



Centrul Tehnologii Informaționale și  
Comunicaționale în Educație



**Direcția Formare Continuă**

# **SMART Learning Suite (SLS) Online**

## **Ghid de utilizare**

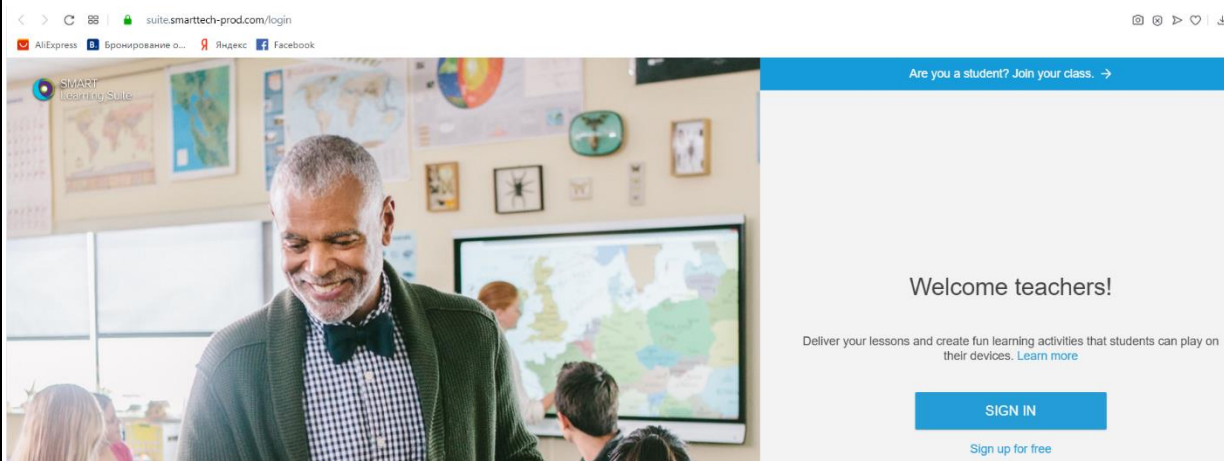
Cu **SMART Learning Suite (SLS) Online** puteți crea lecții, activități interactive și evaluări online, puteți adăuga funcții interactive la lecțiile statice și le puteți partaja la dispozitivele elevilor.

**Chișinău, 2020**

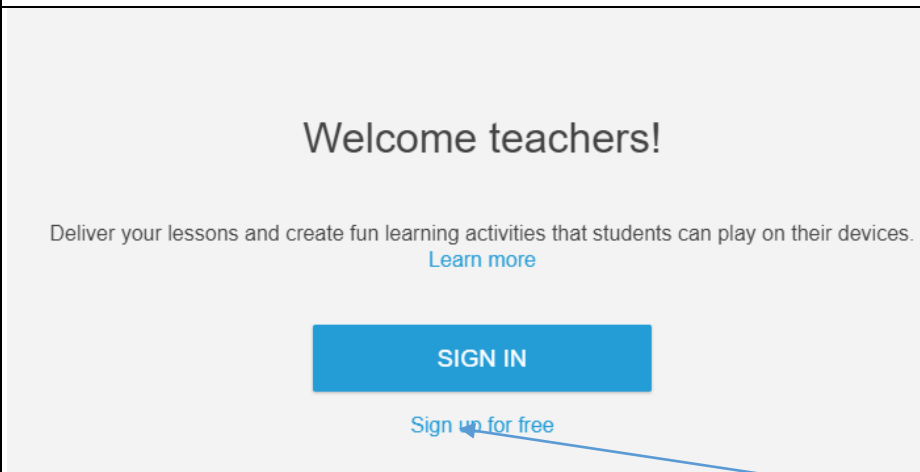
## Cuprins

<b>Centrul Tehnologii Informaționale și Comunicaționale în Educație</b> .....	1
Crearea clasei în SLS Online.....	3
Configurarea clasei în SLS Online. ....	4
Conectarea elevilor la clasă. ....	4
Importul fișierelor cu momente de lecții statice (pdf, ppt, notebook) și adăugarea elementelor interactive. ....	5
Pagini de prezentare.....	6
Pagini de activitate.....	6
Adăugarea de activități gata pregătite .....	7
Construirea activităților bazate pe joc .....	10
Adăugarea paginii noi și transformarea acesteia în activitate de prezentare .....	12
Adaugă text.....	13
Editează textul .....	13
Adăugați imagini.....	14
Adăugați link-uri web.....	14
Mutați, rotiți, redimensionați, dublați sau ștergeți obiectele adăugate .....	15
Crearea evaluărilor formative .....	21
Puteți genera legături pentru studenți și pentru profesori:.....	23

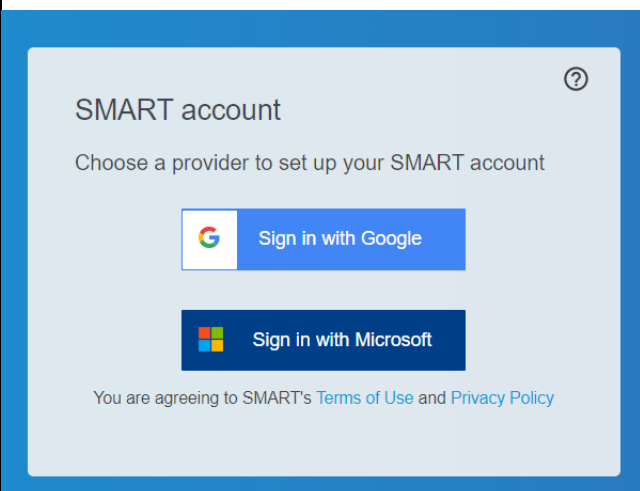
## Crearea clasei în SLS Online.



Accesați: <https://suite.smarttech.com/login>



Dacă nu aveți cont în SLS Online faceți click pe **Sign up for free** și vă puteți autentifica cu unul dintre conturi Google sau Microsoft.  
Dacă deja aveți un cont, faceți click pe **SIGN IN** și autentificați-vă cu datele contului pe care l-ați ales la prima logare (când v-ați creat clasa).



**irina**  
Class ID: 56234

**Add Activities**  
Supercharge your lessons with the interactive toolkit

Hi irina!  
Start here to test drive what a lesson experience can be. It only takes a few minutes!

După autentificare aveți o clasă creată și un class ID. Această clasă vă apare și la conectările ulterioare.

## Configurarea clasei în SLS Online.

Faceți Click pe **Edit Class** pentru a personaliza biblioteca de lecții SLS Online prin adăugarea unui banner. În plus, puteți reseta ID-ul clasei și puteți schimba numele clasei.

Edit Class

- Rename Class
- Reset Class ID
- Edit Class Banner

## Conectarea elevilor la clasă.

Are you a teacher? Visit [suite.smarttech.com](https://suite.smarttech.com).

Welcome students!

SIGN IN

I don't have a school account.

JOIN AS A GUEST

Elevii accesează pe dispozitivele lor [hellosmart.com](https://hellosmart.com) și se conectează ca oaspeții

- Elevii se conectează la SLS Online cu ID-ul clasei (profesorul trebuie să le comunice elevilor acest ID).
- Elevul se alătură la clasă ca oaspete.

La înscriere elevul completează numele, acest lucru este important pentru evaluări.

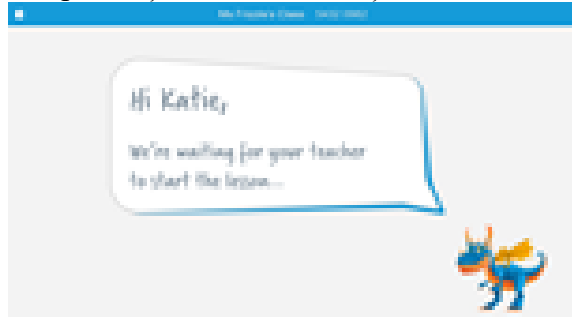
În cazul în care elevii sunt conectați, profesorul le poate asocia cu un spațiu de lucru colaborativ în timpul activităților la clasă și elevii pot continua să lucreze individual sau în grup.

