

# UTILIZAREA PLATFORMEI THINKQUEST ÎN PROCESUL DE PREDARE - ÎNVĂȚARE - EVALUARE

Mariana Dindelegan  
Colegiul Economic „Iulian Pop” Cluj-Napoca

ThinkQuest este o platformă de învățare online protejată care permite profesorilor integrarea proiectelor în unitățile de învățare la clasă și elevilor dezvoltarea abilităților secolului al XXI-lea. Totodată, este un serviciu gratuit pentru școli la nivel internațional, pe care nu sunt permise spam-urile sau publicitatea.

Un prim beneficiu al utilizării platformei Thinkquest este dat de faptul că aceasta este *protejată*. Reprezentantul școlii care va utiliza serviciile Thinkquest trebuie să treacă printr-un proces de verificare pentru a deveni membru. După ce școala este înscrisă, persoana desemnată ca reprezentant va avea drepturi de administrator pe platformă și va crea conturi pentru elevi, profesori sau alți administratori. Elevii și profesorii pot încărca diferite tipuri de fișiere, inclusiv fotografii, documente, prezentări, fișiere audio și video, dar administratorul trebuie să-și dea acordul pentru conținutul postării.

Având în vedere că platforma se *bazează pe Web*, membrii pot accesa ThinkQuest de la orice calculator cu acces la Internet. Școlile conectate la Internet *nu trebuie să achiziționeze software sau echipamente speciale*.

Realizarea paginilor pe Thinkquest este mult ușurată de existența unor instrumente ce permit adăugarea de texte, liste, fișiere, imagini și, nu în ultimul rând, adăugarea unor elemente de interactivitate ce oferă dinamică și „viață” proiectelor: se pot folosi secțiuni de vot, de mesaje, de dezbateri, de întrebări sau brainstorm. Utilizarea uneltelor oferite este accesibilă atât utilizatorilor experimentați în lucrul cu tehnica de calcul cât și celor care au cunoștințe medii de operare.

Participarea la proiecte ThinkQuest oferă elevilor o *audiență internațională*, motivarea acestora de a face cele mai bune lucrări, precum și posibilitatea de a interacționa cu elevi din lumea întreagă și de a lega prietenii cu aceștia. Totodată, este facilitată dezvoltarea *abilităților secolului al XXI-lea*: viața și munca în secolul al XXI-lea cer ca elevii să învețe cum să folosească tehnologia, cum să comunice în mod clar ideile lor și cum să interacționeze eficient cu persoane din alte culturi. Prin intermediul participării la proiecte ThinkQuest, elevii își vor cizela fiecare din aceste aptitudini importante.

Având în vedere toate aceste facilități, utilizarea platformei în cadrul procesului de predare-învățare-evaluare

The screenshot shows a ThinkQuest page with a sidebar on the left and a main content area on the right. The sidebar contains a list of topics under the heading 'IX stiintele naturii', including 'Notiunea de algoritmi', 'Obiecte cu care lucreaza algoritmi', 'Operatori', 'Operatii de intrare/iesire' (highlighted), 'Operatia de atribuire', 'Structura liniara', 'Structura alternativa', 'Structura repetitiva', 'Instrucțiunea repetitiva cu test final', 'Prelucrarea cifrelor unui numar', 'Instrucțiunea "pentru"', 'Exercitii', and 'Introducere in Pascal'. The main content area is titled 'Operatii de intrare/iesire' and contains two sections: 'Operatia de intrare' and 'Operatia de iesire'. The 'Operatia de intrare' section explains that it involves taking data from a device into the computer's internal memory, using the 'CITESTE' instruction. It provides an example: 'Citeste a' where 'a' is a variable, and the value 17 is stored in memory. The 'Operatia de iesire' section explains that it involves taking data from the computer's internal memory to a device, using the 'SCRIE' instruction. It provides an example: 'Scrie a' where 'a' is a variable, and the value 17 is displayed on the screen. Both sections include 'Observatii' (Observations) and 'Exemplu' (Example) blocks.

