

With funding from

 Austrian
Development
Cooperation



Guvernul Republicii Moldova
Ministerul Educației,
Culturii și Cercetării

 ProDidactica
CENTRU EDUCATIONAL

 shiftedu



Curs de formare profesională continuă „Trecem rapid către învățământul la distanță”

Sesiunea 4. Organizăm activități interactive la distanță – Partea 1

Tatiana Veverița
Universitatea de Stat din Tiraspol

În cadrul sesiunilor precedente am aflat/învățat:

- cum proiectăm activitățile educaționale la distanță;
- cum comunicăm digital sincron/asincron (Zoom, Skype);
- cum creăm un video educațional prin capturarea ecranului (Screencastify, Apowersoft, MovieMaker);
- cum realizăm managementul digital al documentelor (instrumente Google Drive, Google Docs, Google Slides, Google Forms).

Întrebări puse pe parcursul sesiunii precedente

1. Este posibil ca la elev să se afișeze câte o întrebare succesiv și nu tot testul în întregime?
2. Este posibilitatea de a crea rebus sau puzzel în Google docs?
3. E posibil de cronometrat timpul în formulare?
4. Toate chestionarele se păstrează în google mult timp? sau se șterg la un timp?
5. Putem din Drive să imprimăm fără a descărca?



Cuprins:

01

**Modalități de creare a
prezentărilor interactive**

02

**Aplicații pentru crearea
prezentărilor interactive**

Modalități de creare a prezentărilor interactive

Lucrul în perechi
Prezentarea colegului



f2f

Spargerea gheții



online

Mentimeter, Slider
Lista de lucruri noi la tema prezentată

Încorporați un videoclip de
maxim 3 min



f2f

Fișiere video



online

Youtube

- a sublinia argumente;
- a adăuga pauze pentru public când prezentarea este mai mare.

Modalități de creare a prezentărilor interactive

Legături între diapozitive



f2f

Prezentare neliniară



online

Google Slides, Power Point
Lista de lucruri noi la tema prezentată

Încorporați un test



f2f

Test interactiv



online

Google Forms, Plickers

Modalități de creare a prezentărilor interactive

Puneți întrebări
Includeți slide-uri cu întrebări
(Ce credeți despre...?)



Sesiuni de Î\$R



Pauze
Publicul adresează întrebări

online

Nu vorbi tot timpul
Înregistrați în prealabil unele
diapozitive



Narațiune audio



Muzică și efecte sonore
Diapozitive cu efecte sonore
pentru a scoate în evidență
evenimente importante

f2f

online

Modalități de creare a prezentărilor interactive

Votare cu ridicarea mainilor
Cel mai popular răspuns



Sondaje



online

Mentimeter, Hersay
Poll quizz

Grupuri mici



f2f

Întrebări de discuție



online

Mentimeter, Hypersay

Modalități de creare a prezentărilor interactive

Efecte de animație

- obiecte;
- slide-uri;
- prezentare.



Tranziție și animație



online

Animație distractivă

Adăugați grafice și diagrame animate

Informații captivante și
ușor de înțeles



f2f

Vizualizarea datelor



online

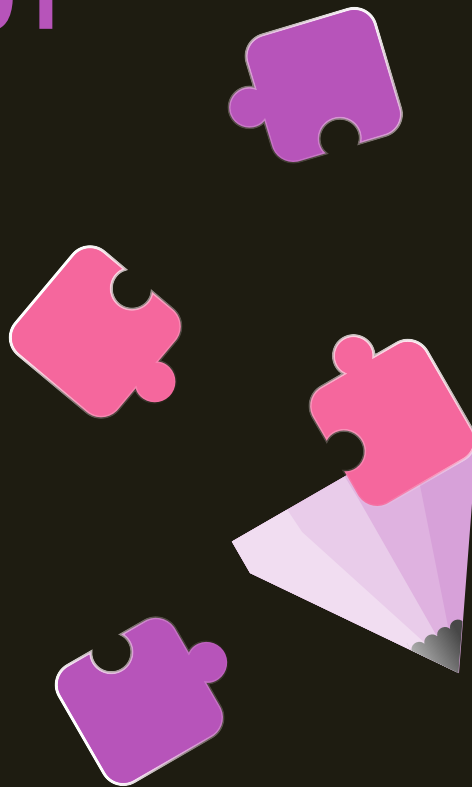
Diagrame, Grafice, tabele
statistice

Soluții:

SLIDO 01

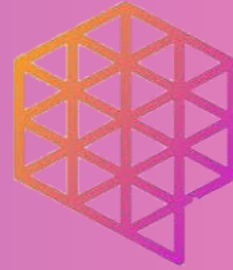
02 GLISSER

MENTIMETER 03



Soluție simplă, care combină prezentările tradiționale bazate pe diapozitive cu oferirea de interacțiuni atrăgătoare pentru a menține atenția publicului dvs., dar și pentru a vă permite să studiați.

