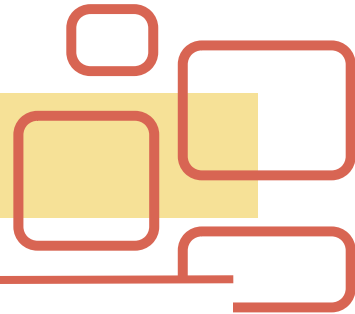




STEAMERs

PLAN DE LECȚIE



Să creăm povestea anotimpurilor
Cum să proiectăm prima noastră aventură grafică cu App ScratchJr?

Sumar

Data	xxx	Durată totală	3-4 ore
Subiect	ScratchJr este un limbaj de programare pentru copii cu vârsta de la cinci ani. Copiii își vor crea propria poveste animată interactivă. Povestea va descrie anotimpurile.		
Grupă de vârstă sau clasă	De la 5 ani		
Tema principală	Elevii vor face prima poveste grafică a anotimpurilor anului. Vor folosi aplicația gratuită „Scratch Jr”.		
Concepte cheie sau sub teme	<ul style="list-style-type: none">Definiți povestea animată graficDezvoltați un algoritmic folosind blocuri ScratchJr	<ul style="list-style-type: none">Învățați să folosiți Scratch Jr.	

Obiective de învățare

- Personalizați personajele
- Înregistrați sunete și adăugați-le la proiecte
- Implementați medii diferite
- Combinați diferite blocuri de mișcare în secvențe programate
- Gândiți creativ.
- Lucrați în colaborare.



Material necesar

- 0 tabletă per grup, cu aplicația Scratch Jr. descărcată și instalată.
- Ghid de utilizare a ScratchJr

Plan de lecție

	Durață	Ghid	Remarci
Activitate de încălzire	15 minute	Începem activitatea întrebând elevii „Câte moduri există de a spune o poveste?” Ideea este că elevii pot detecta că există multe moduri de a spune o poveste, unele mai tradiționale și altele mai moderne.	De exemplu, profesorul oferă mai multe exemple. Un teatru, un film de animație, un joc video, o carte audio, mimă etc.”.
	15-20 minute	Amintiți-le elevilor că avem nevoie de un „Program” pentru a crea istoria. Vom folosi un limbaj special bazat pe blocuri funcționale.	Profesorul poate încuraja clasa întrebând: Putem comunica cu tableta folosind aceeași limbă în care vorbim unul cu celălalt? De ce nu? Cum putem comunica cu mașinile? Cum se numește acest „mod de a comunica” cu mașinile?
	10 minute	Treceți în revistă anotimpurile anului, evoluția lor și caracteristicile fiecăruia.	
Activitate principală	10 minute	Explicați elevilor că vom spune povestea anotimpurilor anului într-un mod interactiv, folosind aplicația „Scratch Jr”.	Subliniați elevilor că vom vedea un exemplu de poveste. Fiecare grup își poate crea propria poveste folosindu-și imaginația și instrumentele oferite de aplicație.

Plan de lecție





	Durată	Ghid	Remarci
activitate principală	10 minute	<p><u>Activități ghidate:</u></p> <p>1. Împărțiți clasa în grupuri de câte doi până la trei elevi și dați-le câte o tabletă per echipă.</p> <p>2. Noțiuni introductive cu ScratchJr. Profesorul le arată cum să înceapă un nou proiect în ScratchJr.</p>	Aplicația Scratch Jr nu poate fi instalată pe computere
	15-20 minute	<p><u>Activități ghidate:</u></p> <p>3. Introducere în blocurile de mișcare. Toți cei din clasă ar trebui să urmărească profesorul în timp ce ea/el mută un bloc de mișcare (dreapta, stânga, sus, jos) în zona de script și apasă blocul pentru a face pisica Scratch să se miște. Copiii ar trebui să dubleze sarcina prezentată.</p>	<p>Lăsați elevii să facă propriul exemplu folosind cele patru blocuri de mișcare. Revizuiți proiectul odată terminat.</p> 
	10-15 minute	<p><u>Activități ghidate:</u></p> <p>4. Introducere în blocul Start/End. Adăugați blocurile Start și End la secvență. Povestea va începe când steagul verde este apăsat</p>	<p>Lăsați elevii să adauge noile blocuri în programul lor.</p> 
	10-15 minute	<p><u>Activități ghidate:</u></p> <p>5. Demonstrați copiilor cum să aleagă un personaj nou din biblioteca de caractere.</p>	Se recomandă ca fiecare elev să introducă și să-și programeze propriul caracter.

