**Edmodo** a fost creată în 2008 de către Nicolas Borg and Jeff O’Hara, a evoluat ca cea mai mare rețea socială de învățare din lume, conectând aproximativ 80.000 de școli și peste 7.5 milioane de elevi, profesori și părinți din întreaga lume. Profesorii, elevii și părinții pot colabora într-un mediu sigur și închis.

Profesorii și alți membri ai personalului școlar pot crea grupuri profesionale, comunități de domenii și alte rețele pentru a extinde dezvoltarea profesională, pot stoca și partaja documente și fișiere într-o mare varietate de formate, pot menține o bibliotecă de conținut personal. Elevii pot accesa fișierele lor instant 24/7 prin intermediul "Bibliotecii" bazate pe cloud.

Avantajele oferite de platforma Edmodo sunt:

- Este gratuită;

 - Are interfață prietenoasă ( asemănătoare cu Facebook);

- Este accesibilă online sau folosind orice dispozitiv mobil, inclusiv Android si iPhone;

- Pentru utilizarea platformei Edmodo nu este necesară decât o conexiune la internet, nefiind nevoie ca utilizatorii să instaleze vreun program;

 - Edmodo are caracteristici specifice pentru instituţii, pentru şcoli şi alte departamente putând fi accesat gratuit de către administratori;

 - Oferă gratuit oportunităţi de comunicare pentru profesori, studenţi, părinți şi administratori prin intermediul unei reţele sociale sigure;

 - Platforma Edmodo este un mediu controlat în care profesorul poate vedea fiecare mesaj, fișier sau conținut distribuit de către membrii clasei lui. Toate aceste date sunt vizibile și pentru părinți;

- Se pot posta materiale şi cursuri destinate clasei, link-uri şi clipuri video;

- Se pot transmite teme cu termen de finalizare personalizat. Tema poate fi alocată unui grup/clasă sau mai multor clase;

- Se pot realiza sondaje de opinie printre grupurile administrate;

-Pretul Accesibilitate (interfață facilă și accesibilă online)

- Aspectul colaborativ (comunicare facilă și învățare colaborativă), suport tehnic (dacă instrumentele beneficiază de suport tehnic de calitate), instalare (instrumentele sunt web-based sau necesită instalare de aplicații pe calculatorul personal), conturi (pot fi create spații de lucru pentru elevi, pe care munca elevilor poate fi urmărită si evaluată pas cu pas ) Funcțiile noi față de alte instrumente folosite: siguranța (să fie un mediu controlat), rezultatul (produsele obtinute pot fi descărcate ci nu încorporate)

- Se pot insera anunţuri pentru şcoală sau alte forme cu conţinut digital – blog-uri, link-uri, imagini, video, documente, prezentări;

 - Se pot crea și lansa teste (quiz-uri);

- Se poate oferi feedback la teste/teme.

 Dezavantaje:

 - Este in limba engleză;

 - Materialele de predare/evaluare sunt încărcate în Library sub forma unor foldere, iar localizarea lor facilă de către elevi este condiționată de abilitatea profesorului de organizare, respectiv structurare a resurselor;

 - Snapshot- generează teste standard doar in limba engleză.

Crearea unui cont de profesor

Pasul 1.Profesorul își crează cont accesând opțiunea I’m a teacher.

Pasul 2. Completează câmpurile din formularul alăturat. Un avantaj față de alte platforme îl constituie faptul că nu este necesară confirmarea contului printr-un e-mail de verificare, ci înregistrarea se face automat. Procesul este extrem de simplu, gratuit și accesibil.

Crearea unei clase/grup. Adăugarea elevilor/părinților. Edmodo permite crearea claselor virtuale identificabile după un cod unic format din șase caractere disponibil pentru o perioadă de timp limitată (aproximativ 14 zile, după care aderarea la grup devine reversibil inactivă din motive de securitate).

Adăugarea elevilor se face prin comunicarea codului clasei care va fi folosit de elevi în momentul creării contului pe aplicația Edmodo, versiunea pentru elevi. Fiecare elev are posibilitatea să comunice părinților un cod specific pentru supraveghere și monitorizare a progresului școlar. Dacă selectați un grup/clasă puteți vedea postările recente din clasa respectivă (Recent posts), puteți gestiona/partaja materiale din librarie (Folders), dar și membrii grupului (Members).

