

**SEMINAR INSTRUCTIV- METODIC
PENTRU CADRELE DIDACTICE LA
DISCIPLINA ȘCOLARĂ MATEMATICĂ**

12 decembrie 2020


**PLATFORMA
LIVRESQ.COM**



Cîrnaț Maria,
profesor de matematică,
grad didactic unu,
IPLT Gaudeamus,
mun. Chișinău.

LIVRESQ Editor
Builder of books and eLearning courses

News



Statistics

3	36	29	0	5	1	3	0
Projects	Sections	Images	Audio	Video	Galleries	Quizzes	Applications

©Academia S.A. LIVRESQ Terms and conditions Privacy policy (GDPR) 0.1.1/2020/11/18/

LIVRESQ este o **platformă integrată** pentru realizarea, publicarea, editarea, consultarea și gestiunea online a **cărților digitale interactive**. Este o **platformă online full responsive**, adaptată lucrului pe o multitudine de terminale și ecrane, de la desktop la smartphone.

Cărțile digitale interactive reprezintă o etapă superioară în evoluția cărți, însă realizarea lor este scumpă și necesită cunoștințe IT avansate.

LIVRESQ este instrumentul de care ai nevoie pentru a depăși aceste obstacole, deoarece:

- **Nu necesită cunoștințe IT avansate.**
- Cu doar câteva click-uri poți adăuga elemente interactive cărții sau materialului tău digital.
- Te ajută să transformi cartea ta clasică într-una interactivă foarte rapid și la costuri foarte mici.
- Îți poți edita și actualiza cartea digitală în timp real.
- Îți permite să realizezi o carte sau un material digital interactiv de la zero.

Utilizarea LIVRESQ nu este condiționată de folosirea unui anumit sistem de operare. Permite lucruri colaborativ, iar utilizatorul are control deplin asupra modului de partajare a resursei. Un aspect foarte important este acela că în prezent pentru toate cadrele didactice oferă posibilitatea realizării unui cont gratuit cu durata de un an de zile, cu posibilități de prelungire în anumite condiții, despre care se oferă detalii pe parcursul utilizării acestui cont.

Ce putem realiza cu LIVRESQ?

Fiind un instrument ușor de folosit de către o gamă largă de utilizatori, LIVRESQ poate fi folosit la un număr mare de aplicații, cum ar fi în primul rând ceea ce interesează cadrele didactice- lecții pentru predare online sau față în față, dar pot fi realizate și cărți, manuale școlare, reviste, enciclopedii, manuale de utilizare, materiale de prezentare, resurse educaționale, proiecte școlare și altele.

Categoria

- Toate
- Altă categorie
- Manuale școlare
- Cursuri eLearning
- Reviste
- Mostre
- Lecții interactive
- Materiale de prezentare

Pentru a începe activitatea cu LIVRESQ punctul de plecare este site-ul pe care îl găsiți la adresa LIVRESQ.COM. Site-ul se încarcă implicit în limba engleză și din partea de jos a paginii puteți să modificați în varianta română.

Pe pagina de start aveți mai întâi o prezentare a platformei LIVRESQ: Ce poate să facă?, Cum funcționează

LIVRESQ?, Care sunt funcționalitățile de bază și cele avansate?.



Academic Training FAQ Blog Cum

ACADEMIC

Abonament Academic

GRATUIT / 1 An*

*Cu reînnoire anuală / Doar pentru profesori și educatori

Înscrie-te

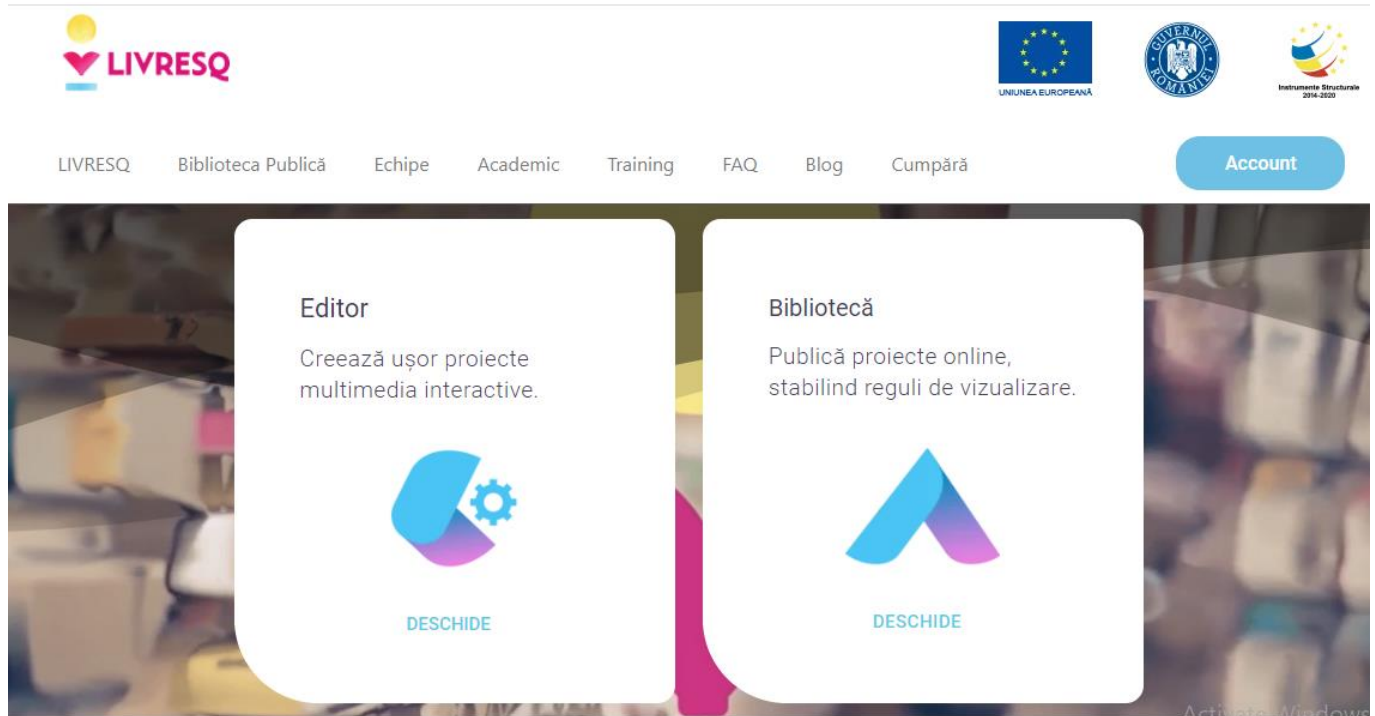
Pentru a realiza un cont LIVRESQ puteți să mergeți la pagina ACADEMIC. În această pagină aveți posibilitatea să completați datele pentru realizarea unui abonament academic.