Este o soluție bună în cazul elevilor mai mici care nu au un cont Microsoft sau Google.

Necesită doar ID-ul clasei (excelent pentru acces rapid la conținut și activități)

Ideal pentru mai mulți elevi care împărtășesc un dispozitiv.

Dacă lecția dvs. rulează, activitățile rulate apar automat pe dispozitivele elevilor. Dacă nu ați început lecția, elevii sunt duși la holul clasei și așteaptă când începe lecția.



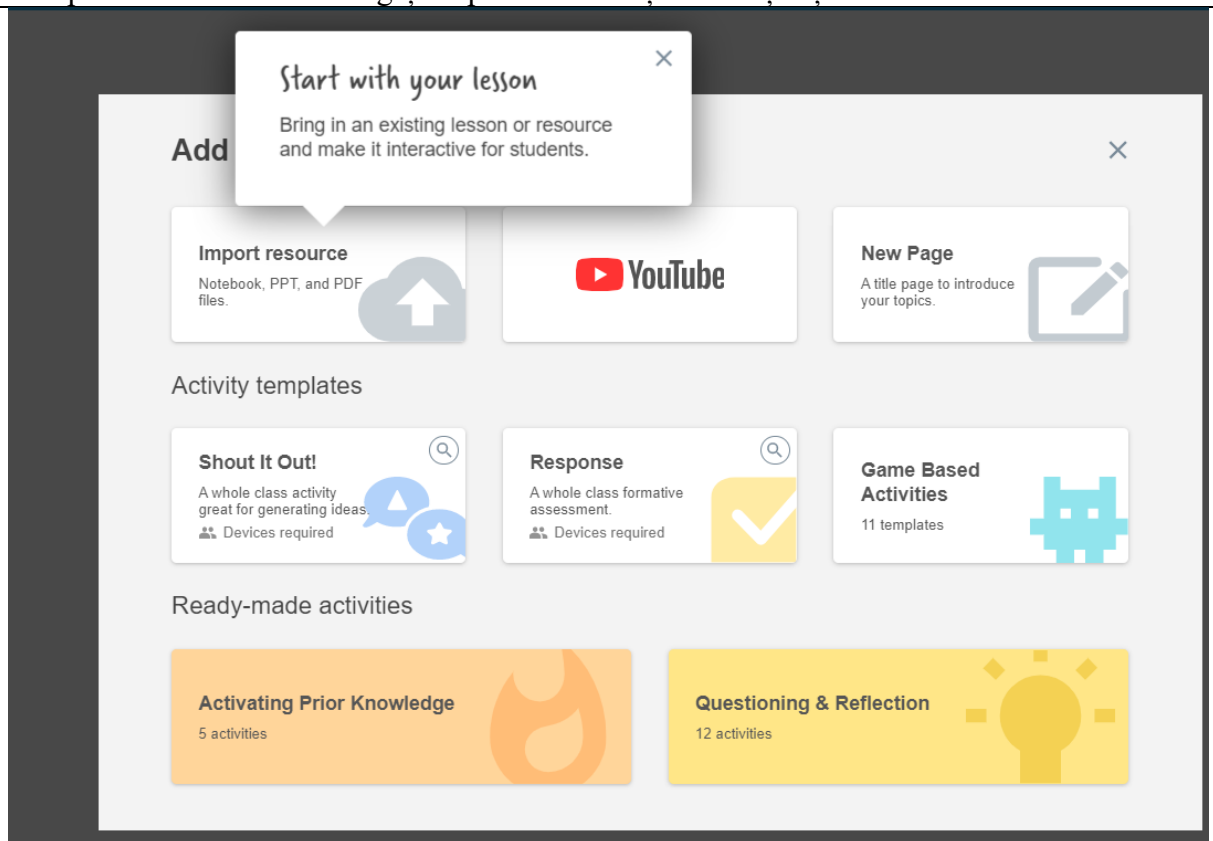
Importul fișierelor cu momente de lecții statice (pdf, ppt, notebook) și adăugarea elementelor interactive.

După ce v-ați conectat și v-ați personalizat biblioteca, sunteți gata să importați sau să creați lecții. Importați un fișier și adăugați interactivitate



Apăsați pe semnul plus și începeți pregătirea lecției. Toate materialele didactice (în formatul pdf, ppt, notebook) le puteți încărca și apoi să adăugați la ele elementele interactive.

Vă apare un meniu în care alegeți Import resource și încărcați fișierele Dvs.



Există două tipuri de pagini disponibile în SMART Learning Suite Online: pagini de prezentare și pagini de activitate.

- Paginile de prezentare prezintă concepte și elevii le pot doar vizualiza.

- Paginile de activitate conțin sarcini de completat și sunt interactive pentru elevi.

Fișierele lecției constau dintr-o pagină sau o serie de pagini care pot fi fie pagini de prezentare, fie pagini de activitate. Tipuri de pagini afectează modul în care elevii experimentează lecția pe dispozitivele lor.

### Pagini de prezentare

Utilizați pagini de prezentare pentru instrucțiuni inițiale, atunci când prezentați pentru prima dată materialul lecției.

Elevii care se conectează la lecție pe dispozitivele lor pot vizualiza aceste pagini și pot vedea adnotările pe care le faceți. Nu pot să-și facă propriile notițe în aceste pagini.

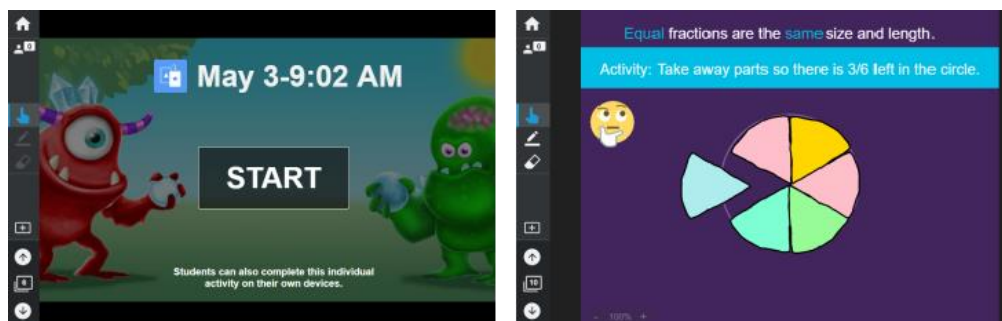
- Când importați un fișier de lecție Adobe PDF sau Microsoft PowerPoint, toate paginile sunt importate ca pagini de prezentare.
- Când importați un fișier Notebook SMART, toate paginile sunt importate ca pagini de prezentare, cu excepția celor care conțin activități sau evaluări.

**NOTĂ** În modul Editare puteți converti orice pagină de prezentare într-o pagină de activitate.

### Pagini de activitate

Folosiți paginile de activitate atunci când doriți să-i implicați pe elevi să utilizeze noțiuni studiate, fie individual, fie colaborativ.

Elevii care se conectează la lecția de pe dispozitivele lor pot interacționa cu aceste pagini. Modul în care aceștia pot interacționa depinde de tipul de activitate pe care o creați.



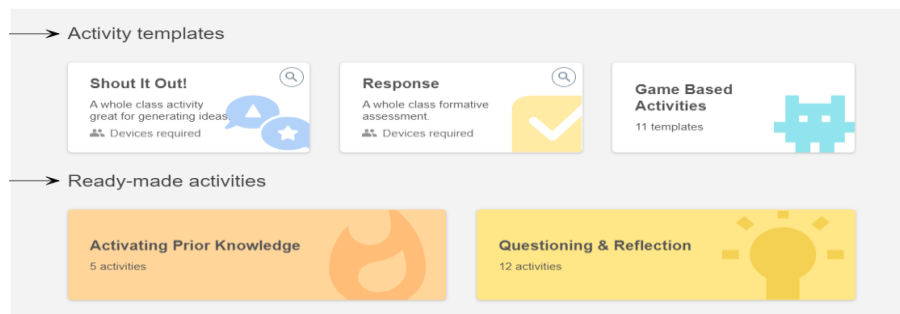
Când converțiți o pagină de prezentare într-o activitate folosind butonul **Converțiți în activitate**, puteți crea următoarele activități:

- **O activitate de prezentare**  
Elevii finalizează activitatea individual pe dispozitivele lor. Ei văd o copie personală a paginii de activitate.
- **O activitate în spațiul de lucru**  
Elevii completează activitatea în colaborare în grupuri mici pe dispozitivele lor. Ei văd și interacționează cu aportul tuturor celor din grupul lor pe o copie partajată a paginii de activitate.

