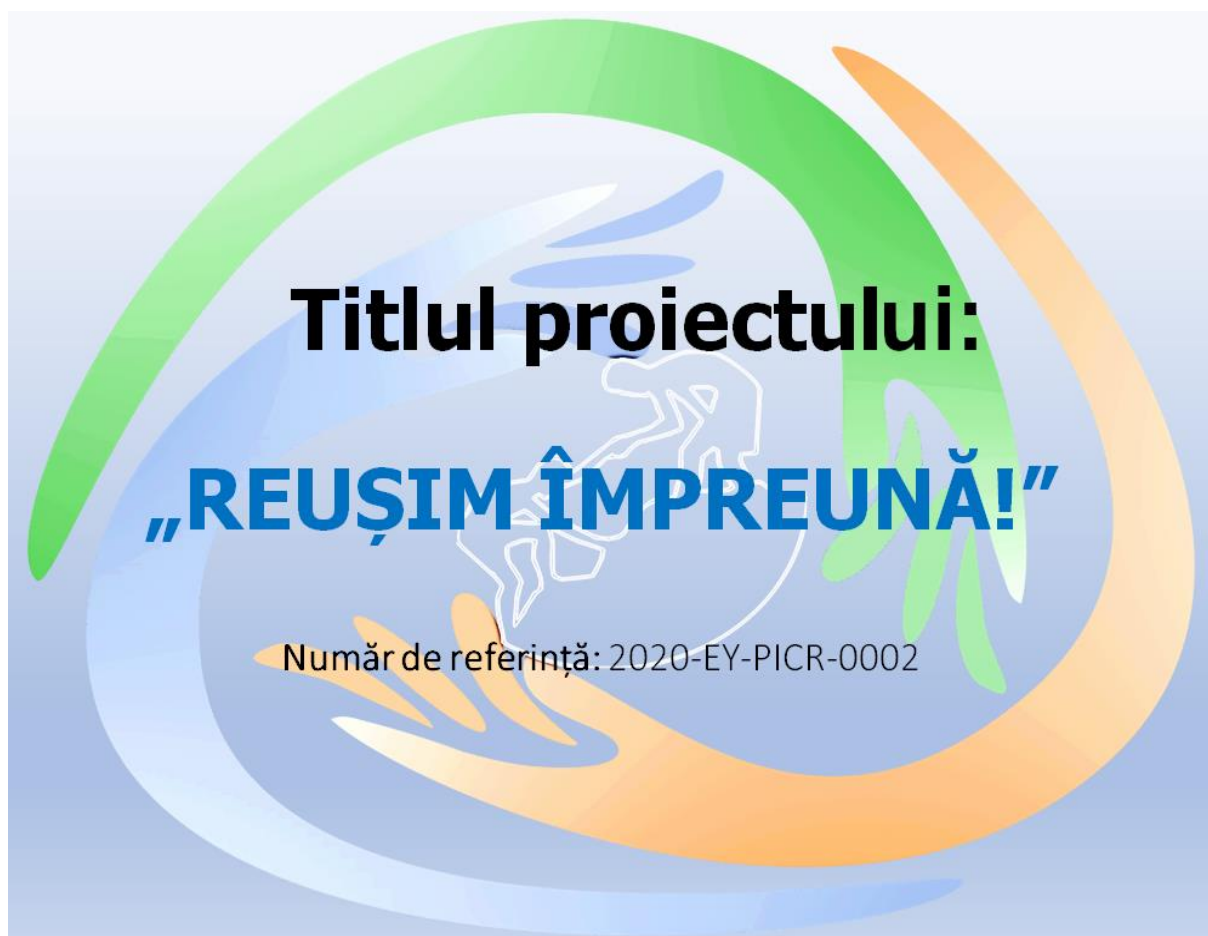


IO4 PROGRAMEAZĂ-ȚI VIITORUL!



Proiect finanțat prin PROGRAMUL DE EDUCAȚIE, BURSE, UCENICIE ȘI ANTREPRENORIATUL TINERILOR ÎN ROMANIA FINANȚAT PRIN GRANTURILE SEE 2014-2021, Proiecte naționale de cooperare în parteneriat în domeniul incluziunii copiilor romi în școală.

ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR.2 BOTOȘANI

Propunere Curriculum la decizia școlii (CDȘ) la nivelul ariei curriculare „Tehnologie” (gimnaziu)

OPȚIONAL AXAT PE TOLERANȚĂ, IDENTITATE MULTIETNICĂ, INCORPORAREA
ELEMENTELOR DE TIC MODERNE ÎN CULTURA MINORITĂȚILOR

CLASELE VII-VIII



TOȚI SUNTEM EGALI



ECHIPA DE PROIECT:

CHIRIAC ANGELA

MIRON CĂTĂLINA FLORENTINA

CHIȚAN MIHAELA VASILICA

RUSU ALINA CRISTINA

COJOCARIU MARGARETA LUMINIȚA

ZAHARIA MIHAELA

BOTOȘANI, 2022

PROGRAMA ȘCOLARĂ

I. Notă de prezentare

II. Competențe generale și specifice

III. Conținuturi propuse

IV. Sugestii metodologice

V. Evaluare.

VI. Resurse recomandate

VII. Bibliografie

I. NOTĂ DE PREZENTARE

a) *Structura și elementele de noutate ale programei*

Lucrarea de față reprezintă rezultatul activităților de elaborare a unui curriculum nou din proiectul ”Reușim împreună!”, nr. contract: 2020-EY-PICR-0002 în cadrul Programului de Educație, Burse, Ucenicie și Antreprenoriatul Tinerilor, finanțat prin Granturile SEE 2014-2021. Curriculum-ul de față are la bază concepte prezentate în cadrul programelor de formare cu tematica: *„Educația centrată pe elev într-un mediu inclusiv”, „Educație incluzivă pentru copiii proveniți din medii multiculturale”, ”Modelarea comportamentului psiho-emoțional – drumul spre prevenirea și combaterea discriminării”* organizate în cadrul proiectului.

Acest curs opțional se adresează elevilor de gimnaziu, conținuturile prezentate putând fi adaptate și prezentate elevilor cu vârste cuprinse între 10-14 ani.

Scopul acestuia este realizarea unei educații interculturale formale și nonformale axată pe toleranță, identitate multietnică, cu ajutorul elementelor de TIC moderne.

El este structurat în jurul a trei arii de competență – utilizarea surselor informaționale și a mijloacelor de procesare în scopul preluării, prelucrării și prezentării unor informații; utilizarea aplicațiilor software generale și specifice pentru elaborarea de produse digitale grafice audio- video care să dezvolte spiritul incluziv și creativitatea; dezvoltarea interesului și a motivației pentru utilizarea tehnologiei informației și comunicării ca sursă pentru realizarea unor activități specifice comunității etnice de proveniență prin acceptare și toleranță.

Elementele de inovare pe care le aduce disciplina opțională propusă constau în folosirea analogiilor cu viața reală pentru înțelegerea modului în care funcționează tehnologia.

Se pornește de la conștientizarea identității proprii folosind tehnici care să-i ajute pe elevi să se cunoască mai bine. Acest demers îi ajută să conștientizeze faptul că fiecare individ este valoros, dar că noi toți suntem interdependenți și că relațiile dintre noi și ceilalți din jurul nostru au impact asupra vieții noastre, că suntem responsabili de calitatea relațiilor pe care le stabilim cu ceilalți.

Valoarea adăugată față de alte opționale este dată de learning by doing, activitățile sunt gândite astfel încât să includă un minim de teorie și să promoveze achiziționarea abilităților prin comportamente de tip încercare și eroare, care să faciliteze retenția pe termen lung.

Opționalul se adresează elevilor din școlile de masă în care învață copii care aparțin minorităților etnice și copii cu cerințe educaționale speciale, urmărește responsabilizarea elevilor și, implicit, a părinților și a întregii comunități locale, în vederea incluziunii sociale, orientării școlare și profesionale.