După ce veți completa formularul veți primi un mesaj de confirmare și veți avea acces la contul dvs LIVRESQ. Pentru a accesa contul dvs creat puteți apăsa

butonul AACCOUNT în orice punct al site-ului.

Astfel veți lansa o pagină a contului dvs în care vedeți informații legate de cont, ce anume aveți disponibil și accesul către cele două componente de bază ale platformei.

Aceste două secțiuni sunt diferite. Una este zona de editor, pe care o putem accesa dând clic pe butonul corespunzător. Iar cealaltă este zona de bibliotecă.

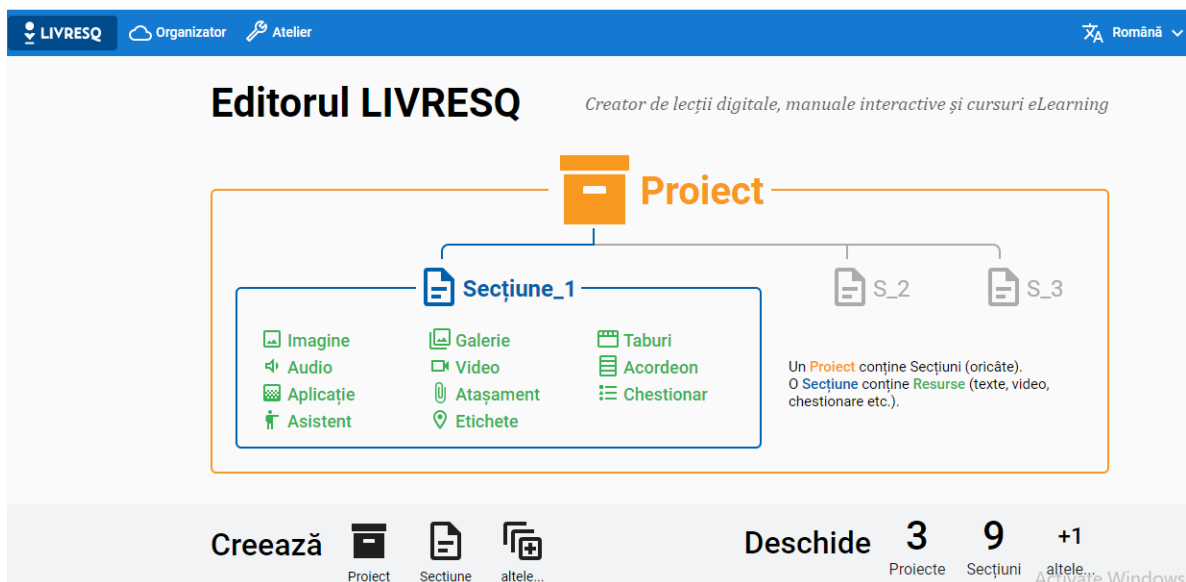


- I. Zona de editor este zona în care se desfășoară toată activitatea de creare a materialelor interactive, având toate instrumentele necesare pentru păstrarea și editarea materialelor de lucru până la aducerea acestora în forma finală.

Editorul are la rândul său 2 subzone:

Organizatorul – locul în care se păstrează materialele de lucru

Atelierul – locul în care materialele sunt prelucrate până la forma finală.