Faceți clic pe **Adăugați activități**  în biblioteca de lecții pentru a descoperi **șabloanele de activitate** și **activitățile gata făcute**:

Activitățile interactive pe care le construți singuri

Activitățile interactive gata pregătite




## Adăugarea de activități gata pregătite

Activitățile pregătite sunt încărcate cu întrebări sau sarcini concepute pentru a-i determina pe elevi să gândească critic și creativ la subiectul pe care îl predați.

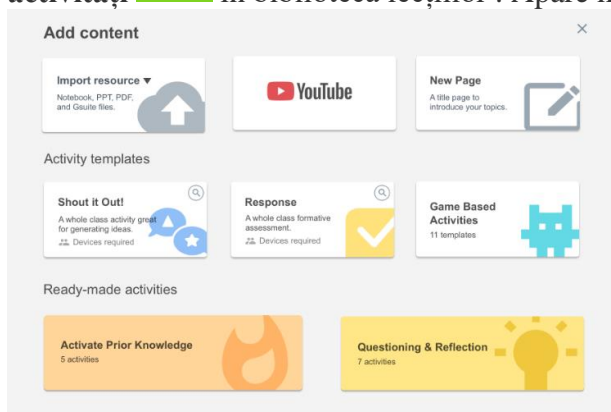
- Selectați **Activarea cunoștințelor anterioare** dacă doriți să adăugați o activitate la începutul unei lecții pentru a ajuta elevii să se angajeze pe baza a ceea ce știu deja.
- Selectați **Întrebări și reflecții** dacă doriți să adăugați o activitate la mijloc sau la sfârșitul unei lecții pentru a ajuta elevii să reflecte asupra a ceea ce au învățat.

### Pentru a actualiza cunoștințele anterioare ale elevilor la începutul lecției

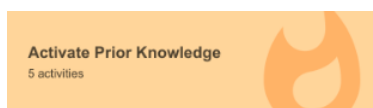
1. Pentru a adăuga activitatea la o lecție existentă: deschideți lecția în modul **Edit**, parcurgeți la punctul din lecția în care doriți să inserați activitatea interactivă, selectați pagina după care doriți să o urmeze activitatea, apoi faceți clic pe  .

SAU pentru a crea o activitate ca primă pagină dintr-o nouă lecție: faceți clic pe **Adăugare**

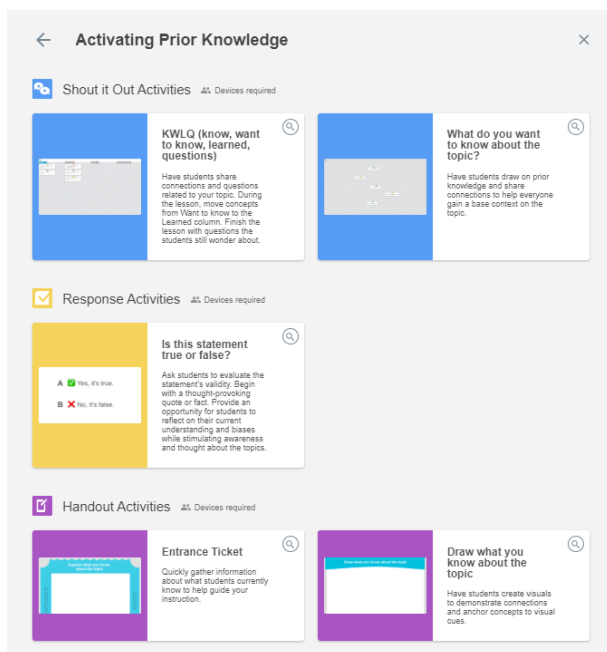
**activități**  în biblioteca lecțiilor . Apare meniul.



2. Selectați **Activarea cunoștințelor anterioare** în secțiunea **Activități pregătite** .

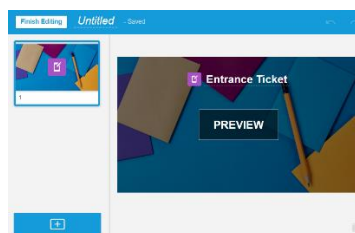


Apare meniul de activități.





Activitățile sunt organizate în funcție de tip șablon și includ 3 categorii: *Shout It Out!*, *Răspuns* și *activități de însușire*.

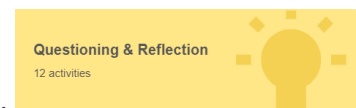
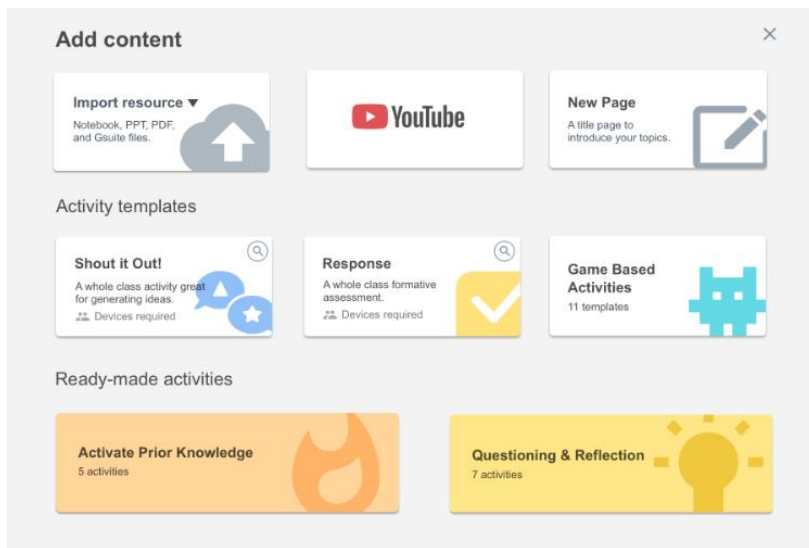
3. Selectați activitatea dorită.



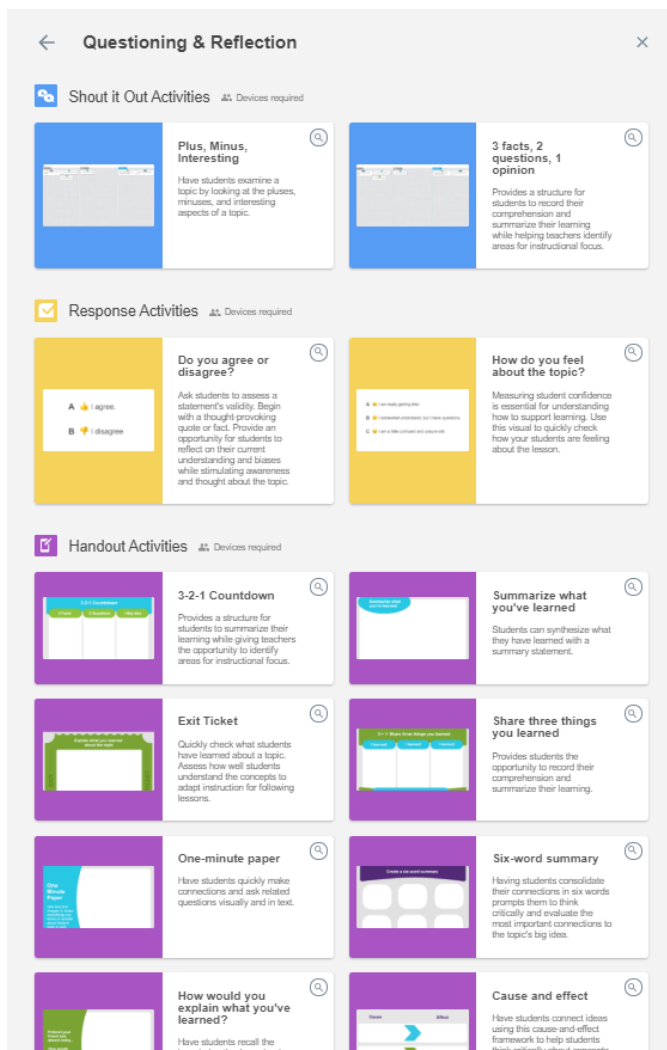
Activitatea gata se deschide în modul Editare .

