



CASA CORPULUI DIDACTIC SĂLAJ  
România, Zalău, Str. Unirii, nr. 2  
tel: 0260 661396; fax: 372873614  
e-mail: [ccdsalaj@yahoo.com](mailto:ccdsalaj@yahoo.com)



MINISTERUL EDUCAȚIEI ȘI CERCETĂRII

## Modalități alternative de evaluare la elevi, cu instrumente TIC



([https://www.fvsz.hu/wp-content/uploads/2020/03/laptop\\_with\\_online\\_education-e1585650964357.jpg](https://www.fvsz.hu/wp-content/uploads/2020/03/laptop_with_online_education-e1585650964357.jpg))

**NOIEMBRIE 2020**



CASA CORPULUI DIDACTIC SĂLAJ  
România, Zalău, Str. Unirii, nr. 2  
tel: 0260 661396; fax: 372873614  
e-mail: [ccdsalaj@yahoo.com](mailto:ccdsalaj@yahoo.com)



MINISTERUL EDUCAȚIEI ȘI CERCETĂRII

### **Coordonatori:**

**prof. Bancea Gheorghe**

*Director Casa Corpului Didactic Sălaj*

**prof. Matei Bianca**

*Profesor metodist Casa Corpului Didactic Sălaj*

### **Material realizat**

**pe baza bibliografiei atașate de către:**

**prof. Hari Tünde-Hajnalka**

*Inspectoratul Școlar Județean Sălaj*

*Școala Gimnazială "Simion Bărnuțiu" Zalău*



## CUPRINS

Activitatea didactică în mediul online	...	...	...	...	...	...	...	...	...	4
Aplicația Quizizz	...	...	...	...	...	...	...	...	...	6
Aplicația Mentimeter	...	...	...	...	...	...	...	...	...	8
Aplicația Socrative	...	...	...	...	...	...	...	...	...	9
Aplicația Google Forms	...	...	...	...	...	...	...	...	...	11
Bibliografie	...	...	...	...	...	...	...	...	...	13



## Activitatea didactică în mediul online

Actul învățării este considerat ca rodul unor interacțiuni ale elevului cu profesorii, cu calculatorul, cu telefonul mobil, cu sursele de informare puse la dispoziție (Internet, medii de învățare colaborative online etc.). Folosirea efectivă a TIC pentru a consolida predarea și învățarea în toate ariile curriculare, a susține învățarea prin cooperare, a promova competențele necesare în secolul XXI este necondiționată astăzi când a învăța înseamnă să-ți procuri informații actuale de pe internet, să faci schimb cu alții de cunoștințe și idei în cadrul rețelelor de socializare online și să discuți și să contribui activ la conținuturile disponibile în cadrul acestor rețele.

Literatura de specialitate evidențiază ca avantaje ale învățării beneficiare de inserția TIC, următoarele:

- stimularea capacității de învățare inovatoare, adaptabilă la condiții de schimbare socială rapidă;
- considerarea învățării din punct de vedere al folosirii ulterioare a cunoștințelor dobândite;
- individualizarea învățării și creșterea randamentului însușirii conștiente a cunoștințelor prin aprecierea imediată a răspunsurilor elevilor;
- realizarea învățării interdisciplinare, interactive, centrate pe elev, folosind metode euristice;
- dezvoltarea creativității elevilor care învață utilizând software educațional specific;
- reducerea timpului de învățare și ridicarea calității învățării;
- creșterea interesului și a motivației educabililor;
- asigurarea accesului la informație;
- crearea unor reprezentări interactive;
- asigurarea managementului activităților.

Obiectivele urmărite:

- dezvoltarea competențelor pedagogice în integrarea instrumentele IT în activitățile de predare, prin participarea la cursuri de formare a 80 cadre didactice pentru a crește motivația elevilor de învățare și de a participa la orele de curs;
  - valorificarea exemplelor de bună practică însușite în cadrul orelor de curs prin activități demonstrative;
  - creșterea atractivității orelor de curs de la unitățile de învățământ sălăjene, prin implementarea unui plan metodic elaborat în urma participării la activitate de formare de către cele 80 cadre didactice;
- Cursul abordează următoarele teme:
- integrarea instrumentele IT în activitățile de predare,



- managementul clasei de elevi - transformarea telefonului mobil din inamic în prieten al profesorului în timpul orei de curs,
- utilizarea în siguranță a aplicațiilor digitale,
- folosirea instrumentelor web,
- identificarea potențialelor resurse didactice pe Internet și utilizarea eficientă a acestora.