Plan de lecție

	Durată	Instrucțiuni	Remarci
activitate principală	10-20 minute	<u>Activități ghidate:</u> 6. Arătați cum să personalizați un personaj adăugând o fotografie a feței noastre.	Încurajează fiecare membru al grupului să-și personalizeze personajul cu propria fotografie
	10-15 minute	<u>Activități ghidate:</u> 7. Explicați cum să alegeți/schimbați fundalul, pentru a da mai mult dinamism poveștii.	Ideea este de a folosi fundalul pentru a simula anotimpurile anului. Profesorul poate introduce tema întrebând: Care dintre fundaluri poate reprezenta larna? și primăvara?
	20-30 minute	<u>Activități ghidate:</u> 8. Încurajați fiecare grup să-și programeze propria poveste folosind instrumentele învățate Prezentați proiectul restului clasei, explicând ce blocuri au folosit pentru a-și crea colajul și ce este afișat pe ecran.	Se recomandă să profitați de acest exercițiu pentru a întări conceptele elevilor care au nevoie de mai mult sprijin.
	10-15 minute	<u>Activități ghidate:</u> 9. Explicați elevilor cum să-și înregistreze propria voce și să o adauge la poveste. Implementați această nouă funcție în proiectul lor.	Elevii vor avea nevoie de noua funcție pentru a crea „Povestea anotimpurilor”.



Plan de lecție

	Durată	Instrucțiuni	Remarci
main activity	5-10 minute	<p><u>Activități ghidate:</u> 10a. Explicați elevilor că vom realiza un nou proiect de la zero aplicând toate funcțiile învățate: „Istoria anotimpurilor”.(1) Este un proiect liber (fiecare grup poate spune povestea după cum dorește). Următoarele subiecte trebuie incluse în poveste: - Proiectul trebuie să înceapă cu steagul verde. - Trebuie să existe cel puțin un personaj (pot fi mai mulți) care se mișcă și vorbește (aparatură de înregistrare). - Trebuie să existe cel puțin patru fundaluri care să reprezinte cele patru anotimpuri ale anului (2).</p>	<p>(1) În cazul în care profesorul consideră că este convenabil, poate profita de posibilitatea de a revizui funcțiile. (2) Profesorul poate propune următoarele studii facultative:</p> <p>Iarnă </p> <p>Primăvară </p> <p>Toamnă </p> <p>Vară </p>
	20-30 minute	<p><u>Activități ghidate:</u> 10b. Profesorul poate oferi sugestii acelor grupuri care sunt blocate.</p>	<p>De exemplu: Un personaj cu fața unuia dintre elevi poate introduce anotimpurile (voce de fundal) în timp ce schimbă cele 4 fundaluri.</p>
	20-30 minute	<p><u>Activități ghidate:</u> 10c. Fiecare grup trebuie să prezinte proiectul restului clasei, explicând ce funcții au folosit pentru a-și crea colajul și ce este afișat pe ecran.</p>	<p>Profesorul trebuie să încurajeze participarea tuturor membrilor grupului. Pentru a evalua dacă toți elevii au participat și au atins obiectivele propuse.</p>

Exercițiu de evaluare

Acest exercițiu de evaluare se poate desfășura în grup, ținând cont de faptul că toți membrii trebuie să participe.

1. Elevul a fost capabil să coopereze în grup pentru a spune o poveste

- El/ea a respectat opinia și sugestia celuilalt
- El/ea și-a asumat responsabilitatea pentru sarcinile lor
- El/ea a participat activ în timpul lecției

2. Toți elevii ar trebui să vină cu idei creative pentru a crea povestea.

3. Povestea îndeplinește cerințele stabilite. Pentru a face acest lucru, elevii au trebuit să folosească următoarele funcții:

- Combinați diferite blocuri de mișcare în secvențe programate
- Personalizați personajele
- Înregistrați sunete și adăugați-le la proiecte
- Implementați medii diferite

Concluzii și recomandări

- Înainte de a efectua această lecție, ar fi recomandat să finalizați planul de lecție anterior (primul nostru program de calculator)
- Ideea acestei lecții este de a introduce elevii în conceptul de programare printr-o aplicație amuzantă, pentru ca ei să își poată programa propriile povești și jocuri interactive
- Lecția poate fi extinsă prin repetarea exercițiilor anterioare și introducerea unor blocuri mai complexe.