă grafică dinamică care evocă experiența de învățare în întregime. În momentul în care se fac modificări/ajustări, de exemplu se schimbă tipul de învățare, timpul alocat pentru o sarcină, dimensiunea grupului, diagrama își schimbă proporționalitatea. Când finalizați clic pe *Save*. Puteți partaja (*Share*) proiectele de învățare cu colegii și cursanții dvs. chiar dacă aceștia nu sunt conectați la *Learning*

*Designer*, trimițându-le adresa (link), iar instrumentul va oferi o adresă URL scurtată. De asemenea, puteți exporta (*Export*) proiectul de învățare ca document MS Word pentru editare, imprimare sau partajare.



6. În proiectarea activității dvs. parcurgeți următoarele etape: realizați asocierile dintre obiectivele de referință și conținuturi; împărțiți demersul în unități de învățare; stabiliți succesiunea de parcurgere a unităților de învățare; alocați timpul considerat necesar pentru fiecare unitate de învățare.
7. În final, prezentați proiectul fiecărui grup și comentați punctele forte și slabe ale proiectelor digitale ale colegilor dvs.

**Lucru individual:** Proiectați o activitate didactică pe platforma *Learning Designer* la tema „Țări și naționalități”, utilizând cel puțin un instrument digital în descrierea sarcinilor de lucru, și postați (*Turn in*) produsul pe *Google Classroom*.

## *Tema 2. Gestionarea procesului educațional în condițiile actuale ale integrării platformelor online*

Cadrul didactic trebuie să fie capabil să monitorizeze comunicarea digitală și să gestioneze procesul educațional. Pentru a gestiona informația în formatul digital, cadrul didactic urmează șă:

- folosească strategii de identificare și căutare avansată a resurselor digitale în rețea;
- structureze datele în fișiere;
- gestioneze drepturile de acces;
- asigure și să monitorizeze procesarea în colaborare a datelor la distanță;
- utilizeze un sistem de management școlar;
- folosească sisteme de gestionare a procesului educațional (clasă virtuală, organizarea materialelor de învățat, calendarul, orarul, catalogul online).

**SARCINA 14.** Creați o clasă virtuală pe platforma *Google Classroom* pentru disciplina Limba Engleză

**Organizarea clasei:** Lucru individual

**Materiale:** Calculator conectat la Internet, cont *gmail*, serviciul *Google Classroom*

## Procedură:

1. Deschideți serviciul *Google Classroom*, având la bază un cont activ de poștă electronică *gmail*.
2. Creați o clasă virtuală pentru disciplina limba engleză.
3. Schimbați setările generale și de evaluare ale cursului pentru a activa contul dvs. de profesor
4. Adăugați utilizatori în calitate de profesori următoarele conturi: [lucia.barbalat1@gmail.com](mailto:lucia.barbalat1@gmail.com), [tchiriac2016@gmail.com](mailto:tchiriac2016@gmail.com)
5. Adăugați o listă de elevi.
6. Structurați pe module/teme (unități de învățare) materialele din *Classroom*.
7. Adăugați material, temă, temă cu chestionar și întrebare, fișiere în activitățile cursului.
8. Programați o activitate din curs.

**Lucru individual:** Continuați să lucrați la clasa dvs. virtuală și finalizați operațiile menționate în procedură.

### *Tema 3. Utilizarea instrumentelor multimedia online*

Folosirea tehnologiilor multimedia, ca resurse de învățare, schimbă formula tradițională a actului didactic: se trece de la predare pasivă la învățare activă, iar elevul este situat în centrul procesului de învățământ. Astfel învățarea trece dincolo de sala de clasă și ajută elevii să-și dezvolte competențele de gândire, comunicare și învățare. Prin utilizarea TIC și a tehnologiilor multimedia se obține o eficientizare a procesului de învățământ, se facilitează cunoașterea, aprofundarea, asimilarea unui bagaj vast de cunoștințe într-o perioadă mult mai scurtă, se facilitează memorarea, se pot organiza diverse proiecte de lucru în colaborare. Vom menționa câteva instrumente digitale multimedia, care pot fi utilizate de profesori în dezvoltarea conținutului multimedia, acestea fiind instrumente cu instalare gratuită pe un calculator: *Picasa*, *Windows movie maker*, *Adobe Photoshop*, *Media Monkey*. În condițiile web-ului există, de asemenea mai multe servicii pentru elaborarea documentelor multimedia: *Moovly*, *Animaker*, *Wideo*, *Prezi*, cel mai popular fiind *PowToon*, deoarece este un instrument online care permite crearea explicațiilor/mesajelor și prezentărilor video animate și profesionale ca o alternativă online la aplicația *PowerPoint*. Vom menționa ca mai multe aplicații web din cele menționate folosesc gratuit pachete basic limitate.

Pentru a încorpora și a beneficia de posibilitățile multiple ale unui instrument online gratuit, propunem aplicația *Google Slides* din suita de servicii pentru educație de la Google. *Google Slides* propune o varietate de teme de prezentare, sute de fonturi, videoclipuri încorporate, animații, grafică și altele. În plus, accesați, creați și editați prezentările oriunde mergeți - de pe telefon, tabletă sau computer - chiar și atunci când nu există nicio conexiune. Aplicația *Google Slides* poate fi și download-ată. Asupra unei prezentări *Google* se pot organiza sarcini în colaborare, iar modificările dvs. sunt salvate automat pe măsură ce tasteți. Prezentările elaborate pot fi salvate și în formatul tradițional PPT, cât și în alte formate.

## **SARCINA 15.** Creați o prezentare multimedia utilizând serviciul *Google Slides*

**Organizarea clasei:** Lucru în perechi

**Materiale:** Fișa de realizare a proiectului cu utilizarea instrumentelor multimedia online, *Google Slides*

## **Etapale realizării proiectului cu utilizarea instrumentelor multimedia online:**

- Alegerea temei
- Stabilirea scopului
- Planificarea activității
- Realizarea proiectului
- Evaluarea proiectului

## **Criterii de evaluare a proiectului/prezentării:**

1. **Fondul lucrării:** originalitatea subiectului; claritatea conținutului; prezentarea explicită a noțiunilor cuprinse; alegerea corectă a cuvintelor; aranjarea corectă a acestora în pagină.
2. **Forma lucrării:** ortografie; exactitate morfologică.
3. **Aspectul grafic:** prezentare, vizibilitate, estetică.
4. **Aspectul plastic:** forma compozițională; prezentarea elementelor în acțiune; originalitatea creației; colorit interesant; acuratețea desenului.
5. **Aspectul tehnic:** utilizarea unei teme predefinite (opțiunea *Themes*); titluri și caractere unificate după înălțime, culoare, stil de font și aliniere în diapozitiv (titluri de mărime 26-30 pt, aliniate în centru; conținutul de bază -20-22 pt, aliniat pe stânga); explicarea conținutului de bază a prezentării având la bază text succint, imagini, tabele și scheme; utilizarea componentei multimedia video, identificând o resursă adecvată temei explicate; utilizarea tranziției dintre diapozitive (opțiunea *Motion*); utilizarea moderată a animației în conținutul prezentării.

## **Procedură:**

1. Formați perechi și realizați o listă cu autorii și titlurile operelor literare studiate în ultima perioadă.
2. Recitiți fragmentele literare care v-au impresionat cel mai mult.
3. Selectați „piesa” și personajul pe care doriți să-i reprezentați grafic (gândiți-vă să argumentați alegerea făcută). Întitulați proiectul dvs. Elaborați un plan după care veți lucra.
4. Faceți un schimb de opinii într-o conversație cu colegul pentru a unifica ideea proiectului dvs. (conceptul și planul proiectului se stabilește de comun acord).
5. Urmăriți etapele și criteriile de ghidare în rezolvarea acestei sarcini (Etapele de elaborare și Criteriile de evaluare a proiectului).
6. Inițiați un document pe *Google Slides* și elaborați o prezentare multimedia formată din 8-10 diapozitive la tema stabilită, respectând cerințele tehnice (p.5, Criterii de evaluare a proiectului).
7. Salvați prezentarea dvs. și anexați produsul final la platforma *Google Classroom*.

**Lucru individual:** Participați la un brainstorming pentru a lista teme de proiect *utile școlii dvs.* Elaborați planul unui proiect, conform abordării AEIOU, pornind de la următoarele repere: stabiliți clasa, unitatea de învățare, durata, obiective de referință vizate, etape, organizarea clasei. Realizați proiectul în *Google Slides* sau în aplicația *Powtoon*, ca alternativă de lucru suplimentară.

## II.2. Instrumente digitale pentru valorificarea competențelor de citire și scriere, competențelor de audiere, pronunție și comunicare orală, dicție

Crearea conținuturilor educaționale animate în colaborare pentru formarea abilităților de scriere și lectură ale elevilor  
Familiarizarea cu resursele digitale de determinare a scorului de lizibilitate a textelor „readability scores of a text”  
Instrumente digitale pentru depășirea dificultăților de citire și scriere în limba engleză  
Dezvoltarea abilității de comprehensiune prin valorificarea competenței de audiere și pronunție cu ajutorul tehnologiei  
Utilizarea jocurilor educaționale digitale pentru învățarea tematică a conținuturilor  
Crearea testelor electronice pentru verificarea cunoștințelor

### *Tema 1. Crearea conținuturilor educaționale animate în colaborare pentru formarea abilităților de scriere și lectură ale elevilor*

Crearea activităților educaționale multimedia în colaborare reprezintă un mijloc de dezvoltare a gândirii, elevii lucrând în perechi, în grupuri mici sau mari pentru a rezolva una și aceeași problemă, a genera idei, a investiga un studiu de caz. Activitățile în colaborare dezvoltă abilități și capacități de gândire critică, care depășesc capacitatea unui singur individ, facilitează comunicarea eficientă. Caracteristicile lucrului în colaborare sunt: interdependența pozitivă, răspunderea individuală, caracterul eterogen al membrilor grupului, conducerea în comun, muncă eficientă în grup, combinația dintre conținutul lingvistic și jocul didactic, rolul de observator al profesorului.

Crearea conținuturilor animate în colaborare devine o activitate captivantă și ușor de implementat, datorită unor aplicații web accesibile, precum *StoryJumper* și *Bookemon*.