Transferabilitatea va fi asigurată prin folosirea abilităților tehnice achiziționate în cadrul opționalului pentru construirea unui avatar digital, promovarea personală, a familiei și comunității.

Programa școlară pentru disciplina opțională ” *Programează-ți viitorul* ” propune o abordare interdisciplinară, care îmbină elemente de educație tehnologică, limba și literatura română, limba modernă, științe, educație muzicală și TIC. Este bazată pe aplicabilitatea și dezvoltarea unor abilități de viață necesare fiecărui copil pentru perioada în care trăim, iar această dezvoltare se face prin urmărirea unor competențe cheie care sunt necesare pentru învățarea pe tot parcursul vieții.. Ele sunt: dezvoltarea comunicării în limba maternă, într-o limbă străină, dezvoltarea abilităților tehnologice și ale științelor, dezvoltarea competențelor digitale, a conceptului de a învăța să înveți, a implicării în societate prin acțiuni civice și a sensibilizării prin expresie culturală. Aceste concepte sunt importante și vor fi dezvoltate în opționalul propus, pilonul principal de la care se pornește și pe care vom construi activitatea fiind sensibilizarea copiilor prin cultură.

b. Armonizarea cu conceptele cheie ale programului de incluziune a copiilor romi în școală și cu principiile și valorile sistemului educațional

- *Predarea centrată pe elev:*
- *Educație incluzivă pentru copiii proveniți din medii multiculturale*
- *Modelarea comportamentului psiho-emoțional – drumul spre prevenirea și combaterea discriminării*

Disciplina opțională ” *Programează-ți viitorul* ” promovează următoarele valori: adevărul, respectul, toleranța, non-discriminarea, solidaritatea, originalitatea, libertatea și are în vedere formarea de atitudini precum: spiritul critic, integritatea, valorificarea optimă și creativă a propriului potențial, responsabilitatea.

Parcursând această disciplină opțională, elevii se vor implica în activități de cunoaștere și înțelegere a diversității etnice, a toleranței, de combatere a discriminării folosind resurse digitale.

Câmpul informatic reprezintă o oportunitate de carieră cu cea mai rapidă creștere. Educarea elevilor în domeniul informaticii este benefică și pentru cei care nu sunt interesați de acest domeniu. Odată cu creșterea erei digitale, este nevoie să se dezvolte gândirea logică și rezolvarea problemelor care fac parte din curriculumul informatic. Elevii, indiferent de domeniul interesat, trebuie să fie pasionați de utilizarea calculatoarelor, fie că este vorba de a crea un fișier, de a scrie un raport sau de a cerceta un anumit subiect.

II. COMPETENȚE GENERALE ȘI SPECIFICE

COMPETENȚE GENERALE:

1. Utilizarea surselor informaționale și a mijloacelor de procesare în scopul preluării, prelucrării și prezentării unor informații.
2. Utilizarea aplicațiilor software generale și specifice pentru elaborarea de produse digitale grafice audio- video care să dezvolte spiritul incluziv și creativitatea.
3. Dezvoltarea interesului și a motivației pentru utilizarea tehnologiei informației și comunicării ca sursă pentru realizarea unor activități specifice comunității etnice de proveniență prin acceptare și toleranță.

COMPETENȚE SPECIFICE ȘI EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE:

1. **Utilizarea surselor informaționale și a mijloacelor de procesare în scopul preluării, prelucrării și prezentării unei informații.**
 - 1.1. Editarea/tehnoeditarea de documente cu ajutorul unor aplicații:
 - activități de documentare-cercetare pe internet
 - realizarea unor fișe de documentare, folosind motoarele de căutare Google, Yahoo
 - explorarea elementelor de interfață ale unei aplicații de editare a textelor în scopul identificării principalelor facilități ale acesteia;
 - editarea unui document prin aplicarea operațiilor specifice;

- formatarea unui document utilizând instrumente dedicate.

