Unitatea şcolară aplicantă: **Şcoala Gimnazială Sfântul Vasile**
Adresa: **Bd. Republicii, 145, Ploiesti, jud. Prahova**
Telefon: **0244 59 59 54** **www.scoala-ploiesti.ro**

# NEURON

Andreea Petre Ana Marin Radu Marin

Domeniul în care se încadrează proiectul:

**tehnologie informaţională computerizată (TIC) şi creaţie de soft educaţional**

# ARGUMENT

Evoluţia furtunoasă a calculatorului în ultima perioadă ne-a prins cumva pe picior greşit şi mulţi au fost cei care nu au înţeles bine fenomenul, transformându-l într-un scop şi nu într-un mijloc. Copiii au devenit mai violenţi, iar maturii au fost aproape izolaţi în casele lor, interacţiunile dintre ei tinzând spre zero odată cu evoluţia comerţului on-line. Peste toate acestea apare dorinţa de recuperare a timpului pierdut faţă de zonele cu dezvoltare lentă dar constantă, având drept rezultat imediat utilizarea calculatorului şi a produselor conexe indiferent dacă este cazul sau nu.

Această concepţie greşită se reflectă şi asupra educaţiei oferite elevilor noştri. Ei sunt animaţi de tentaţia de a înlocui elemente ale realităţii cotidiene cu substitutele lor virtuale.

Nu trebuie totuşi să considerăm că jocurile pe calculator sunt în totalitate dăunătoare. Din cauza lipsei de experienţă şi cunoaştere a părinţilor şi a educatorilor, se întâlnesc jocuri nepotrivite cu vârste nepotrivite; această alăturare ducând inevitabil la manifestări neplăcute. Tratând toate jocurile pe computer ca pe nişte jocuri inofensive şi lăsându-le la îndemâna oricui, nu facem altceva decât să dezvoltăm partea egoistă, mercantilă şi războinică a copiilor noştri, deveniţi fără să ştie şi fără să vrea nişte duri obosiţi şi irascibili, înzestraţi de familie cu falsă inteligenţă şi falsă maturitate.

Acest software educaţional este o culegere de programe menite să ajute elevii să înţeleagă mai bine şi să îşi însuşească noţiunile elementare dobândite la şcoală, să îi apropie de natură, să înveţe să facă legături între discipline, dar şi să îi atragă spre activitatea de creaţie. Prin intermediul acestor jocuri, elevii sunt ajutaţi să-şi exerseze competenţele de relaţionare interdisciplinară într-un mod plăcut şi eficient.

ECHIPA DE PROIECT:

| | |
|---|---|
| *- profesor coordonator* | **Andreea Petre,** *profesor* |
| *- art director* | **Ana Marin,** *elevă în clasa a VII-a D a Gimnaziului Sf. Vasile din Ploieşti* |
| *- integrator multimedia* | **Radu Marin,** *student UPB* |
| *- consultant tehnic* | **Doru Marin,** *freelancer* |

# OBIECTIVE

***OBIECTIV URMĂRIT:***

- formarea şi dezvoltarea la elevi a competenţelor TIC şi angrenarea acestora în proiecte pe acestă temă care să le dezvolte personalitatea;
- prezentarea calculatorului ca pe un mijloc şi nu un scop;
- utilizarea acestuia pentru a produce software;
- introducerea noţiunilor de bază din multimedia;
- migrarea dinspre joacă înspre creaţie.

***OBIECTIVE SPECIFICE ALE PROIECTULUI:***

- Crearea unor produse din sfera softurilor educaţionale cu aplicabilitate sporită asupra mai multor discipline şcolare, inclusiv a legăturilor dintre acestea;
- Popularizarea acestor produse prin intermediul site-ului didactic.ro, al site-ului şcolii şi ale altor medii de profil.

***BENEFICIARI DIRECŢI:***

- elevii Şcolii Gimnaziale Sf. Vasile Ploieşti;
- cadre didactice interesate în folosirea softurilor educaţionale în activitatea zilnică la catedră.

***BENEFICIARI INDIRECŢI:***

- părinţi, comunitate locală.

## TABLA ÎNMULŢIRII

Un mod mai uşor de a învăţa şi a exersa tabla înmulţirii. Veţi vedea şi cum ne ajută la calculul diverselor suprafeţe.

## APRINDE BECUL

Dacă vreţi să vă încercaţi îndemânarea la operaţii aritmetice, aici e de voi. Citiţi cu atenţie  explicaţiile şi daţi-i drumul la treabă. becul se va aprinde doar la rezultate corecte. puteţi să vă alegeţi operaţiile şi limita superioară a numerelor cu care doriţi să lucraţi.

## INSECTAR

Gândăcelul Elenei Farago, scris şi recitat, împreună cu o colecţie, mică, ce-i drept, de insecte mai puţin obişnuite de pe meleagurile noastre. Fiecare are dedicată câte o pagină cu o scurtă descriere şi cu imagini.

## MIRACOLUL UNEI AVENTURI

O lecţie neconvenţională despre apă, un nou tip de abordare, care vrea sa prezinte posibilităţle tehnologiei de astăzi în educarea oamenilor de mâine.