

# Aplicarea softului LearningApps în procesul de predare-învățare

DE ANA KONCSARD 13 IANUARIE 2018

*Este profesor la Liceul Tehnologic Agricol „Alexiu Berinde”, Seini. Este interesată de oportunitățile oferite de tehnologie și lumea online. Utilizează frecvent instrumente ale noile tehnologii în procesul de predare și învățare.*

Instituție: Liceul Tehnologic Agricol Alexiu Berinde, Seini



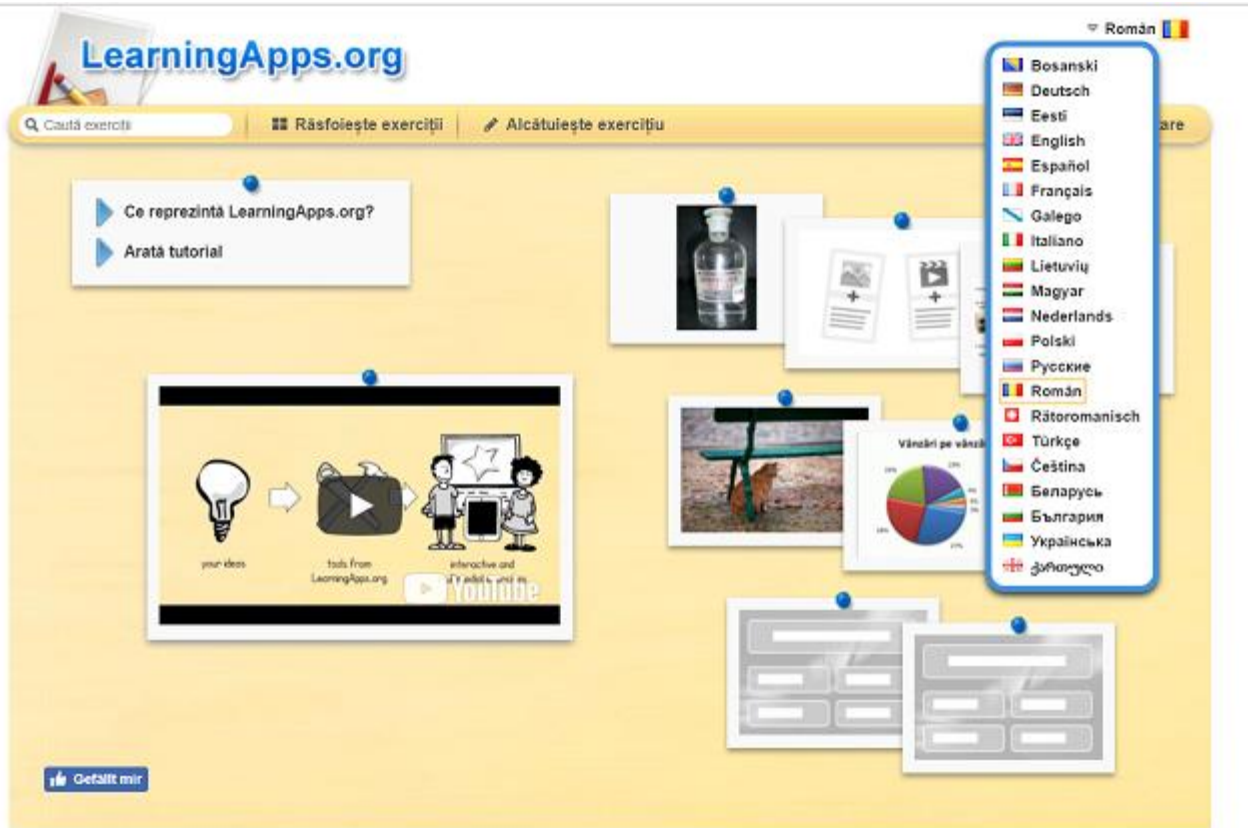
Am observat de multe ori cât de plictisiți și puțin interesați sunt elevii din generația Z, dacă se află la o oră unde au la dispoziția lor doar hârtie și creion.

Scopul articolului este de a prezenta un software educațional care se poate aplica la fiecare materie. LearningApps este un program internațional, care se poate accesa și folosi pe gratuit, ușor de gestionat, cu interfață în limba română. Este foarte bun pentru activități de exersare și consolidare.

