

TEACHERS' HANDBOOK

CUM SĂ INTEGRĂȚI MEDIUL ȘI SCHIMBĂRILE CLIMATICE ÎN PROGRAMELE DE ÎNVĂȚĂMÎNT UTILIZÂND ACTIVITĂȚI DIGITALE DE ÎNVĂȚARE BAZATE PE JOCURI CU PŪTEREA ÎNVĂȚĂRII LĂTENTE

Partenerii Proiectului;

1. TURCIA(Coordonator- HOCA AHMED YESEVI ANADOLU LISESI)
2. GRECIA (Gymnasio L.T. Halkis "Socratis Fanurakis")
3. PORTUGALIA (Escola Secundária de Penafiel)
4. CROAȚIA (ZDRAVI GRAD)
5. ROMÂNIA (UNIVERSITATEA DIN PITESTI)

Numărul proiectului: 2021-1-TR01-KA210-SCH-000032316

"Sprijinul Comisiei Europene pentru realizarea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului, care reflectă numai punctele de vedere ale autorilor, iar Comisia nu poate fi trasă la răspundere pentru orice utilizare a informațiilor conținute de aceasta."

Manualul

1.BAAMBOOZLE2

2.EDUCAPLAY3

3.LEARNINGAPPS4

4.PURPOSE GAMES5

5.WORDWALL6

MANUALUL

Educația din această perioadă de informare are un rol important în formarea viitorului. Inovația indivizilor și a grupurilor poate fi investită în termeni de inteligență, creativitate și capacitate. Examinată în domeniul pedagogiei și psihologiei, educația pare să fie mai fructuoasă prin joc într-o fază de învățare..



Cercetătorii aduc ideea că jocurile educaționale și digitale promovează nu numai abilitățile emoționale și cognitive, abilitățile motorii și percepția senzorială, ci și încrederea în sine și comportamentul social. Având un potențial prietenos de învățare, jocurile digitale au condus la un nou tip de abordare în educație "învățarea bazată pe jocuri digitale".

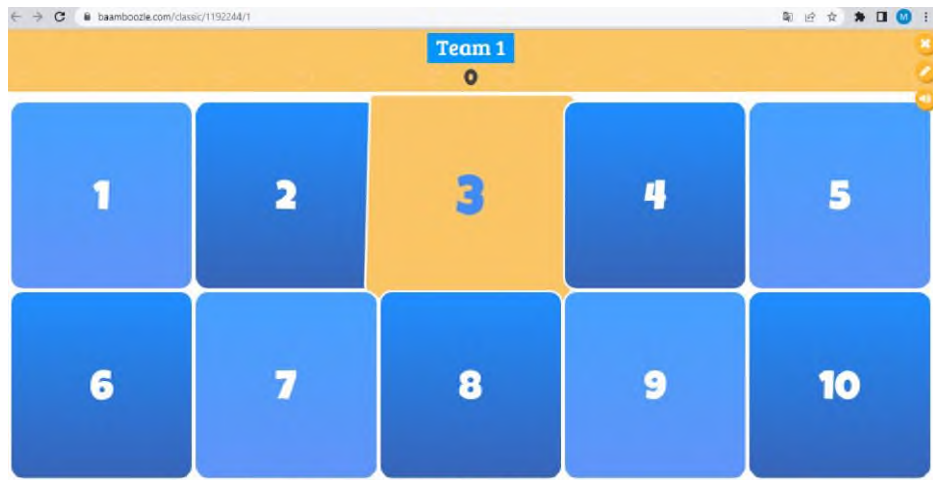
Jocurile digitale oferă cursanților un efect interesant și revigorant în învățare , astfel încât acestea servesc unui scop esențial în sălile de clasă. În timp ce joacă jocuri digitale sau educative, elevii se pot calma și relaxa, de asemenea. Aceștia pot beneficia de aceste jocuri și activități. Există multe avantaje.

Pentru a numi și a ordona unele dintre avantaje, iată câteva exemple: Jucătorul trebuie să atingă obiective clar definite. Atât jucătorii, cât și elevii sunt motivați să atingă aceste obiective. Pentru aceasta trebuie să devină activi. Atât sarcina de învățare, cât și provocarea cerută de joc necesită toată atenția lor. Succesul jocului, precum și învățarea cu rezultate bune necesită un anumit grad de efort și capacitatea de a rezolva problemele care au apărut. Jucătorii, ca și studenții, nu au voie să fie suprasolicitați sau subsolicitați pentru a-și menține motivația.