*StoryJumper* (<https://www.storyjumper.com/>) este un instrument utilizat pentru a elabora cărți digitale, așa numite povești digitale multimodale, care conțin texte, imagini, audio și videoclipuri. Povestirea digitală servește ca mijloc de a oferi elevilor posibilitatea de a-și îmbunătăți abilitățile de gândire critică și creativitate, abilități de scriere, narațiune, cât și contribuie ca instrument la formarea unor abilități de alfabetizare digitală. De asemenea, povestirea digitală ar putea fi considerată potrivită ca un mijloc adecvat de colaborare în grup deoarece oferă profesorilor o interfață pentru a gestiona și revizui activitatea și implicarea elevilor. O altă aplicație din această categorie este *Storybird* care permite crearea de povești digitale ilustrate, utilizând diverse reprezentări grafice. Aplicația are nivelul de bază care poate fi folosit gratuit, și nivelul avansat care implică achiziția unor opțiuni suplimentare, precum funcționalitatea de a imprima povestea creată pe site. Aplicația *Bookemon*, la fel, este destinată pentru a crea cărți online, în baza unor documente importate, șabloanelor sau cărți create de la zero. Toate aceste aplicații fac parte din setul de instrumente web de tip storytelling. Actual există foarte multe aplicații în acest domeniu.

În procesul studierii limbii engleze, antrenarea elevilor în activități de scriere creativă cu ajutorul poveștilor digitale se axează pe implicarea celor care învață în construirea componentelor primare ale unei povești (personaj, provocare, motivație, împrejurări, obstacole, punctul culminant și sfârșitul poveștii). De asemenea, puteți ajusta materialul pentru a se potrivi nevoilor clasei dvs și în alte contexte didactice.



## SARCINA 16. Creați conținuturi animate în colaborare

**Organizarea clasei:** Lucru în grup

**Materiale:** Instrumentele web *StoryJumper*, *Bookemon*

**Procedură:**

1. Accesați următoarea adresă: <https://www.storyjumper.com/book/read/42566466/Little-Bear-is-Stuck-at-Home#>
2. Ascultați/citiți povestirea. Analizați modalitatea de a descrie evenimentele.
3. Creați o carte digitală cu *StoryJumper* (<https://www.storyjumper.com/>) sau *Bookemon* (<https://www.bookemon.com/>). Ambele aplicații necesită crearea unui cont personal (*sign up*). Completați informațiile necesare pentru înregistrare pe aceste site-uri și urmăriți să activați contul dvs. în calitate de profesori (*teacher account*). În continuare vom explica procesul de creare a unei povești digitale pe baza aplicației *StoryJumper*:
  - accesați contul creat în aplicația *StoryJumper*, și navigați prin interfață pentru a vizualiza opțiunile de lucru ale aplicației. Există posibilitatea de a crea clase (+*Add Class*) sau să le adăugați de pe platforma *Google Classroom*, în cazul că aveți deja liste de elevi înregistrați; este necesar să creați o clasă pentru a iniția activități de lucru în colaborare cu elevii dvs;
  - accesați butonul +*Creare book*. *Storyjumper* oferă opțiuni pentru a crea o poveste de la zero sau a folosi un șablon;
  - alegeți un șablon potrivit sarcinii dvs. sau un blank. Șabloanele pot fi utilizate pentru a crea diferite tipuri de carte, cum ar fi: “all about me book”, “narrative writing”, “reflective journal”, “ABCs of any topic”, “group book”, “teach a topic book”, și “diary”. În momentul când veți accesa unul dintre șabloane, aplicația va afișa un spațiu de lucru pentru a edita cartea dvs.
  - navigați prin interfață spațiul de editare a aplicației. Pe partea stângă veți găsi instrumente pentru text, recuzite, scene și fotografii (*Text, Props, Scenes, Photos*). Faceți selecții în fiecare secțiune pentru a vizualiza opțiunile oferite de aplicație. În partea de jos a ecranului se află cronologia care vă afișează coperta și paginile dvs în ordine secvențială. Utilizați cronologia pentru a naviga între pagini în timp ce lucrați. Pe măsură ce creați povestea dvs., faceți clic pe salvare pentru a previzualiza lucrarea; revenirea în zona de editare se face prin Edit. Puteți folosi butonul *Add Voice* pentru a însoți povestea dvs cu narațiune audio. În partea de sus a ecranului se află butoanele de salvare, publicare, partajare și de colaborare (*Share, Publish, Collaborate and Save&Exit*) pentru a partaja lucrările dvs.
4. Alcătuiți un rezumat (*Summary*) pe baza unei povești. Atrageți atenție la următoarele reguli în cazul scrierii unui rezumat: Începeți direct cu prezentarea faptelor, fără aprecieri sau comentarii la adresa personajelor sau a evenimentelor, dialogul și vorbirea directă sunt redactate succint, prin vorbire indirectă, cu transformarea persoanelor I și a II-a a verbelor și pronumelor la persoana a III-a. În mod obligatoriu, verbele trebuie să fie la *Past Simple, Past Perfect, Past Continuous, Past Perfect Continuous*.
5. Prezentați cartea grupului dvs., apoi tuturor participanților.
6. După ce ați ascultat rezumatul, faceți un scurt comentariu: a. *Mi-a plăcut la povestirea grupului A ...* b. *Felul în care ați scris este...* c. *Aș vrea să știu de ce/dacă/unde.*

**Lucru individual:** Scrieți un mesaj de felicitare mamei sau altei persoane cu prilejul zilei de naștere pe platforma *E-Cards* (<https://www.e-cards.com>). Expediați mesajul pe adresele electronice [lucia.barbalat1@gmail.com](mailto:lucia.barbalat1@gmail.com), [chiriac.tatiana@upsc.md](mailto:chiriac.tatiana@upsc.md)

**SARCINA 17.** Elaborați exerciții interactive pe platforma *Wordwall* pentru dezvoltarea abilităților de lectură și scriere ale elevilor

**Organizarea clasei:** Lucru în perechi și lucru individual

**Materiale:** model de exercițiu online (Anexa 7), aplicația *Wordwall*

**Procedură:**

1. Formați perechi de lucru. Accesați următoarea adresa URL: <https://wordwall.net/resource/2959176>.
2. Completați propozițiile cu cuvintele lipsă (exercițiu realizat cu ajutorul instrumentului *Wordwall*).
3. Analizați opțiunile acestei platforme și notați alegerile dvs. vis-a-vis de formarea competențelor de scriere în limba engleză pe caiet și discutați-le în perechi.
4. Creați un exercițiu individual pe această platformă, utilizând un text (la discreția dvs.) din manualul școlar și anexați legătura către exercițiul elaborat (link-ul) pe platforma *Google Classroom*.

**Temă de reflecție:** Comparați tipurile de șabloane și posibilitățile de elaborare a exercițiilor interactive pe platformele *Wordwall* și *Learningapps*, și determinați care sunt punctele tari și slabe ale acestor aplicații.

*Tema 2. Familiarizarea cu resursele digitale de determinare a scorului de lizibilitate a textelor „readability scores of a text”*

Resursele digitale de determinare a scorului de lizibilitate a textelor „readability scores” calculează numărul de propoziții, cuvinte, silabe și caractere din text. Rezultatul acestor numere se conectează la șapte formule populare de lizibilitate a textului (readability). Instrumentele de determinare a scorului de dificultate a textelor <https://readable.com/text/>, [https://www.online-utility.org/english/readability\\_test\\_and\\_improve.jsp](https://www.online-utility.org/english/readability_test_and_improve.jsp), <https://www.webfx.com/tools/read-able/>, sunt proiectate să releve cât de ușor este de citit un text pentru a oferi sfaturi de a îmbunătăți comprehensiunea lui. Cele mai populare formule de citire și înțelegere a textului în limba engleză sunt: *Flesch reading ease score*, *Flesch-Kincaid grade level*, *Fry graph readability formula*, *Gunning fog index*, *Coleman Liau grade*. Mai jos găsiți descifrarea formulelor *Flesch reading ease score* și *Flesch-Kincaid grade level*.

#### I. Flesch reading ease score și Flesch-Kincaid grade level

([https://en.wikipedia.org/wiki/Flesch%E2%80%93Kincaid\\_readability\\_tests](https://en.wikipedia.org/wiki/Flesch%E2%80%93Kincaid_readability_tests))

Punctaj de lizibilitate	Clasa	Descifrarea
100.00–90.00	5	foarte ușor de citit; ușor de înțeles pentru un elev de 11 ani



90.0–80.0	6	ușor de citit la nivel de conversație
80.0–70.0	7	foarte ușor de înțeles
70.0–60.0	8-9	engleza de bază înțeleasă de elevi de la 13-15
60.0–50.0	10-12	moderat de dificil de citit
50.0–30.0	colegiu	dificil de citit
30.0–10.0	absolvirea colegiului	foarte dificil de citit; recomandat pentru absolvenții universității
10.0–0.0	profesional	extrem de dificil; recomandat doar pentru absolvenții universității

Flesch-Kincaid grade level și Flesch reading ease score în principiu calculează același lucru și iau în calcul lungimea propozițiilor și lungimea cuvintelor și numărul total de cuvinte și propoziții, doar că diferă modalitatea de calcul. Flesch-Kincaid grade level determină nivelul de lectură la nivel de clasă.



### Flesch Reading Ease

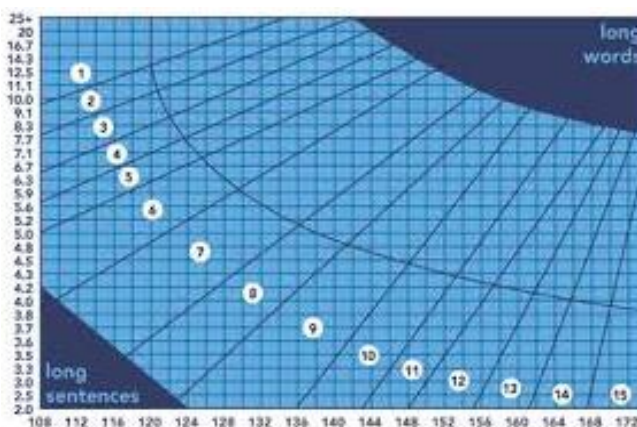
$$206.835 - 1.015 \left( \frac{\text{total words}}{\text{total sentences}} \right) - 84.6 \left( \frac{\text{total syllables}}{\text{total words}} \right)$$

### Flesch-Kincaid Grade Level

$$0.39 \left( \frac{\text{total words}}{\text{total sentences}} \right) + 11.8 \left( \frac{\text{total syllables}}{\text{total words}} \right) - 15.59$$

Sursa (<https://readable.com/blog/the-flesch-reading-ease-and-flesch-kincaid-grade-level/>)

**II.** Formula de lizibilitate *Fry* (sau graficul de lizibilitate *Fry*) este o metodă de determinare a lizibilității textelor în limba engleză, dezvoltată de Edward Fry. Nivelul de citire (sau nivelul de dificultate de citire) este calculat prin numărul mediu de propoziții (*axa y*) și silabe (*axa x*) la o sută de cuvinte.



