



# Erasmus+



## **Activitatea 2 – PRIETENUL MEU, CALCULATORUL** Institutor ALINA SAMOILĂ

### **Planul de lectie**

**CLASA: a IV-a**

**ARII CURRICULARE implicate:** Limbă și comunicare, Matematică și Științe ale naturii, Om și societate, Arte, Tehnologii

**OBIECTUL: „PRIETENUL MEU, CALCULATORUL”**

**SUBIECTUL: Aplicații pe calculator pentru disciplinele: Limba și literatura română, Geografie, Matematică, Ed. plastică – prin programele: „CAXTON”, „HIKE”, „SKETCH”, „HOORAY”**

**TIPUL LECȚIEI: de consolidare a cunoștințelor, priceperilor și deprinderilor**

**OBIECTIVE OPERAȚIONALE:**

- să respecte normele de securitate care se impun în utilizarea calculatorului;
- să utilizeze corect termenii de specialitate referitori la programul de editare de texte și desene(Editor, Word etc.);
- să aplice cunoștințele despre punctele cardinale în cadrul unor situații noi de învățare;
- să descifreze coduri secrete și mesaje ascunse;
- să manipuleze cu pricepere mouse-ul și tastatura pentru realizarea unor aplicații interdisciplinare;



# Erasmus+



- să descopere posibilități de utilizare a programelor învățate pentru alte activități;
- să manifeste o atitudine de colaborare cu colegii pe parcursul activității.

**METODE ȘI PROCEDEE:** conversația, exercițiul, explicația, demonstrația, observația, problematizarea, jocul didactic, munca independentă, munca în echipă;

**MIJLOACE DE ÎNVĂȚĂMÂNT:)** fișe de lucru, planșe.

Am pregătit copiilor un plan amuzant de vacanță. E un plan de sarcini sub formă de coduri. Ele au fost scanate cu ajutorul unei aplicații instalate pe telefonul mobil. Da, sunt adepta folosirii dispozitivelor electronice în scop educațional.





# Erasmus+



Fișele au fost organizate pe zile. Pe fiecare fișă au fost nouă sarcini. Am combinat diverse activități care să îi încurajeze pe copiii să citească, să facă ordine, să îi ajute părinții, să se gândească la ceva, să picteze, să învețe ceva nou. Elevii au scanat codurile. S-au împărțit pe echipe. Toate echipele au pornit în același timp să descopere codurile ascunse. Câștigătoare va fi echipa care va descifra cele mai multe coduri, va da cele mai rapide și corecte răspunsuri.





# Erasmus+





# Erasmus+





# Erasmus+



Am realizat aplicații în următoarele domenii:

- Limba și literatura română – scrierea și corectarea unui text dat, utilizând tastatura (programul CAXTON);
- Geografie – prin intermediul programului HIKE, bazându-ne pe cunoștințele despre punctele cardinale, dar și pe spiritul nostru de observație și perspicacitate – pentru a alege și parcurge traseele posibile până la obiectivul indicat de computer, fără „accidente”;
- Ed. plastică sau Matematică – la alegere, respectiv, programele SKETCH sau HOORAY.

<p><b>Dirijarea învățării</b></p> <p><b>(Obținerea performanțelor și asigurarea feed-back-ului)</b></p> <p>(40 min.)</p>	<p><b>a)</b>-S-au repetă oral „comenzile” pentru accesarea <b>programului „CAXTON”</b>;</p> <ul style="list-style-type: none"><li>-S-au introdus comenzile respective utilizând tastatura.</li><li>-S-a scris textul (dat pe fișele de lucru).</li><li>-S-au depistat greșelile.</li><li>-S-au corectat greșelile depistate, utilizând „tastele săgeți, ștergere, spațiu”.</li><li>-S-au realizat colorarea „paginii” și a literelor, alegând culori potrivite.</li><li>- Verificare, aprecieri</li></ul> <p>*Unde am putea aplica PRACTIC aceste cunoștințe? (referate, compuneri, proiecte, portofolii...)</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Ieșire din program</li></ul>
--	---



# Erasmus+



**b)-Programul HIKE – accesare ;**

-Repetare – Indicativele numerice corespunzătoare punctelor cardinale și a cerințelor ;

-

-**EXERCİȚIU–JOC: „Atenție și rapiditate”** – concurs între membrii echipei ;

-„**Premierea**” câștigătorilor se face prin aplauze și desene.