În lumina acestor informații, aici sunt jocurile partenerilor din proiectul C.C.D.C. (TURCIA(Coordonator- HOCA AHMED YESEVI ANADOLU LISESI), GRECIA (Gymnasio L.T. Halkis "Socratis Fanurakis"), PORTUGALIA (Escola Secundária de Penafiel), CROAȚIA (ZDRAVI GRAD), ROMÂNIA (UNIVERSITATEA DIN PITESTI)) pregătite la întâlnirea de la a doua mobilitate din Portugalia.

1. BAAMBOOZLE



Baamboozle este un instrument rapid și ușor de utilizat pentru a crea jocuri sau pentru a le juca. Profesorii pot crea jocuri de învățare cu text, animație de imagini și multe altele – sau pot răsfoi mii de jocuri existente pentru a găsi unul care se potrivește. Învățarea se face într-un mediu antrenant și competitiv, cu întreaga clasă sau în grupuri.

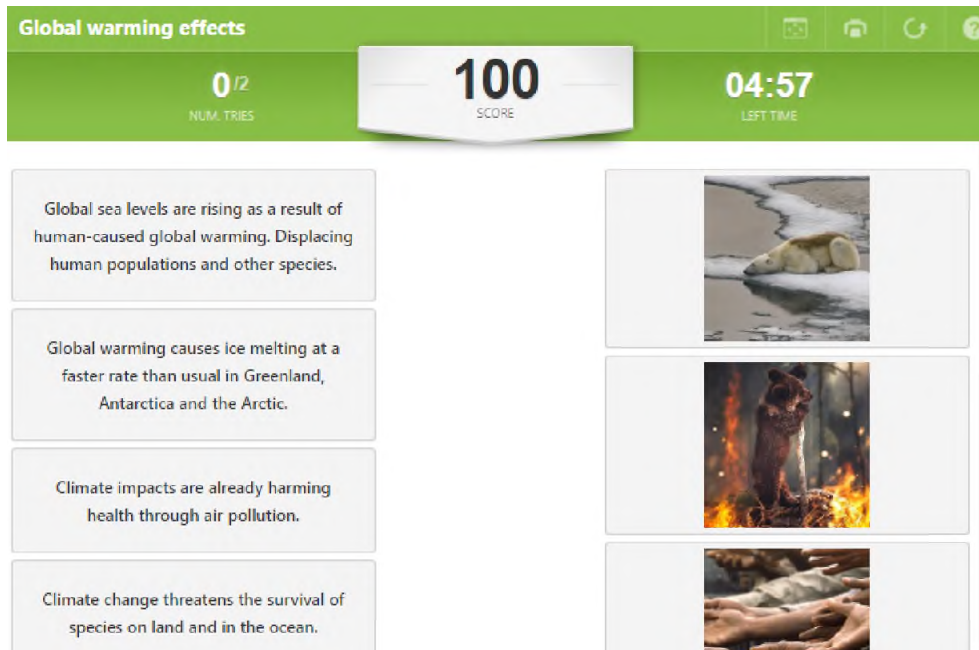


<https://www.baamboozle.com/classic/1192244/1>



<https://www.baamboozle.com/classic/1192276/1>

2. EDUCAPLAY



Educaplay este o platformă interactivă gratuită, cu șaisprezece tipuri de jocuri care pot fi jucate online: puzzle de cuvinte încrucișate, puzzle de căutare de cuvinte, joc ABC, joc de memorie, test, joc de coloane de potrivire, joc de cuvinte în crucișate, slideshow, joc de dictare și joc de dialog. Este unul dintre cele mai complete instrumente de gamificare pe care le putem găsi pentru a crea activități educaționale, pentru a gestiona clasele și pentru a încuraja implicarea. Profesorii își pot crea propriile resurse educaționale, folosind acest generator gratuit de jocuri educaționale.



https://www.educaplay.com/learning-resources/13023914-global_warming_effects.html



https://www.educaplay.com/learning-resources/13024272-ways_to_reduce.html

3. LEARNINGAPPS



Learningapps este o aplicație web concepută pentru a facilita procesele de învățare și pre – învățare prin module interactive. Aceste module pot fi integrate direct în conținutul de învățare, dar pot fi, de asemenea, concepute online de către utilizatorii înșiși sau pot fi modificate. Scopul este de a colecta module care pot fi reutilizate și de a le pune la dispoziția publicului.



<https://learningapps.org/view26694121>



<https://learningapps.org/26696111>

4. PURPOSE GAMES

Remaining	Correct	Wrong
5	0	0

0%

07:51.9

Quit

Question 1 / 5

Who is responsible for environmental problems?

- God
- Climate change
- Human
- Nature

Purpose Games este o platformă gratuită pentru crearea de jocuri educaționale digitale pentru a le utiliza în sala de clasă. Acesta permite utilizatorilor să creeze jocuri personalizate, să partajeze jocuri și să se joace jocuri.