Hypersay



Cristian Dinu și
Paul Balogh au
construit două
produse:

1. Learn Forward

digitalizarea
manualelor din școli.

2. Hypersay

“
o unealtă prin care
poți pune elemente de
interactivitate într-un
Power Point, precum
chestionare, sondaje
sau poți vedea cine se
uită la document în
timp real”

Hypersay

Ce este Hypersay?

Cui se adresează?

Cine o folosește?

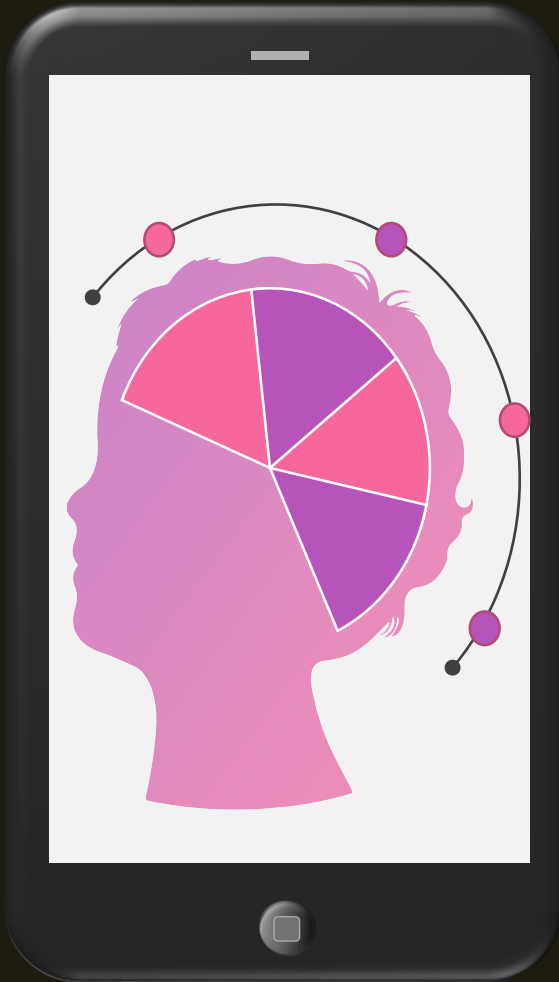


Soluție e-Learning
– prezentări
interactive

Cadre didactice de
orice specialitate

Școli, colegii,
universități din
170 țări

Hypersay





Cum funcționează?


×

Sign in

SINGLE SIGN ON


 With Google

 With Facebook

 With LinkedIn

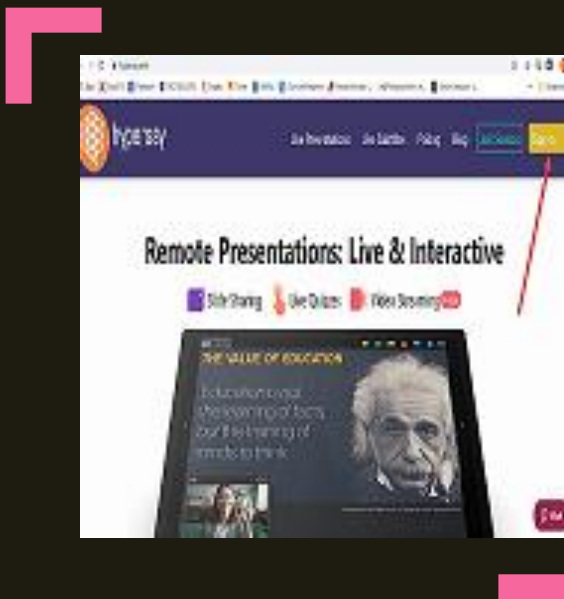
EMAIL

Your Email ...

