Prof. Barticel Mirela Mihaela
Școala Gimnazială „Constantin Brâncoveanu”, Râmnicu Sărat, județul Buzău

”Tehnologia este o unealtă, nu rezultatul învățării”

Ce rămâne la fel

Nu este totul diferit în învățarea online. Unele aspecte ale bunei predări cu siguranță trebuie să rămână la fel.

- O **comunicare** clară și consistentă;
- Crearea unor **ritualuri și rutine** explicite și constante;
- Utilizarea **strategiilor de instruire bazate pe cercetare;**
- Determinarea necesității de a utiliza **unelte digitale sau non-digitale** pentru o însărcinare;
- Concentrarea pe **învățare autentică**, unde sunt create produse autentice iar elevii au o voce și pot alege însărcinările.

Mediul de predare poate că nu este același cu cel cu care eram obișnuiți, dar este important să ne amintim că buna predare este totuși bună predare. Toate aceste lucruri pe care le cunoaștem sunt realmente practici bune, care pot fi făcute și virtual, poate doar arată un pic diferit.

Una dintre cele mai indragite aplicatii de catre elevi a fost CATTER PIX KIDS-o aplicație de editare foto gratuită, care dă voce unor imagini (fotografii/desene, etc.) și care se pliaza pe conținuturi diverse. Este recomandat pentru activitați individuale sau de echipă, pentru crearea de conținut media și literație. Cum îi ajuta CATTER PIX pe elevi?

Folosită eficient, ca instrument și nu ca scop în sine , aplicatia îi va cuceri pe elevi in activități creative în 3 pași simpli. Aplicația are avantajul că le creează elevilor contextul pentru a exersa interactiv ceea ce au documentat și au învățat, le dezvoltă creativitatea și încrederea în sine. Este o aplicație potrivită ca start, ușor de folosit de către elevi, profesori și părinți, precursoare pentru alte aplicații video mai complexe. Elevilor le place să se înregistreze cu vocea lor, exersând astfel și abilitățile de comunicare.

NECESAR:

*smartphone;

*conexiune internet pentru descărcarea aplicației și pentru a trimite creațiile;

* nu este nevoie de internet dacă aplicația este descărcată în prealabil, iar creațiile sunt arătate pe telefon.

OBIECTIVELE EXERCIȚIULUI:

▶ Elevii vor identifica etapele de realizare a unui video în aplicația Chatter Pix Kids, pe baza instrucțiunilor primite.

▶ Dezvoltare personala: Elevii vor reda oral trăsăturile unei persoane, folosind drept exemplu un personaj creat de ei în aplicație

- AV/AP: Elevii vor crea un personaj care are legatura cu poveștile despre curcubeu, combinând la alegere materiale si tehnici pe care le-au învățat: rupere si lipire , decupare după contur și lipire, tăiere și lipire, coasere de nasturi, etc.





- Stiinte: Elevii vor identifica nevoile actuale ale populației, găsirea de soluții pentru a fi mai buni mai puternici.





- Limba română: Elevii vor crea dialoguri / discursuri scurte despre personaje cunoscute sau create, poezii etc. pe baza instrucțiunilor primite. Vor exersa abilități de storytelling (povestire).





ETAPELE EXERCIȚIULUI

- Comunicați elevilor obiectivele orei, ce vor reuși să facă / învețe până la finalul orei;
- Prezentați conținutul nou al orei în funcție de disciplina aleasă Prezentați aplicația Chatter Pix Kids și pașii de urmat;
- Creați un video în aplicație împreună cu elevii ;

- Anunțați tema de lucru individuală sau pe echipe;
- Invitați-i să prezinte colegilor personajele create, către clasă sau în echipe;
- Încurajați-i să își ofere feedback.

INSTALAREA APLICAȚIEI CHATTER PIX KIDS

- Aplicația Chatter Pix Kids se descarcă gratuit din AppStore (pentru iOS) sau Google Play (pentru Android).
- În secțiunea de „caută/search", tastați: Chatter Pix Kids – aceasta este imaginea aplicației. Apăsați pe Instalați/ Install. Ulterior instalării, veți regăsi acest simbol pe ecran:



REALIZAREA UNUI VIDEO

Pasul 1: intrați în aplicație și din ecranul principal selectați TAKE PHOTO.

Pasul 2: încadrați în pătratul negru desenul / personajul desenat / imaginea cărora doriți să le dați voce și apăsați butonul galben cu simbolul aparat foto.