Sursa: <https://readabilityformulas.com/fry-graph-readability-formula.php>

Cercetările anterioare sugerează că cea mai potrivită formulă de lizibilitate a textelor de citire care să corespundă nivelului de clasă al elevilor este formula *Dale Chall*. Formula de lizibilitate *Dale-*

*Chall* este un test de lizibilitate care oferă un decalaj/diferență numeric al dificultăților de înțelegere pe care le întâmpină cititorii atunci când citesc un text.

## **SARCINA 18.** Determinați scorul de lizibilitate a textului și explorați instrumentele digitale ce dezvoltă competențele de citire

**Organizarea clasei:** Lucru în grup

**Materiale:** site-ul de noutăți <https://www.voanews.com>, biblioteca electronică gratuită [gutenberg.org](http://gutenberg.org), instrumente online pentru citirea, ortografia și gramatica textelor în limba engleză: <https://www.naturalreaders.com/online/> și <https://www.text2speech.org>, instrumente de lizibilitate a textelor: [https://www.online-utility.org/english/readability\\_test\\_and\\_improve.jsp](https://www.online-utility.org/english/readability_test_and_improve.jsp), și <https://readable.com/text/>, instrument de exersare a citirii <https://vocaroo.com/>

**Procedură:**

1. Selectați textul *Shakespeare*, copiați-l în zona de citire în una din platformele <https://www.naturalreaders.com/online/>, <https://www.text2speech.org/> și ascultați-l/citiți-l cu ajutorul instrumentelor propuse (există posibilitatea de a schimba vocea naratorului – *Choose voice* și de a ajusta viteza de citire - *Speed*). Pe site-ul <https://www.text2speech.org> fișierul poate fi descărcat pe calculator (formatele audio MP3 sau WAV).

*Shakespeare* ([www.teachingenglish.org.uk](http://www.teachingenglish.org.uk))

*Shakespeare is England's most famous playwright and poet. His plays are known throughout the world and he introduced up to 300 words and dozens of phrases into the English language. He was born in Stratford-upon-Avon in the year 1564. He probably went to the local grammar school, King Edward VI's School, where he learnt Greek and Latin. He didn't go to university. In 1582, he married Anne Hathaway, who was three months pregnant. In total, they had three children. He left Stratford to go and live in London, working as a playwright and actor. He performed many times for Queen Elizabeth I. Shakespeare's group built their own theatre called the Globe. By now, Shakespeare was very rich. He bought the second biggest house in Stratford and many other properties as investments. He had a good head for business. He died in 1616, probably of fever. In his will, he left his second best bed to his wife. Nobody knows for certain why he did this. He is buried in Stratford.*

2. Înregistrați vocea dvs. în timp ce citiți textul *Shakespeare*. Pentru aceasta folosiți pictograma microfonului (*Press the button to start recording!*) pe site-ul de înregistrare a vocii *Vocaroo* (<https://vocaroo.com/>). După ce ați înregistrat vocea dvs., salvați și partajați documentul audio (*Save and Share*).
3. Ascultați înregistrarea dvs. și a altor colegi.
4. Determinați în grupuri care sunt avantajele și dezavantajele acestor platforme.
5. În continuare explorați resurse educaționale de pe <https://www.voanews.com> - site-ul care include știri din SUA și din întreaga lume, precum și noutăți despre știință, sănătate, cultură și multe alte subiecte, și [gutenberg.org](http://gutenberg.org) - biblioteca online care conține peste 60.000 de cărți electronice gratuite.
6. Identificați și selectați un text pentru lectură de pe platformele menționate mai sus.
7. Copiați textul în zona de verificare (*Copy and Paste*) și determinați-i nivelul de lizibilitate cu ajutorul unui instrument din cele propuse: <https://readable.com/text/>,

<https://www.webfx.com/tools/read-able/>, [https://www.online-utility.org/english/readability\\_test\\_and\\_improve.jsp](https://www.online-utility.org/english/readability_test_and_improve.jsp)

8. *Microsoft Word* are opțiunea de a arăta nivelul *Flesch-Kincaid grade level*. Pentru aceasta deschideți programul *Microsoft Word*, faceți clic pe *Word Options*, apoi pe *Proofing*, și selectați *Show readability statistics*. Din acest moment va fi activată funcția de determinare a *Flesch-Kincaid grade level*. Copiați un text într-un fișier *Microsoft Word*, efectuați verificarea ortografică, făcând clic pe *Spelling and Grammar* și în final se va genera un tabel în care se va indica nivelul *Flesch-Kincaid*.
9. Discutați în grupuri termenii: *Flesch-Kincaid Grade Level*, *Gunning Fog Index* etc.

**Temă de reflecție:** Analizați și identificați gradul de lizibilitate a textelor propuse elevilor pentru lectură suplimentară.

### *Tema 3. Instrumente digitale pentru depășirea dificultăților de citire și scriere în limba engleză*

Instrumentele digitale integrate pentru depășirea dificultăților de citire și scriere în limba engleză ajută elevii în parcurgerea traseului de la conceperea unui enunț nedezvoltat la formularea unui paragraf complex, asigurând trecerea graduală de la simplu la complex, și care tinde progresiv spre îmbogățire permanentă până la complexitate. Instrumentele digitale permit integrarea textelor de o diversificare largă (narațiuni, descrieri, dialoguri, articole, scrisori etc.), care în procesului lecturii duc la o creștere a gradului de comprehensiune a unui text și la stimularea imaginației elevilor în procesul de scriere.

Pentru dezvoltarea competențelor de scriere și citire se propune instrumentul *Wordwall* și platforma *PIZZAZ*.

*Wordwall*, am menționat anterior, este un instrument digital compus dintr-o colecție ordonată de exerciții bazate pe memorizarea cuvintelor și a vocabularului. După cum se cunoaște există mai multe tipuri de vocabular cum ar fi: vocabular pentru audiere, vocabular pentru comunicare orală, vocabular pentru citire și vocabular pentru scriere. Resursele educaționale elaborate cu ajutorul aplicației *Wordwall* dezvoltă, în special, vocabularul pentru citire și vocabularul pentru scriere. *Wordwall* favorizează conștientizarea sensului cuvintelor și oferă acces la vocabularul activ, concepte și abilități, de asemenea instrumentul consolidează asimilarea cuvintelor și îi ajută pe elevi să vadă relațiile dintre cuvinte și idei.

*PIZZAZ*, un site cu o colecție de resurse educaționale, lansat de Leslie Opp-Beckman în anul 1995, și este utilizat de profesorii de limba engleză cât și de vorbitorii de alte limbi (ESOL) pentru dezvoltarea competenței de scriere. Resursele site-ului pot fi accesate la adresa <https://darkwing.uoregon.edu/~leslieob/pizzaz.html>. Activitățile de pe această platformă sunt create pentru a satisface necesitățile celor care învață începând cu nivelul începător până la nivelul avansat și pot fi utilizate absolute de toate vârstele. Elevii se pot antrena la scrierea diferitor tipuri de poezii: *Cinquain*, *Diamante*, *Haiku*, *Limerick*, *Persona*, *Sausage*, *Twist*, *Up and Down*, și diferitor tipuri de ficțiune: *Basket Stories*, *Magazine Marvels*, *Story Boxes*, *Wacky Web Tales*, *Chain Stories*, jocuri, frământări de limbă. Site-ul este extrem de simplu, activitățile sunt clar explicate, creative și îmbinate cu sarcini și fișe de lucru.

**SARCINA 19.** Analizați opțiunile de elaborarea a exercițiilor interactive destinate pentru dezvoltarea competenței de citire și comprehensiunii textului ale aplicației *Wordwall*

**Organizarea clasei:** Lucru individual și în grup

**Materiale:** Fișa *World Intellectual Property Day* (Anexa 8), aplicația *Wordwall*

**Procedură:**

1. Citiți textul *World Intellectual Property Day* și apoi accesați adresa <https://wordwall.net/resource/2960206>; completați locurile lipsă din text.
2. Accesați adresa <https://wordwall.net/resource/2960423> și ordonați corect cuvintele din propoziții.
3. Accesați adresa <https://wordwall.net/resource/2961874> și găsiți corespondența dintre expresii și definiții.
4. Discutați în grupuri (3 persoane) avantajele și dezavantajele șabloanelor de lucru ale aplicației *Wordwall* care se utilizează pentru dezvoltarea competenței de citire și comprehensiunii textului.

**Lucru individual:** Creați un produs digital la tema *Călătorii* pe platforma *Wordwall* și plasati adresa exercițiului în *Google Classroom*.

**SARCINA 20.** Dezvoltați competența de scriere prin respectarea anumitor cerințe formale sau structuri cu ajutorul resurselor educaționale online

**Organizarea clasei:** Lucru în grup

**Materiale:** Fișa *Poems* (Anexa 9), site-ul cu resurse educaționale *PIZZAZ*

**Procedură:**

1. Lucrați în grupuri (3 persoane). Studiați poeziile *DIAMANTE*, *PERSONA* din Fișa *Poems* (Anexa 9), preluate de pe site-ul *PIZZAZ* (<https://darkwing.uoregon.edu/~leslieob/pizzaz.html>).
2. Identificați structura / forma poeziei (care sunt părțile de vorbire din fiecare rând).
3. Raportați oral grupului cu privire la sentimentul / tonul poeziei.
4. Răspundeți la întrebări: *Care este relația dintre prima și ultima linie? Care este „mijlocul” poeziei (punctul de tranziție)? Cum este structurată poezia și din ce părți de vorbire sunt alcătuite versurile?*
5. După ce ați analizat exemplele poeziilor *DIAMANTE* și *PERSONA* alcătuiți *Persona poem* și *Diamante poem* după modelul dat.
6. Citiți în grupuri poeziile create, alegeți cele mai reușite și le postați în flux în *Google Classroom*.