 Verify email

By signing in, you agree on the following [Terms and Conditions](#) - [Privacy Policy](#).

1. Crearea contului

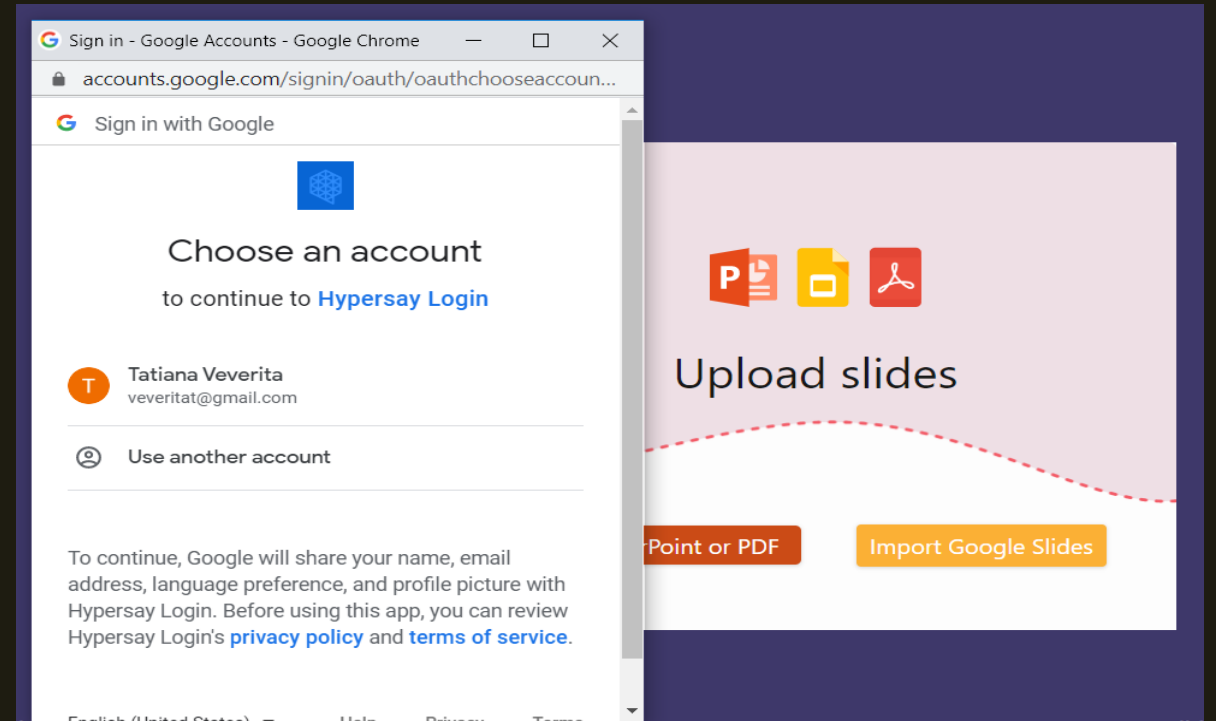


Crează cont
profesor



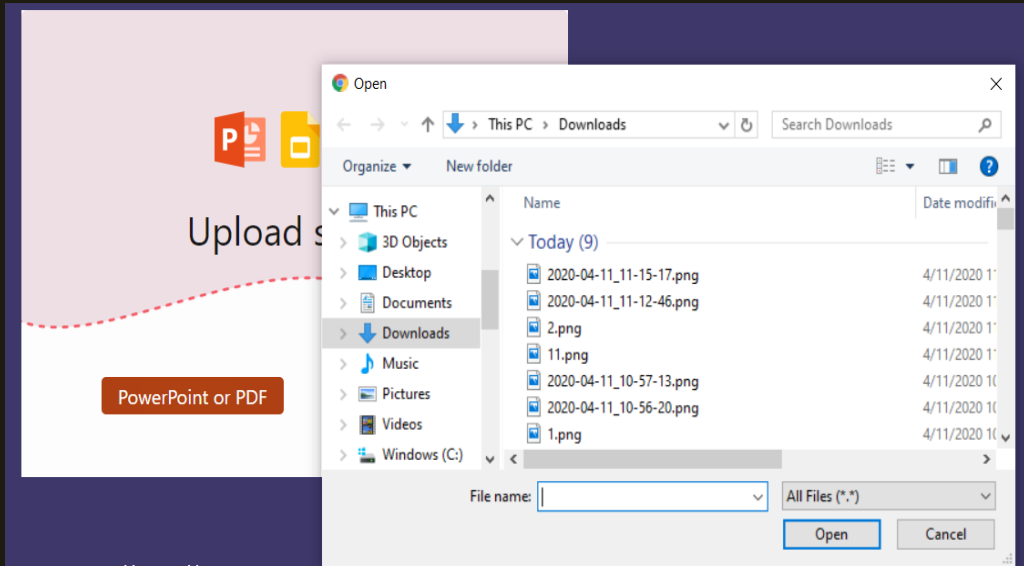
Conectare
utilizator

Încarcă Google Slides



2. Încărcarea diapozitivelor

Încarcă Power Point



Title: Change the title of this presentation

Synchronize pages

Switching to a new page automatically takes all participants to the same page. Default is on.

Allow only registered users

A user must sign in to gain access to a session and anonymous users won't be allowed. Default is off.

Anonymous questions

Allow anonymous questions.

Questions moderation

You can moderate questions by visiting the [moderation page](#). Or [copy & paste](#) moderation link to a colleague. Colleague will moderate question wall. You can also [reset](#) the link if needed.

Turn On/Off Question Wall

Allow participants to ask questions during the live session. Default is on.

Feedback form

Allow participants to rate and comment on the session. Default is on.

Video playback during live

Allows participants to play session videos while you present

Word filter (beta)

This feature detects and replaces "bad words" with ****. It depends on the language of your interface.