**c)-SKETCH sau HOORAY – la alegere !**

- Desenul realizat sau punctajul obținut vor demonstra abilitățile membrilor echipei în ce privește activitatea cu computerul, cât și nivelul cunoștințelor și al deprinderilor în domeniul vizat: educație plastică sau calcul matematic rapid.

-Aprecieri

- Ieșire din program

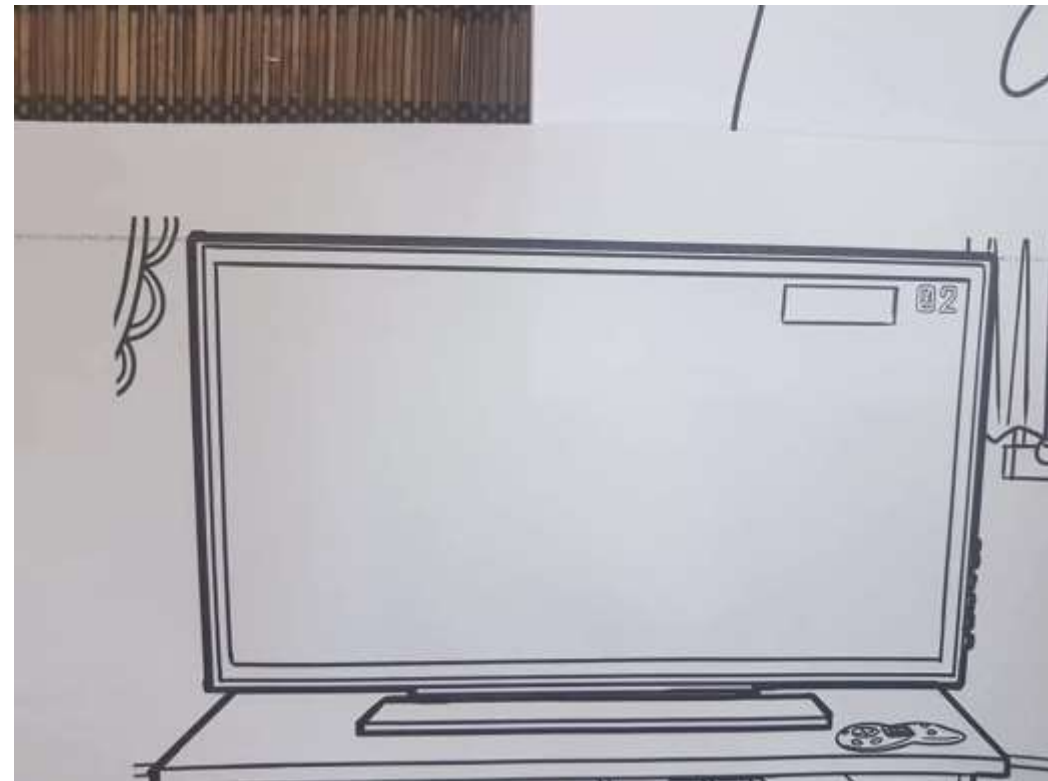
-Oprirea calculatoarelor

-Verificarea operațiilor executate

În paginile următoare câteva imagini din ceea ce am învățat:



