

# Evaluarea prin utilizarea aplicațiilor digitale

## Plickers și Kahoot

**Clasa:** a IV- a

**Propunători:** Maniți Delia; Crăciun-Bucurică Tania

**Discipline:** Limba și literatura română  
Matematică

### Competențe evaluate prin aplicații digitale (exemple):

- **Limba și literatura română**

- 1.3. Sesizarea abaterilor din mesajele audiate în vederea corectării acestora
- 2.1. Descrierea unui personaj dintr-o carte/ dintr-un film /a unui personaj imaginar urmărind un set de repere
- 3.1. Formularea de concluzii simple pe baza lecturii textelor informative sau literare
- 3.4. Evaluarea elementelor textuale care conduc la înțelegerea de profunzime în cadrul lecturii
- 3.5. Sesizarea abaterilor din textele citite în vederea corectării acestora
- 4.1. Recunoașterea și remedierea greșelilor de ortografie și de punctuație în redactarea de text

- **Matematică**

- 2.3. Ordonarea numerelor naturale în concentrul 0 – 1 000 000 și respectiv a fracțiilor care au același numărător sau același numitor, mai mic sau egal cu 10 sau numitor egal cu 100
- 2.4. Efectuarea de adunări și scăderi de numere naturale în concentrul 0 - 1 000 000 sau cu numere fracționare
- 2.5. Efectuarea de înmulțiri de numere în concentrul 0 - 1 000 000 când factorii au cel mult trei cifre și de împărțiri la numere de o cifră sau două cifre
- 3.2. Explorarea caracteristicilor, relațiilor și a proprietăților figurilor și corpurilor geometrice identificate în diferite contexte
- 4.2. Operarea cu unități de măsură standardizate, folosind transformări
- 5.2. Organizarea datelor în tabele și reprezentarea lor grafică
- 5.3. Rezolvarea de probleme cu operațiile aritmetice studiate, în concentrul 0 - 1 000 000

### Secvență a scenariului didactic ilustrată în filmul „Utilizarea aplicațiilor Plickers și Kahoot”

- prezentarea pașilor de parcurs pentru instalarea aplicațiilor și crearea testelor;
- explicarea și demonstrarea modului de realizare a conexiunii;
- exersarea utilizării aplicațiilor cu colectivul de elevi.