3. Setări specifice

Titlul prezentării

Sincronizarea paginilor

Permisiune numai utilizatorilor înregistrați

Întrebări anonime

Moderarea întrebărilor

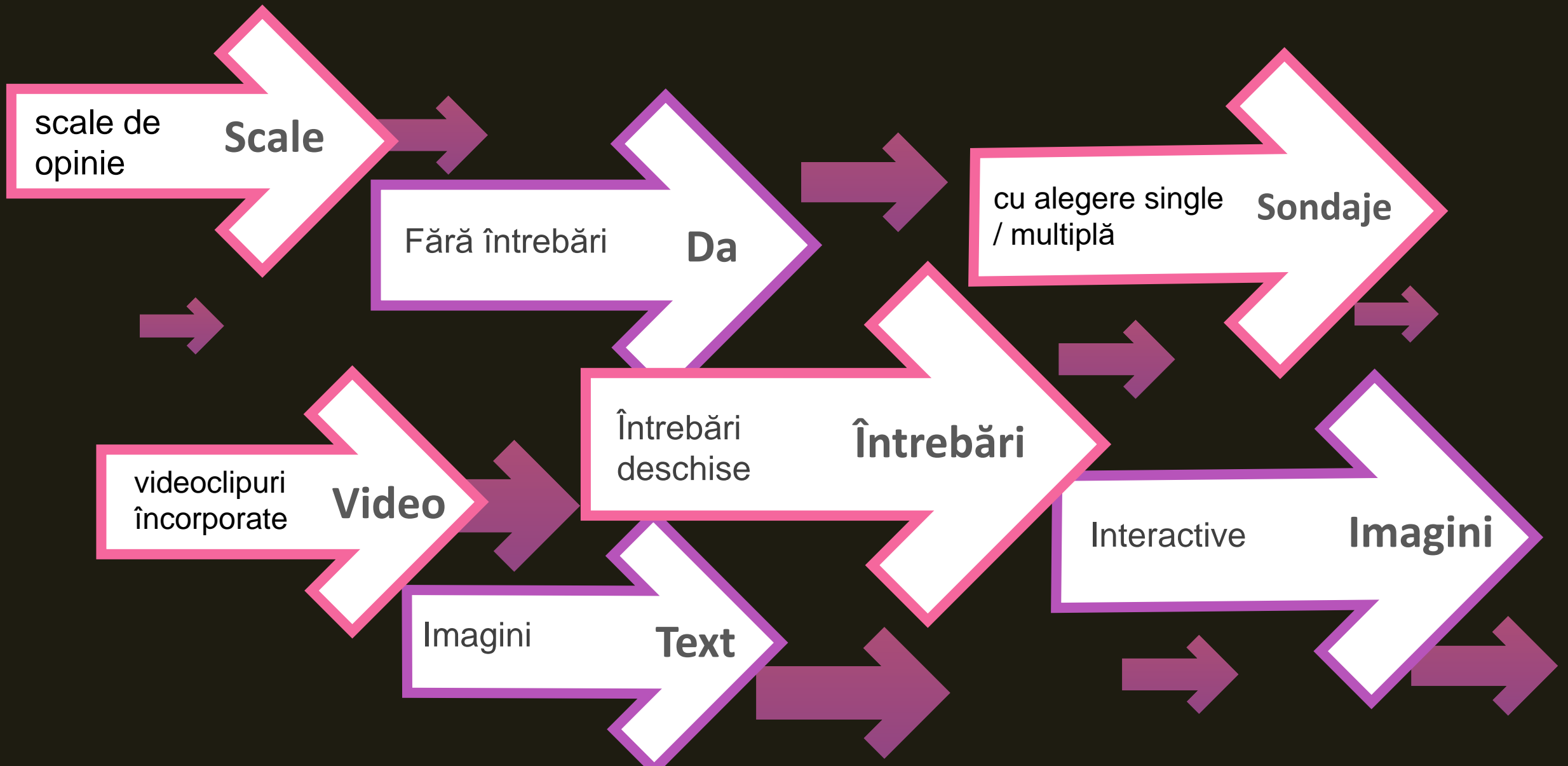
Zidul cu întrebări

Formular de feedback

Redare video în timpul live

Filtru de cuvinte

4. Adăugarea interacțiunii



DRAG & DROP Add Interactive Slides

Show me how

POLLS & QUIZZES

Yes / No »

Opinion Scale »

Multiple choice »

Custom Poll »

OPEN QUESTIONS

Short answer (1 word) »

Short answer (tweet size) »

Custom question »

MEDIA & TEXT

Interactive image »

Embed video »

Text & Links »

1

ALGORITMI

Profesor: Sariana Veronika



2

Noțiunea de algoritm. Proprietăți ale algoritmilor



3

O descriere este o comandă de lucru care trebuie să fie executată în mod repetitiv până la obținerea rezultatului dorit.

Comanda este un set de instrucțiuni care descrie un algoritm.

Exemplu: prin algoritmul unei mașini se succedea de apăsări care se efectuează de un număr finit de ori.

4

55 vedem un exemplu de algoritm din viața de zi cu zi.

Prepararea unui cafea de cafea

- Cum crezi că ar arăta un algoritm de preparare a unui cafea de cafea?
- Pece Fiecare câștig, dar trebuie să vedem!



5

Care sunt pașii?

- 1. Apa
- 2. Penele aranjate
- 3. Într-un timp din duș
- 4. Unghiul din apă



6

Care sunt pașii?