1.2. Documentarea pe diferite teme prin utilizarea aplicațiilor audio respectiv audio-video:

- realizarea de interviuri pe o temă dată între colegi cu înregistrare în format audio respectiv audio-video;
- realizarea unui clip tematic prin editarea unei aplicații audio respectiv audio-video aplicând operațiunile specifice;
- prelucrarea unei aplicații audio, audio-video prin utilizarea instrumentelor specializate.

2. Utilizarea aplicațiilor software generale și specifice pentru elaborarea de produse digitale grafice audio - video care să dezvolte spiritul incluziv și creativitatea.

2.1. Utilizarea aplicațiilor colaborative în scopul dezvoltării în echipă a unui produs informatic:

- realizarea de povești cu autor colectiv (pe grupe sau pe clase) utilizând aplicații colaborative, la nivel de școală pe teme specifice unor discipline școlare;
- introducerea unor elemente de identitate locală (imaginea școlii sau locului de rezidență, informații de interes public/turistic etc.) în sisteme informaționale geografice – GIS.

2.2. Elaborarea unor documente utile în situații cotidiene folosind aplicațiile studiate:

- tehnoredactarea unor referate tematice după model și reguli simple, specificate;
- realizarea unor documente de tip scrisoare, carte de vizită, CV, diplomă, felicitare etc.
- realizarea în echipă a unui afiș, pliant etc, folosind aplicații colaborative.

3. Dezvoltarea interesului și a motivației pentru utilizarea tehnologiei informației și comunicării ca sursă pentru realizarea unor activități specifice comunității etnice de proveniență prin acceptare și toleranță;

3.1. Elaborarea unor produse audio respectiv audio-video pentru a ilustra o temă dată, folosind aplicațiile studiate:

- realizarea unui montaj audio-video pe baza unui scenariu
- integrarea fișierelor audio respectiv audio-video în alte produse: prezentări, aplicații colaborative etc.

- realizarea unui videoclip cu fundal muzical pus la dispoziție de profesor, având ca temă prezentarea unei activități desfășurate în școală sau în afara școlii.
- reprezentarea prin mișcare, vers, tehnologii, platforme digitale a conținutului sugerat de muzică.

3.2. Elaborarea/actualizarea de pagini web conform unor specificații date:

- realizarea unei pagini web cu o tematică la alegere (de exemplu, promovarea rezultatelor unui proiect, impresii excursie);
- realizarea unui site web al clasei care să conțină mai multe pagini personale ale elevilor;
- alegerea unui aspect și conținut adecvate în funcție de auditoriu și de tematică (de exemplu, pagină web despre jocurile preferate, pagină web pe diferite teme de la disciplinele studiate etc.)

III. CONȚINUTURI PROPUSE

DOMENII DE CONȚINUT	CONȚINUTURI
I. ELEMENTE DE PSEUDOCOD	Școala mea, o școală pentru toți!
II. MICUL GRAFICIAN	Prietenie și toleranță în comunitatea mea Comunitatea din care fac parte Spune NU! Discriminării!
III. VINIETE EXISTENȚIALE	Gândesc, acționez, trăiesc în afara... Stigmei !

**IV. PAGINA
COMUNITĂȚII/
FAMILIEI MELE**

Interculturalia – clubul virtual
Suntem diferiți, dar împreună putem fi fericiți !

IV. SUGESTII METODOLOGICE

Strategii didactice: - au în vedere centrarea pe elev și pe formarea competențelor generale și specifice, implicarea elevilor în realizarea practică de produse, precum și utilizarea gândirii logice, intuitive și creative. Se au în vedere activitățile practice sau studiul sub directă supraveghere a cadrului didactic și crearea de contexte structurate în care elevii să-și poată manifesta inițiativa, creativitatea și responsabilitatea, cu accent pe activitatea de tip proiect care include: planificare, organizare, analiză, comunicare, evaluare, înregistrare a rezultatelor, valorificare.

Se vor folosi strategii activ-participative, aplicate într-un climat educațional adecvat , care încurajează comunicarea eficientă, manifestarea spiritului de cooperare, interacțiunea socială pozitivă, exersarea unor comportamente morale, dezvoltarea creativității și stimulează explorarea și activitatea independentă a elevilor.