În secțiunea Members aveți urmatoarele opțiuni:

- să vizualizați progresul școlar al fiecărui elev (Progress);

- să schimbați parola de acces pentru un elev (Manage/Change password);

- să generați un cod de acces pentru părintele elevului (Manage/Parent code);

 - să ștergeți poza de profil a elevului (Manage/Remove profile picture);

- să scoateți din grup un membru (Manage/Remove from group);

- să schimbați tipul de acces (Manage/Access) din elev în Read only.

CREAREA UNUI TEST

Utilizarea competentă a instrumentelor şi a formelor de evaluare este o premiză atît a obţinerii unor informaţii relevante privind calitatea actului didactic, cît şi o pîrghie motivaţională a învăţării. Pentru consolidarea/verificarea informațiilor predate, profesorul poate crea un test cu cinci tipuri de întrebări pe care îl poate refolosi de câte ori dorește, alegând opțiunea Quiz. Sistemul permite administrarea de teste cu întrebări de diferite tipuri, construite aleator din seturi de întrebări, corectarea lor automată şi generarea de rapoarte. Platforma oferă profesorului posibilitatea de a planifica evaluarea, la nivel de zi/ora/minut de începere și limita de timp . În timp ce rezolva testul, elevul va ști cât timp mai are pentru rezolvarea testului. La expirarea timpului alocat testul va fi inchis automat și sistemul va prezenta acestuia rezultatul obținut.

Pentru crearea unui test, profesorul are două opțiuni:

- Să creeze testul (Create a Quiz)

- Să distribuie unul dintre testele deja create, salvate în Librarie (Load From Collection).

În cadrul ariei curriculare Tehnologii folosim această platformă mai ales pentru clasele de învățământ seral și pentru cele de învățământ postliceal.

 **Kahoot** este un instrument informatic creat pe o platformă gratuită de învățare bazată pe joc și tehnologie educațională. A fost lansată în august 2013, în Norvegia, iar în prezent platforma *Kahoot* este folosită de peste 50 miloane de oameni din 180 de țări. Aceasta platformă a fost proiectată pentru a fi accesibilă la clasă și în alte medii de învățământ din întreaga lume. De fapt, Kahoot este un joc gratuit de învățare care face învățarea DISTRACTIVĂ. Profesorii pot face o serie de întrebări cu răspunsuri multiple iar elevii răspund la întrebări de pe propriile lor telefoane, în timp ce jocurile sunt afișate pe un ecran comun pentru a uni lecția. Pot fi create de oricine, pe orice subiect și pentru elevi de toate vârstele. Kahoot a câștigat rapid popularitate datorită faptului că se poate accesa folosind orice dispozitiv, telefon, calculator sau laptop care dispune de un browser web. De asemenea, utilizarea acestei aplicații în evaluare încurajează crearea unui climat de învăţare plăcut, relaxat.

De ce să folosim Kahoot?

* evaluăm înțelegerea lecției de către elevi;
* feed-back imediat pentru elev și profesor;
* reducerem factorul stres;
* centralizăm și stocăm rezultatele;
* îmbunătățim calitatea actului de predare-învățare-evaluare;
* ridicăm standardul la nivelul competențelor digitale;
* dezvoltăm ’’stima de sine’’;
* suntem obiectivi în evaluarea rezultatelor;
* îmbunătățim implicarea elevilor la lecție;
* încălzim clasa cu un joc;
* încheiem lecția cu o rundă rapidă.

Această aplicație poate fi folosită cu succes la orice disciplină de studiu, dar mai ales la disciplinele din aria curriculară Tehnologii.