Pasul 3: trasați o line pe ecran, în locul unde ar fi gura elementului fotografiat, după care veți observa că butonul cu simbolul unui microfon va deveni activ și de culoare roșie.

Pasul 4: apăsați butonul cu simbolul microfon și așteptați 3 secunde, indicate pe ecran pentru a vă înregistra vocea, mai exact ceea ce doriți să spună personajul; durata maximă de înregistrare este de 30 de secunde.

Pasul 5: ascultați apăsând butonul verde de Play sau înregistrați din nou apăsând butonul roșu. Dacă sunteți mulțumiți de înregistrare apăsați butonul portocaliu din dreapta sus pe care scrie Next.

Pasul 6: în acest pas puteți adăuga filtre imaginii (în Filter), diverse imagini (în Stickers), rame (în Frame) sau texte. Apoi apăsați Next.

Pasul 7: ascultați apăsând butonul verde. Video-ul va fi deja salvat în Galeria aplicației și îl puteți vedea apăsând butonul Gallery.

Pasul 8: salvați creația în telefon pentru a o putea posta sau trimite mai departe. Apăsați butonul din dreapta butonului verde, cel cu simbolul unui telefon peste care se suprapune o săgeată.

Urmând pașii de mai sus, creați împreună cu elevii un personaj relevant pentru lecție sau pentru cultura / identitatea clasei. În funcție de modalitățile pe care le folosiți pentru a comunica online cu elevii dumneavoastră, aceștia vă pot transmite înregistrarea pe mai multe canale (whatsapp, chatul de facebook, e-mail etc.). Dacă aveți un sistem de proiecție în clasă puteți să redați filmulețele elevilor la acesta.

Ora se încheie cu verificarea atingerii obiectivelor și cu o scurtă discuție frontal despre Ce le-a plăcut? Ce a fost cel mai dificil? Ce au învățat? Ce văd îmbunătățit? La ce alte discipline / activități pot folosi activitatea.

StoryJumper, o unealtă digitală prețioasă pentru învățători și profesori

Aplicația storyjumper.com se poate folosi cu succes cu elevii din toate ciclurile de învățământ și se poate adapta la orice disciplină de studiu.

StoryJumper, o aplicație care vă permite creare de cărți digitale și utilizarea acestora împreună cu elevii în Classroom.

La sfârșitul acestei activități, elevii vor fi capabili:

*Să dezvolte atitudini pozitive față de exprimarea scrisă;

*Să dobândească abilități de scriere pe calculator (tehnoredactare) prin construirea unei cărți ilustrate pe site-ul www.stotyjumper.com;

*Să evalueze critic calitatea poveștilor colegilor lor, utilizând criteriile de evaluare propuse de profesor.

Înscrieți-vă pentru un cont gratuit dând clic pe Înscrieți-vă în partea de sus a paginii. În timpul procesului de înscriere, bifați caseta care spune „Sunt profesor și vreau să folosesc StoryJumper cu elevii mei din clasă”.

După crearea contului dvs., urmați instrucțiunile ghidate pentru a începe.

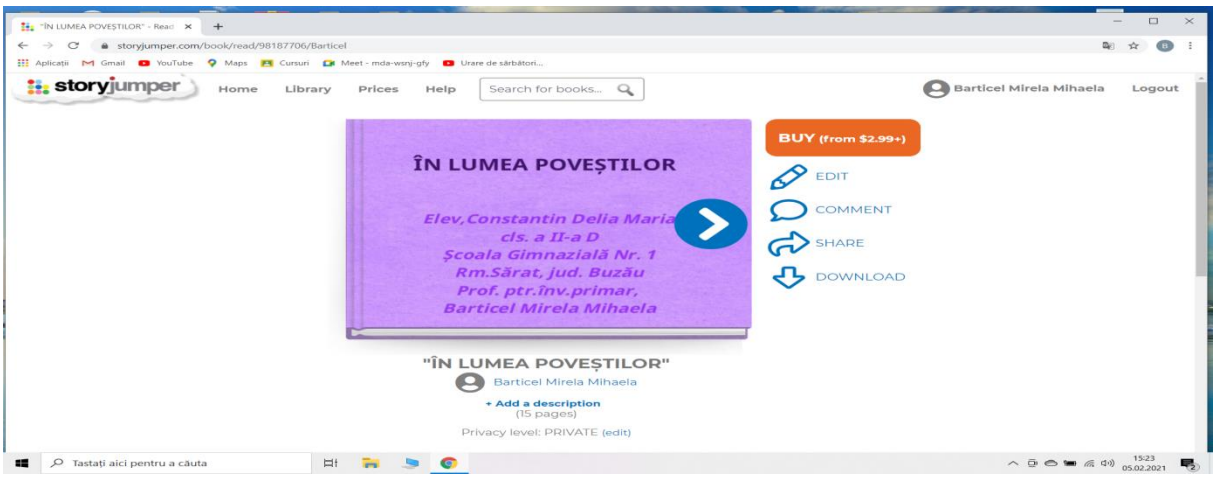
În StoryJumper, un grup de elevi poate colabora la aceeași carte de grup în timp ce fiecare elev lucrează pe propriul computer.