Se vor utiliza diferite tipuri de strategii didactice: strategii inductive bazate pe utilizarea exemplelor, strategii euristice bazate pe problematizare, strategii analogice, care folosesc modele – din texte date, filme educative sau din viața reală – pentru caracterizarea persoanei sau a grupurilor din care fac parte elevii (comunitate, familie, școală, grup de prieteni).

Resurse educaționale: - suporturi vizuale și auditive diverse, adaptate particularităților de vârstă și intereselor elevilor, spre exemplu: secvențe de filme, înregistrări audio, laptop, CD, DVD, videoproiector.

Resurse educaționale în format digital: manuale digitale (<https://www.manuale.edu.ro/>), dar și la diverse **pagini web** (<https://digital.educred.ro/>), **enciclopedii** (https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_online_encyclopedias), **dicționare** (https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_online_dictionaries), **atlase** (<http://www.openculture.com/2016/04/download-67000-historic-maps-in-high-resolution-from-the-wonderful-david-rumsey-map-collection.html>) sau **videoclipuri** (<https://www.youtube.com/>) ce pot fi integrate într-o metodă sau strategie didactică.

Accesul la aceste resurse poate fi restrictiv, în virtutea drepturilor de autor, sau poate fi liber, în cazul **resurselor educaționale deschise – RED** (în engl. Open Educational Resources,

OER). De remarcat că RED presupun nu numai cărți în format digital cu acces liber (în engl. Open Textbooks), ci și alte tipuri de resurse, aplicații software, depozite digitale instituționale etc. Aceste resurse sunt utile atât pentru instruirea asistată de tehnologie în varianta clasică față în față, în clasă, cât și pentru educația la distanță sau mixtă (blended learning).

Pentru căutarea resurselor sau a instrumentelor digitale necesare predării se utilizează **motoarele de căutare** (în engl. search engines). cele mai cunoscute sunt: Google (www.google.ro), Yahoo (www.yahoo.com), Live Search (www.live.com), AltaVista (www.altavista.com), Bing (<https://www.bing.com/>), WolframAlpha (<https://www.wolframalpha.com/>) etc.

Dacă ne referim la motoare de căutare educaționale putem aminti Google Scholar (<https://scholar.google.ro/>), ERIC (<https://eric.ed.gov/>), Microsoft Re-search (<https://academic.microsoft.com/home>), Kiddle (<https://www.kiddle.co/>) etc. Putem găsi resurse de interes și pe platforme de distribuție a lucrărilor științifice cum este Research Gate (<https://www.researchgate.net/>) sau Publons (<https://publons.com/about/home/>).

Spațiul de desfășurare a lecțiilor va fi organizat într-o manieră care să faciliteze comunicarea eficientă, activitățile în grupuri mici și implicarea tuturor elevilor. În funcție de temă, va fi încurajată organizarea activităților în spații ce permit alte modalități de exersare a competențelor, spre exemplu: comunitate, bibliotecă, muzeu, sală de spectacol etc.

Implicarea părinților: - aceștia pot fi invitați să participe la anumite activități didactice fie ca observatori, fie ca participanți activi, la prezentări ale portofoliilor de învățare, la expoziții ale elevilor, la activități extrașcolare ce pot fi organizate în relație cu oferta tematică a acestei discipline școlare.

V. Modalități de evaluare

- *Evaluarea de parcurs*
- *Evaluarea finală*

Evaluarea de parcurs este proiectată astfel încât să evidențieze atât achizițiile vizibile ale învățării (rezultatele învățării și progresul elevilor), cât și aspectele ce țin de procesul învățării, mai puțin vizibile.

Evaluarea finală, valorifică ambele dimensiuni și poate avea forma elaborării unui proiect, realizării unor activități în cadrul comunității sau în clasa de elevi. Vor fi evaluate rezultatele obținute prin proiect.

