

## 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:** Recapitulare - Algoritmi

**Tipul lecției:** evaluarea cunoștințelor/deprinderilor

**Durata:** 50 min

**Competențe specifice:**

1. definirea noțiunii de dată, clasificarea datelor (date numerice, constante, variabile);
2. definirea noțiunii de expresie, clasificarea operatorilor
3. manifestarea creativă prin utilizarea unor aplicații simple de construire a scripturilor pentru rezolvarea problemelor.

**Competențe derivate:**

**C1** - enumerarea și exemplificarea pașilor rezolvării unor probleme în mediul grafic Scratch;

**C2** - clasificarea datelor și a operatorilor cu care lucrează algoritmi;

**C3** - descrierea în limbaj natural a unor algoritmi pentru rezolvarea unor situații din viața cotidiană.

**Strategii didactice**

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

**Bibliografie:**

*Informatică și TIC*, Carmen Diana Baican, Melinda Emilia Coriteac


*Informatică și TIC*, Luminita Ciocar, Stefania Penea, Claudia-Elena Stan, Oana Rusu

*Informatica pentru gimnaziu*, Emanuela Cerchez, Marinela Șerban

[www.didactic.ro](http://www.didactic.ro)

[www.digitaliada.ro](http://www.digitaliada.ro)

## DESFĂȘURAREA LECȚIEI

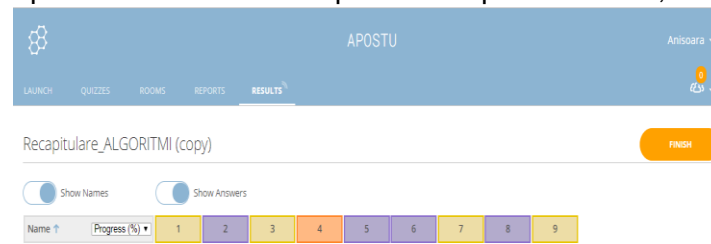
ETAPELE LECȚIEI	COMPETENȚE DERIVATE	ACTIVITATEA PROFESORULUI	ACTIVITATEA ELEVILOR	STRATEGII DIDACTICE	METODE DE EVALUARE
<b>Moment organizatoric</b> 1 minut		Verifică prezența, asigură/pregătește cele necesare pentru desfășurarea activității (fișe de lucru, tablete)	Elevii se pregătesc pentru oră		
<b>Reactualizarea cunostintelor</b> 10 minute	<b>C3</b>	Adresează întrebări referitoare la noțiunile teoretice, predate anterior Profesorul cere elevilor să-și reamintească noțiunea de algoritm și să dea exemple din viața cotidiană	Răspund la întrebările profesorului;		
<b>Captarea atenției elevilor</b> 6 min		Deschide aplicația Socrative și le explică elevilor modul de conectare   Explică elevilor ce tip de evaluare se va realiza pe parcursul lecției și oferă explicațiile necesare bunei desfășurări a activității. Precizează elevilor faptul că testul cuprinde 9 întrebări notate cu câte 1 punct și 1 punct oficiu.	Elevii sunt atenți la explicațiile profesorului	Conversația  Explicația	
<b>Anunțarea titlului lecției și a obiectivelor</b> 3 minute		Scrie titlul lecției pe tablă: „ <b>Recapitulare - Algoritmi</b> ” și anunță obiectivele urmărite în această lecție.	Elevii ascultă cu atenție	Conversația	
<b>Evaluarea cunoștințelor/deprinderilor elevilor</b> 30 minute	<b>C1</b>	Pentru a putea aplica testul „Recapitulare_Agoritmi” cu aplicația Socrative, profesorul se loghează în aplicație cu un cont și o parolă proprie. <a href="https://b.socrative.com/teacher/#import-quiz/32512834">https://b.socrative.com/teacher/#import-quiz/32512834</a>  În pagina de start a aplicației Socrative, accesează butonul LAUNCH - opțiunea QUIZ, din fereastra deschisă se alege testul Recapitulare_Algoritmi - apasă butonul NEXT, în pasul următor se permite alegerea Modulului de lansarea a testului:  • Instant Feedback	<ul style="list-style-type: none"> <li>• accesează adresa <a href="https://b.socrative.com/login/student/">https://b.socrative.com/login/student/</a>;</li> <li>• vor trece numele ROOM-ului accesat (în acest caz Anișoara)</li> <li>• în următoarea fereastră își vor tasta numele în câmpul</li> </ul>	Explicația	Observarea sistematică a elevilor

C2

- Open Navigator
- Teacher paced

După alegerea modului de lansare, de exemplu INSTANT Feedback, se activează din setări butoanele ce permit: amestecarea întrebărilor, a răspunsurilor, afișarea numelor elevilor și a răspunsurilor corecte;

După conectarea tuturor elevilor din clasă, profesorul apasă butonului **START** pentru începerea testului;



Precizează elevilor faptul că întrebările pot fi:

- o întrebări cu alegere multiplă;
- o întrebări cu alegere duală: Adevărat/Fals;
- o întrebări cu răspuns scurt;

După finalizarea testului, aplicația Socrative afișează imediat răspunsurile fiecărui elev: numărul răspunsurilor corecte din maximum de întrebări (la acest test 9 întrebări);

- se discută răspunsurile corecte și rezultatele obținute;
- în cazul în care nu există posibilitatea conectării la internet, se poate utiliza varianta tipărită a testului Recapitulare\_Algoritmi: ANEXA 1\_Quiz.

Profesorul notează elevii în funcție de punctajul obținut.

Nickname, după care vor accesa testul - butonul Join.

- rezolvă testul în perioada de timp alocată;

- discută cu profesorul răspunsurile date.