

## Situație de învățare în care se utilizează aplicația digitală Doodle kids – Afișul digital

### Propunător:

Profesor învățământ primar, ANCUȚA SĂVAN

### Unitatea școlară:

Liceul Național de Informatică Arad

### A.

**Discipline:** Limba și literatura română/Arte vizuale și abilități practice

**Tema:** Afișul digital

**Aplicația digitală utilizată:** Doodle kids

**Clasa:** a III-a

**Competențe specifice vizate:**

*Limba și literatura română*

4.2. Redactarea unor texte funcționale simple care conțin limbaj vizual și verbal

4.5. Manifestarea disponibilității pentru transmiterea în scris a unor idei

*Arte vizuale și abilități practice*

1.3. Manifestarea receptivității față de mesajele exprimate prin limbaj vizual

2.2. Realizarea de creații funcționale în diverse tehnici pe diferite suporturi

**Obiectivul/obiectivele urmărite prin aplicarea metodei/instrumentului:**

*Elevul va fi capabil:*

01. Să întocmească un plan de realizare a unui afiș, ținând seama de cele cinci elemente: cui te adresezi, textul, titlul, imaginile, locul unde va fi postat afișul;

02. Să realizeze un afiș, utilizând aplicația digitală Doodle kids;

03. Să evalueze afișul realizat prin auto și interevaluare, pe baza unei fișe de control.

**Durata:** 90 minute

**Resurse necesare:** textul *Aventurile lui Habarnam și ale prietenilor săi* (Nikolai Nosov); fișă pentru plan de realizare și pentru evaluare afiș; tablete; aplicația Doodle kids; laptop, tablă interactivă.

### Bibliografie:

1. <https://educatia-digitala.ro/>
2. <https://digitaledu.ro/activitati-de-invatare-digitala/>
3. <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.doodlejoy.studio.kidsdoojoy>
4. xxx, Programa școlară pentru disciplina Limba și Literatura Română - Clasele a III-a – a IV-a, Anexa nr. 2 la OMEN nr. 5003/02.12.2014
5. xxx, Programa școlară pentru disciplina Arte Vizuale și Abilități Practice - Clasele a III-a – a IV-a, Anexa nr. 2 la OMEN nr. 5003/02.12.2014

### B.

**Descrierea situației de învățare:**

*Pas 1: Organizarea spațiului clasei și organizarea colectivului de elevi:*

Mobilierul va fi astfel organizat încât să permită ușor munca elevilor individual și în grup, prin simpla mutare a scaunului. Fiecare elev va dispune de tabletă. Pe o masă alăturată se vor găsi materialele de lucru: fișe.

*Pas 2: Provocarea:*

Profesorul clasei lansează provocarea de a realiza un afiș digital pentru o serată literară la care vor fi invitați părinții și prietenii, realizată la nivelul clasei, pe baza lecturii unei cărți îndrăgite de copii, *Aventurile lui Habarnam și ale prietenilor săi*.

Pentru această parte a activității, mesele de lucru vor fi așezate în formă de U, permițând o bună vizualizare a unor materiale care vor fi discutate în comun.

*Pas 3 Activitățile anterioare care conduc la realizarea ancorelor necesare pentru noile achiziții:*

Profesorul inițiază o conversație cu scopul de a reaminti elevilor povestirea, utilizând un colaj de imagini. Conversația se va axa pe: relatarea evenimentelor, descrierea personajelor, elementele de imagine și culoare (semnificațiile lor) care sporesc atractivitatea textului.

Se reamintesc cele cinci elemente necesare realizării unui afiș: cui te adresezi, textul, titlul, imaginile, locul unde va fi afișat/postat acesta.

*Pas 4: Prezentarea aplicației Doodle kids*

Utilizând laptopul și tabla interactivă, profesorul prezintă aplicația Doodle kids. Elevii vor fi așezați în echipe de câte patru, fiecare primind tableta. Urmând pașii prezentați de către profesor, fiecare își descarcă aplicația. Se vor ajuta între ei pentru a o face corect.

*Pas 5: Realizarea Planului realizării afișului*

Fiecare echipă primește fișe care vor fi completate cu pașii necesari realizării afișului, ținând cont de cele cinci elemente. Așadar, în cadrul echipei se stabilesc, pe baza textului *Aventurile lui Habarnam*, elementele de text, titlul, imaginile, publicul cărui i se adresează, spațiul online în care va fi postat. Se stabilesc inclusiv fonturile, culorile, aranjarea acestora.

*Pas 6: Realizarea afișului*

Pe baza planului conceput, fiecare echipă își realizează afișul, utilizând aplicația Doodle kids. Membrii echipei se consultă între ei, se sprijină atunci când au nevoie de ajutor.

*Pas 7: Interevaluare în cadrul echipei:*

După expirarea timpului de lucru, o fișă de evaluare în care sunt alocate puncte pentru fiecare dintre cele cinci elemente și în care sunt trecuți toți cei patru coechipieri, va fi distribuită fiecărei echipe. Se vor acorda punctaje de către membrii acesteia fiecăruia dintre afișele realizate, în limitele celor stabilite. Se alege afișul care a întrunit cel mai mare punctaj. Acesta va fi îmbunătățit pe baza sugestiilor celorlalți membri ai echipei.

*Pas 8: Interevaluare în cadrul colectivului de elevi:*

Fiecare echipă își va prezenta afișul ales întregului colectiv de elevi, utilizându-se tabla interactivă. Se va discuta pe marginea fiecărui afiș, conform fișei de evaluare. Discuțiile vor fi facilitate de către profesorul clasei care va orienta discuția și va interveni atunci când este nevoie.

Se stabilește cel mai bun afiș realizat. Acesta este îmbunătățit pe baza sugestiilor venite din partea celorlalte echipe și devine afișul pentru serata literară. Se postează online pe grupul părinților.

*Pas 9: Concluzii/Valorificarea experienței trăite.*

Se va purta o discuție cu elevii referitoare la modul în care au lucrat: ce le-a fost mai simplu, ce le-a fost mai dificil, cum s-au simțit lucrând în echipă, în ce contexte vor putea utiliza aplicația.

Se pune accentul pe faptul că aplicațiile digitale sunt utile, dar cu intervenția clară și orientată a celui care o folosește. Este important ca elevii să înțeleagă faptul că pentru realizarea unui produs digital de calitate este nevoie să se cunoască și respecte reguli, să se țină cont de opiniile și abilitățile celor alături de care lucrezi.

Fiecare elev va avea posibilitatea de a-și îmbunătăți afișul acasă și de a-l posta pe un padlet, realizat de către profesorul clasei.