II. Bibliotecă este zona în care pot fi accesate materialele finalizate:

Biblioteca are 2 componente:

O zonă publică BIBLIOTECA– în care găsim materialele interactive care pot fi văzute și accesate de oricine și

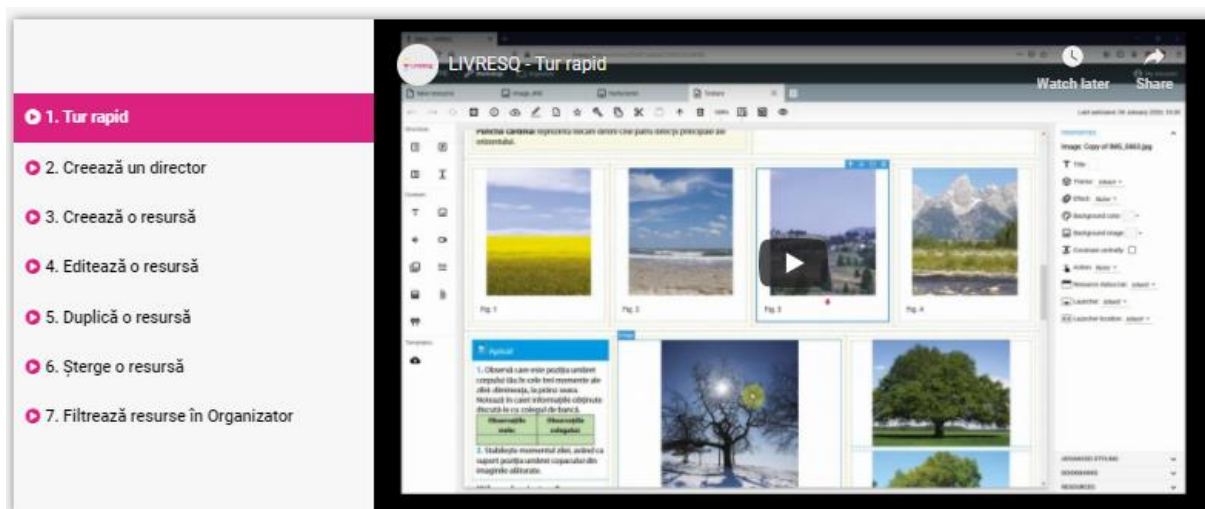
O zonă privată RAFTUL MEU – unde fiecare autor își poate importa produsele finale, acestea fiind accesibile doar celor care au adresa privată a lecției sau a cărții, respectiv.



Înainte de a vedea cum lucrează LIVRESQ să vedem care sunt conceptele cu care lucrează această platformă, adică elementele de bază

Acum să încercăm pas cu pas să vedem cum se lucrează cu livresq. Fiind o platformă complexă este necesar ca utilizatorul să studieze mai întâi modul în care platforma funcționează. Pentru a face acest lucru este necesar să mergeți în zona de training de pe site-ul livresq.

În zona Training aveți un tur rapid. Și respectiv practic toate tutorialele pentru LIVRESQ se găsesc în format video. În acest tur o să vizualizați în linii mari aproximativ ceea ce v-am prezentat și eu. Apoi mai jos sunt indicați pașii de bază care puteți să îi parcurgeți până veți obține un produs final.



Apoi veți urmări un ghid LIVRESQ, după care în principiu ați fi gata să începeți lucru cu această platformă.



Ghidul LIVRESQ

Începe folosirea LIVRESQ cu ajutorul ghidului dedicat

Engleză

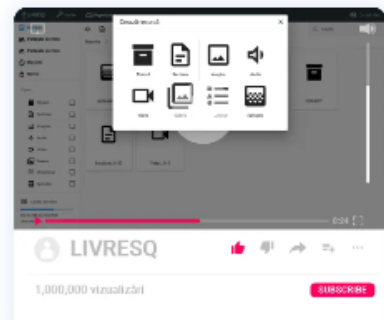
Română

Pe canalul de youtube al LivresQ-ului găsiți zeci de tutoriale și seminare organizate de echipa LIVRESQ cum funcționează această aplicație chiar în limba română.

Webinarii YouTube

Tutoriale create de experții LIVRESQ pentru folosirea eficientă a funcționalităților

vezi mai mult



Să accesăm cele 2 zone de lucru.