Pentru crearea unui cont se accesează platforma [https://kahoot.it](https://kahoot.it/) unde se vor înregistra datele personale. Pentru crearea unui test se alege comanda *Quiz,* care deschide pagina unde se vor înregistra datele testului, apoi opțiunea *Ok, go!* Se scriu întrebările, apăsând, pentru fiecare întrebare nouă opțiunea *Add question*. Varianta corectă de răspuns, este marcată cu bifă. Pot fi atașate imagini sau filmulețe video, dacă răspunsurile sunt date după imagine sau filmuleț. Se apasă butonul *Next*, pentru scrierea unei alte întrebări. Prin accesarea opțiunii *Save,* întregul test este salvat și publicat, iar cu opțiunea *I’m done* se ajunge pe pagina unde testul poate fi accesat cu ajutorul opțiunii *Play.*

Pentru începerea testului/ jocului, se deschide prima pagină a testului, unde se alege comanda *Classic,* pentru a oferi acces individual tuturor elevilor. După ce s-a încărcat testul se va genera un cod (pin), format din 6-7 cifre. Elevii intră în aplicația **Kahoot**, introducând acest cod. După opțiunea *Enter*, fiecare elev își va scrie propriul nume *(Nickname)*, iar după opțiunea *Ok, go!* fiecare elev este înregistrat în joc și-și vede numele la videoproiector. Profesorul trebuie să verifice dacă toți elevii sunt înscriși și începe testul prin opțiunea *Start*. Apare întrebarea și apoi variantele de răspuns, cărora le sunt atribuite forme geometrice colorate. Aceste forme geometrice apar și pe dispozitivele lor, de unde vor alege și vor atinge varianta corectă. După ce expiră timpul sau după ce au răspuns toți elevii, se vede situația cu răspunsurile tuturor. Se apasă comanda  *Next  și* se trece la întrebarea următoare. Pe dispozitivele elevilor se vede, în timp real, culoarea verde, dacă au dat un răspuns corect sau culoarea roșie, dacă răspunsul a fost fals. La terminarea jocului se afișează *podiumul***.**Prin opțiunea *Get results* se pot vedea punctajele tuturor elevilor. Rezultatele pot fi salvate în calculator prin opțiunea *Save result*s. De asemenrea, se pot face modificări testului, pe pagina de început, unde apar toate testele, cu ajutorul opțiunii *Edit*.

**Weebly** este un serviciu de hosting construit pe un sistem drag-and-drop. Este all-inclusive și poate să ofere tot ce trebuie pentru inițierea și perfecționarea site-ului. El combină simplitatea sistemului drag-and-drop cu opțiunea de a se adapta pentru a putea fi utilizat pentru site-uri simple sau complicate. Cu Weebly, poți să creezi websites, blogguri sau magazine online, folosind decât telefonul mobil. Weebly poate fi folosit și în scopuri educaționale, în mod gratuit.

**Quizlet** este un instrument de învățare și flashcards, gratuit. În scop educațional, putem organiza materiale de învățare chiar de pe telefoane, tablete sau computere, jocuri live pentru a verifica cunoștințele elevilor și abilitățile lor de lucru în echipă, putem face flashcards, putem colabora cu alți elevi, putem face clase virtuale în care să invităm elevi.

Aceasta aplicație poate fi folosită dacă te înscrii pe <https://quizlet.com/>, îți faci teste sau le utilizezi pe cele făcute deja, creezi o clasă și inviți persoane să participe prin intermediul unui cod de acces. Se intră pe [www.quizlet.live](http://www.quizlet.live), se introduce codul dat, se așteaptă plasarea într-o echipă și se începe. Această aplicație poate fi folosită cu succes la orele de agricultură, unde elevii învață denumiri științifice, dar și la alte discipline din aria curriculară Tehnologii unde aceștia învață principii, schițe, etc

**Powerpoint**. Această aplicație poate fi folosită și pentru a realiza o lecție video prin înregistrarea vocii pe slide-uri, astfel, prezentarea fiind mult mai interesantă, interactivă și mai clară. O putem folosi la o lecție nouă.

**Anki.** Această aplicație se poate utiliza pentru realizarea de flashcards și este utilă cadrelor didactice pentru a face lecțiile mai interesante și atrăgatoare.

**Bibliografie**

 https://www.edmodo.com/about http://brainprick.com/nicolas-borg-and-jeff-ohara-founders-of-edmodo-the-largestsocial-network-for-school-students-and-teachers/ http://www.elearning.ro/de-la-edmodo-la-schoology-doua-retele-sociale-de-invataredoua-clase-digitale http://www.elearning.ro/platforma-elearning-edmodo