<https://www.purposegames.com/game/basic-environmental-questions>



<https://www.purposegames.com/game/environmental-issues>

5. WORDWALL

0:20

✓ 1

Can you define microclimate?

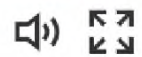
A
specific type of
climate occurs in
a partical region

B
seasonal
weather change

C
small quantity
of rain



◀ 2 of 10 ▶



Wordwall este o modalitate ușoară de a crea resursele de predare ale unui profesor. Efectuarea de activități personalizate, cum ar fi chestionare, jocuri de cuvinte și multe altele la clasă, pot crea o fază de învățare benefică.



<https://wordwall.net/resource/36123691/game-1>



<https://wordwall.net/resource/36164300/lets-see-what-you-have-learned>

CUM SĂ INTEGRATI MEDIUL ȘI SCHIMBĂRILE CLIMATICE ÎN PROGRAMELE ȘCOLARE FOLOSIND ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE BAZATE PE JOCURI DIGITALE CU PUTEREA ÎNVĂȚĂRII LATENTE

Partenerii Proiectului;

1. TURKEY(Coordinator- HOCA AHMED YESEVI ANADOLU LISESI)
2. GRECIA (Gymnasio L.T. Halkis "Socratis Fanurakis")
3. PORTUGALIA (Escola Secundária de Penafiel)
4. CROAȚIA (ZDRAVI GRAD)
5. ROMÂNIA (UNIVERSITATEA DIN PITESTI)

Proiect Nr.: 2021-1-TR01-KA210-SCH-000032316

"Sprijinul Comisiei Europene pentru elaborarea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului, care reflectă numai opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi trasă la răspundere pentru orice utilizare a informațiilor conținute în aceasta."

Handbook

1. Învățarea latentă.....	1
2. Rolul profesorului în învățarea latent	1
3. PLANURILE DE LECȚIE.....	3
3.1. Plan de lecție Desen.....	3
3.2. Plan de lecție Biologie.....	3
3.3. Plan de lecție Chimie.....	4
3.4. Plan de lecție Afaceri /Economie.....	4
3.5. Plan de lecție limba engleză.....	5
3.6. Plan de lecție Geografie	5
3.7. Plan de lecție Istorie.....	6
3.8. Plan de lecție Fizică și Știința Pământului.....	6
3.9. Plan de lecție Educație Fizică.....	7
3.10. Plan de lecție Tehnologie.....	7
4. JOCURI	8
4.1. Jocul Chimie	8
4.2. Jocul O vizită la munte	8
4.3. Jocul Forme de energie și schimbări.....	9

4.4. Jocul Salvați apa – Salvați planeta.....	9
4.5. Joc -puzzle – Schimbări Climatice.....	9
4.6. Jocul Completați spațiile goale- Clima.. ..	10
4.7 Jocul Completați Spațiile goale - Schimbările climatice asupra revoluției industriale.....	10
4.8. Scufundări durabile.....	11
4.9. Fiind un excursionist responsabil	11
4.10. Jocul Completați spațiile goale- Ciclul Apei.....	11

MANUALUL-2

Învățarea latentă – o experiență educațională importantă



Învățarea latentă poate fi definită ca o formă neintenționată, spontană de învățare, articulată în mod natural ca răspuns la un tip de curiozitate, rezultatul unei explorări, care apare dintr-o investigație, detașată de corelații implicite între date de existență.

Învățăm atât de multe lucruri fără să ne dăm seama că învățarea a avut deja loc. Acest lucru are multe beneficii în viața de zi cu zi.

- Învățarea latentă îmbunătățește abilitățile de rezolvare a problemelor.
- Această învățare este un proces cognitiv. Astfel, ajută și la îmbunătățirea abilităților noastre de memorie și raționament.
- Învățarea latentă ajută la formarea asocierilor mentale care îmbunătățesc capacitatea unei persoane de a învăța lucruri complexe.
- Facilitează gândirea critică.
- Învățarea latentă este folosită pentru a antrena animale, cum ar fi câinii și papagalii.
- Copiii pot fi învățați să învețe obiceiuri bune folosind învățarea latentă.
- Învățarea latentă are loc în interiorul clasei, unde elevii învață pur și simplu observând profesorii. Mai târziu, ei reproduc aceeași învățare în rezolvarea problemelor complexe.

Rolul profesorului cu învățarea latentă



Ca profesori, știm despre importanța modelelor în educarea tinerilor, despre ce forță de impact formativ poate avea prezența adulților semnificativi, ale căror comportamente sunt observate, admirate și preluate ca modele de succes. Poate fi învățarea latentă o bună oportunitate pentru învățarea profundă? Desigur că da, în măsura în care prin ea se aplică filtre lucide ale gândirii critice, se fac asocieri relevante, se acordă diverse codificări experiențelor de viață, are loc transferul eficient al cunoștințelor către alte contexte semnificative.