**IX stiintele naturii**

- Notiunea de algoritmi
- Obiecte cu care lucreaza algoritmi
- Operatori
- Operatii de intrare/iesire**
- Operatia de atribuire
- Structura liniara
- Structura alternativa
- Structura repetitiva
- Instrucțiunea repetitiva cu test final
- Prelucrarea cifrelor unui numar
- Instrucțiunea "pentru"
- Exercitii
- Introducere in Pascal

## Operatii de intrare/iesire

Oct. 21, 2009

### Operatia de intrare

Operatia de intrare (citire) = preluarea unei date de la un dispozitiv de intrare catre memoria interna a calculatorului in zona de memorie rezervata pentru aceasta, adica in *variabila*

Pentru citire se utilizeaza instructiunea CITESTE

*Exemplu:* pentru a-i "spune" calculatorului sa preia o valoare pentru variabila a, vom scrie *citeste a*; Cand calculatorul executa aceasta instructiune, va astepta ca utilizatorul sa dea o valoare pentru variabila a, valoare care va fi retinuta in zona de memorie alocata pentru a.

De exemplu, daca utilizatorul introduce numarul 17, valoarea variabilei a este 17. (a=17)

**Observatie:** Se pot cita mai multe variabile cu o singura operatie de citire.

*Exemplu:* citeste a,b,c,d => se citesc valorile variabilelor a,b,c si d (calculatorul le preia pe rand, dar noi scriem instructiunea o singura data!!!)

Closed | Oct. 21, 2009

### Intrebare

Daca vrem sa scriem algoritmul pentru rezolvarea ecuatiei de gradul I, trebuie sa introducem niste valori. Care sunt acelea si care sunt instructiunile necesare?

Oct. 21, 2009

### Operatia de iesire

Operatia de iesire (scriere) = preluarea unei date din memoria interna a calculatorului (dintr-o variabila) catre un dispozitiv de iesire.

Pentru scriere se utilizeaza instructiunea SCRIE

*Exemplu:* pentru a-i "spune" calculatorului sa afiseze pe ecran valoarea variabilei a, vom da instructiunea *scrie a*. Pe ecran va apare valoarea 17. (pe care am citit-o adineauri :))

**Observatii:**

- dupa scriere, continutul variabilei ramane nemodificat;
- la o noua citire, continutul vechi al variabilei se pierde;

reprezintă un succes garantat. Pentru exemplificare, am ales câteva proiecte realizate începând cu anul școlar 2009-2010, la disciplinele Informatică și Tehnologia Informației și a Comunicațiilor, proiecte care au primit feed-back pozitiv din partea elevilor.

Primul proiect prezentat se numește *Primii pași în programare* și a fost realizat pentru și împreună cu elevii clasei a IX-a, profil Științele naturii de la Liceul Teoretic „Avram Iancu” Cluj-Napoca. Necesitatea acestui proiect a fost dată de faptul ca disciplinei Informatică ii este alocată o singură oră pe săptămână, iar elevii interesați de materia predată nu au timp întotdeauna să-și lămurească toate întrebările. Pentru fiecare lecție s-a creat o pagină în proiect, în care sunt prezentate noțiuni teoretice urmate de întrebări la care elevii răspund direct pe pagină. Din răspunsurile date de elevi, profesorul are ocazia să-și dea seama în ce măsură au fost înțelese noțiunile prezentate, prin urmare poate să-și îmbunătățească strategiile de predare fără să se simtă presat de timp. De asemenea, sunt propuse probleme spre rezolvare, iar elevii au posibilitatea să posteze răspunsuri sau să-i adreseze profesorului întrebări. Totodată, profesorul urmărește activitatea elevilor și are reușește să-i evalueze și în afara orelor de la clasă. Toate aceste lucruri nu ar fi posibile într-o singura ora pe săptămână, oră în care trebuie să se verifice prezența, să se evalueze elevi, să se predea noi noțiuni, să se rezolve probleme și să se lămurească eventualele neclarități.

Mai jos sunt prezentate câteva proiecte interdisciplinare care au fost implementate la câteva clase ale Colegiului Economic „Iulian Pop” Cluj-Napoca și au avut succes. Temele și titlurile au fost alese în funcție de specializările claselor. Fiecare proiect începe cu o întrebare esențială, în scopul de a le oferi elevilor contexte de învățare și a-i încuraja să se implice în proiect, deoarece atunci când se întrevăd conexiuni între disciplinele școlare și viața personală, învățarea capătă sens. După întrebarea esențială urmează întrebarea unității de învățare, la care elevii răspund pe platformă și în urma careia se observă preferințele comune pentru stabilirea echipelor de lucru. În funcție de temă, echipele rezolvă cerințele, urmând indicațiile profesorului.

