



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Proiect cofinanțat din Fondul Social European - Programul Operațional Capital Uman 2014 – 2020

Axa Prioritară 6: Educație și competențe / Operațiune compozită OS 6.5, 6.6. Îmbunătățirea competențelor personalului didactic din învățământul preuniversitar în vederea promovării unor servicii educaționale de calitate orientate pe nevoile elevilor și a unei școli incluzive
Titlu proiect: „Profesionalizarea carierei didactice - PROF”

Cod proiect: POCU/904/6/25/146587

Beneficiar: Ministerul Educației

Partener 2 - Universitatea Transilvania din Brașov

Perioada de implementare – 1 aprilie 2021 – 31 decembrie 2023

Livrabil

Activitatea A4.1

RED pentru o activitate didactică în sistem *blenden learning*, clasa a XI-a

Clasa: a XI-a

Disciplina de învățământ: limba și literatura română

Unitatea de învățare: Fundamente ale culturii române. Perioada veche

Subiectul: Originile și evoluția limbii române. Dimensiunea religioasă a existenței.

Formarea conștiinței istorice.

Tipul activității: evaluare

Competențe specifice:

3.2. Dezvoltarea unei viziuni de ansamblu asupra fenomenului cultural românesc până la începutul secolului al XX-lea

Mijloace de învățământ: telefoane smart, tablete sau laptopuri, conexiune la internet, aplicația Kahoot

Forme de organizare a activității elevilor: activitate individuală

Durata: 20 min.

Descrierea activității de evaluare

O variantă de evaluare poate fi realizarea unui quizz, folosind aplicația Kahoot, referitor la conținuturile studiate privind istoria limbii și perioada veche a formării culturii naționale.



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Kahoot este o platformă de învățare gratuită, lansată în august 2013 în Norvegia. Este extrem de accesibilă, fiind potrivită pentru orice etapă a lecției, necesitând doar conexiune la internet și device-uri pe care să poată fi lansată. Elevii pot descărca și folosi aplicația pe dispozitivul mobil (smarthphone sau tabletă) sau pot intra pe site-ul kahoot.it, folosind în acest caz computerul sau laptopul.

Profesorul își creează un cont accesând pagina www.getkahoot.com. Pentru crearea unui chestionar/test se alege comanda Quiz, iar opțiunea *Ok, go!* permite notarea cerințelor apăsând pentru fiecare cerință opțiunea *Add question*. Varianta corectă de răspuns este marcată cu bifă. Cerința poate fi însoțită de imagini sau produse video ori audio. Prin opțiunea *Next* se asigură trecerea spre scrierea unei alte cerințe, iar opțiunea *Save* are ca efect salvarea și publicarea chestionarului/testului. Opțiunea *I'm done* face ca testul/chestionarul să poată fi accesat cu prin intermediul opțiunii *Play*.

Pentru aplicarea testului/chestionarului, profesorul intră în contul său, deschide testul/chestionarul, selectează comanda *Classic*, care oferă acces individual tuturor elevilor. După încărcarea testului, platforma generează un cod (pin), format din mai multe cifre. Elevii intră în aplicația Kahoot, introducând acest cod, apăsă opțiunea *Enter* și își scriu numele (Nickname). Opțiunea *Ok, go!* înregistrează fiecare elev în joc, iar aceștia își văd numele la videoproiector. După ce toți elevii sunt înregistrați, profesorul pornește testul prin opțiunea *Start*. Pe ecran apare întrebarea și apoi variantele de răspuns, acestora fiindu-le atribuite forme geometrice colorate. Formele geometrice apar și pe dispozitivele elevilor, ei selectând varianta pe care o consideră corectă. După scurgerea timpului alocat fiecărui răspuns, pe ecran apare situația cu răspunsurile tuturor. Prin comanda *Next* se trece la următoarea cerință.

Notează numărul cerinței și litera corespunzătoare răspunsului corect.

1. Structura limbii române este esențial:

- a. dacă.
- b. greacă.
- c. latină.
- d. slavonă.

2. Limba română s-a format:

- a. exclusiv în nordul Dunării;



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

- b. exclusiv în sudul Dunării;
- c. atât în nordul, cât și în sudul Dunării.
- d. în nordul Mării Negre

3. Procesul de impunere a limbii latine în spațiul carpato-dunărean s-a încheiat în secolul:

- a. al IV-lea.
- b. al V-lea.
- c. al VI-lea.
- d. al VII-lea.

