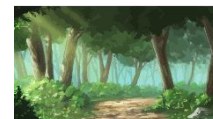


CARTEA JUNGLEI DANSUL LUI KAA TOATE SUBIECTELE

S4
T1-4
D1-9
L5 P1

Obiectivele lecției:

- închiderea proiectului
- autoevaluare
- creativitate
- competențe digitale



Activitate	Metodă/Interacțiune	leșire	1. Pregătirea pentru prezentare
Pregătiri, repetiții pentru show and tell live Sau Editarea unui videoclip Sau Crearea de animații Sau Crearea unui colaj, fotomontaj Sau Editarea unei prezentări (PPT, Prezi, etc.)	Lucru individual și în grup, sub conducerea unui membru al grupului. Grupurile de lucru trebuie să fie ajutate în coordonare, distribuirea sarcinilor de către profesor.	Arată și spune Sau Film despre poveste Sau Making-of film despre construcție Sau Album foto Sau Colaj, montaj foto Sau Prezentare Etc.	Timpul necesar: 40-60 de minute Materiale necesare: Fotografii despre roboți Fotografii despre realizarea roboților Fișiere audio, muzică Calculator/tabletă Sau Carton, hârtii colorate, creioane colorate, vopsea

Activitate	Metodă/Interacțiune	leșire	2. Prezentare
Spectacol live sau online Sau Prezentare de video, animație, fotomontaj, colaj etc. Audiență: colegi de clasă, colegi de școală, părinți	Prezentare	Părinții, ceilalți profesori, colegii de școală se familiarizează cu proiectul, cu povestea Copiii participanți își pot arăta noile abilități Competențele de comunicare și prezentare ale studenților participanți sunt întărite	Timpul necesar: 30-10 minute Materiale necesare • Spațiu pentru a arăta și a spune • Computer • Proiector • Suprafața de partajare video online

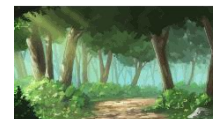
Activitate	Metodă/Interacțiune	Evaluare	3. Evaluare
Completarea fișei de autoevaluare Evaluare	Muncă individuală Discuții, feedback-ul profesorului	Evalueați procesul (fluxul, autonomia, cooperarea între membrii grupului). Consolidarea abilităților dezvoltate - feedback pozitiv - și specificarea abilităților care trebuie dezvoltate mai mult.	Timpul necesar: 25 minute leșire Profesorul obține o imagine detaliată a rezultatelor Elevii se confruntă cu punctele lor forte și cu abilitățile care urmează să fie dezvoltate

CARTEA JUNGLEI DANSUL LUI KAA TOATE SUBIECTELE

S4
T1-4
D1-9
L5 P2

Obiectivele lecției:

- închiderea proiectului
- autoevaluare
- creativitate
- competențe digitale



Tipuri de ieșiri:

Arată și spune

- Pentru colegii de școală
- Pentru părinți
- În direct sau online

Ieșire video

- Realizarea de videoclipuri despre roboți în mișcare
- Realizarea unui videoclip despre scene realizate de roboți ca marionete
- Realizarea de videoclipuri despre povești cu roboți ca personaje principale
- Realizarea unui "film din culise" despre construcția roboților
- Animație stop-motion despre povestea cu roboți ca personaje principale (PPT, Prezi)

Album foto/montaj (de ex.: Word, PPT Publisher)

- Fotografii despre roboți
- Fotografii despre realizarea roboților
- Album foto (tipărit/digital)
- Vizualizare a poveștii pe bază de colaj de hârtie cu fotografii și desene tipărite

Fișiere audio, muzică

- Sunete de roboți
- Narațiune de fundal (povestitor))
- Sincronizarea vocii date personajelor



Pentru a ajuta grupul să lucreze:

- Este important să se facă posibilă împărtășirea scenariilor între ei și cu cei din jur (colegi de școală, rude, alte școli din proiect).
- Este important să-i încurajăm pe elevi să considere greșelile pe care le-au făcut ca fiind o parte naturală a procesului de învățare, în loc de sentimente negative.
- Încurajarea performanței individuale

Evaluare:

- Acordați suficient timp pentru procesul de autoevaluare.
- La început, lăsați copiii să completeze formularul de autoevaluare.
- Dacă este necesar, ar trebui să aveți discuții personale cu elevii (ar trebui să faceți munca împreună).
- Faceți un cerc de feedback: fiecare copil trebuie să aleagă pe cineva din grup și să spună care este cea mai importantă trăsătură nouă pe care a arătat-o în timpul proiectului.
- Pe baza feedback-ului primit, trebuie să vă exprimați opinia pozitivă, dar și critică, cu privire la munca de grup.
- La următoarea ședință, atunci când distribuiți sarcinile elevilor, ar trebui să luați în considerare propria lor autoevaluare, precum și nevoile lor individuale.



Trimiteți rezultatul proiectului la

roborideproject@gmail.com și faceți parte din comunitatea noastră educațională! Împărtășiți-vă experiențele cu alți profesori din întreaga Europă!