Toată lumea cunoaște jocurile Trivia de tipul *Vreau să fii milionar*, jocul *Spânzurătoarea* și, probabil, toată lumea a construit un puzzle. Aceste jocuri și multe altele pot fi integrate în procesele de învățare și predare utilizând aplicația LearningApps.org.

Ce este LearningApps.org? Este un proiect de cercetare și de dezvoltare al Școlii Superioare Pedagogice PH Bern, în colaborare cu Universitatea din Mainz (Prof.Dr. Franz Rothlauf) și cu Școala superioară Zittau/Görlitz (Prof.Dr. Christian Wagenhaft).

Vizitați site-ul ([learningapps.org/](http://learningapps.org/)) și faceți clic pe Ce este LearningApps.org? Dacă pagina nu este în limba română, selectați limba română din partea dreaptă,



Aktiválja a

sus.

Din descriere, aflăm că LearningApps.org este o aplicație Web 2.0 care sprijină procesele de învățare și predare cu module interactive. Aplicațiile existente pot fi direct folosite ca materialele didactice sau utilizatorii le pot crea sau modifica ei înșiși după cerințele și ideile personale.

După publicare și stabilirea drepturilor de acces (Share), aplicațiile pregătite pot fi folosite de oricine. Dacă faceți clic în bara de meniu pe Răsfoiește exerciții, puteți să vizionați aplicațiile făcute de alții și disponibile public; selectând categoria și utilizând glisorul din colțul din dreapta sus pentru a specifica nivelul de dificultate putem restrânge gama aplicațiilor care ne stau la dispoziție.

Categoriile cuprind majoritatea disciplinelor de studiu, se poate opta pentru mai multe limbi, iar tipurile de exerciții care pot fi alcătuite sunt diverse pornind de la: Ordonează perechi, Ordinare pe grupe, Cronologie, Ordinare pe imagini, Ordinare simplă, Quiz cu alegere multiplă, Text spații goale, Matrice de aplicații, Înserări de audio și video, Jocul Milionarii, Puzzle – Grupe, Rebus, Ordinare cu hartă, Cuvinte încrucișate, Unde este situat acesta? Spânzurătoarea, Cursă de cai, Joc-Perechi, Apreciază.

LearningApps.org Român

Caută exerciții Răsfoiește exerciții Alcătuieste exercițiu Conectare

Niveluri: Nivel primar Secundar I

**Categorii**

- Alte limbi
- Artă
- Astronomie
- Biologie
- Chimie
- Economie
- Engineering
- Engleză
- Filozofie
- Fizică
- Franceză
- Geografie
- Germană
- Informatică
- Instrumente de predare
- Istorie
- Italiană
- Latină
- Matematică
- Muzică
- Om/Mediul înconjurător
- Ore interdisciplinare
- Politică
- Psychology
- Religie
- Român
- Român ca limba străină
- Rusă
- Spaniolă
- Sport
- Tehnologie
- Toate categoriile
- Vocational education

**Exemple**

**Realizarea produselor din materiale plastice**

Text spații goale  
În: Tehnologie  
de: banica

☆☆☆☆☆ 35

**Sinonime**

Rebus  
În: Alte limbi  
de: bigmother

☆☆☆☆☆ 195

**CAREUL MAGIC -**

Mărimi fizice și unități de măsură

Cuvinte încrucișate  
În: Fizică  
de: catalina rotaru

☆☆☆☆☆ 1842

**Clasificați fructele!**

Ordonare pe grupe  
În: Tehnologie  
de: blaopr75

☆☆☆☆☆ 87

**Realizarea produselor din placaj**

**Cangurul. Gicește**  
tema nouă

Puzzle - Grupe  
În: Informatică  
de: lia2878

☆☆☆☆☆ 79

**Scierea și citirea numerelor naturale**

**Gestiunea datelor**

**Istoria Românilor și Universală. Statele**

**Alimentatie sanatoasa**

A 14/14/4114

Dacă trageți cursorul mouse-ului peste unul dintre module, puteți vedea cine a creat tipul de modul (cum ar fi o pereche, sortare de grup etc.) și de câte ori a fost vizualizat. Făcând clic pe o aplicație/modul, obținem disponibilitatea (colțul din dreapta jos) și avem opțiunea de a folosi un șablon similar precum și modificarea conținutului din șablonul folosit pentru a crea propriul modul/aplicație. Acesta se poate alcătui relativ simplu, urmând instrucțiunile de pe site. Există numeroase modele care facilitează crearea acestora într-un timp relativ scurt.