Mai întâi vom lucra în zona de EDITOR

Aceasta este pagina de lansare

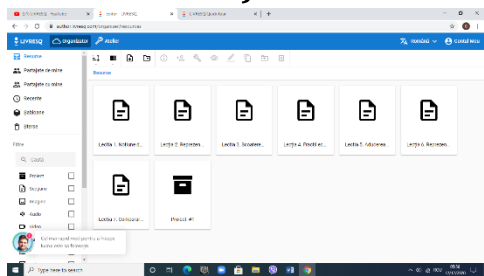


Aici este zona în care avem o scurtă informație despre ce poate să facă LIVRESQ

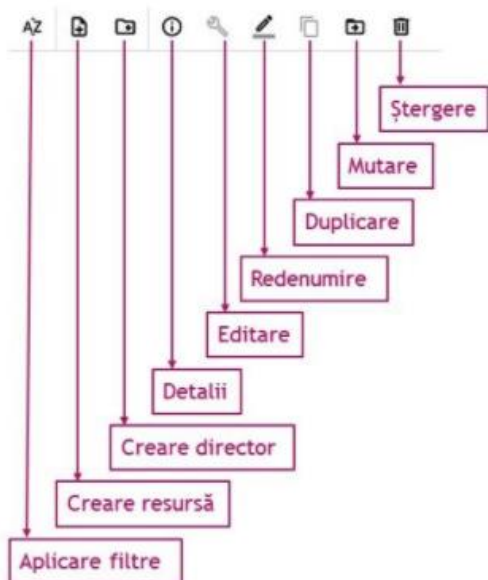
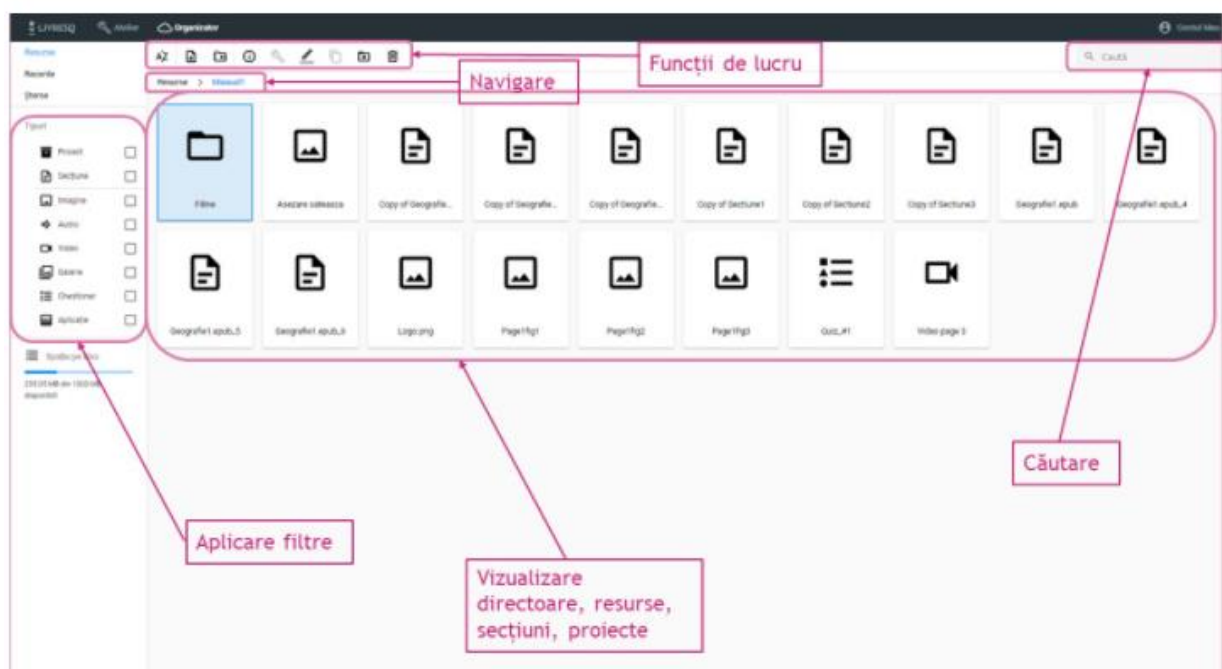
Avem posibilitatea deja să creem proiect, secțiune sau elemente interactive, cât și de a deschide elementele deja lucrate care sunt în portofoliul personal.

Puteți găsi informații despre contul dvs, puteți modifica limba.

În organizator aveți depozitate toate elementele pe care dvs le-ați lucrat la un moment dat

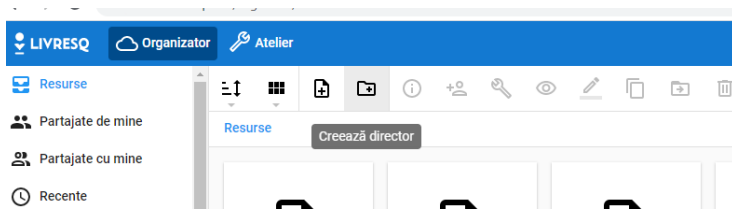


Se poate de spus că este un drive pe care sunt depozitate toate resursele, secțiunile și proiectele pe care le-ați realizat. Foarte important în această platformă nu există butonul SALVAȚI, informația se salvează automat în timp real.

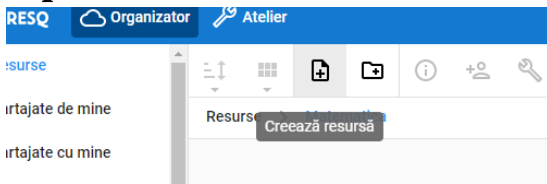


În banda de instrumente aveți o serie întreagă de operații pe care puteți să le explorați. Având și șabloane în organizarea unei lecții.