Profesorii/personalul din proiectul nostru și-au transferat rezultatele sondajului cu privire la subiectele școlare care includ mediul și schimbările climatice în curriculumul lor și în ce măsură. Apoi, ei au fost instruiți cu privire la învățarea latentă și cum să combine două obiective diferite pe care elevii urmăresc să le aleagă conștient și subconștient folosind jocuri digitale. După aceea, grupurile de profesori care s-au format anterior în funcție de ramurile lor s-au adunat pentru a identifica un rezultat comun al învățării în programele lor. Ei s-au concentrat pe o parte a planului lor de lecție în care folosesc jocuri digitale. Ei și-au efectuat pregătirile. Ei au creat cel puțin 2 jocuri diferite care predau / practică rezultatele învățării din curriculum-ul lor și cresc gradul de conștientizare a mediului și a schimbărilor climatice cu stimuli. La final, au pregătit o descriere a modului de implementare a activității.

Iată pașii pe care profesorii/personalul i-au urmat în timpul implementării:

Titlul lecției – pentru următoarele discipline școlare sau domenii de învățare: arte, economie / afaceri, limbi străine, chimie, fizică, biologie / ecologie, sport, istorie, tehnologie educațională.

Obiectivul principal - este reprezentat de integrarea mediului și a schimbărilor climatice subconștient în rezultatul învățării lecției folosind instrumentele web 2.0 ale jocurilor digitale. Astfel, elevii vor putea învăța despre rezultat în mod conștient în timp ce cresc gradul de conștientizare cu privire la mediu și schimbările climatice subconștient folosind jocuri digitale. Aceste jocuri pot fi aplicate mediilor de învățare interioare și exterioare, sălilor de clasă la distanță și tradiționale (față în față) .

Obiectivele de învățare ale lecțiilor: La finalizarea fiecărei lecții, elevii vor putea să dobândească o înțelegere a subiectului lecției, precum și să dezvolte conștientizarea mediului.

Rezultatele învățării, conștientizarea mediului și implicațiile schimbărilor climatice sunt

realizate prin jocuri digitale.

Descrierea jocului și a activităților și specificațiilor tehnice - oferă informații despre dezvoltarea jocurilor, modul în care acestea ar trebui să fie jucate.

Puncte cheie pe care profesorul trebuie să le sublinieze: reprezintă informațiile cheie care ar trebui aduse în discuție în timpul predării.

2

PLANURI DE LECȚIE

Plan de lecție Desen/ Artă



[https://drive.google.com/file/d/15UJ1QfAKFXod_eCZsn8mQqwy_e3TINf4/view?usp=drive link](https://drive.google.com/file/d/15UJ1QfAKFXod_eCZsn8mQqwy_e3TINf4/view?usp=drive_link)

Plan de lecție Biologie



https://drive.google.com/file/d/178PYVQumrd3tIYz4SYeXaSi0PC5obtsk/view?usp=drive_link

Plan de lecție Chimie

3



https://drive.google.com/file/d/1v6Z2Y5-EH9dO9VgmQbgL1bb0rJZh4r3v/view?usp=drive_link

Plan de lecție Economie / Afaceri



https://drive.google.com/file/d/1bM8yER2e3aEOEqo6pZbFMRnwJsZrJpn/view?usp=drive_link

Plan de lecție Limba engleză

4



https://drive.google.com/file/d/13WdR1QSXAoDdPoWpymN51xfiQUg4bcoY/view?usp=drive_link

Plan de lecție Geografie



https://drive.google.com/file/d/1x0oCXeoNSuPeVRfAiWbbxib5suPD_L_L/view?usp=drive_link

Plan de lecție Istorie

5



https://drive.google.com/file/d/1y23wZ9WCGZmEIQgh4Jw3IZhxrEvbGrUW/view?usp=drive_link

Plan de lecție Fizică Știința Pământului



https://drive.google.com/file/d/1CGBSrJG1essvapxKHiiiXzi_T362qJjQ/view?usp=drive_link

Plan de lecție Educație Fizică

6



https://drive.google.com/file/d/1kGiu3pb1DcARbVPvjSvWnUr7wWkd1cUH/view?usp=drive_link

Plan de lecție Tehnologie



https://drive.google.com/file/d/11hG9Cp9HqyBTJRrryrBmhVnMal2gC7d/view?usp=drive_link