### Pentru a ajuta elevii să pună întrebări și să reflecte la sfârșitul lecției

1. Pentru a adăuga activitatea la o lecție existentă: deschideți lecția în modul Editare, parcurgeți la punctul din lecție în care doriți să inserați activitatea, selectați pagina pe care doriți să o urmeze activitatea, apoi faceți clic pe .
2. SAU, pentru a crea această activitate ca primă pagină dintr-o nouă lecție: faceți clic pe **Adăugare activități**  în biblioteca de lecții. Apare meniul.

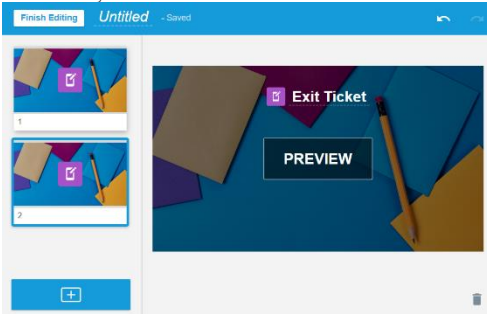


2. Selectați **Întrebări și reflecție** în secțiunea **Activități gata pregătite**. Apare meniul de activități.

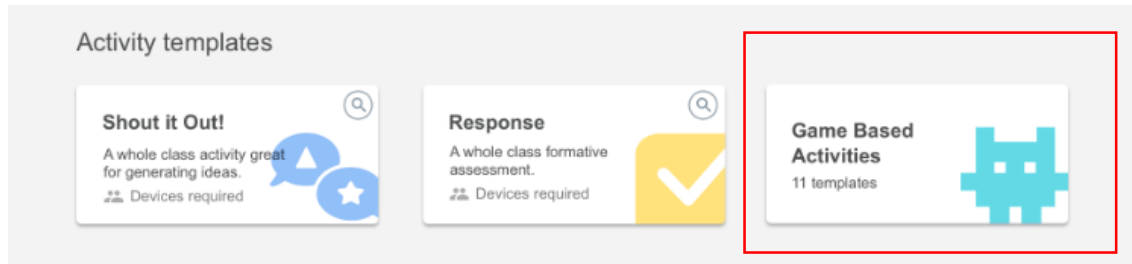


Activitățile sunt organizate în funcție de tip șablon și includ 3 categorii: *Shout It Out!*, *Răspuns* și *activități de însușire*.

3. Selectați activitatea dorită. Activitatea gata se deschide în modul Editare .



## Construirea activităților bazate pe joc




Faceți click sau atingeți una dintre activitățile bazate pe joc din meniul prezentat în imaginea de mai jos pentru a trece la instrucțiunile de creare și de redare a acesteia.

Elevii pot efectua cele mai multe activități **individual pe dispozitivele lor** sau în colaborare.


**NOTĂ:** Evaluările ( *Monster Quiz* și *Răspuns* ) și sesiunile de brainstorming ( *Shout it Out!* ) fac excepție. Nu pot fi redare individual, deoarece necesită mai mulți elevi pentru a contribui la activitatea împreună.




Vă propunem mai jos câteva de exemple de activități bazate pe joc




**1 Sortare in crestere**




**2 Completarea spațiilor libere**




**3 Stabiliți perechi dintre n...**



**4 Întoarceți pentru a vedea ...**



**5 clasificare**



**6 Deschideți etichetelor**

### Rank Order

Add Content

1	1001	
2	1011	
3	1100	
4	Enter text or add image	

7 ITEMS REMAINING

CHECK ANSWERS

Instantly  
 When prompted  
 Don't check

RANKING LABELS

First

1 \_\_\_\_\_  
 2 \_\_\_\_\_  
 3 \_\_\_\_\_

Last

### Fill in the Blanks

Add Content

Un subprogram poate fi scris sub formă de funcție sau procedură  
 {{Funcția}} este un subprogram care returnează un rezultat asociat cu nume  
 său.  
 {{Procedura}} poate returna un rezultat, mai multe rezultate, sau niciunul.

88 CHARACTERS REMAINING 8 BLANKS REMAINING

Type or paste the text in the space above.  
 When you're done, define the words you want to use as blanks.

[Edit Text](#) [Define Blanks](#)

CHECK ANSWERS

When prompted  
 Instantly  
 Don't check

### Super Sort

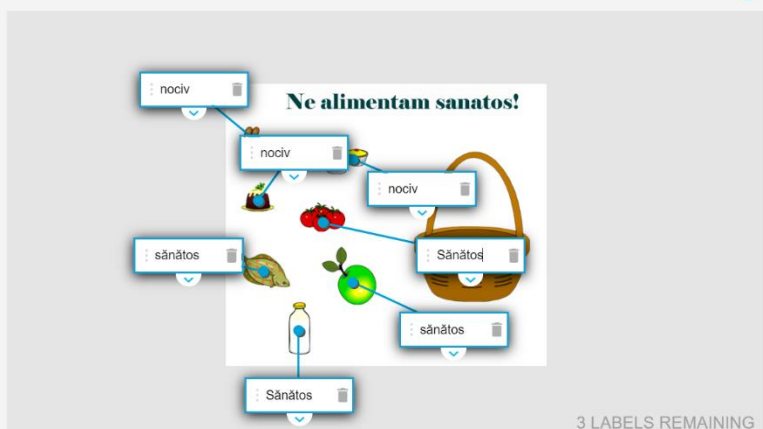
Add Content

Substantive		Verbe	
frumos		a căuta	
deștept		a copia	
Enter text or add image		Enter text or add image	

8 ITEMS REMAINING 8 ITEMS REMAINING

### Label Reveal

Add Content



nociv

sănătos

Sănătos

Sănătos

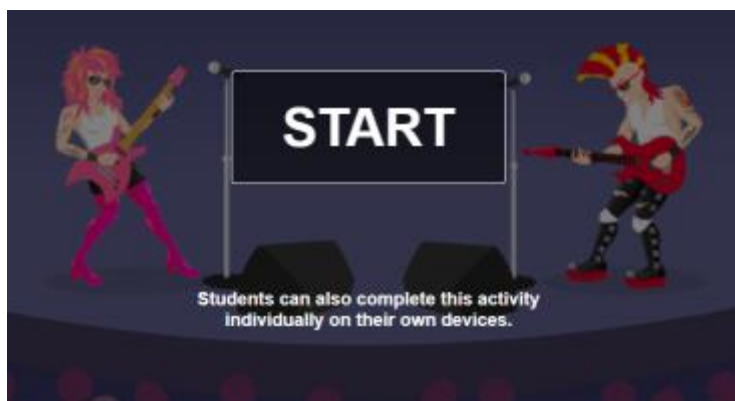
3 LABELS REMAINING

[Change Image](#) [Change Style](#)

[Finish](#)

Pentru a începe o activitate

1. Asigurați-vă că dispozitivele studenților sunt conectate la SMART Learning Suite Online.
2. În biblioteca de lecții, găsiți lecția dorită și o deschideți în modul **START**.
3. Răsfoiți până la pagina care conține activitatea.



4. În pagina de activitate, apăsați **Start**. Activitatea începe. **Pentru a reseta o activitate în execuție**, selectați  Activitatea se resetează.