- 1. Penele din apă la fier
- 2. Într-un timp din apă și apă în fier
- 3. Clădit apă la fier, apoi aranjată
- 4. Într-un timp din apă

7

Care sunt pașii?

- 1. Trebuie să fie fierbinte în apă, pentru prepararea de cafea
- 2. Trebuie să fie fierbinte în apă, pentru prepararea de cafea
- 3. Trebuie să fie fierbinte în apă, pentru prepararea de cafea
- 4. Trebuie să fie fierbinte în apă, pentru prepararea de cafea
- 5. Trebuie să fie fierbinte în apă, pentru prepararea de cafea



8

Ce se întâmplă dacă nu mai avem pliculele de cafea?

Algoritmii în care nu se folosesc, un număr care ar urma un set de algoritmi nu se pot aplica în viața.



9

Ce se întâmplă dacă?

- 1. Dacă nu avem cafea în apă?
- 2. Dacă nu avem cafea în apă?

10

Trăim într-o lume în care algoritmi sunt în jurul nostru. În fiecare zi folosim algoritmi care ne ajută să facem lucrurile mai ușor și mai eficient.



11

Ce înseamnă mare că înțelegem lucrurile trebuie să fie neambigue!

- 1. Dacă nu avem înțelegerea din exemplu de mai sus, putem să de exemplu avea ambiguitate din partea lui procedurii de lucru.
- 2. Dacă nu avem înțelegerea din exemplu de mai sus, putem să de exemplu avea ambiguitate din partea lui procedurii de lucru.
- 3. Dacă nu avem înțelegerea din exemplu de mai sus, putem să de exemplu avea ambiguitate din partea lui procedurii de lucru.