JOCUL

Jocul Chimie

7



<https://learningapps.org/display?v=ptia5tk7c23>

Jocul O vizită la munte



<https://learningapps.org/display?v=pnsa5qc0v23>

Jocul Forme de energie și schimbări

8



<https://learningapps.org/watch?v=pqoet2zh523>

Jocul Salvează apa – Salvează planeta

<https://learningapps.org/30412409>

Joc puzzle – Schimbările climatice

https://www.educaplay.com/learning-resources/14775443-climate_change.html

Jocul Completează spațiile libere – Clima

9

<https://www.educaplay.com/learning-resources/14776583-climate.html>

**Jocul Completează spațiile libere - Schimbările climatice asupra
revoluției industriale**

https://www.educaplay.com/learning-resources/14764789-climate_change_on_industrial_revolution.html

Scufundări durabile

10

https://www.educaplay.com/learning-resources/14758176-sustainable_scuba_diving.html

Fiind un excursionist responsabil

<https://wordwall.net/resource/55913537/being-a-responsible-hiker>

Jocul Completează spațiile goale – Ciclul Apei

<https://wordwall.net/resource/55956722>

MANUALUL PROFESORULUI -3-

CUM SĂ INTEGRĂȚI MEDIUL ȘI SCHIMBĂRILE CLIMATICE ÎN PROGRAMELE ȘCOLARE FOLOSIND ACTIVITĂȚI DIGITALE DE ÎNVĂȚARE BAZATE PE JOCURI CU PUTEREA ÎNVĂȚĂRII LATENTE

Partenerii de Proiect;

1. TURCIA(Coordonator- HOCA AHMED YESEVI ANADOLU LISESI)
2. GRECIA (Gymnasio L.T. Halkis "Socratis Fanurakis")
3. PORTUGALIA(Escola Secundária de Penafiel)
4. CROAȚIA (ZDRAVI GRAD)
5. ROMÂNIA (UNST POLITEHNICA BUCUREȘTI- formely UNIVERSITATEA DIN PITEȘTI)

Numărul proiectului: 2021-1-TR01-KA210-SCH-000032316

"Sprijinul Comisiei Europene pentru elaborarea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului, care reflectă numai opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi trasă la răspundere pentru orice utilizare a informațiilor conținute în aceasta."

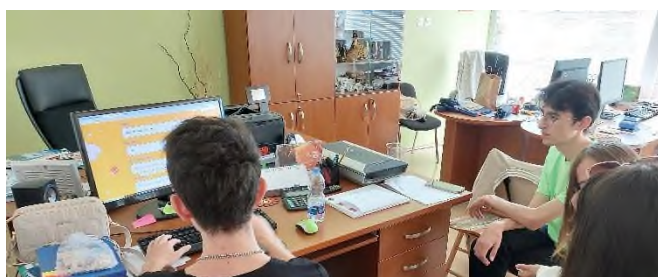
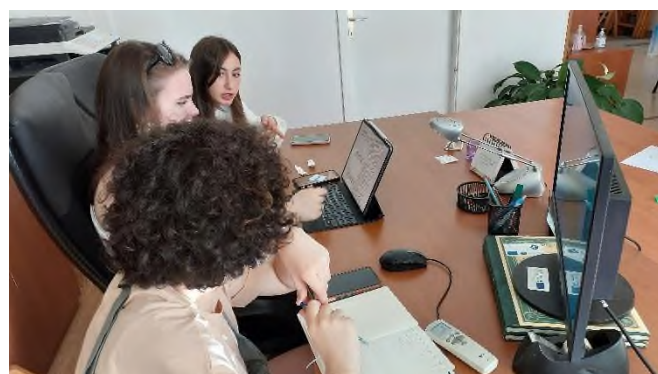
Manual

1. Joacă și învățare	1
2. JOCURI	
2.1. Grupul 1 - Learningapps – Sport	3
2.2. Grupul 1 – Baamboozle- Economie	3
2.3. Grupul 2 - Educaplay – Istorie	4
2.4. Grupul 2 – Learningapps - Geografie – Antartica	4
2.5. Grupul 3 - Educaplay - Arte	5
2.6. Grupul 3 - Purposegames- Geografie	5
2.7. Grupul 4 - Educaplay – Chimie	6
2.8. Grupul 4 - Educaplay – Limba engleză	6
3. ORIENTARE	7