Elevii activează individual pe dispozitivele lor. Dacă doriți ca elevii să finalizeze activitățile individual, folosiți regimul/ritmul *Student*

Pentru a controla modul în care elevii interacționează cu activitățile de pe dispozitivele lor, folosiți regimul/ritmul *Teacher* (profesor):

- **Regimul/Ritmul profesorului**

Când ritmul profesorului este activ, elevii văd paginile lecțiilor pe dispozitivele lor, dar nu pot schimba paginile în mod independent. Profesorul le ghidează prin lecție. Când se ajunge la o pagină de activitate, elevii pot începe activitatea. Ei pot activa pe această pagină până profesorul nu o schimbă.

- **Regimul/Ritm elev**

Când ritmul elevului este activ, elevii pot schimba paginile în mod independent, începând și completând activitățile în ritmul lor.

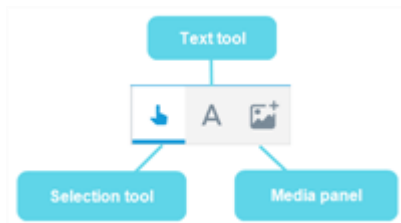
Stabilirea ritmului Student este deosebit de utilă dacă lecția dvs. include o serie de pagini de prezentare pe care le utilizați pentru a explica un concept urmată de o serie de pagini de activitate în care elevii își testează cunoștințele despre conceptul pe care tocmai l-ați învățat.

## Adăugarea paginii noi și transformarea acesteia în activitate de prezentare

Îmbunătățiți paginile de prezentare din lecția dvs. adăugând text, imagini și link-uri.

Pagini de prezentare sunt pagini pe care le-ați proiectat pentru instrucțiunile inițiale, atunci când prezentați pentru prima dată materialul lecției. Spre deosebire de paginile de activitate, acestea nu sunt interactive pentru studenți.

După ce importați o lecție în SMART Learning Suite Online, puteți personaliza paginile de prezentare folosind bara de instrumente pentru pagina de prezentare.



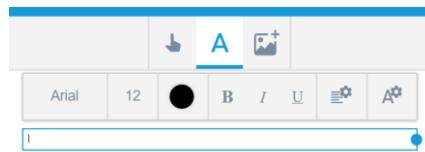
Faceți clic pe fiecare etichetă pentru a afla mai multe despre butoanele barei de instrumente.

## Editarea paginii

Folosind instrumentele din bara de instrumente Pagina de prezentare puteți face următoarele:

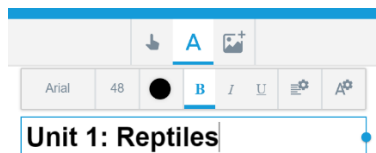
### Adaugă text

1. Selectați instrumentul **Text**  și faceți clic pe locul în care doriți să inserați text în pagină.



Apare o casetă de text.

2. Tastați sau lipiți textul în casetă și utilizați bara de instrumente de deasupra casetei de text pentru a ajusta proprietățile textului.



3. Faceți clic în afara casetei de text când ați terminat, apoi faceți din nou clic pe text.

Textul este acum selectat ca un obiect pe care îl puteți manipula în continuare prin mutarea, rotirea, redimensionarea sau ștergerea acestuia.



Faceți dublu clic în obiectul text pentru a reveni la editarea textului.

### Editează textul

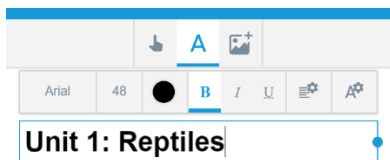
1. Selectați obiectul text pe care doriți să îl editați.

În jurul obiectului text apare un dreptunghi de selecție și controale de obiect.



2. Faceți dublu clic în interiorul obiectului text.

Bara de instrumente cu proprietățile textului apare, iar textul poate fi modificat.

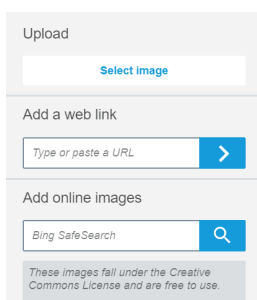


3. Revizuiți textul dacă este necesar.

## Adăugați imagini

1. Faceți clic pe **Add Media** butonul .

Se deschide panoul Media.



2. Puteți încărca o imagine de pe dispozitiv sau puteți căuta una online.

### Pentru a încărca o imagine de pe dispozitiv

a. Faceți clic pe butonul **Selectare imagine**.



Dacă vă aflați pe un computer, se deschide exploratorul de fișiere al computerului. Dacă sunteți pe un dispozitiv mobil, se deschide ruloul camerei.

b. Răsfoiți și selectați imaginea.

Imaginea apare ca obiect în activitate.

### Pentru a căuta o imagine online

a. În caseta de text **Adăugare imagini online** tastați ce căutați și selectați **Căutare** .

Apare o listă de imagini care se potrivesc căutării dvs. Toate imaginile rezultate de la *Bing SafeSearch* se află sub licență Creative Commons și sunt libere de utilizat.

b. Selectați o imagine și trageți-o în activitate.

Imaginea apare ca obiect în activitate.

## Adăugați link-uri web

Puteți adăuga legături web la o activitate pentru a puncta surse pentru ideile dvs.

### Pentru a adăuga legături web

1. Faceți clic pe butonul **Add Media** .

Se deschide panoul Media.

Upload

Select image


Add a web link

Type or paste a URL

Add online images

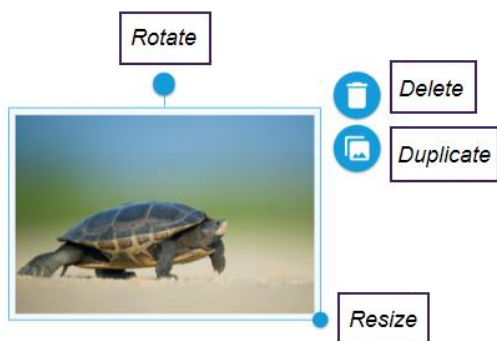
Bing SafeSearch

These images fall under the Creative Commons License and are free to use.

2. În caseta de text **Adăugați un link web**, tastați sau inserați un link web, apoi atingeți săgeata de inserare . Linkul apare ca obiect în activitate.

### Mutați, rotiți, redimensionați, dublați sau ștergeți obiectele adăugate

Când faceți clic pe o bucată de text, imagine sau link într-o lecție, în jurul acesteia apare un dreptunghi de selecție cu controale de obiect.



Selectați și trageți obiectul pentru a-l muta și folosiți mânerul și butoanele pentru a-l roti, redimensiona, duplica sau șterge.

Implicați-i pe elevi adăugând o pagină nouă (**new page**) la o lecție și folosind-o pentru a adăuga o activitate interactivă:

- Adăugați o pagină nouă și faceți o echipă de elevi care să modeleze un concept pentru colegii lor.
- Adăugați o pagină nouă pentru brainstorming-ul colaborativ și pentru organizarea conceptelor.
- Îmbunătățiți lecția transformând o pagină nouă într-un spațiu de lucru și făcând studenții să creeze un poster digital pentru a demonstra înțelegerea lor despre un subiect.
- Transformați o pagină nouă într-o activitate de prezentare pentru a oferi elevilor un spațiu care ei să demonstreze înțelegerea unei lecții prin rezolvarea problemelor, crearea unei hărți mentale sau a unei schițe de note.
- Adăugați un citat sau întrebări la o pagină nouă și apoi convertiți pagina într-o activitate de spațiu de lucru. Trageți întreaga clasă în spațiu și porniți un forum de discuții digitale.

- Extindeți învățarea transformând o pagină nouă într-un spațiu de lucru unde elevii pot continua să-și aplice cunoștințele, pot demonstra înțelegerea, conectarea învățării la situații din lumea reală sau pot practica rezolvarea de probleme.

**Operatii aritmetice**  
 Test la matematica cl.3  
 \*Required

1. Numele, prenumele \*

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Incepeti testul**

2. 1. Rezultatul expresiei  $85-14+3-2$  este 72 \*

Mark only one oval.

Fals  
 Adevarat

3. 2. Se dau numerele 37, 84, 50, 32, 18. Cite dintre numere sunt mai mari decit 35? \*

Mark only one oval.