12

Un algoritm trebuie să fie

- 1. Clar
- 2. Precis
- 3. Finit
- 4. Eficace

13

Exemple de limbaje de programare:

- C
- Java
- Ada
- Perl
- JavaScript
- etc.



14

Exemple de limbaje de programare:

În continuare vom învăța să scriem algoritmi folosind programul Scratch, acesta fiind un mediu foarte prietenos pentru copii și cu ajutorul căruia vom învăța elementele de bază ale programării.



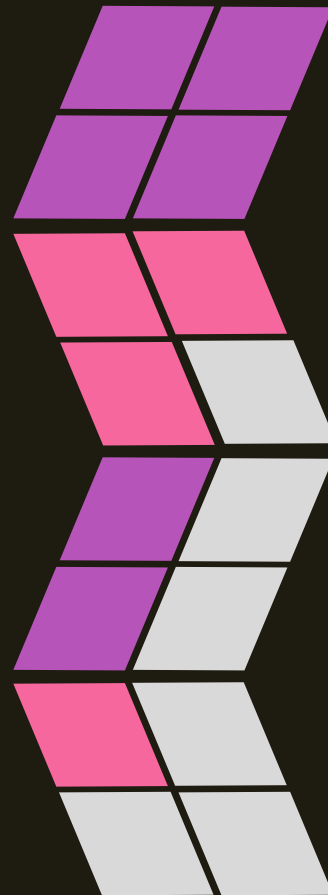
15

Aplicații

- 1. Scrieți un algoritm care să vă ajute să găsiți un număr care să fie mai mare decât cel care este în față.
- 2. Scrieți un algoritm care să vă ajute să găsiți un număr care să fie mai mic decât cel care este în față.

5. Gratuit sau Upgrade PRO?


**Publicul >
20 Persoane**



Credit 3,99 USD/sesiune
până la 200 de persoane / studenți
/ participanți



Credit 9,99 USD/lună (anual)
până la 200 de persoane / studenți
/ participanți



Credit 14,99 USD/lună (lunar)
până la 200 de persoane / studenți
/ participanți

6. Mergeți în direct



BUN VENIT LA


Sesiune HASPI

de Tatiana Veverita

Începe prezentarea →

cu sprijinul Hypersay

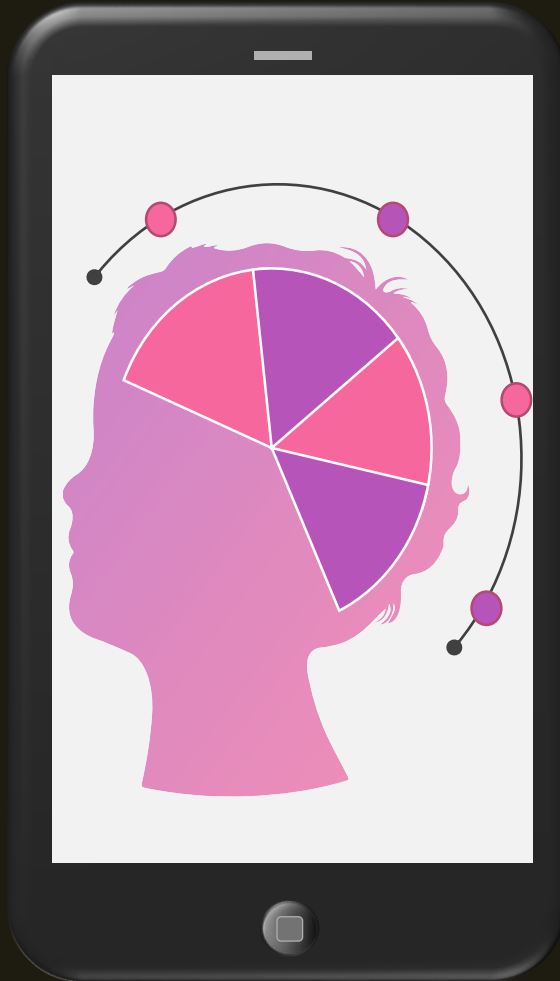
Alătură-te



mergi la **hsay.co**

codul **HASPI**

7. Moderarea întrebării



a) Toate întrebările vor fi în așteptare până când sunt acceptate sau respinse.

b) Un coleg poate acționa ca moderator pentru Zidul cu întrebări.