**SARCINA 21.** Analizați opțiunile de lucru și posibilitatea de a scrie un document în colaborare folosind *Google Docs*; creați un document online și editați simultan cu alte persoane

**Organizarea clasei:** Lucru în grup

**Materiale:** Serviciul *Google Docs*, avizierul *Padlet*

<https://padlet.com/barbalat1/4rsgzccvnriwemcm>

**Procedură:**

1. Formați grupuri de lucru (câte 4 persoane).
2. Accesați *Google Docs* și creați un document care ar reflecta un proiect de voluntariat pe care ați dori să-l organizați cu elevii dvs. Colaborați împreună la realizarea acestui proiect, faceți share colegilor dvs. de grup și distribuiți rolurile și sarcinile. Pe parcurs comentați ideile colegilor pentru a fi ulterior redactate. Pentru a implementa sarcinile propuse urmați pașii:
  - creați un nou document în *Google Docs* (*Start a new document*); întitulați documentul și partajați-l. Adăugați adresa electronică a persoanelor cu care partajați documentul, urmăriți să fie activată opțiunea *Can edit*. Inițiați discuții, folosind chat sau comentarii.
3. Identificați avantajele procesului de lucru în colaborare asupra documentelor cu ajutorul *Google Docs*.
4. Partajați ideile dvs. pe platforma *Padlet*, accesând adresa <https://padlet.com/barbalat1/4rsgzccvnriwemcm>.

**Temă de reflecție:** Discutați cu elevii dvs. despre fenomenul vloggerilor / bloggerilor. De ce ei sunt urmăriți de milioane de abonați și reprezintă adevărate modele ale generației Z (cei născuți între 1997-2012). Faceți o legătură dintre bloggeri și competențele de scriere.

#### *Tema 4. Dezvoltarea abilității de comprehensiune prin valorificarea competenței de audiere și pronunție cu ajutorul tehnologiei*

Succesul acțiunilor educaționale în vederea dezvoltării competenței de audiere și pronunție este determinată de acordarea unui statut important tehnologiilor informaționale. În acest scop propunem două site-uri web care conțin un set de materiale didactice pentru valorificarea competenței de audiere și pronunției în limba engleză.

1. Tehnologia *esl-lab* reprezintă un demers ameliorativ pentru deslușirea înțelesului textelor audiate, pentru formarea încrederii și depășirea timidității în pronunțarea mesajelor orale. Receptarea mesajului în timpul audierii este o sarcină complexă deoarece audierea în sine încorporează lucrul concomitent a mai multor strategii metacognitive de ascultare: planificare, traducere mentală, activarea cunoștințelor anterioare, activarea atenției, evaluare. Buna funcționalitate a acestor strategii a modelelor mentale ale elevilor poate fi asigurată de integrarea tehnologiilor în valorificarea competenței de audiere și pronunție. Laboratorul de ascultare *Randall's Cyber Listening Lab* este una dintre cele mai cunoscute resurse educaționale online și una dintre cele mai bune pentru utilizatorii care doresc să-și îmbunătățească abilitățile de ascultare în limba engleză. Site-ul este creat în principal pentru dezvoltarea abilităților de ascultare. Sunt create multe fișiere audio pentru studenți de nivel începător, intermediar și avansat. De fapt, proprietarul site-ului web clasifică înregistrările drept ușoare, medii și dificile. Resursele educaționale online sunt grupate în: teste generale de ascultare,



teste de ascultare în scopuri academice, activități de pre-ascultare, activități post-ascultare. Fiecare activitate de ascultare de pe *esl-lab.com* are o varietate de teste de dezvoltare a vocabularului care ajută la revizuirea și îmbunătățirea abilităților de ascultare și vorbire. Nu este necesară înregistrarea pentru accesul la materiale, fișe de lucru etc. Pe site există asistența de utilizare a materialelor și videoclipuri care ghidează utilizatorul.

2. Site-ul *Movie Segments to Assess Grammar Goals* conține o bibliotecă de filmulețe și activități variate pentru evaluarea, revizuirea subiectelor gramaticale prin exerciții distractive și provocatoare. Site-ul oferă secvențe de film, proiecte didactice, fișe de lucru cu cheie de răspuns pentru fiecare activitate și sfaturi pentru a vă dezvolta propriile activități gramaticale cu materialele necesare.

**SARCINA 22.** Analizați resursele digitale de pe platformele *esl-lab.com* (<https://www.esl-lab.com/>) și *Movie Segments to Assess Grammar Goals* (<https://moviesegmentstoassessgrammargoals.blogspot.com>)

**Organizarea clasei:** Lucru individual, în perechi și în plen

**Materiale:** Fișa *Prepositions* (Anexa 8), textul *Healthy Life Style*, aplicațiile: *esllab*, *Movie Segments to Assess Grammar Goals* <https://moviesegmentstoassessgrammargoals.blogspot.com>, filmul *Allied*

**Procedură:**

1. Accesați platforma <https://www.esl-lab.com/> și căutați textul *Healthy life style* (categoria *Listening activities*, nivelul *Intermediate*).
2. Auziați textul *Healthy life style*, răspundeți la întrebări, bifând răspunsurile corecte.
3. Realizați testele: *Mixed-Up Sentence*, *Multiple-Choice Questions*, *Gap-fill Exercise*, *Sentence and Vocabulary Matching*.
4. Formați perechi de lucru și realizați o investigație. Există multe companii care promovează produse care promit niște schimbări de sănătate uimitoare: de la pierderea în greutate până la o mai bună putere a memoriei. Determinați cum putem spune dacă afirmațiile sunt adevărate sau nu? Căutați online un produs sau serviciu care pretinde că oferă rezultate fantastice, citiți informațiile și identificați orice părți ale anunțului care pot fi înșelătoare. Împărtășiți ideile dvs. cu colegul.
5. Accesați site-ul <https://moviesegmentstoassessgrammargoals.blogspot.com/>. Vizionați filmul *Allied: Prepositions*, (accesați *MOVIE SEGMENT DOWNLOAD - ALLIED*, fila *Download*) și analizați subiectul/mesajul filmulețului.
6. Descărcați fișa de lucru (Anexa 8) (accesați *Worksheet*, fila *Download*) și realizați exercițiul gramatical, completând propozițiile cu prepozițiile după caz. Anexați (*Turn in*) fișa completată la platforma *Google Classroom*.

**Lucru individual:** Proiectați o activitate didactică interactivă la tema „Activități recreative, educaționale, culturale” cu resursele identificate pe platformele *esl-lab.com* și *Movie Segments to Assess Grammar Goals*. Descrieți activitatea într-un document *Google Docs*. Postați rezultatul pe *Google Classroom* în flux pentru a primi/oferi feedback de la colegii dvs.

## *Tema 5. Utilizarea jocurilor educaționale digitale pentru învățarea tematică a conținuturilor*

Utilizarea jocurilor educaționale schimbă radical moduri de gândire și paradigmele științifice, care presupune intrarea imaginativă într-o altă realitate prin instituirea unui „joc“. Aceasta presupune o abordare didactică dinamică pentru învățarea tematică a conținuturilor ca practică mentală. Activitățile didactice create cu ajutorul jocurilor educaționale devin activități „memorabile“ și mobilizează achizițiile de limbă și le poziționează într-un climat ludic.

Jocurile didactice pot fi clasificate în funcție de mai multe criterii. În studierea limbilor jocurile pot fi utilizate pentru dezvoltarea laturii fonetice a limbajului, pentru formarea abilității de exprimare corectă din punct de vedere gramatical, pentru precizarea și activizarea vocabularului.

Există mai multe aplicații web care oferă posibilități de a elabora jocuri didactice pentru învățarea tematică a conținuturilor. În continuare vom prezenta website-urile *Crossword Labs* și *Study Stack*.

**Crossword Labs** (<https://crosswordlabs.com/>) este cel mai simplu mod de a construi, rezolva, partaja și imprima cuvinte încrucișate online (puzzle, crossword). Este un site gratuit, în care pot fi elaborate jocuri didactice ușor și rapid. Cuvintele încrucișate elaborate cu aplicația *Crossword Labs* ajută elevii să studieze sau revizuiască vocabularul nou, oferind definiția și provocând elevii să scrie corect.

**Study Stack** (<https://www.studystack.com/>) este un instrument web 2.0 gratuit destinat pentru a crea carduri/fișe de învățare (flashcards) sau pot fi utilizate unele dintre milioane de carduri care au fost deja create. Pentru fiecare set de carduri site-ul web generează automat peste zeci de moduri de a studia și revizui materialul. *StudyStack* este o resursă eficientă pentru elevi în consolidarea vocabularului din diverse domenii. Acest instrument de învățare poate fi utilizat într-o varietate de moduri, precum potrivirea cuvintelor și semnificațiile lor, găsirea unui sinonim sau antonim, folosirea imaginilor (dacă este cazul), cuvinte încrucișate, teste, dezlegarea cuvintelor.