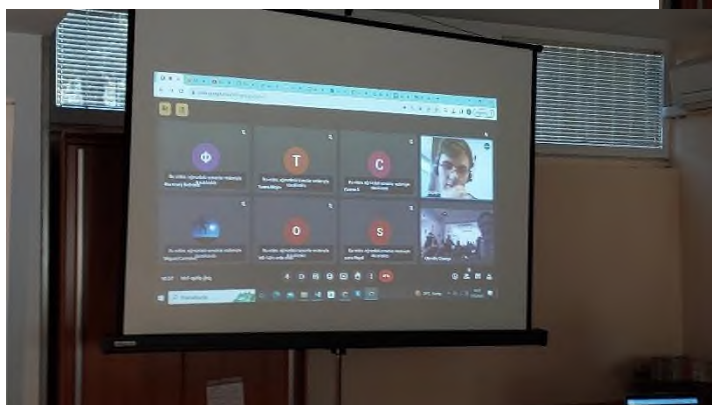
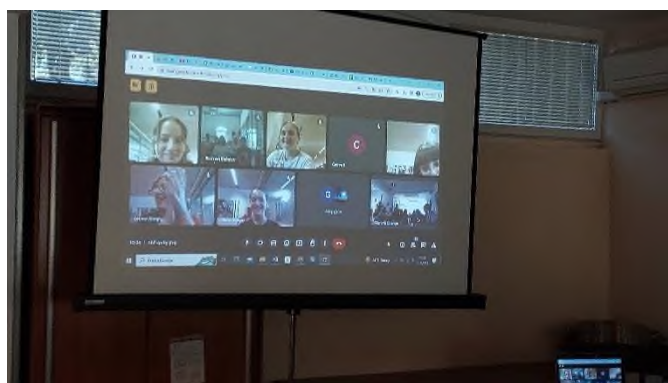
MANUALUL-3

Joacă și învățare

În ceea ce privește psihologia și pedagogia, "Jocul și învățarea" ocupă un rol important, deoarece jocul este un spațiu experimental de importanță esențială pentru copii și adolescenți. Și, cel mai bun mod de a învăța ceva este să te distrezi. În timpul jocului, își dezvoltă abilitățile emoționale și cognitive, își antrenează abilitățile motorii și percepția senzorială, își formează încrederea în sine și comportamentul social. În același timp, copiii și adolescenții devin creativi atunci când se joacă și învață să facă față mai bine eșecurilor.



Jocurile servesc unui scop esențial în sălile de clasă. Ele promovează ideea că învățarea este distractivă și permit profesorilor să consolideze conceptele și să implice toți elevii în procesul de învățare. În centrul atenției se pune întrebarea dacă prin jocurile digitale se pot obține într-adevăr efecte de învățare similare ca în cazul jocurilor analogice. Diferite jocuri digitale pot aborda diferite tipuri de învățare: învățarea cognitivă și haptică, în aceeași măsură ca învățarea vizuală sau auditivă. În jocurile de rol, copiii și adolescenții au ocazia să testeze și să adune experiențe care nu sunt posibile pentru ei în viața de zi cu zi.

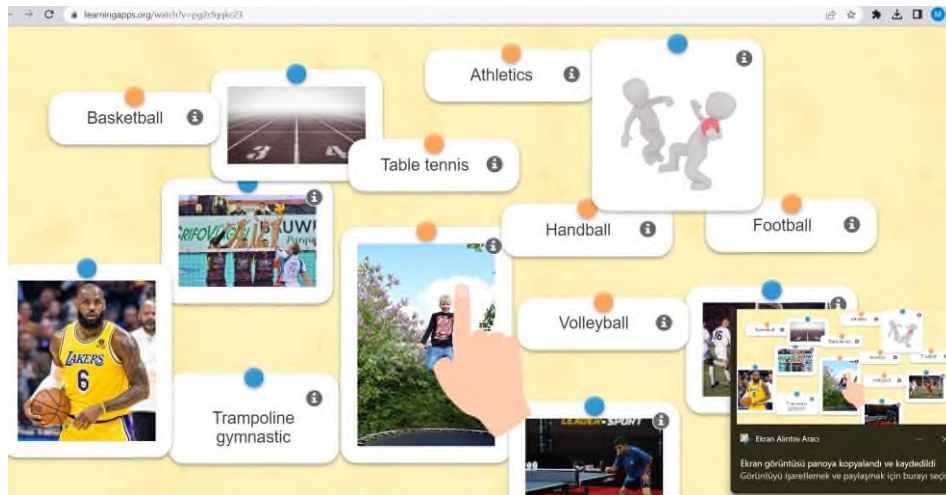


Elevii au fost împărțiți în 4 grupe mixte pentru a crea jocuri digitale. Fiecare grup a avut un profesor mentor. Profesorii i-au ajutat pe elevi să creeze jocuri digitale. Aceste jocuri sunt în obiective specifice anumitor lecții / domenii. Elevii au folosit cinci instrumente digitale culese dintr-un sondaj pentru a crea jocurile. Jocurile au avut ca scop atingerea obiectivului țintă al lecției/domeniului specificat.