Metode de evaluare:

- *probe orale*, prin urmărirea logicii și dinamicii discursului oral, ceea ce oferă multă libertate de manifestare a originalității precum și formarea unui vocabular de specialitate;
- *probe practice*, utilizate în vederea evaluării gradului de stăpânire a priceperilor și deprinderilor de utilizare a unui sistem de calcul pentru îndeplinirea sarcinilor proprii și pentru relaxare;
- *proiecte*, care presupun valorificarea metodei de învățare prin descoperire, precum și studiul unor materiale suplimentare și izvoare de informare diverse;

Pe parcursul derulării activităților, profesorul discută cu elevii despre modul de derulare a activităților, încurajându-i să își exprime părerile cu privire la achizițiile dobândite, la relevanța demersului întreprins, la temele de interes etc. Procesul de evaluare va pune accent pe recunoașterea experiențelor de învățare și a competențelor dobândite de către copii în contexte diverse. În întreaga activitate de învățare și evaluare, va fi urmărit, încurajat și valorizat progresul înregistrat de fiecare copil în raport cu el însuși pe parcursul dobândirii competențelor prevăzute de programa școlară.

VI. BIBLIOGRAFIE

Mihăiescu O., Putineanu D., Tulac D.(2021). *Ghid practice de activități interculturale*. Asociația pentru incluziune socială- Proetnica, București.

Grossek G., Crăciun D.(2020). *Ghid practice de resurse educaționale și digitale pentru instruire online*. Universitatea de Vest, Timișoara.

Ministerul Educației Naționale – *Romanipen educațional - Ghid UNICEF*, București, Ed. Vanemonde, 2014.

<https://www.youtube.com/watch?v=PrFRv7TGTbA>

<https://interculturaliablog.wordpress.com>

ACTIVITĂȚI:

PROPUNĂTOR: MIRON CĂTĂLINA FLORENTINA

Titlul activității: ȘCOALA MEA, O ȘCOALĂ PENTRU TOȚI!

Durata: 2 ore

Competențe specifice urmărite:

3.3.Elaborarea unor produse audio respectiv audio-video pentru a ilustra o temă dată, folosind aplicațiile studiate:

2.1. Utilizarea aplicațiilor colaborative în scopul dezvoltării în echipă a unui produs informatic.

Obiective:

La finalul parcurgerii activității, elevii vor reuși:

- să identifice aspecte ale diversității în mediul școlar;