Realizez un director pentru produs denumind-ul Seminar instructiv-metodic



Apoi in acest director voi crea o resursă



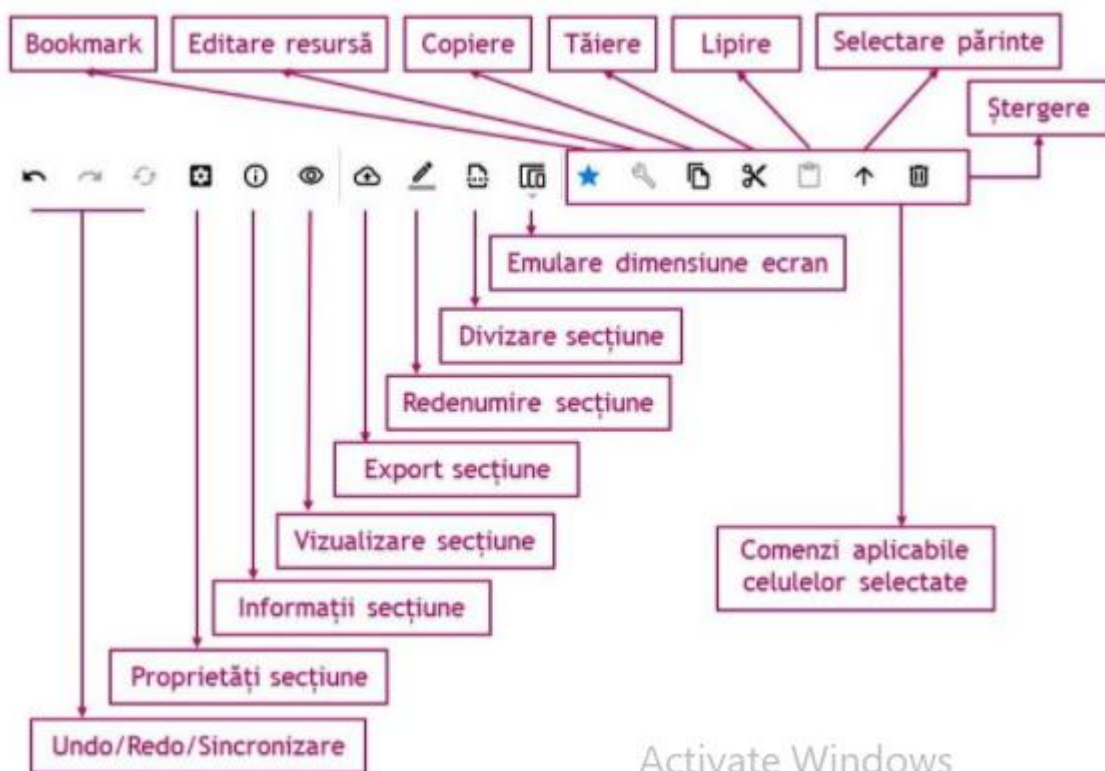
Selectând o secțiune

Secțiunea este o structură care cuprinde în interior practic toată informația de care am eu nevoie. Pot crea un produs dintr-o singură secțiune sau din câteva secțiuni

Voi redenumi secțiunea respectivă Matematica, apoi cu dublu clic intru în modul de editare.

În această zonă urmează să realizez lecția care va fi ca o pagină de internet în care am rânduri pe care le pot trasa din partea stângă. În această zonă este ușor de configurat, putem mări numărul de celule, și ușor edita, muta de pe un rând pe altul.





Activate Windows



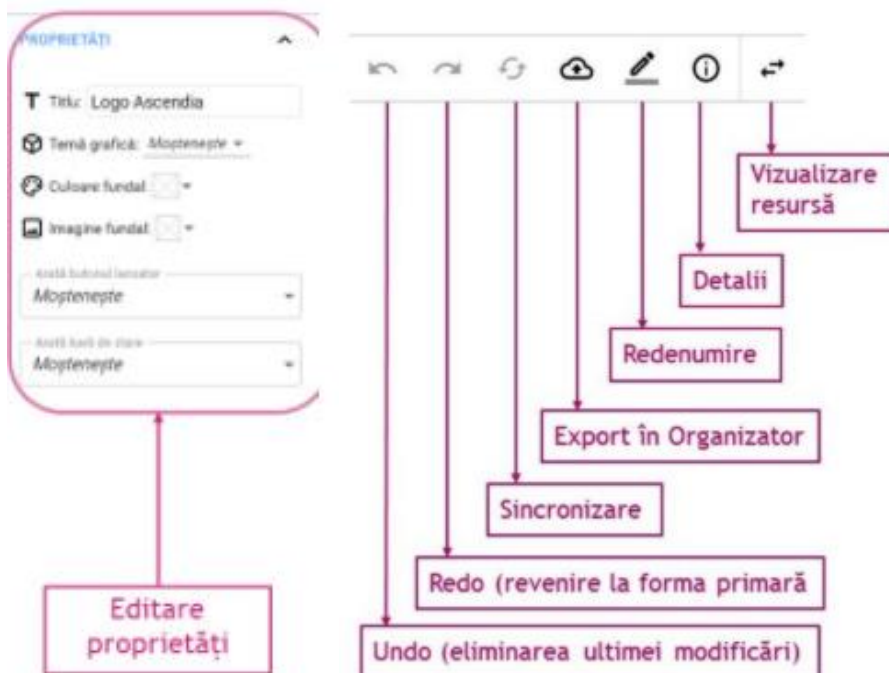
Apoi în aceste celule introduc resurse ce le pot accesa din bara din partea stângă, cum ar fi: text, imagini, clip audio. Într-o celulă putem introduce mai multe resurse de tipuri diferite. Pot introduce un clip video, o galerie de imagini, un chestionar, un

element de tip acordeon și altele. Fiecare din aceste resurse apar în produs sub o formă impicită, pentru editare dau dublu clic și respectiva resursă se deschide într-o fereastră nouă având posibilitatea să schimb resursa cu una existentă în calculator. Apoi pot să o modific atât după mărime, structură cât și să îi adaug abțibilduri, apoi o salvez.