**SARCINA 23.** Elaborați jocuri didactice folosind aplicațiile <https://crosswordlabs.com>, <https://www.studystack.com>, <https://learningapps.org/>

**Organizarea clasei:** Lucru individual

**Materiale:** Aplicațiile *Crossword Labs*, *Study Stack*, fișa *Phrasal verbs* (Anexa 9)

**Procedură:**

1. Recapitulați expresiile verbale *Phrasal verbs* și realizați exercițiul de pe adresa <https://crosswordlabs.com/view/cnide-3>.
2. Elaborați cuvinte încrucișate cu ajutorul instrumentului *Crossword Labs* (<https://crosswordlabs.com>):
  - pentru a crea un crossword, faceți clic pe „creați un crossword” (*Make a Crossword*). În interfața aplicației completați următoarele zone: titlul crossword-ului (*Crossword Title*) (includeți numele complet sau o anumită caracteristică după care veți recunoaște produsul elaborat pentru a-l găsi cu ușurință în continuare); cuvintele cheie și indiciile lor (*Words and Clues*);
  - elaborați un crossword de concepție proprie. Pentru a construi corect crossword-ul trebuie să respectați instrucțiunea: „Introduceți cuvântul, un spațiu și apoi indiciul/definiția. Un

cuvânt/indiciu per rând”. Respectați această comandă, altfel nu veți putea vedea ce ați elaborat. Creați o parolă (pentru a proteja cheia/descifrarea). Faceți clic pe salvare (*Save and Finish*) pentru a previzualiza produsul elaborat. Veți avea posibilitatea de a edita cuvintele (Edit) în caz de necesitate. Opțiunea *Focus Mode* permite rezolvarea online a cuvintelor încrucișate și este recomandat anume acest regim deoarece nu conține etichete suplimentare în pagina web;

- partajați exercițiul dvs. pe Google Classroom, utilizând adresa URL (*Share, URL- Copy, Share, Google Classroom*). Există posibilitatea de a trimite exercițiul prin e-mail sau de a descărca/printa documentul (PDF sau Word) (*Print*).
3. Accesați adresa <https://www.studystack.com/flashcard-1574360> pentru a realizați exercițiile la tema *Literary devices* după cum urmează: *flashcards, matching, crossword, snowman, study table* etc.
  4. Elaborați o colecție de carduri explorând alte 8 expresii verbale (*Phrasal verbs*):
    - accesați platforma *Study Stack* <http://www.studystack.com> și faceți clic pe „înscris gratuită” (*Free Sign up*) pentru a crea un cont personalizat. După ce veți accesa contul personal, aveți la dispoziție o interfață de lucru în opțiunea *Dashboard* pentru a elabora colecția de carduri;
    - creați setul de carduri. Pentru aceasta faceți clic pe creare card nou (*Create New Stack*). În fereastra de editare aveți 3 file - *Settings, Data, Slides*. La început asigurați-vă să completați detaliile în fila setări (*Settings*): denumirea setului de carduri (*Stack name*), descrierea (*Description*), tipul etichetei (*Side labels*), bifați opțiunile de generare și editare la necesitate, specificați categoria (*Category*) și apoi faceți clic pe salvare modificări (*Save Changes*). În continuare activați fila de date (*Data*) pentru a completa vocabularul: conceptele cheie și definițiile concise (*Term and Definition*), adăugați rânduri la necesitate pentru alte cuvinte (*Add blank rows*) și iarăși salvați modificările (*Save Changes*);
    - vizualizați exercițiul realizat folosind șabloanele propuse în interfața aplicației (*flashcards, matching, crossword, snowman, study table, hungry bug, unscramble* etc.) Faceți clic pe „My StudyStack” în orice etapă pentru a merge la o altă colecție de carduri pe care ați creat-o sau pentru a edita o colecție existentă. Puteți partaja o colecție de carduri cu elevii dvs. prin expedierea adresei URL.

**Lucru individual:** Elaborați un produs digital de concepție proprie la tema „*Regnul vegetal. Plante și copaci*” utilizând unul din instrumentele *Crossword Labs, Study Stack* sau *LearningApps*. Anexați rezultatul la platforma *Google Classroom* (*Turn in*).

## *Tema 6. Crearea testelor electronice pentru verificarea cunoștințelor*

Pentru ca retenția, înțelegerea profundă să aibă loc, elevii trebuie să aibă posibilitatea să încheie ei înșiși ora cu o secvență de instruire în mod “distractiv” realizând teste electronice pentru verificarea cunoștințelor. Testul electronic poate fi propus la sfârșitul, începutul sau pe parcursul unei unități de învățare oferind o listă de concepte/ subiecte/ aspecte tratate pe parcurs. Testul electronic se poate concentra adesea pe fapte, informații memorate și abilități de gândire.

La tema dată propunem implementarea următoarelor instrumente:

1. **Testmoz** (<https://testmoz.com/>) este un instrument web excelent pentru elaborarea testelor electronice. Fiecare test creat are o adresă URL unică, pe care o puteți utiliza pentru a edita testul



ulterior sau pentru a partaja cu alții. *Testmoz* oferă, de asemenea, rapoarte detaliate, astfel încât profesorii să poată analiza scorurile și răspunsurile elevilor. La finele realizării unui test, aplicația *Testmoz* creează un raport al testului pentru administrator (profesor), incluzând: numele fiecărui elev, nota, punctajul, timpul de început, timpul total, nota medie și timpul mediu. *Testmoz* listează, de asemenea, în format tabel, răspunsurile individuale pentru fiecare întrebare (corectă sau greșită) cu verificări simple și procente corecte pentru fiecare întrebare, astfel încât să puteți evalua elevul, precum și întrebarea de test. Ambele secțiuni ale raportului pot fi descărcate și introduse în excel, unde profesorul poate manipula în continuare datele. După ce testul a fost realizat și transmis, elevii pot vedea instantaneu procentul de răspunsuri corecte, sau, prin setări suplimentare, pot fi adăugate informații despre întrebările pe care le-au primit și răspunsurile corecte. Tipurile de itemi care pot fi implementați pe platforma dată sunt: adevărat / fals; o variantă de răspuns corectă; mai multe variante de răspuns corecte; introducerea răspunsului în spațiul rezervat. *Testmoz* are limitări precum incapacitatea de a include imagini sau videoclipuri. De exemplu, nu se poate insera imaginea unei plante și formula întrebări despre părțile acesteia.

2. ***ProProfs Quiz Maker*** (<https://www.proprofs.com/quiz-school/>) este un instrument de creare a testelor online care permite crearea și distribuirea de teste distractive interactive. Fiind cel mai de încredere aplicație de creare a testelor gratuite, este preferată de profesori, formatori, instituții de învățământ și companii. Este cel mai popular pentru crearea de teste publice, teste de personalitate, sondaje de opinie, evaluări, examene educaționale etc. *ProProfs Quiz Maker* are multiple funcții: creează teste cronometrate, colectează feedback, adăugă note și explicații, gestionează rezultatele elevilor sub formă de rapoarte sau diagrame, distribuie testele pe *Facebook* și *Twitter*, prin e-mail / printare, obținerea certificatelor în final.

3. ***Kahoot*** este o platformă de învățare bazată pe joc, utilizată pentru evaluarea cunoștințelor elevilor, pentru evaluarea formativă sau ca o pauză interactivă de clasă. Întrebările sunt proiectate pe un ecran partajat, în timp ce un număr nelimitat de jucători răspund la întrebări cu smartphone-ul, tableta sau computerul lor. Când selectați un *Kahoot* pentru a vă juca cu elevii dvs., va trebui să selectați un mod de joc clasic sau de echipă (*classic or team*). Apoi faceți click pe Joacă (*Play*) ar trebui să vedeți un ecran de lobby, unde sunt afișate instrucțiunile pentru a merge la *kahoot*. Introduceți un cod PIN al jocului. Lăsați această pagină deschisă și faceți-i cursanților să urmeze instrucțiunile de pe propriile dispozitive. Pe măsură ce se alătură, veți vedea că numele lor apar pe ecran. Faceți clic pe „Start” odată ce toată lumea s-a alăturat. Folosiți butonul „Următorul” (*Next*) pentru a trece prin ecranele de rezultate și pentru a trece la următoarea întrebare. Odată ce toate întrebările au fost răspunse, veți putea colecta feedback-ul cu privire la rezultatele *kahoot-ului* de la elevii dvs. și a descărca rezultatele.

## **SARCINA 24.** Proiectați și creați teste de evaluare a cunoștințelor cu ajutorul aplicațiilor web de testare online

**Organizarea clasei:** Lucru individual și în grup

**Materiale:** Aplicațiile *Testmoz*, *Proprofs*, *Kahoot*

## Procedură:

1. Accesați adresa <https://testmoz.com/q/4761176> și realizați testul. Urmăriți cum au fost formulate întrebările și ce variante de răspuns sunt oferite.
2. Elaborați un test de verificare a cunoștințelor în aplicația *Testmoz*. Urmăriți pașii de mai jos pentru a crea testul dvs:
  - accesați site-ul *Testmoz* (<https://testmoz.com/>). Pentru a crea un test gratuit (aplicația nu cere înregistrare), faceți clic pe opțiunea construcția unui test (*Build a test*), și introduceți titlul testului (*Name*), o parolă (*Password*) și apăsați butonul *Create test* pentru a vă păstra ca administrator al testului. Interfața panelului de control (*Dashboard*) conține opțiuni de lucru pentru setări suplimentare, introducerea itemilor de test, publicarea testului și afișarea rezultatelor;
  - ajustați setările pentru testul dvs.: scrieți o introducere și cuvinte de finalizare pentru testul dvs., setați un cod de acces care să le permită elevilor să acceseze testul și să alegeți ce informații vor vedea elevii la final (procentul de răspunsuri corecte, răspunsuri individuale la întrebări și/sau răspunsuri corecte);
  - culegeți itemii de test accesând fila *Questions*. Tipul de întrebări se va alege din opțiunea *Insert*. Introduceți 6 itemi, folosind diverse tipuri de întrebări. Aplicați diverse posibilități de editare a întrebărilor și răspunsurilor de test;
  - publicați testul (fila *Publish*). Vi se va oferi o adresă URL și parola pe care ați creat-o pentru a le oferi studenților, astfel încât acestea să poată face testul (elevii nu trebuie să aibă un cont, nici profesorul). Unul dintre avantajele majore ale acestui program este ușurința de utilizare. Fără a fi nevoie să vă înregistrați clasa, un test poate fi creat în doar câteva minute. Interfața este foarte simplă. Veți accesa testul creat pe o adresă generată de aplicație (*Your test is published and available at:*). După ce parcurgeți testul puteți reveni pentru a realiza modificări de rigoare accesând butonul de administrator;
  - anexați adresa URL a testului dvs. la platforma *Google Classroom*.
3. În continuare accesați adresa următoare: <https://www.proprofs.com/quiz-school/story.php?title=educational-design-quiz> și realizați testul propus. Analizați interfața oferită de aplicație comportament, feedback, tipul de itemi).
4. Elaborați un test de verificare a cunoștințelor în aplicația *Proprofs*:
  - pentru a crea un test electronic accesați adresa <https://www.proprofs.com/quiz-school/>. Va fi necesar să vă înregistrați dacă nu aveți cont pe site-ul dat. După înregistrare vă logați (*Log in To Quiz Maker*) în colțul din dreapta sus;
  - creați testul. Faceți clic pe „creare test” (*Create A Quiz*). Alegeți tipul de test pe care doriți să-l creați. În acest caz, alegeți un test evaluat cu punctaj (*Test Scored*), apoi introduceți titlul testului dvs. și descrierea lui. Există o varietate de moduri de a personaliza descrierea întrebării dvs., inclusiv posibilitatea de a adăuga imagini, link-uri sau alte forme de media. Să adăugăm o poză. Faceți clic pe pictograma imagine (*image icon*), apoi introduceți o adresă URL pentru imagine sau încărcați o imagine de pe computerul dvs. Finalizați făcând clic pe „trimiteți pe server” (*Send To Server*) și apoi *Ok*. Adăugați întrebări la testul dvs. Formatele de întrebări includ: alegere multiplă, casete de selectare, adevărat/fals, completare de locuri lipsă și scrierea unui eseu (*multiple choice, checkboxes, true/false, fill in the blanks, essay*). Începeți cu o întrebare de tip alegere multiplă. Puteți introduce cât mai multe răspunsuri posibile, iar selectarea răspunsului corect durează doar un singur clic.