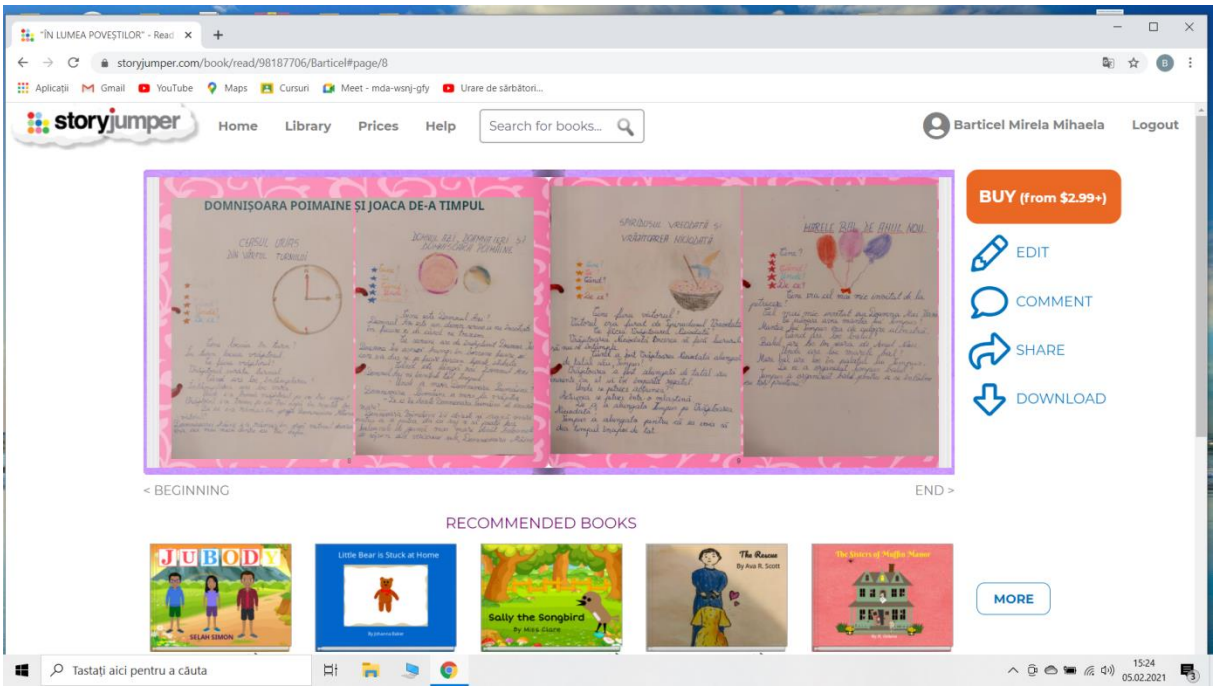
Pentru a vă ajuta elevii să înceapă, puteți crea un șablon de carte cu o schemă generală și să îl împărtășiți cu ei. Apoi își pot adăuga propriul conținut în șablonul dvs.