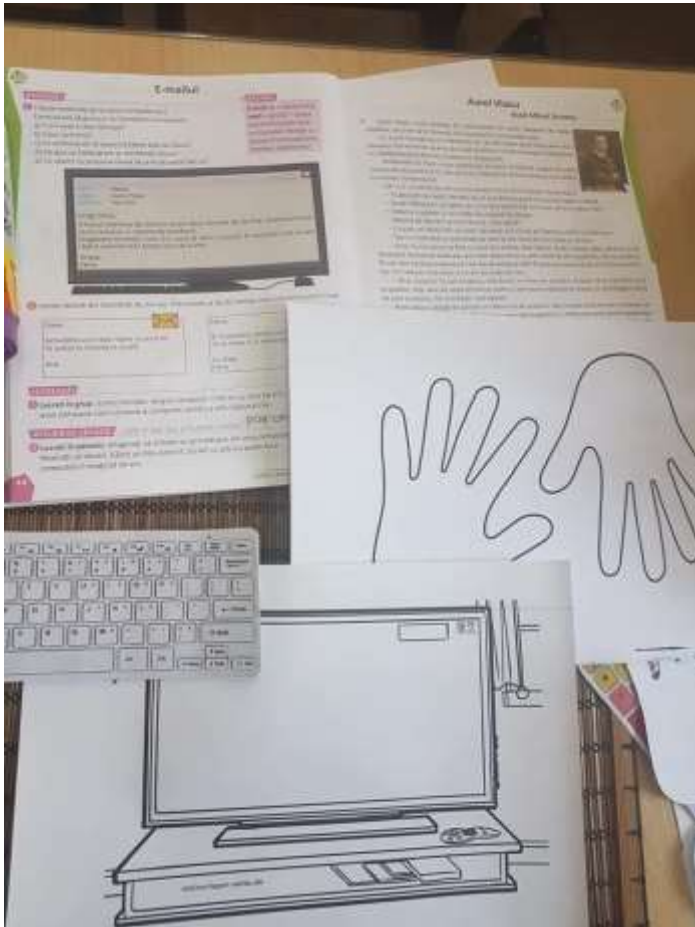
# Erasmus+





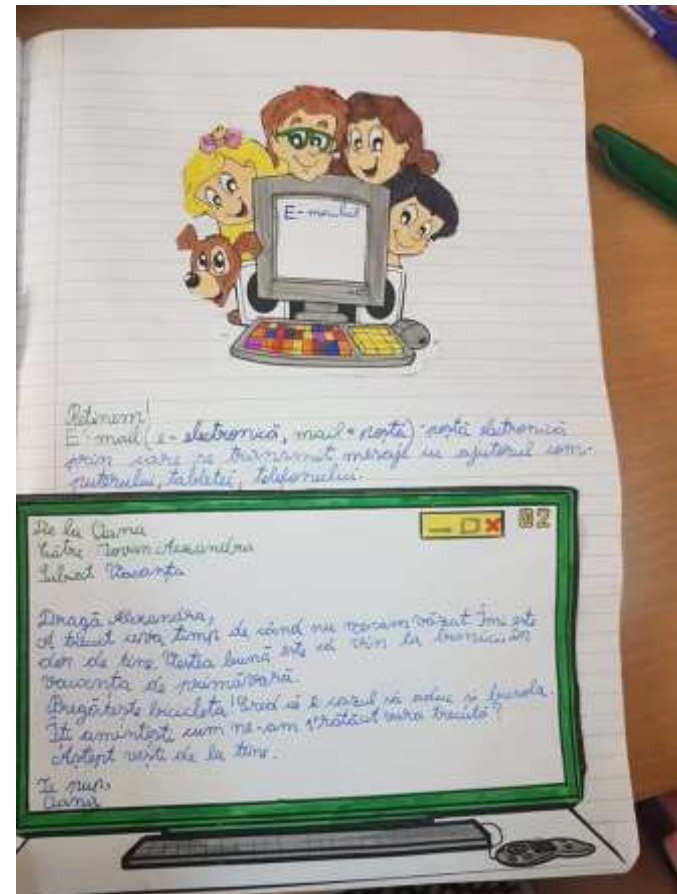


# Erasmus+





# Erasmus+



Definiție:  
E-mail (e - electronică, mail - poșta) este electronică prin care se trimisunt mesaje în ajutorul unor calculatoare, tablete, telefonului.

De la Clămia  
Kăbe Popovici  
Lilac Răușta

Dragă Alexandra,  
Atunci când nu eram încă în școală  
am de la tine multe lucruri și eu la  
bucurești de primăvară.  
Dragă te înțeleg că ai să ai o viață  
Iti amintesti cum ne-am jucat  
când erai de la tine.

Te iubesc  
Clămia



# Erasmus+





# Erasmus+



ASTA DA ȘCOALĂ!