

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: Miniproiect ScratchJr.

Tipul lecției: dobândire de noi cunoștințe

Competențe specifice:

1. utilizarea eficientă a unor componente software;
2. manifestarea creativă prin utilizarea unor aplicații simple: ScratchJr.

Competențe derivate:

C1- specificarea utilității limbajului de programare grafic ScratchJr.;

C2 - crearea scripturilor respectând ordinea logică;

C3 - utilizarea butoanelor oferite de aplicația ScratchJr. pentru a crea un proiect

Strategii didactice:

- **Metode și procedee didactice:** conversația, explicația, jocul, exercițiul, învățare prin descoperire, observarea, algoritmizarea, studiul de caz.

- **Resurse materiale:**

- fișa de lucru
- flipchart sau tablă pentru prezentarea ideilor
- videoproiector
- tablete

- **Forme de organizare:** activitate frontală, lucru individual

- **Concepte abordate:**

- limbaj de programare
- script
- butoane

BIBLIOGRAFIE:

www.didactic.ro







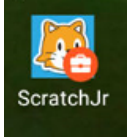


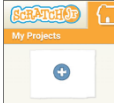

www.digitaliada.ro

DESFĂȘURAREA LECȚIEI

ETAPELE LECȚIEI	COMPETENȚE SPECIFICE	ACTIVITATEA PROFESORULUI	ACTIVITATEA ELEVILOR	STRATEGII DIDACTICE	METODE DE EVALUARE
Moment organizatoric 1 minut		Verifică prezența, asigură/pregătește cele necesare pentru desfășurarea activității (fișe de lucru, tablete)	Elevii se pregătesc pentru oră		
Reactualizarea cunoștințelor 4 minute		Adresează întrebări referitoare la noțiunile teoretice legate de limbajul de mediului de programare ScratchJr.	Răspund întrebărilor profesorului;		
Captarea atenției elevilor 7 minute		Profesorul deschide aplicația ScratchJr. și se vizualizează proiectele din meniul "Help".	Elevii sunt atenți la explicațiile profesorului	Conversația Explicația	
Anunțarea titlului lecției și a obiectivelor 3 minute		Scrie titlul lecției pe tablă: „ Miniproiect ScratchJr. ” și anunță obiectivele urmărite în această lecție.	Elevii ascultă cu atenție și scriu titlul în caiete.	Conversația	
Fixarea cunoștințelor 15 minute	C1 C2	Profesorul împarte elevilor Anexa 1 și cu ajutorul acesteia elevii vor crea un Miniproiect ScratchJr. Sunt împărțite elevilor temele de proiect și sunt reamintite etapele importante ce trebuie respectate pentru realizarea corectă a unui proiect: Elevii vor scrie mici programe, numite scripturi , cu ajutorul cărora personajele se pot mișca, își pot schimba înfățișarea, pot scoate sunete, pot interacționa între ele, pot fi controlate de utilizator, pot „vorbi”; Ordinea acestor blocuri este foarte importantă, pentru că ele stabilesc derularea acțiunii din scenă: stabilirea	Elevii sunt atenți la explicațiile profesorului și participă activ la lecție, răspunzând la întrebările puse de profesor. Elevii notează cu atenție în caiete. Elevii deschid tabletele, accesează aplicația ScratchJr. și exersează lucrul cu blocurile puse la dispoziție.	Explicația	Observarea sistematică a elevilor

	C3	<p>fundalului, alegerea personajelor și modul cum interacționează acestea;</p> <p>Fiecare personaj va avea propriul rol pe scenă, adică vom scrie câte un script (sau mai multe) pentru fiecare în parte;</p> <p>Elevii vor deschide tabletele și vor accesa aplicația ScratchJr. Fiecare elev va crea un proiect nou și la final își va prezenta proiectul și va fi notat.</p>	Prezintă colegilor miniproiectele realizate cu ajutorul aplicației TeamViewer.		
Asigurarea feed-back-ului 5 minute		<p>Profesorul solicită elevilor să schimbe tableta cu colegul de bancă pentru evaluarea intercolegială, explică metoda de evaluare. Face aprecieri verbale.</p> <p>Fiecare doi elevi schimbă tabletele între ei și verifică nivelul pe care l-au rezolvat. În funcție de descriptorii de performanță din fișa de lucru 1, acordă câte un calificativ colegului de bancă.</p> <p>Elevii care s-au evidențiat vor fi notați.</p>	Elevii răspund la întrebări	Conversația	<p>Aprecieri verbale</p> <p>Analiza activității</p>

Anexa 1

Legenda aplicatiei ScratchJr.	Pasii	Descriere
<p>➤ Blocuri de Start</p>  <p>➤ Blocuri pentru deplasare înainte/stânga/dreapta/sus/jos</p>  <p>➤ Blocuri aspect</p>  <p>➤ Blocuri de sunet</p>  <p>➤ Blocuri control</p>  <p>➤ Blocuri de sfârșit</p> 	<p>Pasul 1. Aplicația se va deschide de la iconița</p>  <p>Pasul 2. La deschiderea aplicatiei Scratch Jr., putem observa două butoane:</p>  <p>Butonul Help permite vizualizarea animatiilor existente</p> <p>De asemenea aplicatia permite crearea animatiilor proprii, accesând butonul :</p>  <p>Pasul 3. Crearea unui proiect nou:</p>  <ul style="list-style-type: none"> - adaugă minimum 2 personaje; - inserează un background la alegere; - cu ajutorul blocurilor oferite de aplicație, personajele vor interacționa creând o animație 	<p>ScratchJr. este un program distractiv ce te ajută să înveți bazele programării folosind personaje ce interacționează într-un mediu virtual. Limbajul este ușor, cu reguli simple. Folosind ScratchJr., poți plasa obiecte dintr-o galerie dată, într-o lume virtuală, apoi poți realiza diferite secvențe pentru a anima aceste obiecte.</p>  <p>Ghidul editorului Paint al aplicației ScratchJr.</p> 