

Puteți alege între Scratch, Open Roberta și C++.

<ul style="list-style-type: none">• Tema – Joc simplu, cu minim 3 personaje;• Produsul final – Un program realizat în Scratch, individual, în clasă – animație și interactivitate; acesta va fi prezentat unor vizitatori interni, cu vârste cuprinse între 10 și 14 ani;• Stimularea – Prezentarea produsului în parteneriat este prilej de inter-cunoaștere și de dezvoltare a abilităților de comunicare;• Stabilirea obiectivelor – (minim) Să fie folosite structuri liniare, decizionale și repetitive pentru a realiza un joc cu personaje;• Realizarea proiectului – În clasă, pornind de la exemplele lucrate în cadrul unității de învățare;• Prezentarea proiectului – Creatorul prezintă proiectul unui elev de la altă clasă, apoi îl invită să folosească programul/animația și discută despre realizare; creatorul primește bulină pentru îndeplinirea a minim o condiție din 3(Cunoaște instrucțiunile; A realizat o animație cu 3 personaje; A prezentat animația atractiv și interesant).	<ul style="list-style-type: none">• Tema – Animația roboțelului EV3;• Produsul final – Un program realizat, individual, în clasă(o animație cu EV3 cu trasee circulare/labirint, păstrarea unui drum în funcție de culoare sau orice produs care să presupună folosirea instrucțiunilor studiate);• Stimularea – Prezentarea produsului în parteneriat este prilej de inter-cunoaștere și de dezvoltare a abilităților de comunicare;• Stabilirea obiectivelor – (minim) Folosirea structurilor algoritmice studiate(la alegere):<ul style="list-style-type: none">○ într-un program deja elaborat în clasă, dar care este modificat de creatorul-elev;○ într-un program nou, realizat integral de elev.• Realizarea proiectului – În clasă, pornind de la exemplele lucrate în cadrul unității de învățare;• Prezentarea proiectului – Creatorul prezintă proiectul unui elev de la altă clasă, apoi îl invită să folosească programul/animația și discută despre realizare; creatorul primește bulină pentru îndeplinirea a minim două condiții din 3(Cunoaște instrucțiunile; A realizat o animație cu minim 6 linii de program; A prezentat animația atractiv și interesant).
<ul style="list-style-type: none">• Tema – Program cu variabile în C++;• Produsul final – Un program realizat, individual, în clasă, care să folosească ... (condiție minimă) o structură repetitivă sau una alternativă;• Stimularea – Prezentarea produsului în parteneriat este prilej de inter-cunoaștere și de dezvoltare a abilităților de comunicare;• Stabilirea obiectivelor – (minim) Folosirea structurilor algoritmice studiate, în care să fie utilizate variabile.• Realizarea proiectului – În clasă, pornind de la exemplele lucrate în cadrul unității de învățare;• Prezentarea proiectului – Creatorul prezintă proiectul unui elev de la altă clasă, apoi îl invită să folosească programul/animația și discută despre realizare; creatorul primește bulină pentru îndeplinirea a minim două condiții din 3(Cunoaște instrucțiunile; A realizat un program funcțional; A prezentat animația atractiv și interesant).	