

## 8. INFORMATICĂ ȘI TIC PRIN JOCURI ȘI APLICAȚII COLABORATIVE

<b>1. CRITERII CURRICULARE</b>	
<b>Denumirea programului:</b>	<b>Informatică și tic prin jocuri și aplicații colaborative - furnizor Fundația EOS - Educating for an open Society</b>
<b>Public țintă vizat:</b>	cadre didactice din învățământul preuniversitar
<b>Justificare (necesitate, utilitate):</b>	Program organizat la solicitarea cadrelor didactice în vederea dezvoltării competențelor privind procesul de predare - învățare - evaluare
<b>Durata (număr total de ore de formare):</b>	<b>42 de ore, 11 CPT / semestrul I + II</b>
<b>Locul de desfășurare a programului</b>	<b>CCD Argeș/filiale CCD</b>
<b>Curriculum-ul programului (competențe vizate, planificarea modulelor tematice, calendarul, programului)</b>	<p><b>Competențe vizate:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Instalarea și configurarea Minecraft: Education Edition pentru utilizare;</li> <li>• Folosirea MEE în diferite moduri și la diferite niveluri de dificultate;</li> <li>• Comunicarea cu ceilalți participanți utilizând modalitatea de exersare "Împreună cu clasa"</li> <li>• Crearea unei comunități pozitive de învățare;</li> <li>• Elaborarea și revizuirea unui plan de lecție cu MEE;</li> <li>• Utilizarea Code Connection pentru a conecta MakeCode cu MEE;</li> <li>• Folosirea exemplarelor realizate în MakeCode și rulate în MEE;</li> <li>• Experimentarea unor evenimente și acțiuni rezultate în urma unei secvențe de program în MakeCode;</li> <li>• Utilizarea MakeCode pentru a crea proiecte și soluții originale pentru diverse probleme;</li> <li>• Utilizarea coordonatelor relative și coordonatelor absolute în MakeCode;</li> <li>• Exersarea modalităților în care un algoritm dat se aplică problemelor din diferite domenii;</li> <li>• Descompunerea problemele în subproblemele pentru a facilita proiectarea, aplicarea și revizuirea algoritmilor;</li> <li>• Rezolvarea de probleme care utilizează componente create de cursant, cum ar fi funcții / proceduri, module și / sau obiecte;</li> <li>• Proiectarea și dezvoltarea de programe care combină structuri de control diverse, inclusiv bucle imbricate și instrucțiuni de condiționare compuse;</li> <li>• Compararea mai multor soluții posibile la o problemă și motivarea restricțiile soluțiilor alternative ale problemei.</li> </ul> <p><b>Planificarea modulelor tematice:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Modul I. Concepte introductive- Minecraft Education Edition MEE - 10 ore;</li> <li>• Modul II. Programare creativă pentru rezolvare de probleme în Minecraft – MakeCode MC - 30 ore;</li> <li>• Evaluare pe parcurs și finală - 2 ore.</li> </ul> <p><b>Calendarul programului:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Semestrul I - o sesiune de formare</li> <li>• Semestrul II - o sesiune de formare.</li> </ul>
<b>Modalități de evaluare a cursanților</b>	Portofoliu profesional, chestionare.

<b>2. RESURSE UMANE</b>	
<b>*Formatori implicați</b> (nume și prenume, specializare, nivel de pregătire, documente justificative privind calitatea de formator):	Formatorii județeni / naționali, acreditați
<b>Coordonatorul programului</b>	<b>Baltac Florin</b> , profesor metodist Casa Corpului Didactic Argeș
<b>3. CRITERII ECONOMICE</b>	
<b>Număr de cursanți planificați</b>	25 (cursanți)* 2 (grupe) = 50 cursanți/an școlar 2019 - 2020
<b>Costul programului/al activității</b>	6250 lei
<b>Cost estimativ/ora/participant</b>	4,16 lei