După cum se vede în figura următoare, a fost selectată o sarcină de grupare și, dacă este selectată o alegere reușită (răspuns corect), apare o imagine sub piesa de puzzle. Dacă alegeți Alcătuieste exerciții similare, obțineți scheletul modulului actual, pentru a personaliza exercițiul trebuie să înlocuiți titlul, descrierea, feedback-ul sarcinii și imaginea de fundal, să dați grupuri, cuvinte de grup, eventual, o altă dimensiune a puzzle-ului. În exercițiul din imagine grupurile sunt numere, care sunt rezultatele calculelor. Dacă alegeți Alcătuieste exercițiu nou cu acest șablon, obțineți aceeași pagină numai șablonul afișat este gol, el va permite aceleași posibilități de creare a exercițiului personal.

Puzzle - Grupe

Example 1 Example 2 Example 3 ... Alcătuieste exerciții nouă

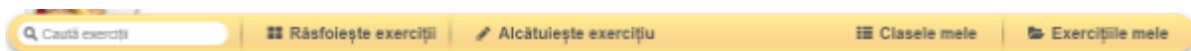
Impărțirea

Aktiv

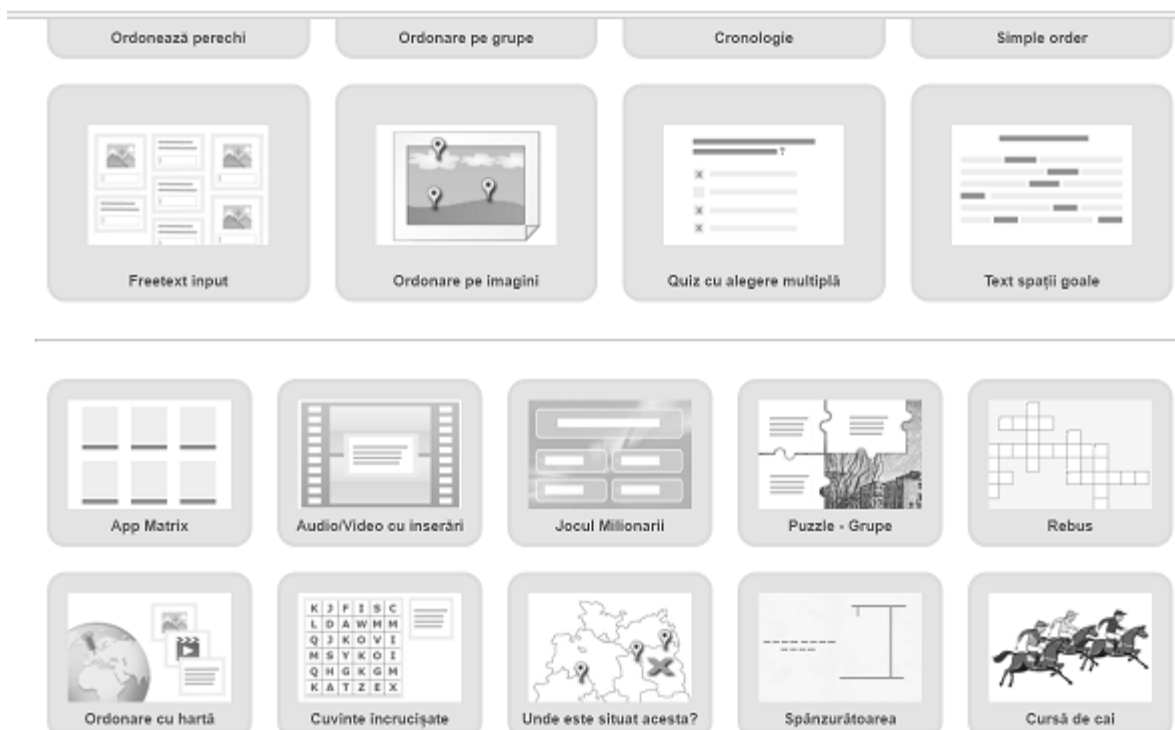
### Crearea propriei aplicații/ propriului exercițiu

Dacă doriți să stocați munca și să o distribuiți elevilor, trebuie să vă înregistrați pe site. Pentru aceasta, faceți clic în colțul din dreapta sus pe Conectare și, dacă nu aveți încă un cont, selectați Creează cont nou, altfel introduceți numele de utilizator și parola.