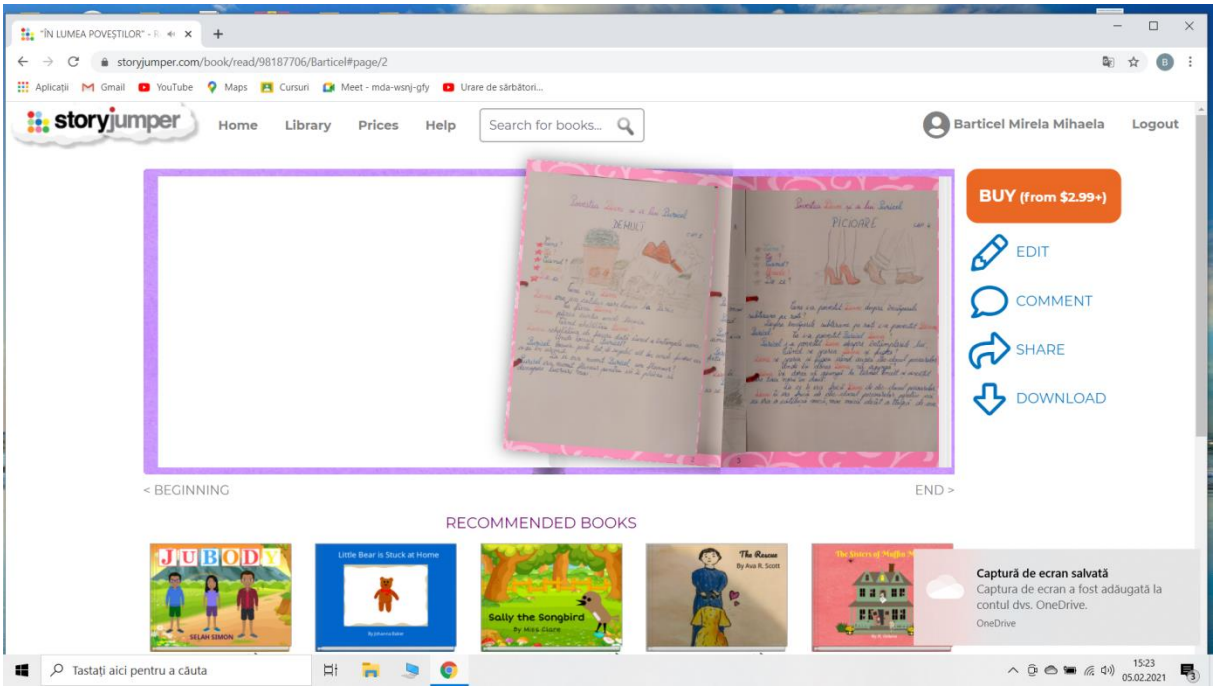
În StoryJumper, elevii își pot înregistra și vocea spunând citate celebre de la persoana respectivă sau povestind textul lor. De asemenea, pot adăuga muzică de fundal și efecte sonore.Când elevii au terminat, dați clic pe „Distribuiți cărțile elevilor” pe pagina cursului. Apoi își pot revedea cărțile reciproc.

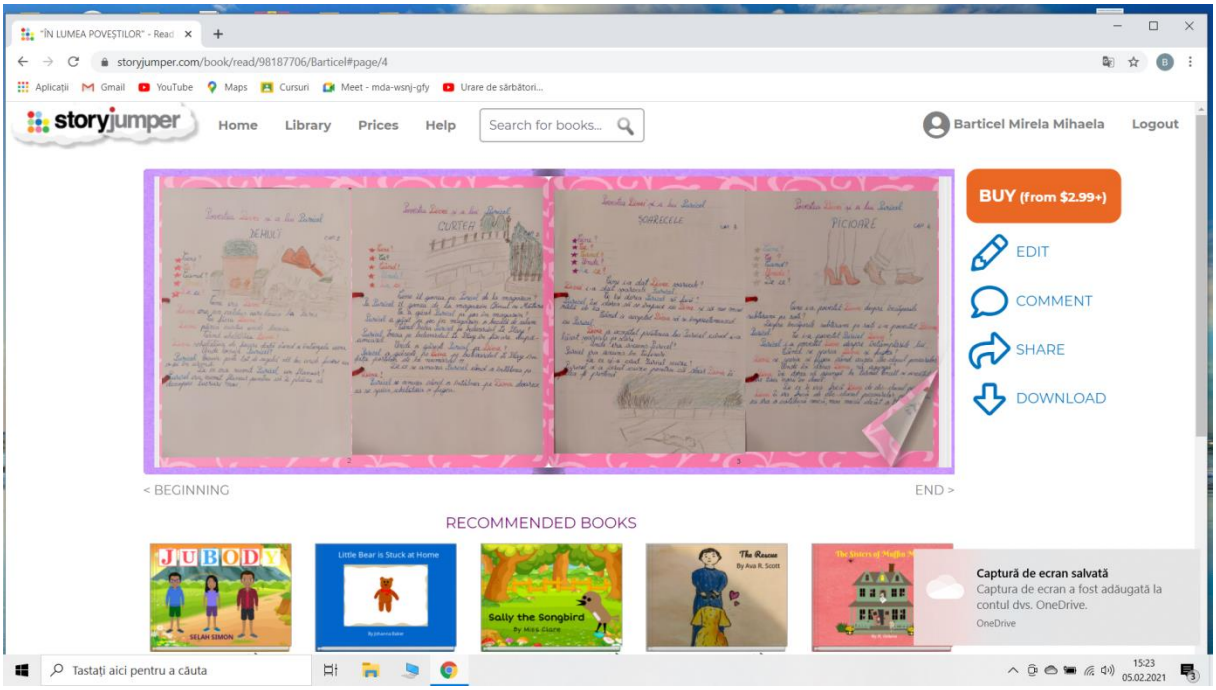
Împărtășiți cărțile elevilor cu părinții, astfel încât aceștia să poată citi cartea copilului lor și să aleagă să o publice sub formă de copertă sau cartonată.

