



STEAMERS

PLAN DE LECȚIE

Îți place să crezi jocuri pentru colegii tăi? Îți place să desenezi? Îți place să folosești computerul? ... Acum este momentul să facem toate aceste sarcini împreună. Veți crea un storyboard folosind computerul și apoi colegii tăi vor trebui să ghicească și să pună în ordinea potrivită lunile și anotimpurile!

Sumar

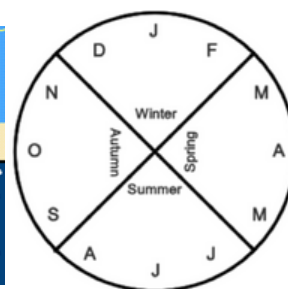
Data	xxx	Durata totală	40 min
Subiect	Utilizarea tehnologiei pentru a învăța diferitele anotimpuri (software de desen)		
Grupa de vârstă sau clasa	Clasa: 5-6		
Subiect principal	Creating a storyboard game based on Seasons		
Concepte cheie sau subcapitole	<ul style="list-style-type: none">Utilizarea eficientă a PC-uluiAccesarea aplicațiilor specificeÎnvățarea funcțiilor de bază (folosirea mouse-ului, instrumente de desen, salvarea fișierului)	<ul style="list-style-type: none">Identificarea anotimpurilorIdentificarea lunilor pentru fiecare anotimpDiferite activități asociate fiecărui anotimp	

Obiective de învățare

- Elevii ar trebui să demonstreze cunoștințe în utilizarea tehnologiei (tablete/PC),
- Analizarea și înțelegerea diferitelor anotimpuri și diferitelor luni care aparțin fiecărui anotimp
- Capacitatea de a-și prezenta povestea în clasă
- Crearea unui desen
- Abilitatea de a asocia diverse evenimente din viața reală cu un anumit sezon

Material necesar

- PC profesor
- Proiector / Tablă electronică
- Tablete/PC-uri
- Pixuri/Hârtie pentru scrierea punctelor marca lunile din fiecare sezon



Plan de lecție

	Durată	Ghid	Remarci
activitate de încălzire	3 minute	Îți place să creezi jocuri pentru colegii tăi? Îți place să desenezi? Îți place să folosești computerul? Acum este momentul să facem toate aceste sarcini împreună. Veți crea un storyboard folosind computerul și apoi colegii tăi vor trebui să ghicească și să pună în ordinea potrivită lunile și anotimpurile!	începe prin a le pune aceste întrebări pentru a-i face entuziasmați și dornici să asculte ceea ce faci....
	2 minute	Arătați-le o prezentare PowerPoint care prezintă anotimpuri și câteva cuvinte cheie de bază, cum ar fi primăvară, vară, toamnă, iarnă, cald, cald, rece, rece, Să mergem, picnic, plajă, plimbare, zăpadă	Dați-le câteva idei de desen
Activitatea principală	5 minute	Arătați-le cum să acceseze aplicația de desen pe tabletă/PC	Subliniați că desenele simple vor fi suficiente. În funcție de cunoștințele clasei
	20 minute	<ul style="list-style-type: none">Elevii ar trebui să scrie cele patru anotimpuri și sub fiecare anotimp ar trebui să scrie lunile.Apoi ar trebui să-și folosească computerul/tableta pentru a face desene simple reprezentând cele patru anotimpuriApoi ar trebui să salveze desenul.	Elevii pot lucra în grup în funcție de disponibilitatea resurselor sau de constanțele de timp
	5 minute	<ul style="list-style-type: none">Profesorul va aduna apoi toate desenele și va folosi proiectorul pentru a afișa unele dintre ele afișând aleatoriu diferite anotimpuri	Profesorul ar trebui să aleagă diferite anotimpuri de la diferiți elevi
evaluare	5 minute	Pentru fiecare, elevii ar trebui să recunoască ce anotimp demonstrează.	

Exercițiu de evaluare

Profesorul poate verifica dacă elevii au identificat lunile corecte care aparțin fiecărui anotimp. Va verifica pentru a vedea câte rutine au fost capabili să identifice elevii și câte fotografii au putut să salveze. De asemenea, pot verifica relativitatea rutinei cu fotografiile pe care le-au salvat

Concluzii și recomandări

- Această lecție poate fi ajustată în consecință în funcție de disponibilitatea resurselor, de exemplu tablete sau numărul de computere
- Elevii ar putea lucra în grup
- O soluție alternativă ușoară la lecție ar putea fi aceea că lunile și anotimpurile sunt deja afișate pe proiectorul clasei sau pe tabla albă, iar apoi elevii pot fi rugați să vină pe tablă și să potrivească sezonul corect cu lunile corecte.