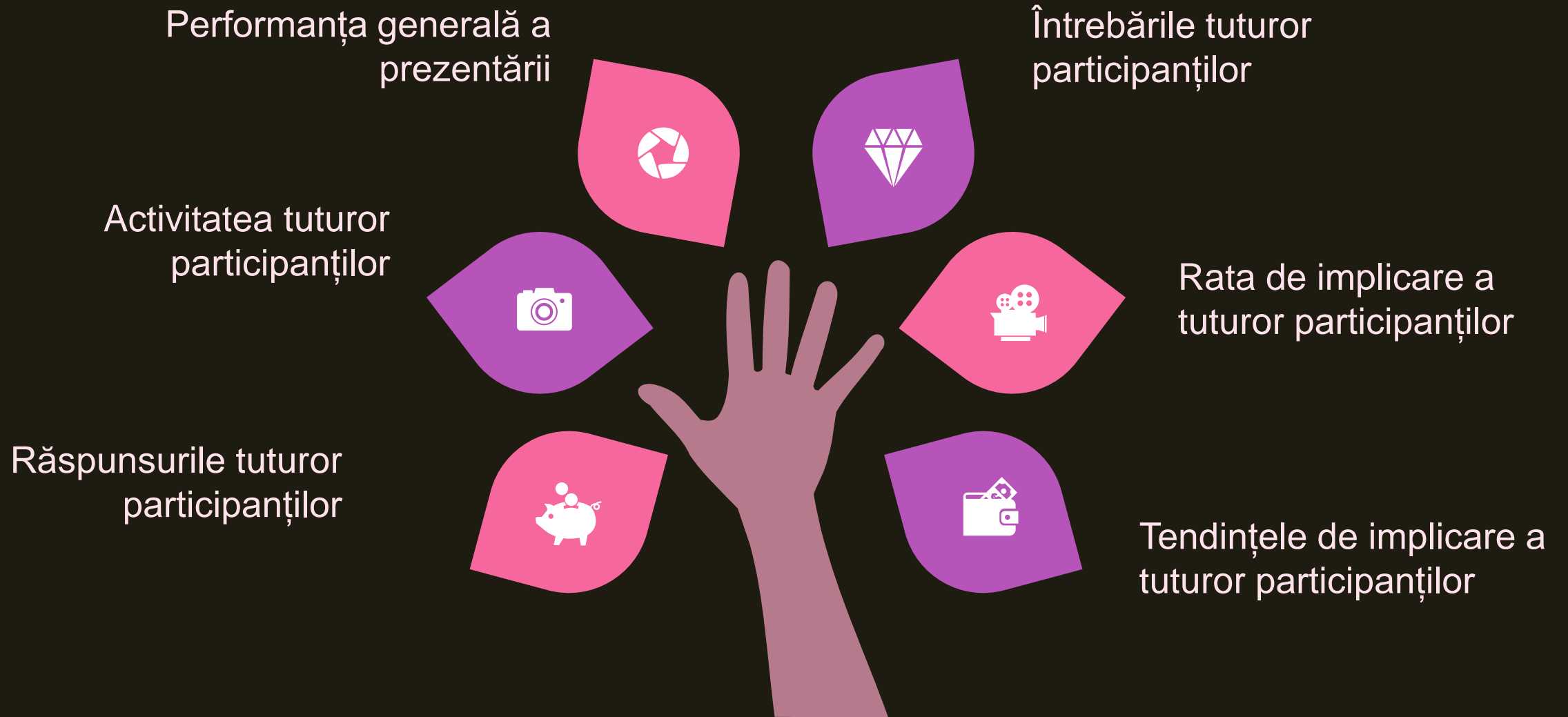


Membrii audienței își vor vedea întrebările în așteptare în gri, până când vor fi acționate



Prezentatorii pot împărtăși legătura de moderație

8. Rapoarte



În cadrul sesiuni următoare vom afla/învăța:

1. Cum creăm prezentările interactive utilizând Mentimeter;
2. Cum creăm testele electronice utilizând TestMoz.



Vă mulțumesc pentru atenție!

veveritat@gmail.com