

Plan de lecție

2023-1-SK01-KA220-SCH-00015112



Numele	Stil de viață	
blocului tematic Cum să păstrezi secrete?		
Categorie de vârstă	Durată	Numărul de ore de predare
8-15	135 de minute	3
Obiective educaționale centrate pe elev (standarde de conținut și performanță)		
Veda:		
Dobândirea de cunoștințe sistematice și obiective (matematică, tehnologie, artă).		
Matematică:		
- Elevul cunoaște proprietățile formelor geometrice. - El aderă la principiile economiei și știe cum să gestioneze banii. - El controlează numerele legate de comerț și circulația banilor.		
Tehnică / INF:		
- Studentul poate proiecta un produs în Tinkercad, pe care apoi îl poate imprima la o imprimantă 3D. - El/Ea controlează activitățile de lucru care vizează realizarea produselor proiectate. - Studentul poate crea un videoclip în Canva.		
Artă, design:		
- Elevul poate naviga în lumea artei și o poate conecta cu viața de zi cu zi. - Lucrează cu o gamă largă de stimuli artistici vizuali.		
Competențe ale secolului XXI:		
- Studentul poate analiza cu abilitate informațiile și poate crea soluții creative la probleme complexe. - Capabil să comunice eficient idei și să colaboreze cu ceilalți într-un mediu de echipă.		
Mijloace didactice și tehnici de predare:		
- Imprimantă 3D, - computer, card - de memorie, - program Canva, program Tinkercad.		
Resurse (videoclipuri, metodologie):		
- Minedu.sk – Isced 2, https://www.mcae.sk/pripadove-studie/jako-ziaci-zakladni-skoly-pracuju-s-3d-tiskarnou-makerbot-sketch/ https://abbrobotika.sk/ roboticka-3d-tlac/ https://www.vut.cz/www_base/ zav_prace_soubor_verejne.php?file_id=127729		
Faza motivațională: _____		

Dezvoltarea creativității și imaginației elevilor, dezvoltarea activității elevilor.

Poveste introductivă -familiarizarea elevilor cu faptul că bijuteriile pe care le confecționează vor fi folosite în scopuri caritabile.

Durată (min): 15 minute

Obiective (referitor la student):

- dezvoltarea empatiei și a apartenenței,

Activitate introductivă –motivație: Ghicește ce auzi.

- Mostre de bijuterii finite.

Introducere în problemă (cuvinte cheie): bijuterii, stil, ajutor

Întrebări și răspunsuri interactive (profesor, elev):

- Ai făcut vreodată bijuterii? Când eram copil, obișnuiam să fac bijuterii din mărgel.
- Crezi că e posibil să faci bijuterii folosind o imprimantă 3D? Nu știu. Poate. N-am încercat niciodată. Cunoști pe cineva cu o soartă similară? Da – mai exact, care a povestit o întâmplare. Nu.
-

Resurse:

- Explicarea scopului activității: încurajarea elevilor
- Stabilirea așteptărilor: ne așteptăm ca povestea să motiveze copiii și să își dorească să se implice în crearea de bijuterii.

Faza de expunere (descoperire): _

Durată (min): 100 minute

Obiective: producerea unui model de bijuterie într-o imprimantă 3D și producerea ulterioară a produsului final.

Integrarea științelor (materie principală): ____

Activități:

- crearea unui design artistic,
- programarea și imprimarea designului 3D al bijuteriilor,
- realizarea produsului final.

Integrare informatică (integrare micro:bit)

Activități:

- crearea unui videoclip în
- Canva, design de bijuterii în Tinkercad

Discuție în grup:

- Stabilirea prețului bijuteriilor -inele și cercei -2 euro, brățări și broșe - 3 euro, coliere - 5 euro. Studenții vor ajunge la un acord prin vot.
-

Revizuirea și evaluarea fazei de expunere (din perspectiva elevului):

- Elevul va evalua activitățile prin intermediul fișelor create (roșu - nu i-a plăcut, verde - i-a plăcut, galben - nu se poate exprima)

Faza de fixare (fixare și adâncire): _____

Durată (min): 20 de minute

Activități:

- Observarea copiilor,
- încurajarea și laudarea acestora în timpul activității. Reluarea
- procesului de producție abijuteriilor, de la design până la rezultatul final, crearea
- unui test în Kahoot.

Evaluarea studenților:

- Evaluarea elevilor pe baza activității Kahoot anterioare.

Atașamente:

- Test Kahoot.