În fiecare proiect există o secțiune destinată **evaluării**, unde profesorul are prezintă modul de notare. Pentru proiectele de față s-au postat pe paginile corespunzătoare evaluării grilele de punctare a proiectelor și de evaluare intercolegială; de asemenea, s-a cerut elevilor votul pentru cel mai bun proiect.

În cadrul secțiunii numite *Mărturii și impresii*, elevii au postat poze sau clipuri din timpul activităților lor. Totodată, aici avem posibilitatea de a ne scrie impresiile, propunerile și sugestiile pentru îmbunătățirea proiectului sau idei pentru noi proiecte.

The screenshot displays a web interface titled "Munca noastra". It features three distinct sections for project evaluation, each dated May 29, 2011, and authored by Ms. Dindelegan.

- Section 1: Evaluarea proiectelor**  
Title: **Evaluarea proiectelor**  
Text: "Mai jos gasiti grila dupa care va vor fi evaluate proiectele. Dupa ora, fiecare grupa va gasi pe pagina ei acest fisier completat."  
File Type: MS Word Document: 36 K  
Action: Download File
- Section 2: Evaluare intercolegiala**  
Title: **Evaluare intercolegiala**  
Text: "Fiecare elev isi descarca fisierul de mai jos isi evalueaza fiecare coleg din echipa, completand grila din document, dupa care salveaza fisierul si il incarca pe pagina personala."  
File Type: MS Word Document: 37 K  
Action: Download File
- Section 3: Cel mai bun proiect**  
Title: **Cel mai bun proiect**  
Text: "Votati proiectul care v-a placut cel mai mult si argumentati alegerea facuta. Nu aveti voie sa votati proiectul vostru!"  
Action: Choose a Position

Each section includes a "Download File" button and a set of navigation controls (eye icon, up/down arrows, Move, Delete, Edit).

- **Evenimente importante în viața noastră – clasa a XII-a ruta progresivă, specializarea Organizator Banqueting**

- Întrebarea esențială: *Cum sărbătorim evenimentele importante din viața noastră?*
- Întrebarea unității de învățare: *Menționați evenimentele pe care le considerați importante în viața unei persoane*
- Cerințe și instrucțiuni pentru realizarea proiectului: *Presupuneți că aveți la dispoziție 10000 euro pentru a organiza sărbătorirea evenimentului dorit. Pe pagina echipei veți posta următoarele: un text cu prezentarea generală a evenimentului (maximum 7 rânduri); prezentarea, în detaliu, a necesarului pentru eveniment: invitații, sală, meniu, muzică, accesorii etc; tabel de prețuri.*

May 29, 2011  
**invitații de nunta**  
 Gabriela B  
 File Type: application/vnd.ms-publisher: 99 K  
 Download File

View icons: Eye, Up, Down, Move, Delete, Edit

New! | Today  
**Imagini de la targul de firme**  
 Gabriela B Editor: Ms. Dindelegan



View icons: Eye, Up, Down, Move, Delete, Edit

May 17, 2011  
**Obiceiuri de nunta**  
 Adina M

**Schimbul de inele**  
 Se pare ca schimbul de inele provine din Egiptul antic. Egiptenii credeau ca exista la degetul al treilea al mainii stangi o vena care ducea direct la inima. Inelele erau din material textil (canepa) si simbolizau astfel unirea inimilor. Mai tarziu romanii au adoptat obiceiul dar au inovat facand inelele de fier pentru a simboliza forta legaturii dintre sotii. Prin evul mediu britanicii au inlocuit fierul cu aur, accentuand ideea de durabilitate si puritate

**Buchetul miresei**  
 In vremuri stravechi aproape orice putea fi considerat ca fiind prevestitor de rele. Pentru a se proteja impotriva raului, miresele foloseau plante, cunoscute pentru protectia pe care o

- **Realizarea ofertelor de vacanță – clasa a XI-a profil Servicii, specializarea Tehnician in turism**


- Întrebarea esențială: *Cum ar fi viața noastră fără vacanță?*
- Întrebarea unității de învățare: *Care este modalitatea în care preferați să vă petreceți vacanța și de ce?*
- Cerințe și instrucțiuni pentru realizarea proiectului: *Patronul unei firme dorește să-i recompenseze pe cei mai harnici 10 angajați cu o vacanță. Pentru aceasta, vă pune la dispoziție 5000 euro să organizați o ieșire (excursie, sejur, croazieră, circuit etc.). Convingeți-l sa aleagă oferta voastră. Fiecare echipă va crea o pagină care va conține: un text cu o scurtă descriere a ieșirii organizate (ce înseamnă la modul general); o listă cu obiectivele turistice propuse; calcule în Excel ale cheltuielilor; fișiere care conțin documentele realizate de voi in scopul promovării ofertei: pliante, afișe, filme, cărți de vizită, cataloage etc.*

