

Școala Gimnazială nr. 28 „Dan Barbilian”

Constanța

PROIECT DE PROGRAMĂ PENTRU

DISCIPLINA OPȚIONALĂ

**„Exploratori în lumea instrumentelor
digitale”**

Clasa a IV-a B

Anul școlar 2022 – 2023

Propunător,

Prof. înv. primar, Simion Cristina

Denumire Opțional: Exploratori în lumea instrumentelor digitale

Tipul: Opțional transcurericular

Arii curriculare implicate: Limbă și comunicare, Matematică și științe ale naturii, Om și societate, Arte și Tehnologii

Propunător: Simion Cristina

Școala Gimnazială nr. 28 „Dan Barbilian” Constanța

Clasa a IV-a B

Anul școlar: 2022-2023

Notă de prezentare:

Lumea contemporană se caracterizează printr-o evoluție rapidă și imprevizibilă a științei și tehnicii, generând o mișcare vastă de idei, de invenții, de descoperiri, o creștere exponențială a informației și a tehnologiei de vârf, având drept consecință informatizarea societății, restructurarea și reînnoirea unor demersuri transcureculare. În contextul actual devine necesară consolidarea unui set de valori stabile și coerente, care să determine la toți actorii educației conduite favorabile unui stil de viață sănătos, mental, emoțional, fizic, socio-moral.

Abordarea transdisciplinară, prin integrarea cunoștințelor din diferite domenii, creează posibilitatea formării unei viziuni globale asupra realității înconjurătoare. Elementele primare ale cunoașterii limbii române, ale mediului natural și ale artei prezintă un interes aparte pentru elevi, motivându-i către informare, analiză, creare, reflecție și implicare activă.

Calculatorul a devenit un instrument de bază în orice activitate și un mijloc didactic eficient. Contextul actual ne determină să utilizăm într-o pondere foarte mare aplicațiile/ platformele digitale, elevii și cadrele didactice se familiarizează cu noile instrumente, le valorifică și le utilizează frecvent în activitatea curentă.

Am propus programa de opțional „Exploratori în lumea instrumentelor digitale” pentru a fi cât mai aproape de sufletul și mintea copilului. Structurat la nivelul ariilor curriculare *Limbă și comunicare, Matematică și științe ale naturii, Om și societate, Arte și Tehnologii*, opționalul are ca obiectiv general stimularea unor demersuri educaționale care să conducă la eficientizarea învățării în școală.

Formarea deprinderilor de muncă intelectuală, dezvoltarea gândirii logice, a gândirii creatoare, stimularea interesului pentru învățare activă, creșterea motivației pentru învățare,

crearea unui climat stimulatîv și competitiv, dezvoltarea gustului estetic și formarea deprinderilor de a lucra în echipă sunt alte obiective urmărite prin derularea activităților opționalului.

Competențe generale:

1. Inițierea elevilor în utilizarea calculatorului/ mijloacelor multimedia actuale;
2. Formarea unor deprinderi de ilustrare, tehnoredactare, editare foto/ video;
3. Realizarea unor materiale vizuale/ auditive/ colaborative relevante pentru a ilustra diverse aspecte;
4. Dezvoltarea competențelor de comunicare, creativitate, simț estetic, colaborare.

Competențe specifice și activități de învățare asociate:

Competențe specifice	Activități de învățare
1. Utilizarea aplicațiilor/ platformelor grafice de tehnoredactare: <i>Word, PowerPoint, Canva, WordArt, Paint</i>	- Exerciții de ilustrare a proverbelor, poveștilor și povestirilor, poeziilor imaginate sau preluate din literatură, folclor; - Realizarea unor produse sub forma unor documente word, imagini, fotografii, documente pdf sau inserate în documente word, capturi de ecran, afișe, postere, logo-uri
2. Redactarea unor prezentări cu ajutorul aplicațiilor multimedia: <i>PPT, Canva, Story Jumper, Book Creator, Stop Motion, Comics, Mozaik</i>	- Exerciții de realizare a unor prezentări privind aspecte din localitatea unde locuiesc sau învață elevii (prezentare generală, scurt istoric, personalități marcante ale localității, așezare geografică, scurtă cercetare privind istoria numelui localității, legende, elemente reprezentative, tradiții, instituții) - Jocuri de identificarea a elementelor temporale și spațiale ale obiectivelor prezentate; - Realizarea unor produse sub forma unor afișe, postere, prezentări, animații, filmulețe, benzi desenate;

	<ul style="list-style-type: none">- Exerciții de stabilire a tablourilor digitale vizuale într-un context epic;
3. Editarea unor fotografii/ filmări cu ajutorul aplicațiilor/ platformelor specifice: <i>Animoto, Youtube, Thinglink, Powtoon</i>	<ul style="list-style-type: none">- Exerciții de editare a imaginilor audio/ video ce conțin elemente care duc la implicarea activă a elevilor în viața comunității, exemple de bune practici, întâmplări din viața comunității etc- Exerciții – joc de recunoaștere a locurilor prezentate, legendelor, personalităților marcante, tradițiilor, instituțiilor reprezentative;- Exerciții colaborative și interactive de realizare a produselor finale în echipă;
4. Utilizarea aplicațiilor digitale pentru evaluare: <i>Google Forms, Kahoot, WordWall</i>	<ul style="list-style-type: none">- Exerciții de învățare-evaluare sub formă de joc;- Probe de evaluare utilizând aplicații de evaluare;- Completare Puzzle;- Completare de rebusuri;- Jocuri interactive;- Exerciții de povestire a unui text narativ;
5. Exprimarea opiniilor personale cu ajutorul aplicațiilor interactive: <i>Mentimeter, Padlet</i>	<ul style="list-style-type: none">- Exerciții de integrare a cuvintelor și expresiilor în compoziții proprii;- Formularea de întrebări și răspunsuri, opinii personale pe platforme interactive;- Introducerea propriilor produse într-o galerie virtuală;- Exerciții de argumentare pro și contra pe o temă dată;