1 numar  
 3 numere  
 2 numere  
 4 numere  
 Other: \_\_\_\_\_

4. 3. Cel mai mic numar din 3 cifre este \*

\_\_\_\_\_

5. 4. Numarul 729 se descompune in sute, zeci si unitati astfel: \*

Mark only one oval.

$7*100+2*10+9$   
  $2*100+7*10+9$   
  $9*100+2*10+7$

6. \_\_\_\_\_

This page is view-only on student devices. [Convert to Activity](#)

Make this page an individual Handout Activity

Make this page a collaborative Workspace Activity

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Incepeti testul**

2. 1. Rezultatul expresiei  $85-14+3-2$  este 72 \*

Mark only one oval.

Fals  
 Adevarat

3. 2. Se dau numerele 37, 84, 50, 32, 18. Cite dintre numere sunt mai mari decit 35? \*

Mark only one oval.

1 numar  
 3 numere  
 2 numere  
 4 numere  
 Other: \_\_\_\_\_

4. 3. Cel mai mic numar din 3 cifre este \*

100

5. 4. Numarul 729 se descompune in sute, zeci si unitati astfel: \*










Mark only one oval.

$7*100+2*10+9$   
  $2*100+7*10+9$   
  $9*100+2*10+7$

6. \_\_\_\_\_

### Bara de comenzi

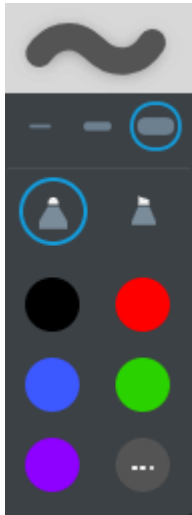
Bara de comenzi include următoarele controale:

Pictogramă	Nume	Descriere
	Lasă cursul	Butonul clasei de ieșire apare pe toate paginile. Folosiți butonul „ <b>Lasă clasa</b> ” pentru a părăsi o clasă și reveniți la pagina de start a studenților SMART Learning Suite Online. După ce elevul a părăsit clasa, el trebuie să se înscrie din nou pentru a participa la lecție.
	Instrumente de lucru cu stilou	Instrumentele de lucru cu stilou apar pe paginile de activitate care conțin grafică, text, tabele, linii, forme sau animații.  Utilizați instrumentul <b>Selectare</b> pentru a selecta obiecte și să le manipulați prin rotire, întindere și mișcare.  Utilizați instrumentul <b>Pen</b> pentru a crea obiecte la îndemână folosind diferite lățimi de linie și culori de cerneală .  Folosiți instrumentul <b>Eraser</b> pentru a șterge cerneala digitală. <b>NOTĂ</b> Controale suplimentare apar atunci când contribuiți la o activitate în spațiul de lucru.
	Resetați	Butonul de resetare apare pe paginile de activitate . Folosiți butonul <b>Reset</b> pentru a reseta o activitate la starea inițială.
	Controale de navigare pe pagină	Controalele de navigare pe pagină apar atunci când este activat ritmul Student . Utilizați controalele de navigare pe pagină pentru a afișa pagina următoare  sau anterioară  dintr-o lecție. Atingeți pictograma de sortare de pagini  din centru pentru a deschide și închide un panou suplimentar de navigare care conține miniaturi ale paginilor lecției. <b>NOTĂ</b> Dacă profesorul începe o activitate de colaborare sau o evaluare, controalele de navigare pe pagină vor fi înlocuite cu controalele activității.

### Scrierea și desenul cu cerneală digitală

#### Pentru a scrie sau a desena cu cerneală digitală

1. Pe o pagină de activitate, selectați instrumentul **Pen**  pentru a deschide meniul *Cerneală*.



2. Selectați o culoare din meniu sau adăugați o culoare personalizată selectând **Mai multe culori** și selectând din roata de culoare.



3. Folosiți degetul sau un stilou pentru a desena pe pagină.

#### *Ștergerea cernelii digitale*

#### **Pentru a șterge cerneala digitală**

1. Selectați instrumentul **Eraser** , apoi alegeți o dimensiune de șters.



2. Mutați radiera pe cerneală digitală pentru a șterge.

1

2

3

**Handout**

**PREVIEW**

irina  
Class ID: 56234

Lesson Pacing

Teacher Student

No students connected

0

2

Edit

7. 5. De câte cărămizi mai e nevoie pentru a completa zidul?  
Mark only one oval

9 cărămizi  
 10 cărămizi  
 11 cărămizi  
 12 cărămizi  
 Other:

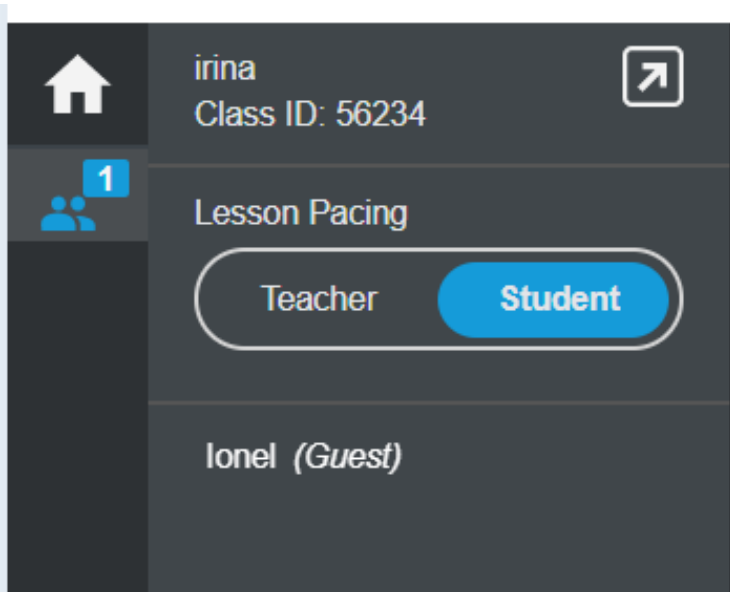
8. 6. Află valoarea lui "n" din ecuație:  $1000 - n = 250 - 50$

9. 7. Pentru fiecare valoare de mai jos alege una din variante: Adevărat sau Fals.  
Mark only one oval per row

Adevărat	Fals
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

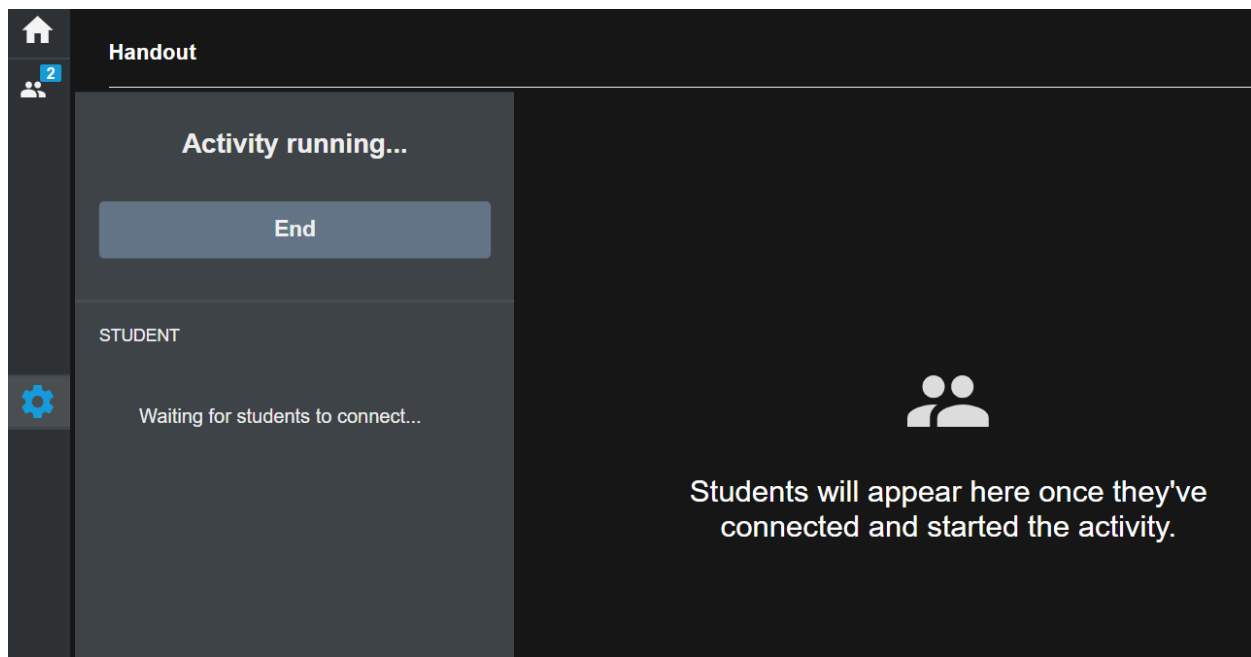
This page is view-only on student devices. You can convert this page into an activity.