**Ce vom face in acest sejur?**  
 Sharon D

- Baie termala in pestera
- Inot in pestera
- Plimbări pe malul apei
- Plaja
- Cum: <http://www.baiermale.ro/miskolc.html>

View icons: Eye, Up, Down, Move, Delete, Edit

May 14, 2011  
**Cazare:Hotel Wellness Bastya**  
 Raluca M Editor: Teodora B



- **Reclame – clasa a XI-a profil Servicii, specializarea Tehnician în activități economice**

- Întrebarea esențială: *Cum ne influențează reclamele alegerile pe care le facem în fiecare zi?*
- Întrebarea unității de învățare: *Care este reclama pe care o receptionați cu simpatie și de ce?*



- Cerințe și instrucțiuni: *Fiecare echipă își va alege o reclamă din unul din domeniile: Alimente, Automobile, Electrocasnice, Îmbrăcăminte, pe care o va analiza, apoi va propune îmbunătățiri pentru acea reclama. Pagina echipei va conține:*

- ✓ o listă cu regulile de lucru în echipă;
- ✓ un text cu analiza reclamei alese, în care vor fi surprinse puncte tari și puncte slabe ale acesteia;
- ✓ un link către reclama analizată sau un fișier cu aceasta;
- ✓ un Brainstorm cu idei pentru reclama care urmează să fie realizată de către elevi;
- ✓ un text în care să prezentați reclama pe care urmează să o realizați;
- ✓ un fișier cu reclama realizată de voi

- *Propagandă și manipulare* – pagină pe care elevii au posibilitatea de a-și scrie părerile referitoare la conotațiile celor doi termeni și de a dezbate problematica lor.

Participând la aceste proiecte, elevii au avut ocazia să-și dezvolte capacitatea de a lucra în echipă, de a căuta și prelucra informații și de a opera pe calculator, abilități atât de necesare societății secolului al XXI-lea.

#### Bibliografie:

1. Chiș, V., *Pedagogia contemporană, pedagogia pentru competențe*, Cluj-Napoca, Editura Casa Cărții de Știință, 2005
2. Dindelegan, M., Stanca, F., *“Think together!”, Tradițional și Step by step în slujba învățământului românesc – modele de bună practică*. Simpozion Național – ediția a VI-a, Sebeș, 12 noiembrie 2011, pag. 42-45
3. Flueraș, V., *Paideia și gândire critică*, Cluj-Napoca, Editura Casa Cărții de Știință, 2003
4. Ionescu, M., Chiș, V., *Strategii de predare și învățare*, București, Editura Științifică, 1992
5. Cursul IntelTeach - *Instruirea în societatea cunoașterii*
6. [www.thinkquest.org](http://www.thinkquest.org)

ThinkQuest : Propaganda vs manipulare - Windows Internet Explorer

Apr. 25, 2011

### Influentarea alegerilor

Ms. Dindelegan

V-au fost influentate vreodata alegerile de reclame? De ce?

Choose a Position:

1 da (7)

2 nu (0)

**Anca N**  
da  
Da.. sunt influentata de reclame cand cumpar un anumit produs..  
Jun. 02, 2011 Delete

**Adina C**  
da  
Nu pot spune ca nu am fost niciodata manipulata.sunt sigura ca orice persoana a fost cel putin odata sau de cateva ori intr-o situatie anume..mai ales de prieteni.  
Jun. 02, 2011 Delete

**Cristina P**  
da  
De cele mai multe ori sunt influentata de alegerea unui produs in functie de reclama acestuia(de cele mai multe ori vreau sa ma conving daca adevarul din reclame corespunde si cu cel din realitate si tot de atatea ori se intampla ca rezultatele sa nu fie cele asteptate)  
May 25, 2011 Delete

**Victoria G**  
da  
Aproape de fiecare data...pentru ca fiecare dintre noi vrem sa ne vindem marfa iar aceasta se poate realiza cel mai bine prin reclame sau ambalaj care atrag  
-11- -4:11