Casetele de selectare vă oferă mai multe opțiuni, precum și de a avea mai multe răspunsuri corecte;

- salvați și partajați (*Turn in*) testul elaborat pe platforma *Google Classroom*.
5. Accesați adresa <https://create.kahoot.it/share/cbi/065974eb-e43b-4b6f-ae05-ded73bbaeea4> și realizați testul. Realizarea testului formativ este posibilă în grup cu mai mulți utilizatori.
  6. Creați un test formativ pe site-ul *Kahoot*:
    - pentru aceasta înregistrați propriul cont *Kahoot* (<https://kahoot.com/schools-u/>) (sau accesați contul dacă deja îl aveți): treceți la *Get kahoot* și înregistrați-vă pentru un cont gratuit. Odată ajunși la tabloul de bord, alegeți tipul de *kahoot* pe care îl creați de la zero sau copiați altul (*Duplicate*). Pentru a edita *kahoot-ul* altcuiva, copiați mai întâi *kahoot-ul*. Pentru a face un *kahoot* de la zero, utilizați butoanele *Quiz / Discussion / Survey*. Descrieți *kahoot-ul* dvs. Indiferent dacă ați ales un *Quiz*, o discuție sau un sondaj, veți fi dus la pagina de descriere a noului dvs *kahoot*. Adăugați titlul și descrierea testului și public înainte de a face clic pe *Ok, go*. Adăugați o întrebare cu cel puțin două răspunsuri și setați cel puțin una drept corectă (marcaj verde). Faceți clic pe butonul următorul (*Next*) când sunteți gata să reveniți la pagina de rezumat și să salvați sau să adăugați o altă întrebare. Puteți ajusta oricând limita de timp a întrebării, editați, dubla sau șterge întrebările (*Time limit, Edit, Duplicate, or Trash*). Adăugați și revizuiți. După ce vă veți întoarce pe pagina de imagine generală, veți vedea întrebările deasupra butonului „adăugați întrebări” (*Add*). Instrumentele de pe tabloul de bord vă vor permite să editați textul / etichetele (*text/tags*) descrierea, imaginea de copertă și video de introducere. Verifică, Joacă, Distribuie (*Review, Play, Share*). După ce sunteți mulțumit de conținutul pe care l-ați făcut, faceți clic pe butonul de salvare (*Save*) din partea de sus a paginii de prezentare. Vi se vor oferi opțiuni pentru a edita, previzualiza, reda sau partaja (*edit, preview, play, or share*) noul dvs. *kahoot*. Dacă browserul dvs. nu are cel puțin 1200 pixeli, butonul previzualizare (*Preview*) nu va fi disponibil.
  7. Anexați testul elaborat în flux pe *Google Classroom*.

**Lucru individual:** Creați teste electronice pe diverse subiecte gramaticale (*Active and Passive voice, Sequence of Tenses, Present Simple vs Present Continuous*), utilizând platformele *Proprofs* și *Testmoz*. Plasați (*Turn in*) produsele elaborate pe *Google Classroom*.

## GLOSAR DE TERMENI SPECIFICI

**Tehnologia informației și a comunicațiilor (TIC)** – reprezintă un ansamblu de instrumente digitale și programe utilizate pentru a comunica, crea, partaja, stoca și gestiona informația. Tehnologiile digitale sunt bazate pe calculatoare, dispozitive mobile, echipamente periferice, rețele de calculatoare, transmiterea datelor pe bandă largă, Internet.

**Competența digitală** – cuprinde ansamblul de cunoștințe, abilități, atitudini, inclusiv strategii și valori, necesare pentru a utiliza tehnologia și media digitală în realizarea sarcinilor, rezolvarea problemelor, în comunicare, gestionarea informațiilor, colaborare, creare și partajare de conținut și formarea cunoștințelor în mod eficient, corespunzător, critic, creativ, autonom, flexibil, etic, reflexiv pentru muncă, timp liber, participare, învățare și socializare. În ansamblu, competența digitală se referă la formarea abilităților și capacitatea de a implementa un anumit set de instrumente și / sau aplicații. Conform Standardelor de competență digitală pentru cadrele didactice (Ordinul MECC nr. 862 din 07.09.2015), domeniile de competențe digitale necesare pentru organizarea activităților de instruire reprezintă: comunicare digitală, gestionarea informației, crearea de conținuturi digitale educaționale, implementarea aplicațiilor de management școlar, sisteme de gestionare a conținuturilor educaționale, utilizarea echipamentelor digitale în educație și respectarea normelor etice și legale în spațiul digital.

**Mediere** – activitate care permite prin traducere sau interpretare, rezumat sau sinteză o (re)formulare accesibilă a unui text primar.

**Sarcină** – acțiunea unui sau mai multor subiecți care mobilizează în mod strategic abilitățile de care dispun pentru a atinge un anumit rezultat.

**Produce digital** – poate fi considerat orice lucrare creată de elev și/sau cadru didactic prin intermediul tehnologiei informaționale moderne, cum ar fi un document în format Word sau Power Point, o înregistrare audio, un video, o pagină de blog, o pagină wiki, un portofoliu digital etc.

**Aplicație web** – este un program care rulează într-o arhitectură client-server folosind tehnologiile deschise World Wide Web.

**Platformă educațională** – un spațiu virtual pe care sunt centralizate mai multe tipuri de resurse digitale și informații utile, care pot fi folosite în învățarea online

**Resurse educaționale online** – sunt conținuturi de învățare digitală, materiale și/sau instrumente disponibile într-un mediu educațional online. Este posibil să fie documente cum ar fi obiectivele de curs sau de capitol, note de prelegere, sarcini sau răspunsuri la întrebări de capitol, lecții audio sau video, exerciții interactive, subiecte de examen sau documente care oferă legături către alte site-uri Web.

**Resurse educaționale deschise (OER)** – sunt materiale de predare, învățare și cercetare în format digital sau printat, care se află în domeniul public sau au fost eliberate sub licență deschisă care permite accesul, utilizarea, adaptarea și redistribuirea fără costuri de către alții fără sau cu restricții limitate. OER face parte din „soluții deschise”, alături de software-ul free și open source, open access și open data.

**E-learning** – reprezintă interdependența dintre procesul de predare/învățare și TIC (Information and Communication Technology), întregul proces fiind desfășurat online.

**Învățământ la distanță** – este forma de învățământ instituționalizată la începutul secolului XX, susținută la început de comunicare oferită prin intermediul poștei, telefonului, televiziunii, iar apoi realizată prin intermediul computerului sau dispozitivelor mobile.

**Educația la distanță** înseamnă studiul prin metode de transmitere a materialelor susținute de tehnologii audio, video și prin Internet.

**Instruirea online** se referă la instruirea care se desfășoară prin intermediul unui calculator/telefon/dispozitiv mobil conectat la o rețea, conținutul educațional fiind reprezentat prin prisma unei sesiuni/conferințe colaborative cu utilizarea graficelor, materialelor video, audio etc.

**Instruirea asistată de calculator** (IAC) – reprezintă o metodă didactică ce valorifică principiile de modelare și analiză informatică ale activității de instruire în contextul utilizării tehnologiilor informaționale și de comunicare.

**Învățământul asistat de calculator** (CBL – Computer Based Learning), apărut prin anii '70, este învățământul integrat de tehnici și metode de utilizare a sistemelor informaționale ajustate la principiile și standardele pedagogice incorporate în cadrul unui context educativ.

**Instruirea mixtă (blended learning)** – o strategie de instruire care îmbină armonios metodele tradiționale de predare în sala de clasă cu instrumente și soluții de e-learning.

**Predare sincronă** – toți participanții se conectează în același timp și sunt ghidați de un profesor.

**Predare asincronă** – predarea se produce intermitent fără prezența fizică simultană al elevului și profesorului.

**Sistem de management al învățării** (LMS – Learning Management System) este un sistem software care permite ordonarea, sistematizarea învățământului online, prin monitorizarea procesului instruirii, însemnarea rezultatelor evaluărilor și ghidarea elevului pe tot parcursul procesului de învățare.

**Programe de învățare tutoriale** sunt structurate linear și care asistă formabilul în trecerea lui prin program și îl ghidează în realizarea tehnică a sarcinii.

**Mediu virtual de învățare** (VLE – Virtual Learning Environment) este un cadru care se bazează pe interacțiunea dintre tutore și cel ce învață făcându-se schimb de informații, și pe distribuirea de conținut în mediul online.

## ANEXE

### Anexa 1. Modele de aplicare a strategiei *Învățarea bazată pe sarcini*

#### Exemplul 1

**Disciplina:** Philosophic Approaches of Linguistics

**Tema:** English Morphology and Syntax

**Timp de lucru:** 2 ore

**Forma de lucru:** individual

**Procedure:**

- Describe the morphemes in the following words: *unforgivable, speechless, recommendation, needful, understandable, laziness* as in the Model:

*Discourageable*

Dis-: Bound morpheme (prefix), Derivational, Grammatical class maintaining, Function: Negation.

cour: Lexical root, Grammatical category: Noun.

-age: Bound morpheme (suffix), Derivational, Grammatical class maintaining, Function: form Nouns.

-able: Bound morpheme (suffix), Derivational, Grammatical class changing, Function: form Adjectives.

- State the following morphemes as derivational or inflectional:

Words	Morphemes	Der. / Inf.
happiness	-ness	
unkind	un-	
flowers	-s	
discourage	dis- -age	
amoral	a- -al	
readable	-able	
accustomed	ac- -ed	
perception	-ion	
unbearable	un- -able	
happenings	-ing -s	
pitiable	-able	
greediness	-i -ness	

- Draw the word trees for the following words: *going, unspeakable, independently, childhood, meaningfulness, transformation, puzzlement, unbreakable*.