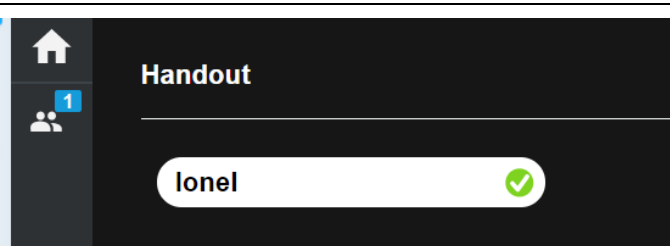
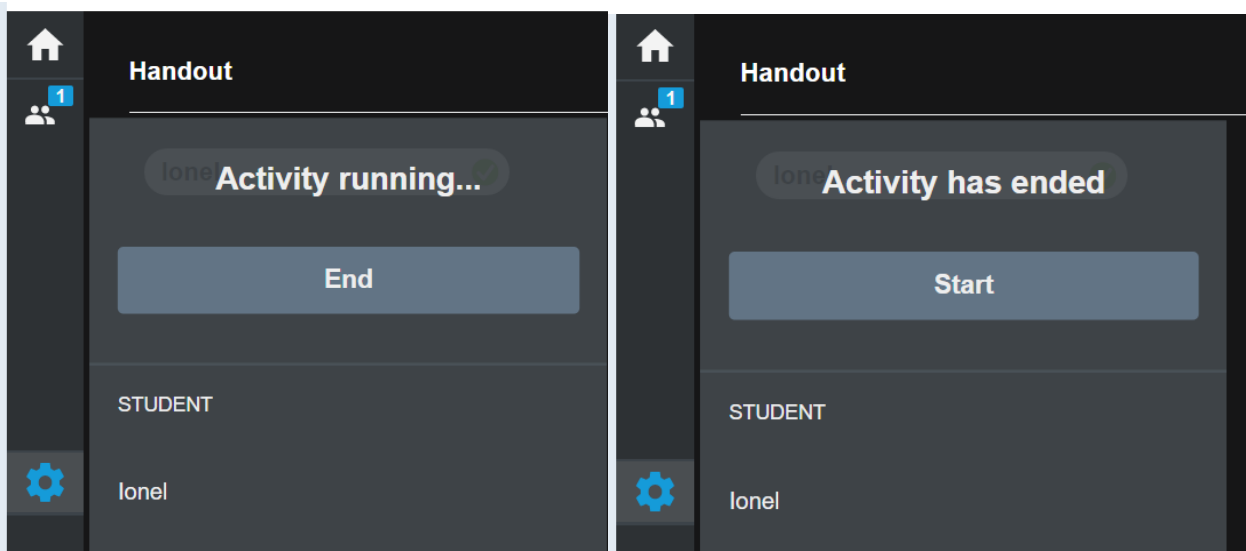
Individual Handout Activity Collaborative Workspace Activity



Implicați-i pe elevi folosind regimul/ritmul profesorului (**Teacher**) pentru a-i ghida prin lecție. Treceți la regimul/ritmul **Student** când este timpul ei să aplice ceea ce au învățat. După ce elevii au învățat un concept nou, proiectați o parte a lecției dvs. pentru a include o serie de activități pe care elevii le pot aplica pentru a-și testa cunoștințele despre un concept pe care tocmai l-au învățat. Activați regimul/ritmul **Student** când ajungeți la paginile cu activități **Notă:** Dacă începeți *Monster Quiz*, *Team Quiz*, sau *Shout It Out!*, toți elevii vor fi implicați în activitate. Toate celelalte activități pot fi efectuate individual.

Îmbunătăți lecția nivelând activitățile pe care le adaugi, astfel încât elevii să poată selecta o activitate care să se potrivească nivelului lor de înțelegere.





Puteți urmări când cineva din elevi a terminat realizarea sarcinii individuale și puteți chiar vedea produsul elevului. (Dacă sunteți în clasă reală, puteți să vă deplasați în sala de clasă pentru a ajuta elevii individual în timp ce aceștia explorează activitățile în ritmul lor).

## Crearea evaluărilor formative

1. Pentru a crea o activitate de evaluare formativă Accesați biblioteca de lecții, faceți clic

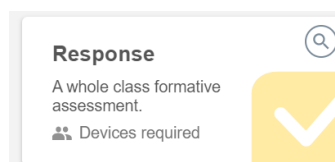
pe butonul **Adăugare activități** , apoi selectați **Răspuns**.

SAU

Pentru a adăuga această activitate într-o lecție existentă: din , deschideți lecția în **modul Editare**, derulați în sortatorul de pagini până la punctul în care doriți să inserați activitatea,

faceți clic pe butonul **Adăugare pagină**,  selectați **Răspuns**.

Se deschide caseta de dialog Evaluare răspuns. *Adăugare conținut*.



2. Selectați tipul de întrebare pentru prima întrebare. Puteți alege opțiune multiplă, adevărată sau falsă, răspuns multiplu, sondaj / opinie sau răspuns scurt.

### NOTĂ


Tipul de întrebare determină formatul de răspuns. De exemplu, un test cu opțiuni multiple oferă patru răspunsuri potențiale de la A la D, în timp ce un test adevărat sau fals va oferi doar răspunsuri True și False pentru ca elevii să le selecteze.

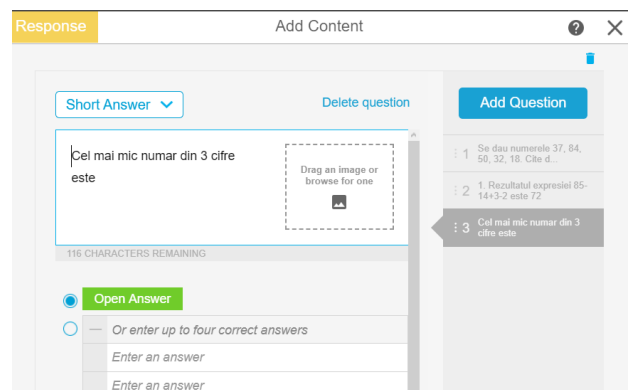
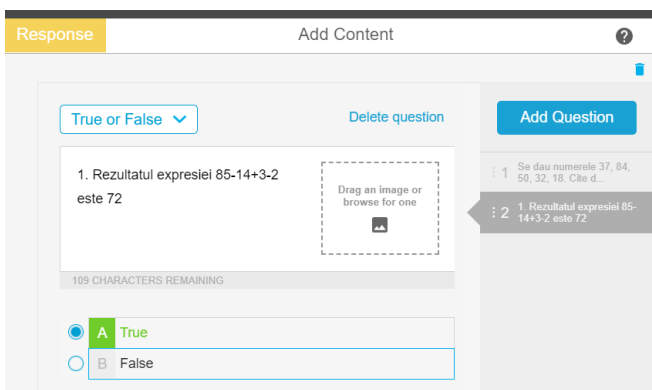
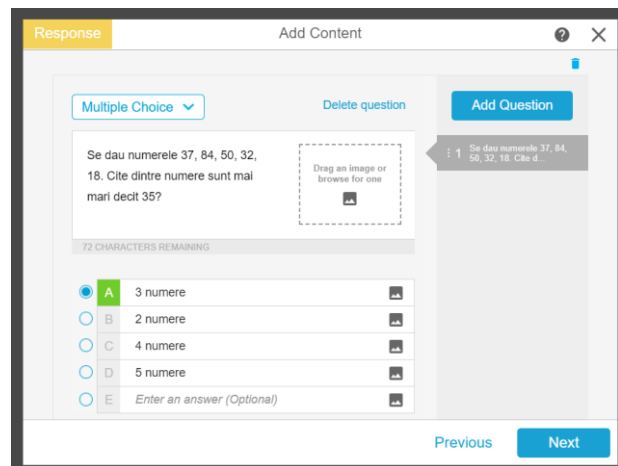
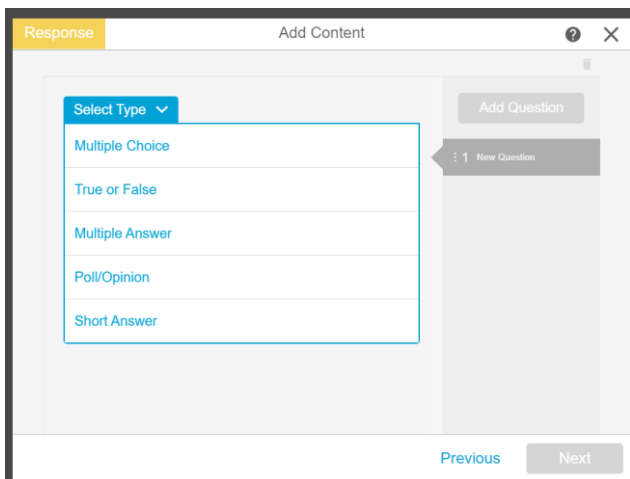
3. Introduceți o întrebare și răspunsurile acesteia. Puteți utiliza până la 150 de caractere.