Prin activitățile desfășurate în cadrul cursului de formare se dorește obținerea unui impact pozitiv asupra cadrelor didactice participante, care să sprijine utilizarea tehnologiilor TIC atât în activitățile de predare, cât și în cele de evaluare. Acest aspect este de o necesitate majoră, deoarece elevii noștri „s-au născut cu device-urile în mână”, aceștia percep și prelucrează mult mai ușor informația în mediul virtual decât în cel clasic, tradițional, „cu manualul în față”. Prezentul ghid este conceput pentru a ajuta orice profesor să înceapă să utilizeze diverse metode și programe disponibile gratuit pentru a concepe lecții mai creative, stimulând dezvoltarea competențelor cheie și transversale și de a îmbunătăți motivația și implicarea elevilor.



## Aplicația Quizizz



Quizizz este un instrument gratuit de evaluare a claselor care permite tuturor elevilor să învețe împreună. Quizizz are avatare amuzante, tabele live, teme, muzică, membri și multe altele, de asemenea conține o bază de date cu milioane de teste create de profesori.

### Aplicația Quizizz – [quizizz.com](https://quizizz.com)

Testele create cu această aplicație pot fi accesate de către elevi de pe telefoanele mobile, tablete, laptop sau calculatoare conectate la Internet.

Deschideți un browser și introduceți în bara de adrese <https://quizizz.com>. Conectarea se poate realiza destul de ușor cu un cont Google sau se poate crea un nou cont, urmată de logare. În partea stângă a ferestrei este meniul aplicației care conține teste, rapoarte, colecții ale celui care le-a creat sau care pot fi preluate dintr-o bibliotecă de teste clasificate pe diferite discipline și domenii.

”Crearea unui nou test” permite crearea unui test nou cu itemi care pot fi preluați din teste existente în biblioteca aplicației sau cu itemi creați de utilizator.

În caseta ”Name this quiz” se completează numele testului. În caseta ”Add a title image” se poate adăuga o imagine lângă titlu și în caseta ”Language” se permite selectarea limbii în care va fi creat testul. După completarea acestor opțiuni se apasă butonul În continuare se adaugă itemi testului creat fie prin creare a unui item, fie prin găsirea unor itemi în teste deja existente. Crearea unui nou item ”Create a new question” permite crearea unui item cu un singur răspuns corect sau mai multe răspunsuri corecte. În casetele de text se completează conținutul întrebării ”Write your question here” apoi se adaugă, pe rând, posibilele răspunsuri. Răspunsurile pot fi sub formă de text sau sub formă de imagini. Se bifează răspunsul corect și se setează timpul acordat rezolvării apoi se salvează ”Save”. Numărul de întrebări pe care trebuie să le aibă un test este minim 6. Se adaugă, pe rând, toate întrebările testului și se apasă butonul ”FINISH QUIZ”. În continuare se adaugă informații suplimentare testului: se setează nivelul (clasa) pentru care a fost creat testul, respectiv se setează domeniul și categoria la care poate fi asociat testul creat apoi se salvează ”Save quiz info”.



Testul poate fi trimis unui profesor sau mai multor profesori "Share". Acest pas nu este obligatoriu și poate fi evitat prin apăsarea butonului "Skip". După finalizarea acestor pași testul poate fi rezolvat de elevi "Live Game" (în timp real, în clasă, cu toți elevii), "Homework" (temă), "Solo Game" (fiecare independent de ceilalți). Opțiunea "Live game" permite asocierea unui cod testului. Acest cod este distribuit elevilor.

Pe măsură ce elevii se conectează cu codul primit acestia vor apărea în lista testului. Când toți elevii sunt conectați se apasă butonul "START" și elevii primesc testul pentru a-l rezolva. Rezultatele se pot vedea în timp ce elevii rezolvă în secțiunea "Reports". La finalizarea testului se apasă butonul "END GAME". Secțiunea "Find a Quiz" permite căutarea unui anumit tip de test din biblioteca aplicației.

Secțiunea "Collection" permite gruparea testelor în colecții în funcție de diferite criterii (clasă, nivel, unitate de învățare). Secțiunea "My quizezz" conține toate testele create de un utilizator.

Secțiunea "Reports" conține rezultatele obținute de fiecare elev care a susținut testul. Datele conținute în secțiunea "Reports" pot fi printate direct din aplicație "Print", pot fi descărcate "Download" într-un fișier Excel, pot fi trimise prin email tuturor părinților "Email all parents".