<p>6. Utilizarea poștei electronice pentru comunicare/ colaborare: <i>yahoo, gmail, hotmail</i></p>	<ul style="list-style-type: none">- Utilizarea adresei poștale electronice oferită de școală pe platforma Gsuite;- Realizarea unei adrese poștale electronice proprii;- Exerciții de identificare a elementelor constitutive ale unui mesaj transmis prin poșta electronică, folosirea acestora în mesajele proprii;- Transmiterea de informații, mesaje, produse finale către colegi sau profesori;- Exerciții de comunicare interpersonală și de grup;
<p>7. Conștientizarea pericolelor din mediul virtual și identificarea modalităților de a fi evitate (platforma <i>OradeNet</i> – organizația <i>Salvați copii</i>)</p>	<ul style="list-style-type: none">- Vizionarea unor prezentări, filmulețe educative;- Jocuri de conștientizare a pericolelor pe Internet;- Colectarea de informații cu privire la pericolele ce pot fi mai greu observabile;- Jocuri de rol privind modurile în care se pot proteja.

Conținuturi:

- 1. Călătorie în țara imaginației**
 - a. Proverbe ilustrate
 - b. Povești și povestiri ilustrate
 - c. Poezii imaginate sau preluate din literatură, folclor
- 2. În lumea spectacolului**
 - a. Afișe de promovare a unui spectacol
 - b. Fluturași de promovare a unui eveniment
 - c. Postere pentru evenimente
- 3. Sunt cetățean implicat al orașului meu**
 - a. Localitatea mea
 - b. Personalități marcante ale comunității locale
 - c. Istoria numelui orașului

d. Tradiții locale

4. Competiție și colaborare

a. Teste de cultură generală

b. Expoziții colaborative

c. Poșta electronică

5. Capcanele internetului

Sugestii metodologice:

Predarea-învățarea opționalului „*Exploratori în lumea instrumentelor digitale*” va fi orientată pe rezolvarea unor sarcini de lucru, utilizându-se preponderent metoda învățării și a formării deprinderilor prin rezolvarea unei game cât mai variate de aplicații practice și punându-se accent pe realizarea cerințelor și a sarcinilor de lucru.

Programa permite o abordare didactică flexibilă, care lasă loc adaptării la particularitățile de vârstă și individuale ale copiilor. Specificul opționalului impune metode didactice interactive, recomandând cu precădere aplicațiile digitale, practice, individuale, în echipă.

Locul de desfășurare a instruirii se recomandă a fi un laborator de informatică în care – pentru optimizarea demersului didactic – este necesar să existe o dotare minimală care presupune un număr de calculatoare egal cu numărul elevilor din clasă, conectate în rețea și cu acces la toate serviciile INTERNET. Configurația calculatoarelor trebuie să permită rularea aplicațiilor prin care vor fi formate competențele specifice.

În anumite zile elevii vor veni cu propriile device-uri și vom desfășura activitatea interactiv, în sala de clasă. Elevii vor folosi rețeaua Wi-fi a clasei și vor fi supravegheați permanent privind aplicațiile utilizate.

Evaluarea reprezintă o componentă de bază a procesului educațional. Abordarea modernă a evaluării ca activitate de învățare are un impact stimulativ asupra elevului. În acest context, sunt adecvate metode precum: observarea sistematică a comportamentului elevilor urmărind progresul personal, portofoliul individual al elevilor, autoevaluarea, interevaluarea, probe practice prin realizarea unor proiecte care să valorifice achizițiile elevilor și să stimuleze în același timp dezvoltarea de valori și atitudini, în contexte firești, adaptate vârstei, expoziții periodice etc.

Modalități de evaluare:

- **Probe practice:** realizarea unor produse finale (imagini, fotografii, documente pdf sau inserate în documente word, capturi de ecran, afișe, postere, logo-uri, afișe, postere, prezentări, animații, filmulețe, benzi desenate)

- **Portofoliu tematic digital**: produse ale activității
- **Expoziții digitale** cu lucrările elevilor.

Bibliografie:

Bocoș, M., Jucan D. (2017). *Teoria și metodologia curriculumului*. Pitești: Editura Paralela 45.

Giurgea, D. (2006). *Ghid metodologic pentru disciplinele opționale*. București: Editura D&G Editur.

*** Ordin pentru aprobarea *Metodologiei privind dezvoltarea curriculumului la decizia școlii*, Nr. 5915/ 02.11.2020

*** Suport de curs CRED (*Curriculum Relevant, Educație Deschisă pentru toți*) – Modulul I. *Un nou Curriculum național - conceptualizări necesare, 2018 – 2020*.