Dacă s-a creat contul, în partea de sus va apărea un conținut nou pe bara de meniu Clasele mele. Aici avem ocazia de a ne crea propriile clase cu elevii noștri, la care putem distribui propriile exerciții și putem vedea care dintre aceștia au reușit să rezolve problemele.



Dacă alegeți Alcătuieste exerciții, veți obține un curs sumar al modului de creare (rândul superior, fundal galben) și obțineți șabloanele din care vă puteți crea propriile exerciții/ aplicații. Alegem unul dintre cele mai interesante: Cursă de cai:







După selecție, obținem câteva exemple pentru a vă arăta cum și pentru ce folosiți acest șablon. Dacă aveți deja elevi, puteți juca unul împotriva celuilalt, altfel calculatorul dvs. va fi adversarul. Dacă am studiat aceste lucruri, începem să facem treaba în Alcătuieste exercițiu nou, în colțul din dreapta sus.


Mai întâi, introduceți titlul exercițiului și scrieți cerința. Apoi întrebările cu răspunsurile corecte și greșite. De asemenea, pot fi selectate elemente multimedia pentru aceste întrebări și puteți alege modul în care sunt afișate problemele, în aceeași ordine sau aleatoriu. În figura următoare este prezentat faptul că răspunsul corect poate să fie o fotografie. Acest lucru se poate face în moduri variate, de exemplu, pur și simplu tragerea imaginii pe suprafață, prin căutarea pe site sau hard disk.

## Întrebări și răspunsuri

Indicați aici până la 15 întrebări și răspunsurile posibile ale acestora


Întrebare:   **Alege imagine**  Mărime: 0 x 0  Editează Notificare:

### Alege Imagine



Utilizați cuprinzătoarea arhivă de imagini de la Wikipedia.


**Caută Imagine**



URL

Coplați aici adresa de internet a imaginii.


**Utilizează Imagine**



Trage aici imaginea și dă aici click.

```
Imaginea se încarcă la <a href="http://imgur.com/ios" target="_blank">imgur.com</a>
```

Utilizat ultima dată














pur și simplu gol.

Când ați terminat, faceți clic pe Lansează și previzualizează! Puteți juca singur sau cu un partener. În ultimul caz, trebuie să dați un nume și un avatar (marionetă). Dacă nu există partener, calculatorul va deveni partener. După un răspuns corect, calul și călărețul merg spre poartă. Cine răspunde greșit rămâne în urmă.

După verificarea corectitudinii, avem două opțiuni: corectăm exercițiul sau îl salvăm. Când este salvat, acesta va fi adăugat la Exercițiile mele, de unde poate fi accesat și aplicat în orice moment. De asemenea, vom obține controlul web al platformei și putem trimite elevilor noștri, astfel încât jocul să le fie disponibil. În mod prestabilit, lucrarea creată nu este publică, dar acest lucru poate fi modificat oricând cu accesarea unui buton.