## Aplicația Mentimeter



**Mentimeter**

Mentimeter este o aplicație care ne permite să interacționăm cu un grup țintă în timp real. Este un instrument pentru sondaje unde se poate pune întrebarea și grupul țintă poate da răspunsul folosind un telefon mobil sau orice alt dispozitiv conectat la internet.

Pentru a crea un sondaj se va apăsa pe butonul "New presentation" (Prezentare nouă), apoi se va alege numele acesteia. În partea dreaptă va fi meniul pentru editarea tipului de întrebare. După această alegere se pune titlul întrebării și opțiunile de răspuns și modul în care vor fi afișate. Ultimul pas este prezentarea, ce se realizează cu ajutorul butonului "Present" din dreapta sus.

După prezentarea întrebării în partea de sus a ecranului va fi vizibil un cod. Grupul țintă va accesa pagina aplicației și va introduce codul afișat în spațiul destinat acestuia, această acțiune fiind precedată de răspunderea întrebării pe dispozitivul propriu și afișarea rezultatului pe ecranul cu întrebarea.





## Aplicația Socrative



Aplicația SOCRATIVE poate fi folosită la elaborarea și administrarea unor instrumente de evaluare pentru orice disciplină care permite aplicarea testelor grilă, prezentând următoarele avantaje:

- crearea cu ușurință a unui test ce poate conține itemi cu alegere multiplă, itemi cu alegere duală sau itemi cu răspuns scurt;
- rezolvarea testului se poate face utilizând dispozitive IT diferite (PC, Laptop, Tabletă, Telefon mobil) cu condiția accesului și conectării la INTERNET );
- rezolvarea testului se poate face în sala de clasă, acasă, în parc, la bibliotecă, în „plaja” orară propusă de profesor, prin conectarea acestora la aplicația STUDENT SOCRATIVE și introducerea codului transmis;
- dată creat, testul poate fi accesat de oriunde, oricând și de câte ori propune profesorul;
- rapoartele generate îi sugerează profesorului un plan de remediere, de intervenție în vederea creșterii randamentului școlar;
- rezolvarea testului se păstrează pe serverul unde este aplicația SOCRATIVE, (nu în memoria PC sau laptopului, tabletei sau telefonului) putând fi vizualizată de elev sau de părinte oricând.

Pasul 1: Crearea unui cont de tipul [nume@gmail.com](mailto:nume@gmail.com)

Pasul 2: Crearea un cont (free) de profesor utilizând un browser (ex. Google Chrome).

Completăm datele cerute, apoi apășăm butonul ”SUMIT” (trimite), având ca efect, asocierea unui ”COD” de identificare (Room: ANCYDZUB8), ”COD” pe care îl transmitem elevilor pentru al introduce în aplicația ”STUDENT SOCRATIVE”, în vederea asocierii acestora la clasa virtuală.

Pasul 3: Crearea testului utilizând tipuri de itemi diferiți, selectând butonul ”Create Quiz” din meniul ”Manage Quizzes”, îi dăm un nume testului (ex:Test Romana Nr.2. Edităm testul folosind itemi cu alegere multiplă, itemi cu răspuns scurt, itemi cu alegere duală, apoi îl salvăm. Testul va primi un cod (ex. SOC-20291513) pe care îl utilizăm atunci când dorim să îl importăm.



Pasul 4: Aplicăm testul respectând succesiunea de activități de mai jos:

4.1. Comunicăm elevilor că în data de "zz ll aaaa", la ora "xx yy", urmează să se conecteze pe un echipament/device IT (PC, Laptop, Tabletă, Telefon cu Windows/Android), să introducă codul (Room: ANCYDZUB8) în aplicația "STUDENT SOCRATIVE", să apese butonul "JOIN", să introducă apoi numele și prenumele, după care apasă butonul "DONE". (Menționez faptul că la data de zz ll aaaa, la ora xx yy elevii pot fi în sala de clasă, acasă, în autobuz..., dar să aibă acces la INTERNET).

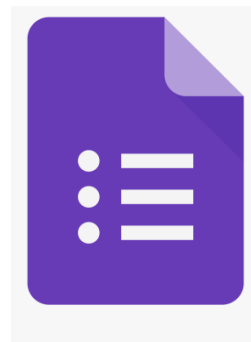
4.2. Din meniul "DASHBOARD", la data și ora stabilită pentru aplicarea testului, apăsăm butonul "START A QUIZ", apoi selectăm testul ce urmează a fi dat elevilor, îl personalizăm (să apară numele elevului, întrebările să fie în ordine diferită de la elev la elev, răspunsurile să apară în ordine diferită de la întrebare la întrebare, să apară răspunsul corect după ce elevul a bifat răspunsul la întrebare) și apoi apăsăm butonul "START".