- Draw the sentence trees of the following utterances:



*Early in the morning John was going to school on foot.  
The men had built the houses up in the mountains.  
Put the books on the desk. Mary's satisfaction was great.  
I want to thank you on behalf of our department.*

## Exemplul 2

**Disciplina:** Tehnologii informaționale

**Modulul:** Prezentări electronice

**Tema:** Introducerea și editarea conținutului unei prezentări electronice

**Instrument de lucru:** Aplicația PowerPoint

**Timp de lucru:** 2 ore

**Forma de lucru:** individual

**Procedura de lucru:** Realizați următoarele sarcini practice:

1. Creați o prezentare electronică ce va conține la finalul sesiunii de lucru 7-9 diapozitive (se admite mai multe la necesitate). Tematica și conținutul prezentării, fiecare student o alege individual, în contextul disciplinelor studiate la programul de studiu, din domeniul pedagogiei, limbilor străine, etc.

2. Creați prezentarea după următoarea structură:

- I-ul diapozitiv, va conține tema prezentării și numele autorului;
- al II-lea diapozitiv, va conține sumarul (cuprinsul) prezentării. Titlurile din sumar trebuie să fie legate prin hyperlink-uri de diapozitivele, care expun conținutul de bază;
- următoarele diapozitive vor conține explicația necesară a conținutului de bază, prin utilizarea obiectelor studiate (paragraph scurt, listă, nomogramă, tabel, diagramă, multi-media (la necesitate));
- ultimul diapozitiv va conține concluziile temei prezentate.

3. Utilizați pentru titluri una și aceeași înălțime (între 36-44 pt), același tip de font, și aplicați alinierea lor în diapozitiv pe stânga. Utilizați pentru textul de bază expus pe diapozitive unul același tip de font (22-26 pt.)

4. Animați modul de apariție al titlurilor.

5. Aplicați o temă predefinită sau utilizați opțiunea Background pentru a modifica aspectul de fundal al diapozitivelor.

6. Inserați un buton de acțiune Home pe diapozitivele ce conținexpunerea de bază a prezentării, fiind legat de diapozitivul II (Sumar).

7. Salvați fișierul în mapa personală, cu numele nume student\_laborator2.pptx, și plasați fișierul realizat pe platforma universitară.

**Cursul:** Engleza pentru domeniul IT

**Tema:** Cloud Computing Architecture / Arhitectura Cloud Computing

**Grup țintă:** an. II, ciclul licență, programul de studiu: Informatica, profil real

**Scop:** înțelegerea noțiunilor din domeniul arhitecturii cloud

### ARGUMENTEAZĂ



- ✓ Prezentarea succintă a noțiunilor din domeniul *Cloud Computing*
- ✓ Necesitatea utilizării tehnologiei *Cloud Computing* de companiile IT

#### Discuție în grup:

- Cum credeți de ce este importantă tehnologia *Cloud Computing*?
- Ce beneficii oferă serviciile *Cloud*?

### EVIDENȚIAZĂ, APRECIAZĂ



✓ Întrebări de interviu și răspunsuri pentru începători în domeniul *Cloud Computing*

#### Evaluare (auto-control):



- Testați-vă abilitățile în baza întrebărilor și răspunsurilor posibile la un interviu despre *Cloud computing*.

### ORDONEAZĂ



Modelul *Cloud Cube* - 4 dimensiuni și straturi cloud



#### „Explozia stelară”:

- Elaborați întrebări care vă vor ajuta la înțelegerea modelului *Cloud Cube*, utilizat pentru clasificarea rețelei de cloud pe baza factorului tridimensional.

### EXPLOREAZĂ



- ✓ Componentele *Cloud Computing*
- ✓ Detalii importante despre certificarea *Cloud Computing*



#### Sarcini de lucru în perechi:

- Prezentați schematic componentele arhitecturii *Cloud Computing* pe baza unei nomograme.
- Identificați lista celor mai bune certificări în domeniul *Cloud Computing*.

### IMAGINEAZĂ



✓ Soluții de *Cloud Computing* pentru business IT

#### Elaborarea unui plan de lucru (individual):



- Sunteți managerul unei companii de succes în domeniul IT. Imaginați-vă cum veți implementa tehnologia *Cloud* pentru a spori numărul de servicii de partajare a datelor și a aplicațiilor între mai mulți utilizatori.

**Disciplina:** Citirea analitică

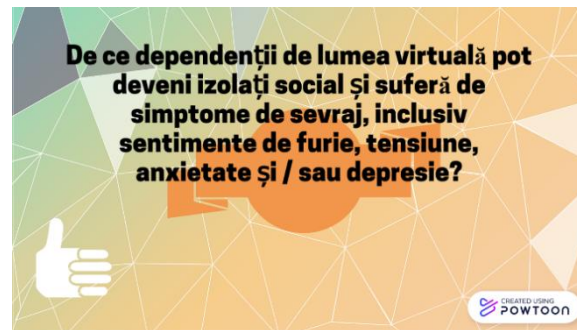
**Subiectul:** Comunicarea digitală - pericol sau oportunități?



Argumentează

Explorează

Imaginează



Ordonează

Apreciază



**Anexa 3. Exercițiu pentru exersarea conținutului lingvistic în aplicația Quizlet**  
<https://quizlet.com/505069453/idioms-flash-cards/?x=1qqt>

To be in a pickle	To be in a difficult situation
To go on a wild goose chase	To search for something unsuccessfully
To have someone in stitches	To make someone laugh uncontrollably
To set someone's teeth on edge	To make someone feel annoyed or uncomfortable
To eat someone out of house and home	To consume so much food that there is very little left
To be as dead as a doornail	Dead, no life, quiet
To vanish into thin air	To disappear
To wear your heart on your sleeve	To show your emotions
To have a heart of gold	To be a very kind person
To do something all in one fell swoop	To do everything at the same time, or in one go

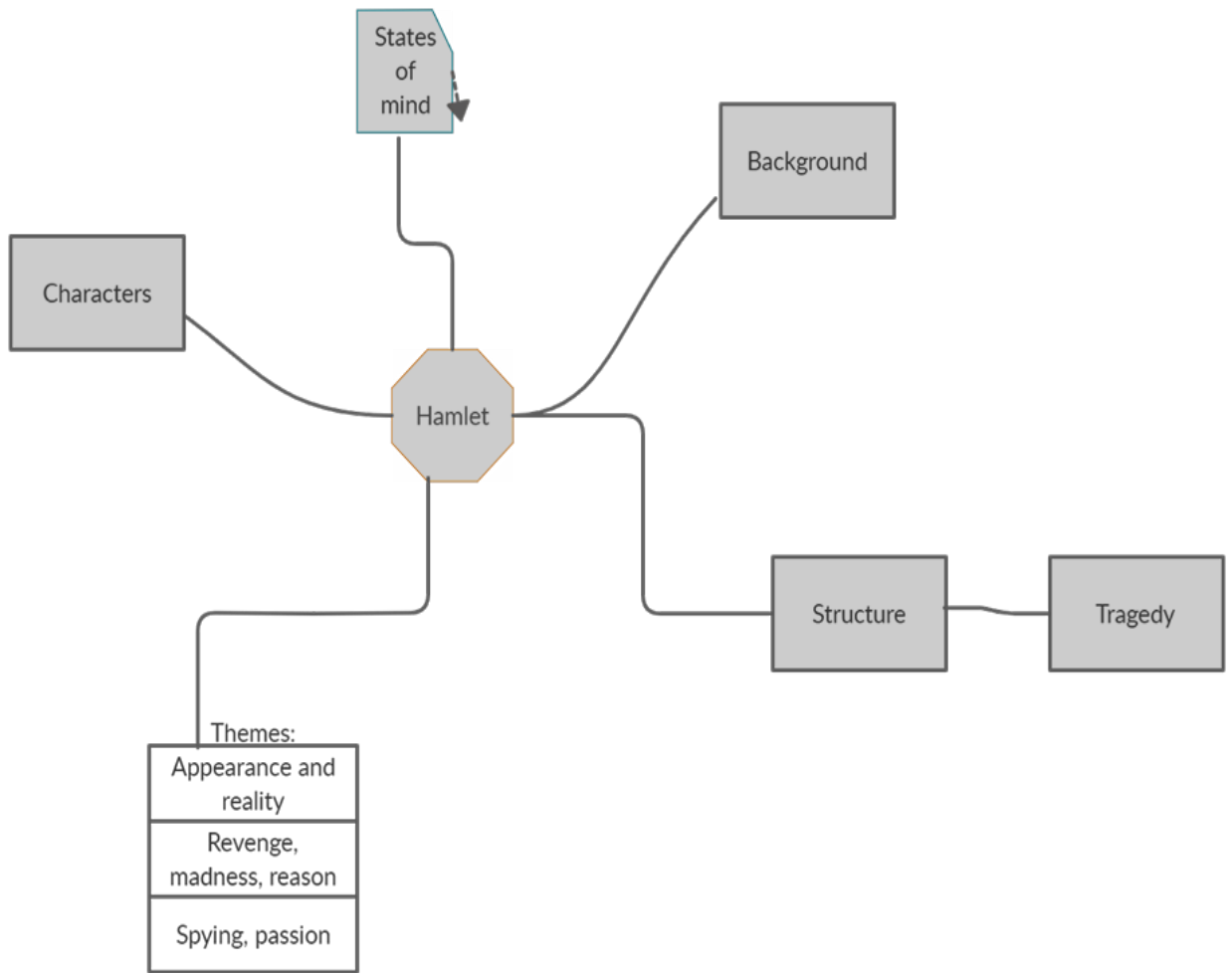
**Anexa 4. Completarea tabelului în acord cu cerințele exercițiului**

<b>Idiom</b>	<b>Idiom in context</b>	<b>Definition</b>	<b>Shakespeare play where the idiom originated</b>
To be in a pickle			
To go on a wild goose chase			
To have someone in stitches			
To set someone's teeth on edge			
To eat someone out of house and home			
To be as dead as doornail			
To vanish into the thin air			
To wear your heart on your sleeve			
To have a heart of gold			
To do something all in one fell swoop			