### NOTĂ

Fiecare întrebare necesită cel puțin două răspunsuri.

Pentru a adăuga o imagine, atingeți pictograma **Adăugare imagine**  .


4. Selectați răspunsul corect pentru întrebarea pe care tocmai ați adăugat-o .
5. Utilizați butonul **Adaugă întrebare** pentru a continua adăugarea de întrebări. Deasupra casetei de text *Introduceți o întrebare*, puteți modifica tipul de întrebare pentru fiecare întrebare pe care o adăugați. Pentru a reveni și a edita întrebări, utilizați butonul **Precedent**.
6. Când ați terminat adăugarea de întrebări, faceți clic pe **Următorul**.  
Se deschide caseta de dialog *Revizuire conținut*. Aici puteți adăuga un titlu și instrucțiuni.
7. Faceți clic pe **Finish**.  
Evaluarea se încarcă apoi apare pe o nouă pagină de lecție.



### Revizuirea rezultatelor ca profesor

1. Pentru a încheia activitatea, atingeți **Activitate** finalizată și apoi atingeți **Finalizare și revizuire**

Rezultatele testului cu întrebări apar pe afișajul clasei.

2. Utilizați săgeata din colțul din dreapta jos al ecranului pentru a trece la rezultatele următoarei întrebări.
3. Când ați terminat de examinat rezultatele elevilor din clasa, aveți următoarele opțiuni:
  - Exportare rezultate - atingeți **Exportare rezultate** în colțul din dreapta jos al ecranului pentru a salva rezultatele evaluării într-un fișier Microsoft Excel.
  - Resetați activitatea - atingeți butonul de resetare  din bara de control a modului de livrare din stânga pentru a reseta evaluarea.

### Revizuirea rezultatelor ca student

Când elevii încheie evaluarea, ei primesc feedback instantaneu pe dispozitivele lor pentru fiecare întrebare.


Elevii pot revizui rezultatele prin:

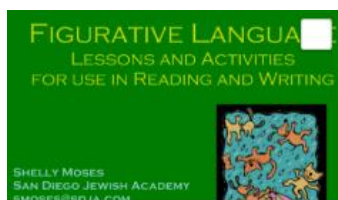
- Folosirea săgeților din partea de sus a ecranului pentru a derula întrebările pentru a vedea rezultatul
- Atingeți butonul din colțul dreapta sus pentru a afișa rezultatele la toate întrebările, împreună cu procentul de întrebări cu răspuns corect în partea de jos a ecranului.

## Puteți genera legături pentru studenți și pentru profesori:

- Un link de acces al studentului permite unui elev să vizualizeze lecția partajată în afara clasei.

### Pentru a genera o legătură de partajare a lecțiilor pentru studenți

1. În biblioteca lecțiilor, găsiți lecția pe care doriți să o împărtășiți.
2. Faceți clic  în colțul din dreapta jos al miniaturii lecției pentru a deschide meniul *Mai multe* .



Figurative Language  
Jan 07 2016

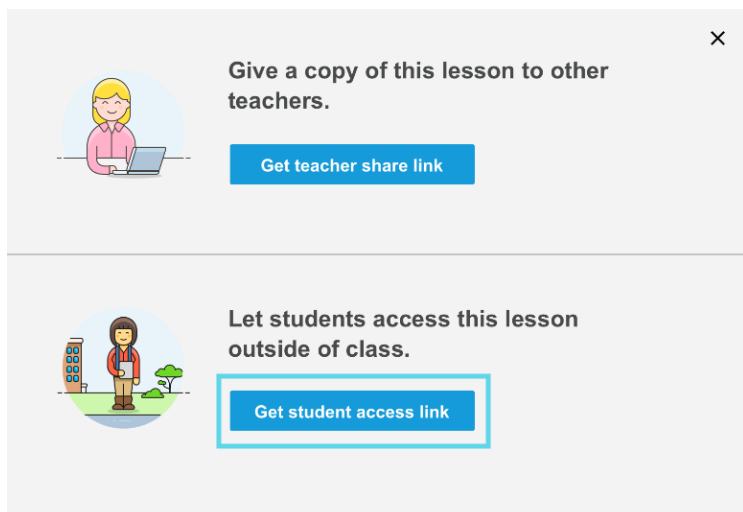


3. Selectați **Partajare legătură** din meniul *Mai multe* .

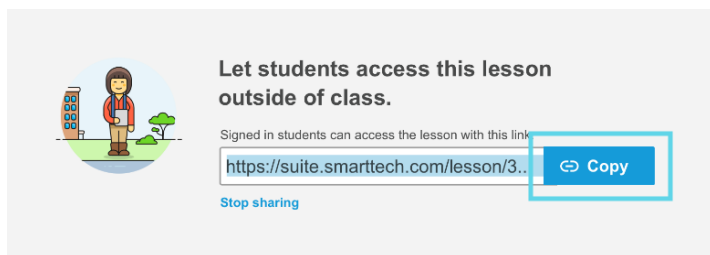


Apare dialogul Share Link și afișează opțiunile pentru generarea unei legături.

4. Faceți clic pe **Obțineți linkul de acces al studentului** pentru a genera linkul.



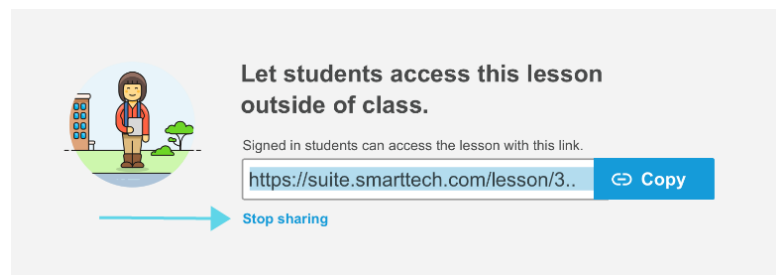
5. Faceți clic pe **Copiere** pentru a copia linkul în clipboard.



Partajați legătura copiată cu studenții. Puteți copia legătura într-un e-mail sau adăugați-o într-o misiune din Google Classroom.

Legăturile la lecții sunt active imediat. Oricine are linkul poate accesa lecția.

Dacă doriți să eliminați accesul la lecție, redeschideți dialogul *Share Link* și faceți clic pe **Stop din distribuire**.



## **NOTĂ**

Când încetați să partajați un link, acesta devine dezactivat. Pentru a partaja din nou o lecție generați un nou link.