4.3. Profesorul, accesând butonul "LIVE REZULTS", urmărește pe conectarea elevilor și progresul rezolvării testului de către aceștia (dacă testul se aplică în clasă/laborator și există un videoproiector progresul și rezultatele se pot vedea pe un ecran în timp real).



După terminarea timpului anunțat pentru test, profesorul apasă butonul "FINISH". Din meniul "MANAGE QUIZZES" apăsăm butonul "REPORT", având ca efect apariția unei ferestre de unde selectăm testul pentru care dorim raportul, apoi modul în care să apară raportul, pe clasă, individual, sau pe clasă, putem să trimitem raportul pe mail, să salvăm raportul în memoria externă a calculatorului, să analizăm modul în care au răspuns elevii la fiecare întrebare, putând stabili un plan de remediere în vederea creșterii randamentului școlar.



## Aplicația Google Forms



Google Forms este una dintre cele mai cunoscute aplicații prin intermediul cărora oricine poate crea un formular/chestionar rapid și simplu. Pentru profesori, Google Forms poate fi un instrument de mare ajutor în evaluarea elevilor, prin formulare care le testează cunoștințele asupra unei lecții. Folosind Google Drive se pot elabora și formulare (Form). Formularele sunt foarte utile atunci când se dorește colectarea unor informații de la mai multe persoane, care să fie organizate într-un tabel.

Pe Google Drive, se dă click pe butonul **”Create”** și se selectează **”Form”** din listă. În caseta apărută trebuie introdus un titlu pentru formular, apoi se alege un template (apăsând butonul ). Opțional, se poate introduce o descriere pentru formularul **”Form Description”**. Formularul conține la început o singură întrebare. Pot fi adăugate întrebări noi dând click pe butonul . Pentru fiecare întrebare se introduce textul întrebării **”Untitled Question”**. Pentru întrebare se pot da și o explicație **”Help text”**. În continuare se aleg tipul de răspuns:

Text: pentru răspuns scurt, de câteva cuvinte.

Paragraph Text: pentru răspunsuri mai lungi.

Multiple Choice: utilizatorul trebuie să aleagă una din opțiunile corecte; se dă click pe **”Add Other”** ca să adaugi mai multe întrebări.

Checkboxes: utilizatorul poate să aleagă una sau mai multe opțiuni predefinite.

Choose from a list: utilizatorul trebuie să aleagă un răspuns dintr-o listă.

Scale: utilizatorul trebuie să aleagă o valoare dintr-un interval de valori; trebuie introduse valorile minime și maxime; se pot adăuga etichete valorilor minime și maxime.

Grid

Date: utilizatorul trebuie să aleagă o zi; opțional utilizatorul poate să aleagă și o oră.

Time: utilizatorul trebuie să aleagă o oră (sau o durată).



Pentru fiecare întrebare, se poate alege dacă întrebarea e obligatorie sau nu, selectând ”**Required question**” **Obligatoriu**

După ce s-a terminat de adăugat întrebări, se dă click pe ”**Send/Send form**”. În fereastra apărută se pot alege cui să trimitem formularul. De asemenea, se poate obține un link, pe care îl putem trimite cui dorim, apoi se dă click pe ”**Done**” și se selectează ”**Create**”. Tabelul cu răspunsuri se găsește în Google Drive.



## **Bibliografie:**

<https://sites.google.com/e-uvt.ro/pagina-de-pornire/padlet>

<https://aplicatiiutileinscoala.weebly.com/padlet.html>

<https://liceulmaneciu.ro/wp-content/uploads/2019/06/Integrarea-noilor-tehnologii-in-educatie-.pdf>

[http://liceul-neuman.ro/wp-content/uploads/2017/01/compressed\\_GHID-final-SPRE-PUBLICARE-min.compressed.pdf](http://liceul-neuman.ro/wp-content/uploads/2017/01/compressed_GHID-final-SPRE-PUBLICARE-min.compressed.pdf)

<http://www.scoala1branesti.ro/wp-content/uploads/2017/06/RO-Manual-KA101.pdf>

<https://highschoolhightechscoalaviitorului.files.wordpress.com/2016/02/socrative.pdf>

<https://aplicatiiutileinscoala.weebly.com/mentimeter.html>

<https://www.microsoft.com/ro-ro/p/sutori/9nvs7w206t1j?activetab=pivot:overviewtab>