JOCURI

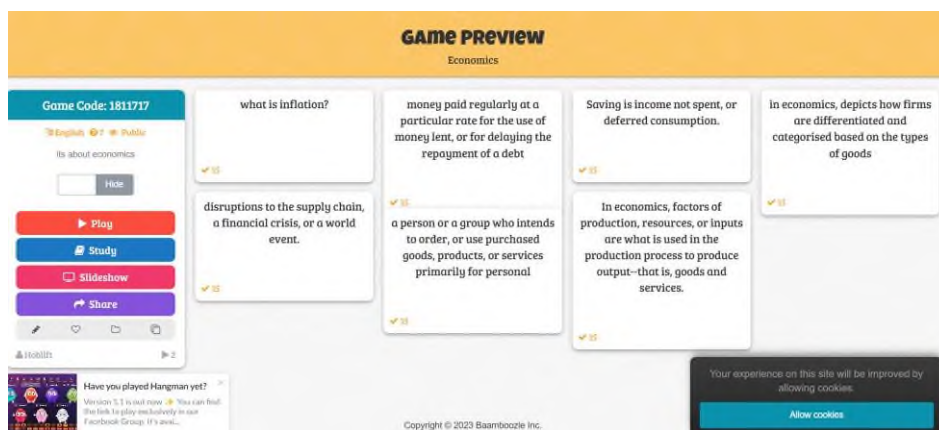
Grupul 1 – Learningapps – Sport

<https://learningapps.org/watch?v=pg2cfqgkc23>



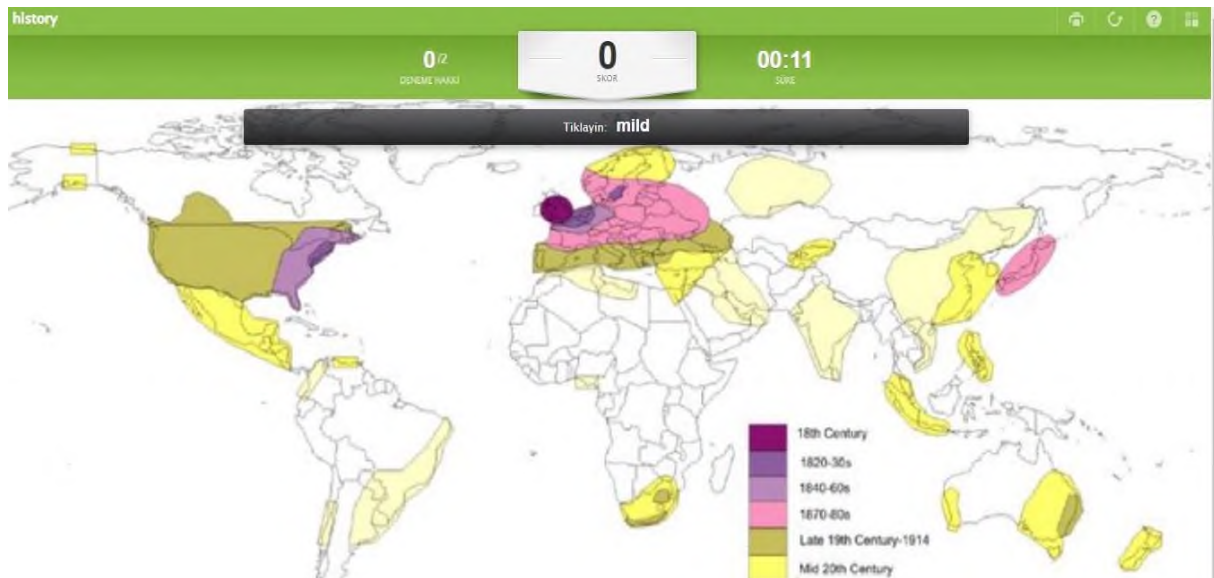
Grupul 1 – Baamboozle- Economie

<https://www.baamboozle.com/game/1811717>



Grupul 2 - Educaplay – Istorie

<https://www.educaplay.com/game/16733789-history.html>



Grupul 2 – Learningapps - Geografie – Antartica

<https://learningapps.org/watch?v=pv82pqv6223>

learningapps.org/watch?v=pv82pqv6223

2 / 7

Approximately what percentage of the world's fresh water is stored in Antarctica's ice sheet?

a) 10%

b) 30%

c) 50%

d) 60%

Grupul 3 - Educaplay - Arte

https://www.educaplay.com/learning-resources/16293164-water_and_its_characteristics.html

purposegames.com/game/L7hIjKcdrWC

MISCELLANEOUS » MULTIPLE-CHOICE

Italian Renaissance

by maria 25229

36 plays

7 questions English 7p More

0 hearts too few (you: not rated)

Remaining	Correct	Wrong
7	0	0

0% 07:52.8 Quit

Question 1 / 7

Who painted The Last Judgement?

