

## 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: Dispozitive periferice de intrare-ieșire, dispozitive de stocare**

**Tipul lecției:** recapitularea cunoștințelor

**Durata:** 50 minute

**Competențe specifice:**

1. utilizarea eficientă a unor componente software;
2. utilizarea eficientă și în condiții de siguranță a componentelor hardware
3. utilizarea eficientă și în siguranța a internetului ca sursă de documentare

**Competențe specifice:**

**C1** – precizarea structurii unui calculator

**C2** – recunoașterea dispozitivelor de intrare, ieșire, stocare

**C3** – clasificarea dispozitivele periferice ale unui calculator, din punctul de vedere al direcției de transfer al informației.

**Strategii didactice:**

- **Metode și procedee didactice:** conversația, explicația, jocul didactic

- **Resurse materiale:**

- videoproiector, tablete sau calculatoare
- aplicația Kahoot
- flipchart
- rebus



- **Forme de organizare:** frontală, individuală

**Bibliografie:**

- *Informatica pentru gimnaziu*, Emanuela Cerchez, Marinel Șerban
- [www.create.kahoot.it](http://www.create.kahoot.it)

## DEFĂȘURAREA LECȚIEI

ETAPELE LECȚIEI	COMPETENȚE DERIVATE	ACTIVITATEA PROFESORULUI	ACTIVITATEA ELEVILOR	STRATEGII DIDACTICE	METODE DE EVALUARE
<b>Moment organizatoric</b> 2 minute		Salutul. Verificarea prezenței elevilor. Pregătirea materialelor necesare lecției.	Salută profesorul. Își organizează locul de lucru.	Conversația	
<b>Reactualizarea cunoștințelor</b> 5 minute		Solicită răspunsuri referitoare la tema abordată ora anterioară, pe bază de întrebări.	Răspund la întrebări	Conversația	
<b>Captarea atenției elevilor</b> 7 minute		Profesorul îi provoacă pe elevi să completeze <b>rebusul</b> din <b>Anexa 1</b>	Elevii participă la discuție împreună cu profesorul	Conversația  Explicația	
<b>Anunțarea titlului lecției și a obiectivelor</b> 3 minute		Scrie titlul lecției pe tablă: „Dispozitive periferice” și anunță obiectivele urmărite în această lecție. Profesorul explică elevilor parcursul lecției și dă explicațiile necesare bunei desfășurări a activității.	Ascultă explicațiile profesorului, notează titlul și obiectivele lecției.	Conversația	
<b>Recapitularea conținuturilor</b> 8 minute		Adresează întrebări recapitulative legate de tipurile de dispozitive periferice de intrare și ieșire și de stocare;	Elevii participă activ la lecție, răspunzând întrebărilor puse de profesor.	Explicația	Observarea sistematică a elevilor
<b>Obținerea performanței</b> 20 minute	<b>C3</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Test creat cu aplicația Kahoot</li> <li>• Pentru a putea aplica testul „<b>Dispozitive de intrare-ieșire</b>” cu aplicația Kahoot, se loghează în aplicație cu un cont și o parolă proprie.</li> <li>• În pagina de start a aplicației, în câmpul Search kahoots!, tastează denumirea testului „<b>Dispozitive intrare vs ieșire</b>” aflat la adresa web: <a href="https://play.kahoot.it/#/k/a839eb77-2cde-49a6-9323-599372d42964">https://play.kahoot.it/#/k/a839eb77-2cde-49a6-9323-599372d42964</a></li> <li>• În continuare, accesează testul prin apăsarea butonului <b>PLAY</b> și selectează metoda de joc <b>CLASSIC (Player vs player)</b>; în fereastra următoare va apărea codul PIN al testului, pe care îl va transmite elevilor. După conectarea tuturor elevilor, se va porni testul prin apăsarea butonului <b>START</b>.</li> </ul>	Accesează adresa <a href="http://www.kahoot.it">www.kahoot.it</a> și introduc codul PIN transmis de profesor; în pagina următoare își vor tasta numele în câmpul <i>Nickname</i> , după care vor accesa testul (butonul <b>OK,go!</b> ).	Explicația Exercițiul Munca individuală	Observarea sistematică a elevilor

		 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Precizează elevilor faptul că pot fi întrebări cu două răspunsuri corecte;</li> <li>• După finalizarea testului de către toți elevii, se vor salva punctajele sub forma <b>Rezultate.xlsx</b>, se vor discuta răspunsurile corecte și rezultatele obținute;</li> <li>• Notează elevii în funcție de punctajul obținut și descriptorii de performanță stabiliți:</li> </ul>	 <p>Elevii rezolvă testul în perioada de timp alocată;</p> <p>Discută cu profesorul răspunsurile date.</p>		
<p><b>Asigurarea feed-back-ului</b> 5 minute</p>		<p>După ce elevii încheie activitatea, profesorul le adresează întrebări de reflecție: Cum vi s-a părut Evaluarea cu aplicația Kahoot? Ce v-a plăcut cel mai mult ? Elevii care s-au evidențiat vor fi notați.</p>	<p>Elevii răspund la întrebări</p>	<p>Conversația</p>	<p>Aprecieri verbale</p> <p>Analiza activității</p>

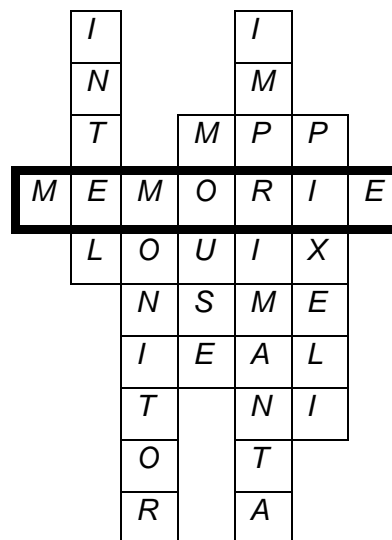
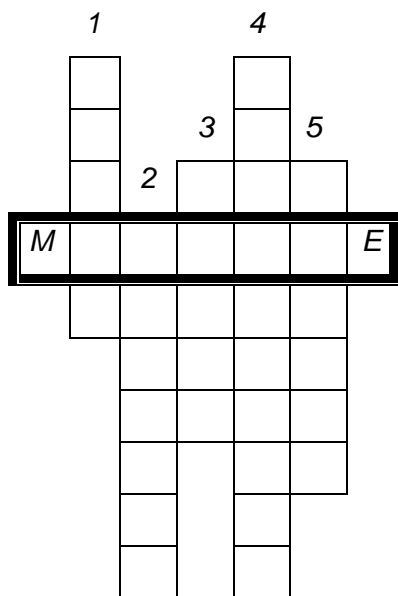
### Evaluare cu ajutorul aplicației KAHOOT

#### DESCRIPTORI DE PERFORMANȚĂ:

F B	B	S
<p>Răspunde corect la toate cele 10 întrebări din testul Dispozitive de intrare-ieșire</p>	<p>Răspunde corect la minimum 8 întrebări din testul Dispozitive de intrare- ieșire</p>	<p>Răspunde corect la minimum 6 întrebări din testul Dispozitive de intrare- ieșire</p>

## ANEXA 1

Profesorul îi provoacă pe elevi să completeze, pe verticală, rebusul următor de pe flipchart:



### REBUS

1. Firmă renumită în fabricarea procesoarelor
2. Dispozitiv principal de ieșire la un calculator
3. „Șoricelul” calculatorului.
4. Dispozitiv de ieșire folosit la imprimarea rezultatelor prelucrării datelor pe hârtie
5. Cele mai mici puncte individuale de culoare