4. Sunt cuvinte din limba dacă toate cele din seria:

- a. barză, brânză, cătană, grumaz, mînz, viezure.
- b. barză, biserică, grumaz, mazăre, mînz, viezure.
- c. barză, brânză, ceafă, mînz, viezure, zer.
- d. barză, brânză, mînz, mămăligă, sarmale, zer.

5. Limba română comună, prima fază a evoluției limbii române, este cunoscută și sub numele de:

- a. dacoromână.
- b. istroromână.
- c. meglenoromână.
- d. protoromână.

6. Cuvintele *blid*, *coasă*, *cireadă* și *plug* sunt de origine:

- a. greacă.
- b. maghiară.
- c. slavă.
- d. turcă.

7. Cultura scrisă românească a fost marcată încă de la început de:

- a. apropierea de cultura occidentală.
- b. desincronizarea față de cultura occidentală.
- c. puritatea viziunii.
- d. refuzul fenomenelor culturale orientale.

8. Scrisoarea lui Neacșu din Câmpului a fost redactată în:

- a. 1512.



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

b. 1519.

c. 1521.

d. 1524.

9. Istoria domniilor de după moartea lui Ștefan cel Mare este continuată de cronicile călugărilor:

a. Macarie, Eftimie, Azarie;

b. Macarie, Misail, Azarie;

c. Macarie, Eftimie, Panuftie.

d. Macarie, Eftimie, Paisie.

10. Lucrarea *Învățăturile lui Neagoe Basarab către fiul său Teodosie* a fost scrisă în limba:

a. latină.

b. greacă.

c. română.

d. slavonă.

11. De numele mitropolitului Ardealului, Simion Ștefan, se leagă traducerea:

a. *Psalmilor*.

b. *Bibliei*.

c. *Noului Testament*.

d. *Vechiului Testament*.

12. Antim Ivireanu este autorul lucrării:

a. *Cazania sau Carte românească de învățătură*.

b. *Didahii*.

c. *Psaltirea pre versuri tocmită*.

d. *Stihuri la stema domniei Moldovei*.

13. Prima ediție integrală a *Bibliei* a apărut în:

a. 1660.

b. 1668.

c. 1680.

d. 1688.

14. Mitropolitul Varlaam este autorul lucrării intitulate:

a. *Cazania sau Carte românească de învățătură*.



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

- b. *Didahii.*
- c. *Psaltirea pre versuri tocmită.*
- d. *Viața lumii.*

15. Numărul cărților tipărite de Coresi în limba română este de:

- a. șapte.
- b. nouă.
- c. unsprezece.
- d. treisprezece.

16. Traducerea și versificare psalmilor a fost realizată de:

- a. Antim Ivireanu.
- b. Coresi.
- c. Dosoftei.
- d. Varlaam.

17. Traducerea *Bibliei* a fost realizată prin grija domnitorului Șerban Cantacuzino de:

- a. Antim Ivireanu.
- b. Dosoftei.
- c. Simion Ștefan.
- d. Șerban și Radu Greceanu.

18. Seria în care numele cronicarului moldovean este asociată cu opera pe care a scris-o este:

- a. Grigore Ureche, *O samă de cuvinte.*
- b. Miron Costin, *De neamul moldovenilor.*
- c. Miron Costin, *O samă de cuvinte.*
- d. Ion Neculce, *Viața lumii.*

19. În portretul pe care i-l face lui Ștefan cel Mare, Grigore Ureche notează inițial:

- a. calitate fizică a domnitorului.
- b. calitate morală a domnitorului.
- c. un defect fizic al domnitorului.
- d. un defect moral al domnitorului.

20. Utilizarea unor alegorii cu animale este realizată în lucrarea:

- a. *De neamul moldovenilor* de Miron Costin.



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

b. *Istoria ieroglifică* de Dimitrie Cantemir.

c. *O samă de cuvinte*, de Ion Neculce.

d. *Viața lumii* de Miron Costin.

Din oficiu: 10 de puncte

Elaborat,
Expert implementare curriculară cu abilități TIC

Horia Corcheș