Revin în secțiune, filmulețul pot să îl înlocuiesc, cu un film de pe youtube, încărcând linkul corespunzător și apoi să îl micșorez în funcție de informația necesară din acest video.

Pot crea galerii de imagini care derulează, pentru a da posibilitatea vizualizatorului să se familiarizeze cu surse foto din cadrul produsului, adăugând titlu sau descriere.

După cum observați are foarte multe funcționalități.



În zona de chestionare putem selecta tipurile de itemi cu răspunsuri multiple, răspuns scurt să limitați la un răspuns și alte aspecte pe care le considerați utile în aplicarea unui chestionar.

Scop: **Învățare**

Întrebare: **Evaluare**

Participanți: **Sondaj**

Păstrează răspunsurile:

Număr limitat de încercări:

Barem:

Arată butonul de rezolvare:

Arată butonul de repornire:

Etichete:

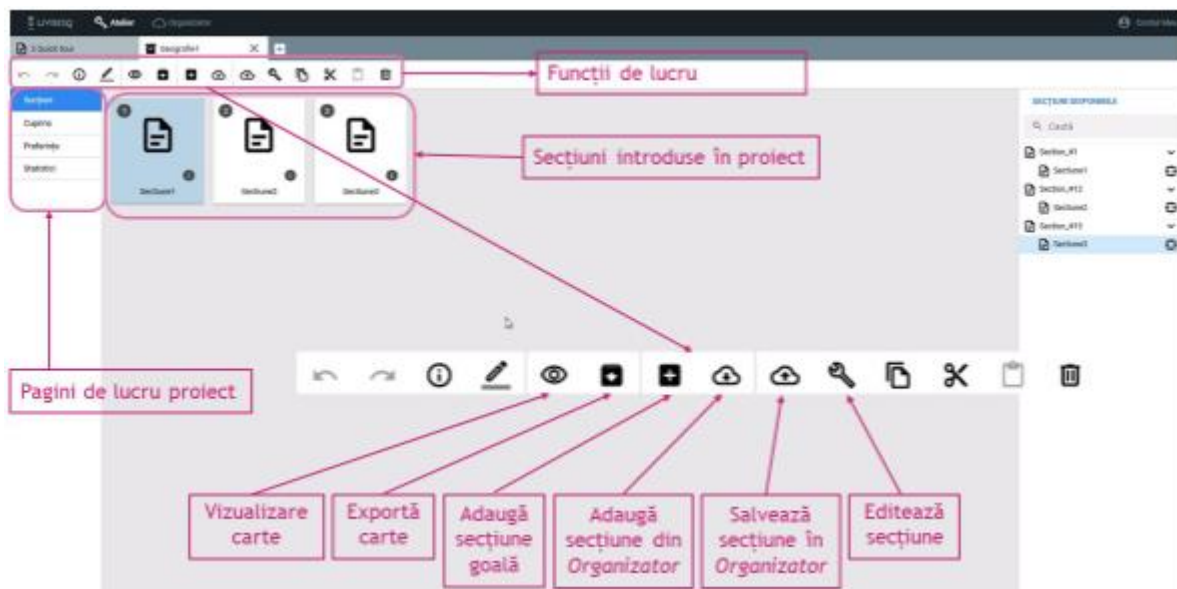
IMPORTANT dacă accesați De învățare elevul răspunde până ajunge la varianta corectă, evaluare își vede răspunsurile la final, iar sondaj dacă vrem să aflăm doar niște informații, la editare permite expresii matematice, atașare de imagini.

Un alt aspect sunt opțiunile oferite în bara din partea dreaptă ce ne permite a modifica aspectul fie culoare, efecte de animație, durata ei, și alte opțiuni care pot fi accesate simplu și rapid.