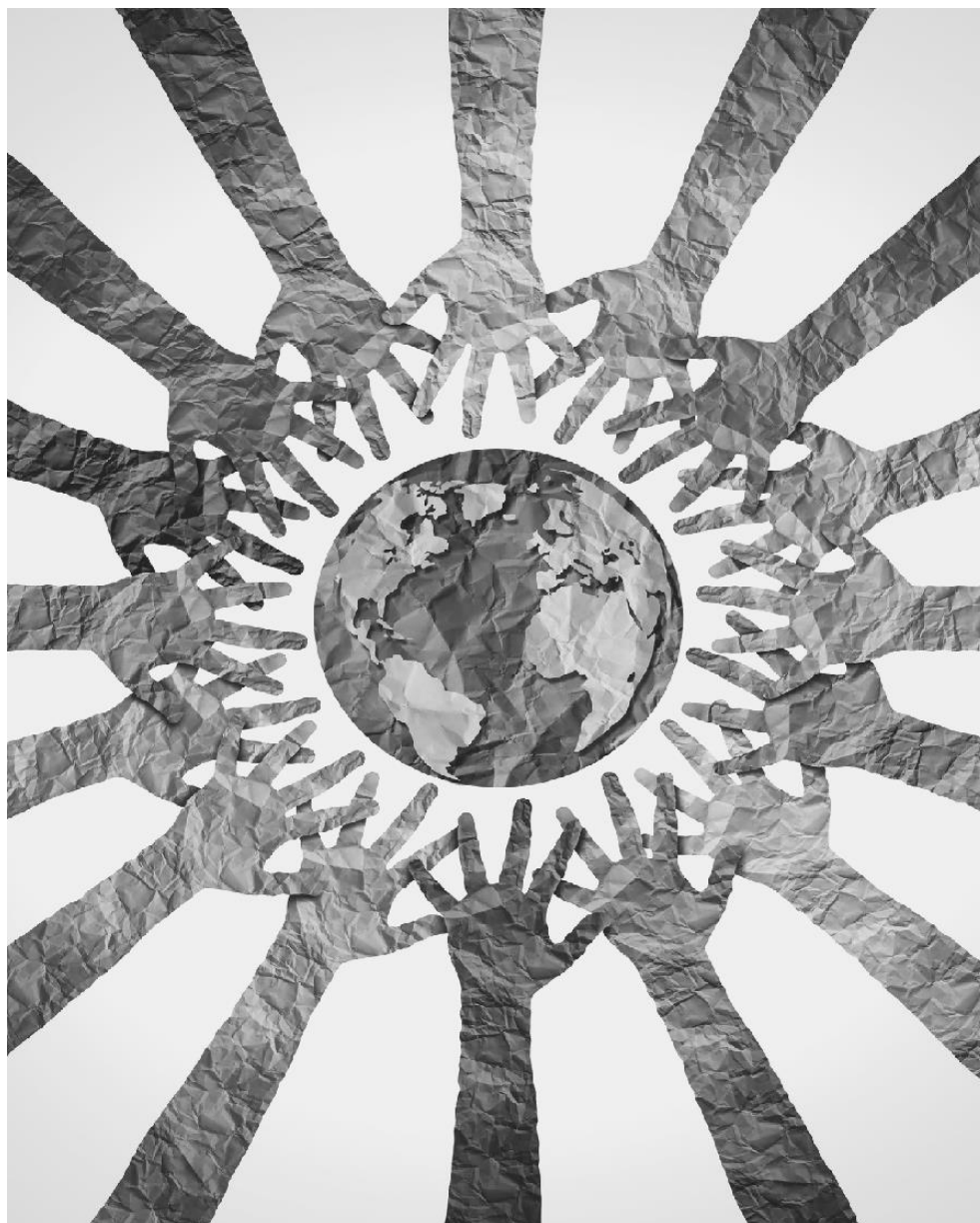
- să folosească aplicația Scratch ca limbaj de programare grafic;
- să valorizeze elemente culturale specifice într-un context dat.

Resurse necesare: cele existente în laboratorul de informatică, foi albe, pixuri, markere, foarfeci, hârtie colorată, carioci, lipici, creioane colorate.

Descrierea activității

Prima oră

-Li se arată copiilor următoarea fotografie preluată de pe Internet și se inițiază o discuție pornind de la întrebarea: Ce gânduri vă provoacă această imagine?



- Li se citește copiilor următoarea poveste și li se cere să decidă, în scris, care planetă ar fi cea mai bună pentru personajul principal (Terra sau cealaltă planetă?).

Copilul care avea doi ochi (fără autor, preluată de pe Internet)

A fost odată o planetă care semăna foarte mult cu Terra. Singura diferență dintre locuitorii săi și pământeni era aceea că ei aveau doar un ochi. Cu acest ochi puteau să vadă astrele ca și cum ar fi privit printr-un telescop și microbi ca și cum s-ar fi uitat printr-un telescop. Într-o zi, pe această planetă, se născu un copil cu un defect fizic foarte ciudat: el avea doi ochi. Părinții săi au fost foarte triști, l-au dus pe la mai mulți doctori, dar li s-a spus că era un caz incurabil. Cu timpul ei au reușit

să se consoleze și au început să se ocupe foarte mult de copil. Erau din zi în zi mai mulțumiți deoarece copilul era foarte vesel. Însă, pe măsură ce copilul creștea, problemele sale erau din ce în

ce mai mari. Puțin câte puțin copilul care avea doi ochi a început să rămână în urmă la învățătură.

Profesorii săi îi acordau de fiecare dată mai multă atenție. Ei aveau nevoie de mai mult timp pentru a-l ajuta. Acest copil se gândea că nu va fi bun de nimic atunci când va fi mare

Până într-o zi când descoperi că vedea ceva ce alții nu puteau să vadă. Părinții săi au rămas uimiți.