## Anexa 5. Fișa Idioms

- |                                      |  |
|--------------------------------------|--|
| 1. A green eyed monster              | A. jealousy  |
| 2. H set my teeth on edge            | H. irritate or bother me                           |
| 3. E heart of gold                   | E. kind and generous                               |
| 4. I faint hearted                   | I. timid or afraid                                 |
| 5. G baited breath                   | G. limited breathing due to tension, awaiting news |
| 6. C so-so                           | C. not good or bad                                 |
| 7. D good riddance*                  | D. glad something is over or gone                  |
| 8. B lie low                         | B. stay out of sight, unnoticed                    |
| 9. F come what may                   | F. whatever happens                                |
| 10. N in a pickle                    | N. in a difficult situation                        |
| 11. Q wear your heart on your sleeve | Q. whatever I feel is obvious to everyone          |
| 12. O full circle                    | O. things have come back to where they started     |
| 13. R break the ice                  | R. start something                                 |
| 14. P wild goose chase               | P. a hopeless effort with no chance of success     |
| 15. K the world is my oyster         | K. I'll find a way to get what I want              |
| 16. L laughing stock                 | L. acting so foolishly that others mock you        |

**Anexa 6. Hartă conceptuală *Hamlet***



**Anexa 7. Exercițiu de completare a spațiilor pe tema *Shakespeare***

*Shakespeare is England's most famous playwright and \_\_\_\_\_ . His plays are known throughout the world and he introduced up to 300 \_\_\_\_\_ and dozens of \_\_\_\_\_ into the English language. He was born in \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_ in the year \_\_\_\_\_. He probably went to the local \_\_\_\_\_ school, King Edward VI's School, where he learnt Greek and \_\_\_\_\_. He didn't go to \_\_\_\_\_. In 1582, he married \_\_\_\_\_ , who was three months \_\_\_\_\_. In total, they had \_\_\_\_\_ children.*



## Anexa 8. Fișa World Intellectual Property Day

*World Intellectual Property Day takes place on April 26 every year. It was on this day in 1970 that the World Intellectual Property Organization (WIPO) came into being. It organizes many of the awareness campaigns that happen on World Intellectual Property Day. Its aim is to make people aware of what intellectual property is and what it means. WIPO decided in 1999 that a special day was needed each year to highlight what intellectual property is. It says most people think things like intellectual property, copyright, patents, industrial designs and trademarks are business or legal concepts. WIPO says people do not think intellectual property is something that affects their daily lives.*

## Anexa 9. Fișa Poems

<b>Title of Poem:</b>	<b>Seasons</b>	<b>Parts of Speech:</b>  = 1 noun. The topic or theme of the poem (and, the opposite of line 8).  = 2 adjectives. They describe the noun in line 1.  = 3 gerunds (verb + ing). They describe the noun in line 1.  = 4 nouns: two nouns related to line 1 and two nouns related to line 8.  = 3 gerunds (verb + ing). They describe the noun in line 8..  = 2 adjectives. They describe the noun in line 8.  = 1 noun. This is an antonym (opposite) for the noun in line 1.
<b>Author of Poem:</b>	<b>All-Class Poem, Creative WritingI</b>	
<b>Line 1:</b>	Winter	
<b>Line 2:</b>	Rainy, cold	
<b>Line 3:</b>	Skiing, skating, sledding	
<b>Line 4:</b>	Mountains, wind, breeze, ocean	
<b>Line 5:</b>	Swimming, surfing, scuba diving	
<b>Line 6:</b>	Sunny, hot	
<b>Line 7:</b>	Summer	

Title of Poem:

Author's Name:

\_\_\_\_\_ .....

\_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ of \_\_\_\_\_

who loves \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ and \_\_\_\_\_

who is afraid of \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ and \_\_\_\_\_

who wants to see \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ and \_\_\_\_\_

resident of \_\_\_\_\_

..... \_\_\_\_\_.

	<b>Kate Thompson</b>	= title
	<b>By Leslie Opp-Beckman</b>	= name of the author of the poem
Line 1:	<b>Kate...</b>	= first name/nickname of the person in the poem
Line 2:	<b>tall, energetic, happy, intelligent</b>	= 4 adjectives which describe the person
Line 3:	<b>mother of Danny</b>	= X of Y formula, about an important relationship to the person
Line 4:	<b>who loves music, books, and fresh air</b>	= 3 things s/he loves
Line 5:	<b>who is afraid of President Bush, spiders, and heights</b>	= 3 things that scare her/him
Line 6:	<b>who wants to see Latin America, the end of poverty, and summer</b>	= 3 things s/he wants to see
Line 7:	<b>resident of this moment</b>	= resident of...a place or time or concept
Line 8:	<b>...Thompson.</b>	= last name of the person in the poem

### Anexa 10. Fişa Prepositions

1. The soldier fell \_\_\_\_\_ (in / on / at) the sand of countless dunes. He started walking \_\_\_\_\_ (in / on / at) the desert.
2. The desert is \_\_\_\_\_ (in/ at / on) Morocco and the passage happened \_\_\_\_\_ (in/ on / at) 1943.
3. He was wearing a scarf \_\_\_\_\_ (under / around/ over) his head. He finally found a sandy road and started walking \_\_\_\_\_ (on / at/ back) it.
4. There were many documents \_\_\_\_\_ (in/ on / at) his suitcase. There were two machine guns \_\_\_\_\_ (in/ on / at) a compartment \_\_\_\_\_ (under/ behind/ by) his personal belongings.
5. There was a wedding ring \_\_\_\_ (in/ around / at) a small blue box.

(Answer key: 1. on - in, 2. in - in, 3. around - on, 4. in - in - under, 5 - in)

### Anexa 11. Fişa Phrasal verbs

get something across/ over	communicate, make understandable
get along/on	like each other
get around	have mobility
get away	go on a vacation
get away with something	do without being noticed or punished
get back	return
get back at somebody	retaliate, take revenge
get back into something	become interested in something again
get on something	step onto a vehicle
get over something	recover from an illness, loss, difficulty
get round to something	finally find time to do
get together	meet
get up	get out of bed

## REFERINȚE BIBLIOGRAFICE

1. Ministerul Educației al Republicii Moldova. Institutul de Științe ale Educației. Cadrul de referință al curriculumului național (2017). Disponibil la adresa URL: [http://particip.gov.md/public/documente/137/ro\\_3966\\_CadruldereferintaalCurriculumuluiNaional23022017.pdf](http://particip.gov.md/public/documente/137/ro_3966_CadruldereferintaalCurriculumuluiNaional23022017.pdf) (accesat 10.06.2020).
2. Ministerul Educației al Republicii Moldova. Standardele de competență profesională ale cadrelor didactice (2016). Disponibil la adresa URL: [https://mecc.gov.md/sites/default/files/standarde\\_cadre\\_didactice.pdf](https://mecc.gov.md/sites/default/files/standarde_cadre_didactice.pdf) (accesat 12.06.2020).
3. Redecker, C. (2017). European Framework for the Digital Competence of Educators DigCompEdu. Luxembourg: Publications Office of the European Union, 2017 © European Union, 2017. ISBN 978-92-79-73494-6 ISSN 1831-9424 doi:10.2760/159770. Disponibil la adresa URL: <https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/eur-scientific-and-technical-research-reports/european-framework-digital-competence-educators-digcompedu> (accesat 30.05.2020).
4. Educație pentru democrație. Instrumentul 1: Învățarea bazată pe sarcini de lucru. Cum să sprijinim învățarea prin stabilirea sarcinilor de lucru. Disponibil la adresa URL: <https://www.living-democracy.ro/textbooks/volume-1/part-3/unit-1/tool-1/> (accesat 05.06.2020).
5. Barefoot TEFL Teacher. What is Task-Based Learning? Disponibil la adresa URL: <https://barefootteflteacher.com/blog/what-is-task-based-learning> (accesat 07.06.2020).
6. The Definition Of The Flipped Classroom. Disponibil la adresa URL: <https://www.teachthought.com/learning/the-definition-of-the-flipped-classroom/> (accesat 12.06.2020).
7. Weidinger, W. Cum sprijinim învățarea activă (broșură pentru profesori). 2017. Zurich University of Teacher Education. [www.phzh.ch/ipe](http://www.phzh.ch/ipe) (accesat 12.07.2020).
8. Tutorial Voki. Disponibil la adresa URL: <https://mooreti.edublogs.org/files/2012/12/Voki-Tutorial-1pcw73a.pdf> (accesat 18.07.2020).
9. Lee, L. An Introduction to Using Canva, Tug Hill Tomorrow Land Trust; 03-20-16. Disponibil la adresa URL: [https://drautoilpk1.weebly.com/uploads/1/0/8/9/108941633/a.8\\_canva\\_guide\\_ct\\_conference\\_-\\_ja\\_handout\\_2\\_per\\_page.pdf](https://drautoilpk1.weebly.com/uploads/1/0/8/9/108941633/a.8_canva_guide_ct_conference_-_ja_handout_2_per_page.pdf) (accesat 20.07.2020).
10. Create your first infographic in 15 minutes. Disponibil la adresa URL: <https://piktochart.com/wp-content/uploads/2016/05/Piktochart-e-book-2-Create-Your-First-Infographic-In-15-Minutes.pdf> (accesat 21.07.2020).
11. Powtoon basics, The Center for Teaching and Learning 480.461.7331, <http://ctl.mesacc.edu> [ctl@mesacc.edu](mailto:ctl@mesacc.edu). Disponibil la adresa URL: <https://bcpsodl.pbworks.com/w/file/attach/84354052/PowToonQuickReference.pdf> (accesat 25.07.2020).
12. Storyjumper. Disponibil la adresa URL: <https://docs.google.com/viewer?a=v&pid=sites&srcid=Z2FzdG9uLmsxMi5uYy51c3xpbN0cnVjdGlvbmFsLXRlY2hub2xvZ3ktZmFjaWxpdGF0b3JzfGd4OjYwN2ZlZDU4MzUwOWVkb0tk> (accesat 26.07.2020).
13. StoryStarter WorkBook. Learn to tell a story in just 7 steps! © 2010 "StoryJumper,"Inc." "All"rights" reserved. [www.storyjumper.com](http://www.storyjumper.com). Disponibil la adresa URL: <https://www.storyjumper.com/files/storystarter.pdf> (accesat 28.07.2020).
14. Student Guide to StoryJumper. Disponibil la adresa URL: <https://www.whsd.k12.pa.us/userfiles/1452/STUDENT%20GUIDE%20TO%20STORYJUMPER.pdf> (accesat 29.07.2020).