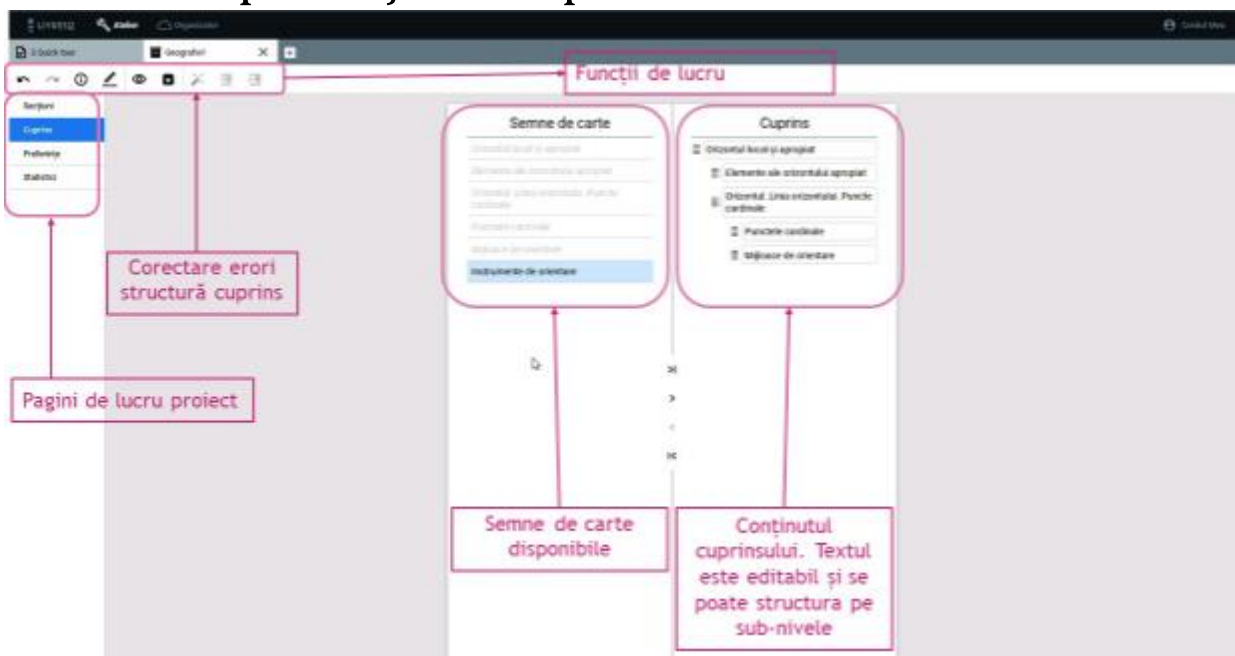
Puteți introduce semne de carte ce poate fi referențiat care va fi introdus apoi în cuprins.

După ce am introdus aspectele produsului, avem și posibilitatea să îl vizualizăm. Respectiv accesând butonul schimbare dinamică.

Acum realizăm partea finală, pentru aceasta accesăm organizator apoi creăm un proiect care și va fi partea finală și introduc în el secțiunea care tocmai am realizat-o, iar secțiunea implicită o șterg.

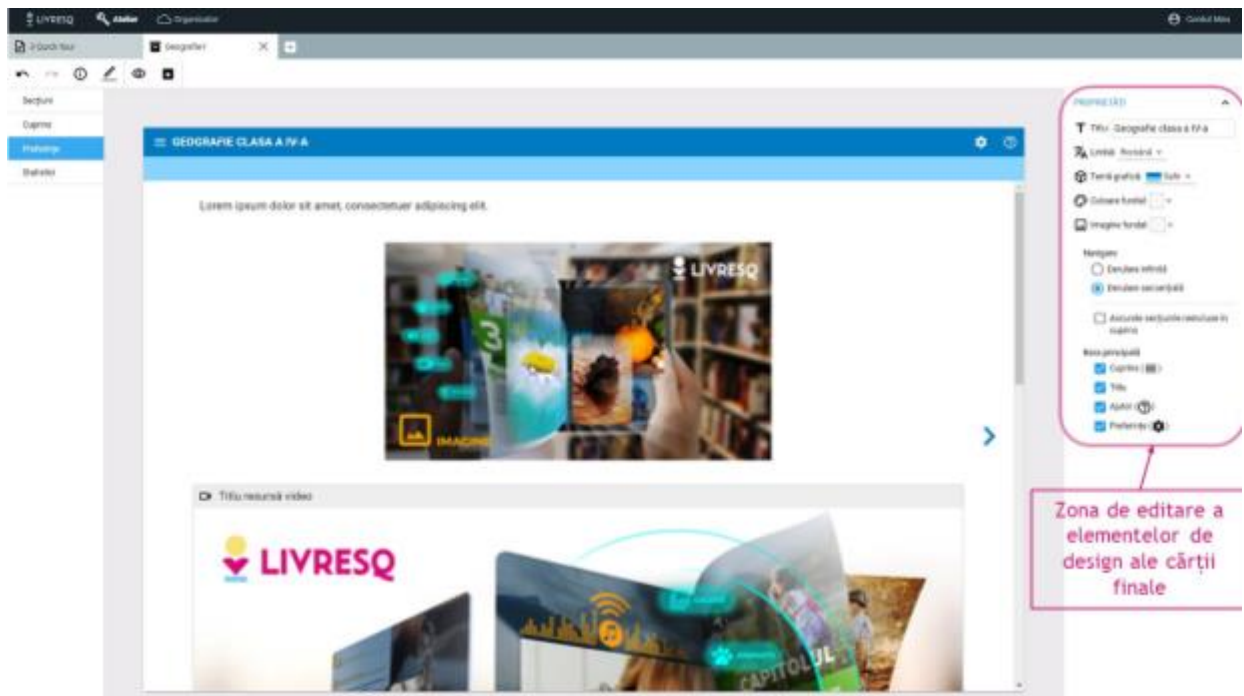


Acum realizez cuprinsul, in care avem 2 semne de carte pe care le trec în zona cuprinsului. Iar cuprinsul îl pot structura în capitole și subcapitole.