- Da Vinci
- Michelangelo
- Boticelli

Grupul 3 - Purposegames- Geografie

<https://www.purposegames.com/game/L7hIjKcdrWC>

Water and its Characteristics

SCORE 10.000

Words 2/ 10 Page 1/1

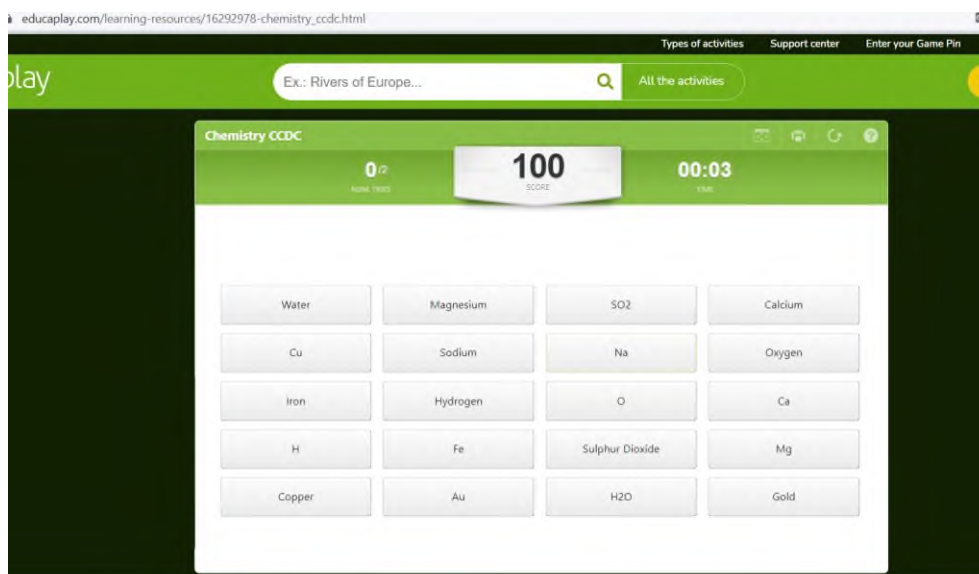
The vapour into which water is converted when heated.

H A I L

00:53

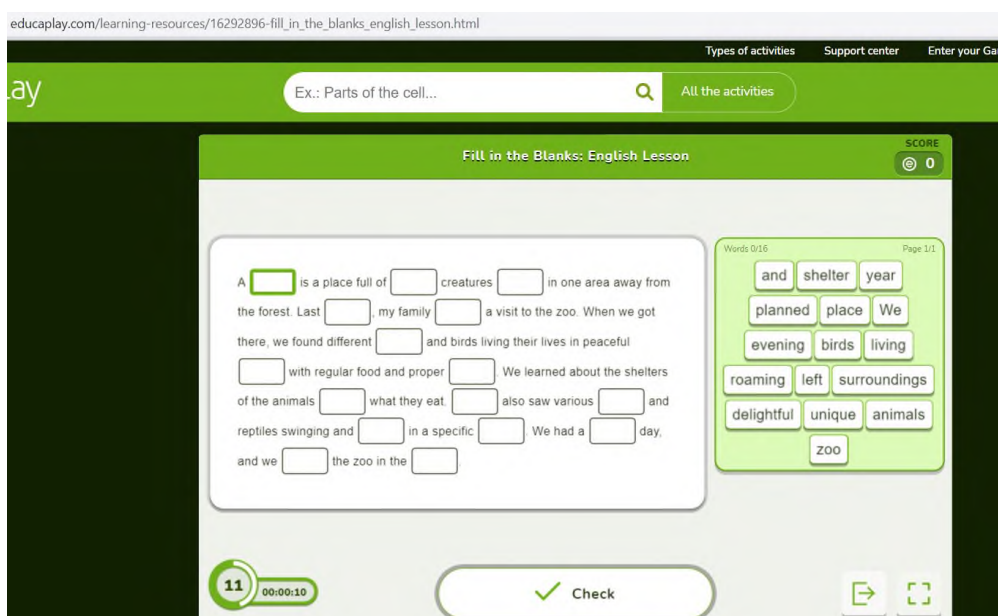
Grupul 4 - Educaplay – Chimie

https://www.educaplay.com/learning-resources/16292978-chemistry_ccdc.html



Grupul 4 - Educaplay – Limba engleză

https://www.educaplay.com/learning-resources/16292896-fill_in_the_blanks_english_lesson.html



Instrumentele, care au fost alese și predate în prealabil de partenerii de formare, au fost aplicabile tuturor ramurilor în ceea ce privește integrarea latentă a mediului și a schimbărilor climatice.

ORIENTARE