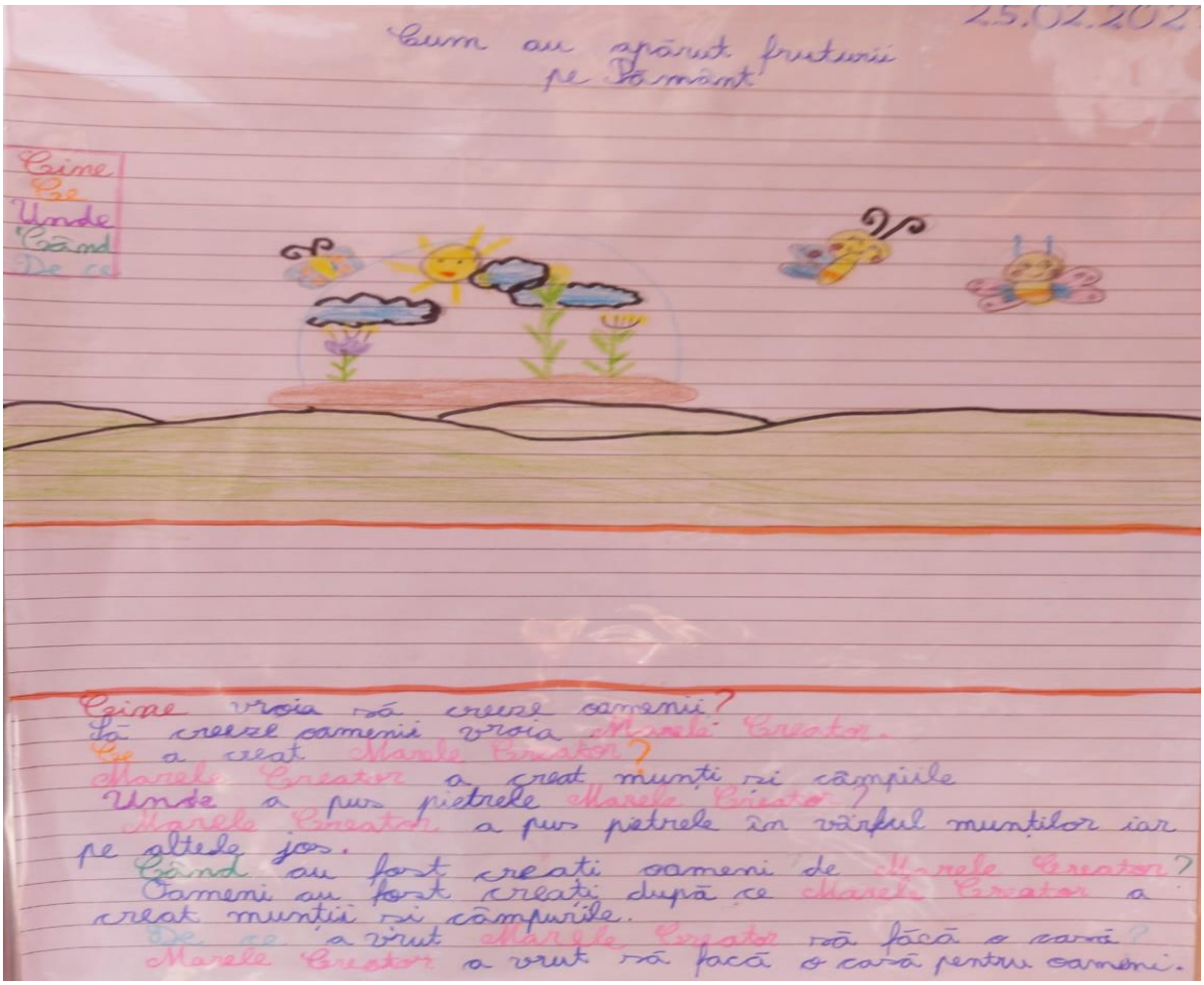
De asemenea, ar putea fi publicate pentru a fi păstrate în clasă, oferind un scop real scrierii. Știind că, cărțile lor vor fi publicate, adaugă un nivel de responsabilitate la munca elevilor și încurajează standarde mai înalte.