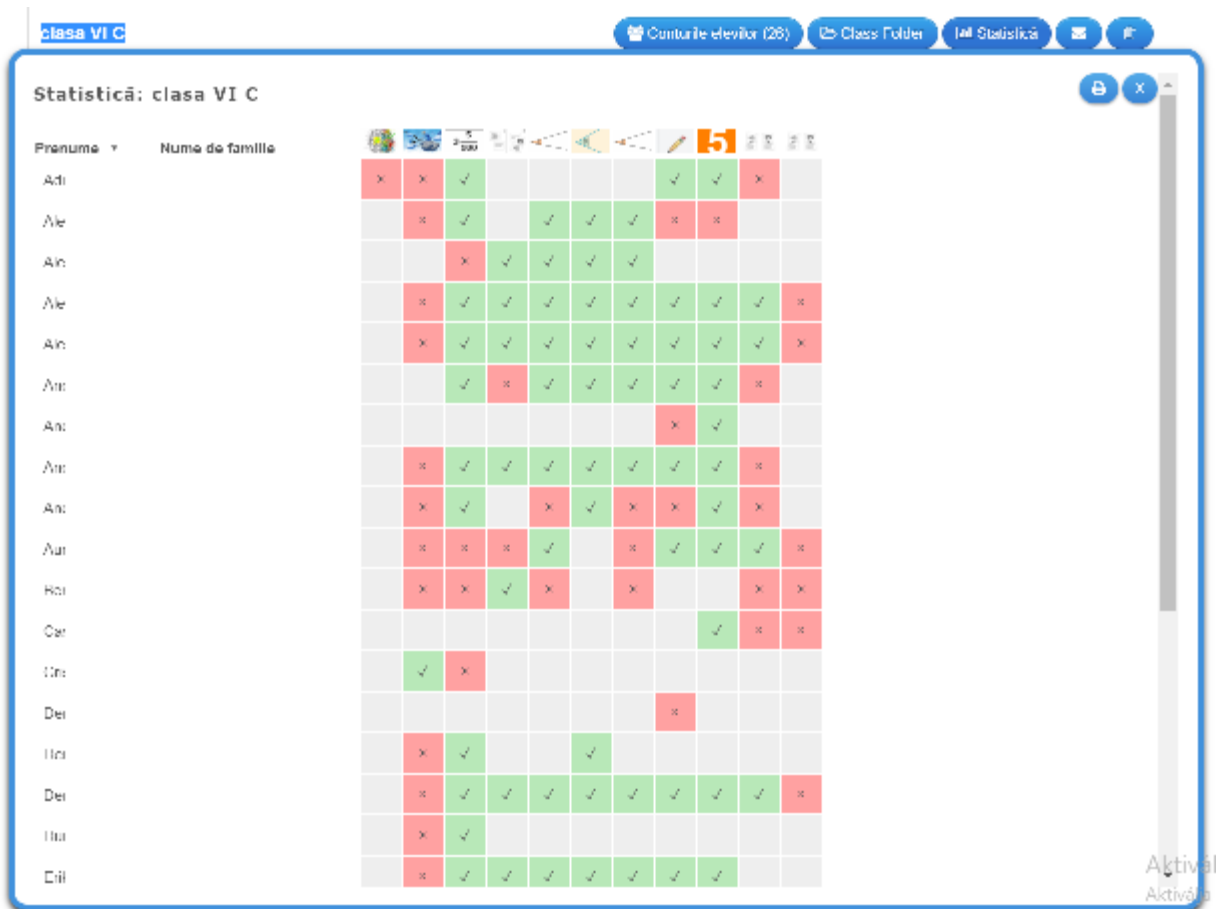
Dacă faceți clic pe butonul Exercițiile mele, puteți vedea exercițiile care au fost finalizate până acum. Aici puteți crea propriile dosare, în care puteți trage și plasa aplicațiile create.

Share your Apps with others: [http://learningapps.org/user/koncsárd anna](http://learningapps.org/user/koncsard%20anna)

	 matematika (2)			
$\log_2 64 = 6$ Noțiunea de logaritm	 Puteril	 Hatványozás	 Teljes négyzet	 Pátrate perfecte
	 $\sqrt{25}$	 $\sqrt{25}$	 $2\frac{1}{5}$	 $2\frac{3}{7}$

În acest articol, am introdus un șablon în detaliu, dar rețineți că portalul ne oferă o mulțime de șabloane și instrumente. Puteți să inserați aceste exerciții într-un tutorial moodle sau într-un ppt.

Este posibil să creați clase și să distribuiți exercițiile cu elevii dumneavoastră. Puteți invita elevii cu ajutorul unui link sau, mai nou, cu un cod QR. Elevul scanează codul QR și intră direct în clasa lui, unde găsește exercițiile propuse. Cu ajutorul statisticilor, le putem urmări munca și rezolvarea problemelor.



Este o sarcină importantă pentru noi profesorii să motivăm, să inițiem și să menținem motivația. Motivația în didactică este un principiu și sunt foarte multe metode. Educația asistată de software are un efect motivant din toate privințele.

Mult succes la aplicația care vă va ajuta să creați situații educative care vă pot fi de ajutor la lecție, predare, învățare, exersare sau aplicare!

**Bibliografie:**

Mihotiu, Adrian (2013). *LearningApps.org, module interactive pentru predare și învățare*. În: „iTeach: Experiințe didactice” nr. 10/ aprilie 2013. Online: [iteach.ro/experiencedidactice/learningapps-org-module-interactive-pentru-predare-si-invatare](http://iteach.ro/experiencedidactice/learningapps-org-module-interactive-pentru-predare-si-invatare)  
[www.oktatas.hu/pub\\_bin/dload/kozoktatas/pok/Budapest/szaktanacsadoi\\_anyagok/informatika\\_learningapps.pdf](http://www.oktatas.hu/pub_bin/dload/kozoktatas/pok/Budapest/szaktanacsadoi_anyagok/informatika_learningapps.pdf)  
[learningapps.org/](http://learningapps.org/)