

PROIECT DIDACTIC

Clasa a V-a Informatică și T.I.C.



Proiect didactic realizat de Anișoara Apostu, profesor Digitaliada, revizuit de Radu Tăbîrcă, inspector școlar Informatică

Textul și ilustrațiile din acest document începând cu pagina 2 sunt licențiate de Fundația Orange conform termenilor și condițiilor licenței Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0) care poate fi consultată pe pagina web <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>. Coperta (pagina 1), ilustrațiile, mărcile înregistrate, logo-urile Fundația Orange, Digitaliada și orice alte elemente de marcă incluse pe copertă sunt protejate prin drepturi de proprietate intelectuală exclusive și nu pot fi utilizate fără consimțământul anterior expres al titularilor de drepturi.

Disciplina: Informatică și T.I.C.

Clasa a V-a

Lecția: Algoritmi

Tipul lecției: evaluarea cunoștințelor / deprinderilor

Durata: 50 min

Competențe specifice:

1. definirea și exemplificarea noțiunii de algoritm;
2. definirea noțiunii de dată, clasificarea datelor (date de intrare, date de ieșire și date de manevră);
3. manifestarea creativă prin utilizarea unor aplicații simple de construire a unor jocuri digitale.
4. utilizarea eficientă a unor componente software.

Competențe derivate:

- **C1** - descrierea în limbaj natural a algoritmilor pentru rezolvarea unor situații din viața cotidiană;
- **C2** - identificarea datelor cu care lucrează algoritmi și tipul lor (date de intrare, date de ieșire și date de manevră), în scopul utilizării acestora în prelucrări;
- **C3** - enumerarea și precizarea caracteristicilor fiecărui tip de structură;
- **C4** - enumerarea și exemplificarea pașilor rezolvării unor probleme.

Strategii didactice

- **Metode și procedee didactice:** conversația, jocul didactic, explicația
- **Resurse materiale:**
 - laptop, videoproiector, tablete sau calculatoare
 - aplicația Kahoot
- **Forme de organizare:**
 - frontal
 - individual

Bibliografie:

- *Informatica pentru gimnaziu*, Emanuela Cerchez, Marinel Șerban
- www.create.kahoot.it

DESFĂȘURAREA LECȚIEI

ETAPELE LECȚIEI	COMPETENȚE SPECIFICE	ACTIVITATEA PROFESORULUI	ACTIVITATEA ELEVILOR	STRATEGII DIDACTICE	METODE DE EVALUARE
Moment organizatoric 2 minute		Verifică prezența, asigură/pregătește cele necesare pentru desfășurarea activității (fișe de lucru, tablete)	Elevii se pregătesc pentru oră		
Reactualizarea cunoștințelor 5 minute		Adresează întrebări referitoare la noțiunile teoretice, predate anterior (algoritm, date, tipuri de date, structuri).	Răspund la întrebările profesorului;		
Captarea atenției elevilor 7 minute		Prezintă elevilor, cu ajutorul videoproiectorului aplicația Kahoot și modul de lucru	Se pregătesc cu cele necesare pentru lecție.	Conversația Explicația	
Anunțarea titlului lecției și a obiectivelor 3 minute		Scrie titlul lecției pe tablă: „Algoritmi. Evaluare.” și anunță obiectivele urmărite în această lecție.	Elevii ascultă cu atenție și scriu titlul în caiete.	Conversația	
Evaluarea cunoștințelor/deprinderilor elevilor 25 minute	C1	<ul style="list-style-type: none"> Pentru a putea aplica testul „Agoritmi” cu aplicația Kahoot, se logheză în aplicație cu un cont și o parolă proprie. În pagina de start a aplicației, în câmpul Search kahoots!, tastează denumirea testului "Algorel" aflat la adresa web: https://play.kahoot.it/#/k/1690afaa-06ba-4e44-afb0-5c587a0be1e1 Accesează testul prin apăsarea butonului PLAY selectează metoda de joc CLASSIC (Player vs player); în fereastra următoare va apărea codul 	Elevii sunt atenți la explicațiile profesorului Accesează adresa www.kahoot.it și introduc codul PIN transmis de profesor; în pagina următoare își vor tasta numele în câmpul <i>Nickname</i> , după care vor accesa	Explicația	Observarea sistematică a elevilor

C2

PIN al testului, pe care îl va transmite elevilor.



- Precizează elevilor faptul că pot fi întrebări cu două răspunsuri corecte;
- După conectarea tuturor elevilor, pornește testul prin apăsarea butonului START.
- După finalizarea testului de către toți elevii, se salvează punctajele sub forma **Rezultate.xlsx**, se discută răspunsurile corecte și rezultatele obținute;
- Notează elevii în funcție de punctajul obținut.

testul (butonul

OK,go!).

- rezolvă testul în perioada de timp alocată;

- discută cu profesorul răspunsurile date.



Tema

Anunță tema pentru acasă.

Notează tema

Conversația