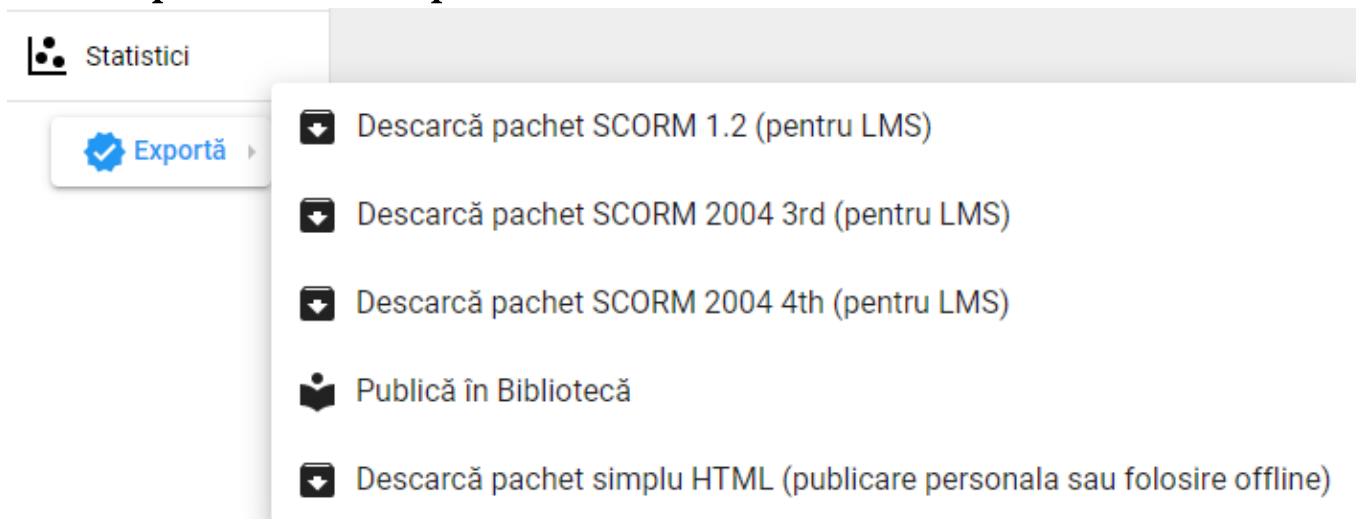


În zona de preferință modific nuanțele

În zona de metadata introduc o imagine pentru copertă, apoi introduc un titlu spre exemplu Instrucțiune, adaug un autor, un text cum ar fi destinație, să vizualizez cuprinsului și să îl denumesc CUPRINS, să adaug cuvinte cheie și altele.



Acum partea de export:



Produsul nostru poate fi exportat în 3 moduri distincte:

1. Un pachet de tip SCORM – care este un standard în industria elearning – aceasta înseamnă că dacă aveți la școală o platformă moodle sau de alt tip care este compatibilă scorm din cele disponibile, astfel se va face legătura dintre lecția dvs și bazele de date ale platformei de la școală, veți putea vedea fiecare elev ce răspunsuri a dat la chestionare, cât sta pe un

element al produsului, dacă a rezolvat toate elementele interactive.

2. O altă variantă este publicarea în bibliotecă a lecției dvs, astfel a fost exportată și se află în raftul propriu ce se află în zona de bibliotecă

Iar în această zonă este biblioteca și raftul meu, în raftul meu, aici pot solicita accesul la publicarea produsului în biblioteca publică ce necesită aprobare

Important este acest link care îl puteți transmite altor persoane să vizualizeze produsul creat de dvs, fără a avea un cont LIVRESQ.

3. A treia opțiune de exportare a proiectului este html care vă oferă posibilitatea să vă descărcați produsul și să îl folosiți chiar offline, doar că nu veți avea acces la videourile și aplicațiile pe care le-ați încărcat sub forma unui link.

154 publicații (pagina 1 / 8)

20 pe pagină ordonate după titlu



-PINOCCHIO LA MATEMATICĂ-
PROF. ÎNV. PRIMAR, CIULE IULIA
Lecții interactive • Matematică • Clasa III



1. Ordinea efectuării operațiilor - cls a III-a
Simona Șăroni
Lecții interactive • Matematică • Clasa III



2. CON, CILINDRU, SFERA - CORPURI GEOMETRICE
prof. UNGUREANU CARMEN IONELA
Lecții interactive • Matematică • Clasa IV



A hosszúság mérése - Măsurarea lungimii
Csuszner Jolán
Lecții interactive • Matematică • Clasa V



A kör I. rész - Cercul Partea I.
Csuszner Jolán
Lecții interactive • Matematică • Clasa VI



ADUNAREA ȘI SCĂDEREA
Lecții interactive • Matematică • Clasa III



Adunarea numerelor de la 0 la 20 cu trecere peste ordin
Furmuzachi Mariana
Lecții interactive • Matematică • Clasa II



Adunarea numerelor naturale 0-50
VOINESCU ANGELICA
Lecții interactive • Matematică • Clasa III

Acum vă prezint o serie de produse realizate în biblioteca publică a platformei LIVRESQ din care vă puteți inspira și să vă convingeți cât de util și eficient poate fi LIVRESQ în realizarea și prezentarea unui produs interactiv.