"ÎN LUMEA POVEȘTILOR" - Read
storyjumper.com/book/read/98187706/Barticel#page/8
Aplicații Gmail YouTube Maps Cursuri Meet - mda-wsnj-gfy Urare de sărbători...
storyjumper
Home Library Prices Help
Search for books...
Barticel Mirela Mihaela
Logout
DOMNIȘOARA POIMAINE ȘI JOACA DE-A TIMPUL
BUY (from $2.99+)
EDIT
COMMENT
SHARE
DOWNLOAD
< BEGINNING
END >
RECOMMENDED BOOKS
JUBODY
Little Bear is Stuck at Home
Sally the Songbird
The Rescue
MORE
Tastați aici pentru a căuta
15:24
05.02.2021


"ÎN LUMEA POVEȘTILOR"
storyjumper.com/book/read/98187706/Barticel#page/2
Aplicații Gmail YouTube Maps Cursuri Meet - mda-wsnj-gfy Urare de sărbători...
storyjumper
Home Library Prices Help
Search for books...
Barticel Mirela Mihaela
Logout
BUY (from $2.99+)
EDIT
COMMENT
SHARE
DOWNLOAD
< BEGINNING
END >
RECOMMENDED BOOKS
JUBODY
Little Bear is Stuck at Home
Sally the Songbird
The Rescue
Captură de ecran salvată
Captura de ecran a fost adăugată la contul dvs. OneDrive.
OneDrive
Tastați aici pentru a căuta
15:23
05.02.2021


storyjumper
Home
Library
Prices
Help
Search for books...
Barticel Mirela Mihaela
Logout
BUY (from $2.99+)
EDIT
COMMENT
SHARE
DOWNLOAD
< BEGINNING
END >
RECOMMENDED BOOKS
JUBODY
Little Bear is Stuck at Home
Sally the Songbird
The Rescue
Captură de ecran salvată
Captura de ecran a fost adăugată la contul dvs. OneDrive.
OneDrive
Tastați aici pentru a căuta
15:23
05.02.2021


Cum au apărut fructele pe Pământ
25.02.202
Cine
Ce
Unde
Când
De ce
Cine voia să creeze oamenii?
Să creeze oameni voia Marele Creator.
Ce a creat Marele Creator?
Marele Creator a creat munții și câmpiile
Unde a pus pietrele Marele Creator?
Marele Creator a pus pietrele în vârful munților iar pe altele jos.
Când au fost creați oameni de Marele Creator?
Oameni au fost creați după ce Marele Creator a creat munții și câmpiile.
De ce a vrut Marele Creator să facă o casă?
Marele Creator a vrut să facă o casă pentru oameni.

22.02.2021

Primăvara a venit!

Cine
Ce
Unde
Când
De ce



Cine dormea în luna aprilie?
În luna aprilie dormea broscuța.
Ce făcea broscuța în luna aprilie?
Broscuța în luna aprilie dormea.
Unde locuia broscuța?
Broscuța locuia într-o ciupercuță mare.
Când a trezit-o soarele pe broscuță?
Soarele a trezit-o pe broscuță în luna aprilie.
De ce a trezit-o soarele pe broscuță în luna aprilie?
Soarele a trezit-o pe broscuță în luna apri
pentru că venise primăvara și vroia să se joace.

14.02.2021

Surorile gemene

Cine
Ce
Unde
Când
De ce



Cine era politicoasă dintre Elena și Matilda?
Politicoasă dintre cele două fete era Elena.
Ce făcea Elena în fiecare zi?
Elena în fiecare zi primea cadouri în casa ei.
Unde locuiau cele două surori?
Cele două surori locuiau la case una lângă cealaltă.
Când și-a dat seama Matilda că trebuie să se schimbe?
Matilda și-a dat seama că trebuie să se schimbe
când a stat în casa Elenei.
De ce a stat Matilda în casa Elenei?
Matilda a stat în casa Elenei pentru că a vrut să
vadă cum este să fii prietenă cu toată lumea.