La școală, povestirile sale îi încântau pe colegi. Toți voiau să afle cum vedea el lucrurile. Cu timpul, deveni atât de celebru încât defectul să nu atrăgea atenția nimănui. Sfârși prin a nu-i păsa nici lui însuși. Asta pentru că, deși erau multe lucruri pe care nu putea să le facă, era departe de a fi o persoană inutilă. Ajunse unul dintre cei mai admirați locuitori ai planetei sale.

- Copiii citesc răspunsurile.

- Profesorul scrie pe tablă titlul: **Școala mea-școala noastră** și le cere elevilor să umple grădina școlii cu flori.

Utilizând materialele pe care le au la dispoziție, elevii confecționează individual, cât mai creativ, o floare care să-i reprezinte. Ei trebuie să o completeze, notând:

- pe petalele: însușiri pozitive care îi descriu ca oameni speciali;

- pe tulpină:-un obiectiv personal pentru viitor;

- pe frunze-realizări cu care se mândresc;

- pe linia solului: persoane din școală care au contribuit la dezvoltarea lor profesională.

Elevii trebuie să prezinte floarea colegilor. Apoi lipesc floarea pe tablă.

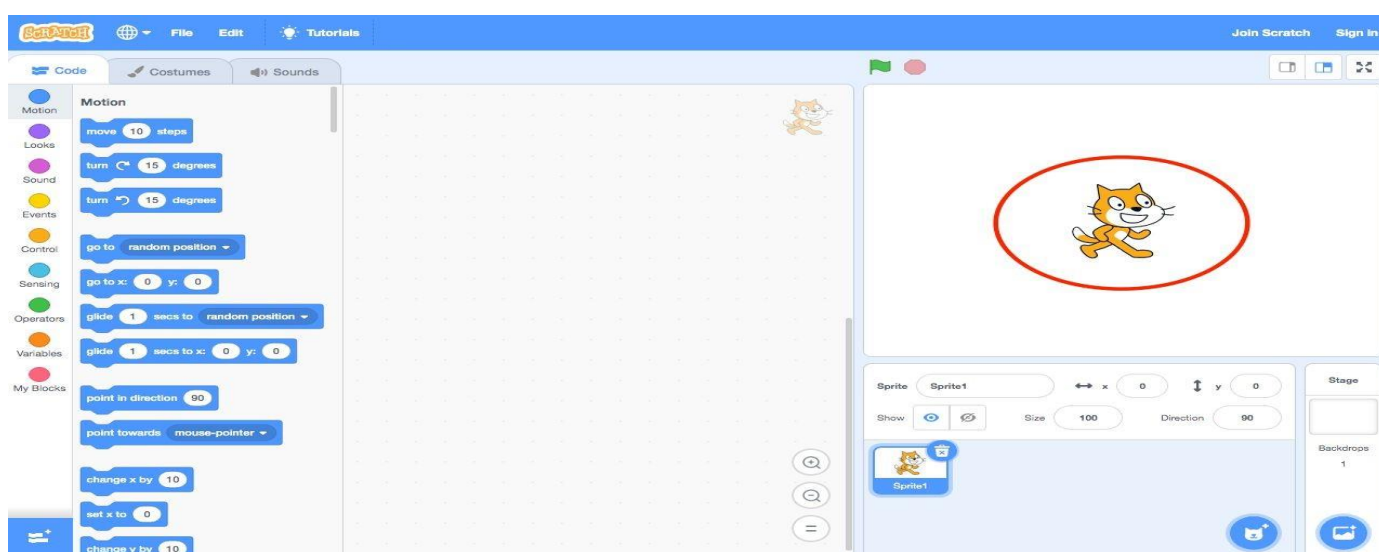
Ora a doua

Introducere in Scratch

Scratch este un limbaj de programare vizual destinat copiilor cu ajutorul caruia se pot crea jocuri sau animatii. Scratch foloseste blocuri de cod colorate care reprezinta instructiuni. Aceste blocuri de cod pot fi imbinate si impreuna vor forma setul de instructiuni al programului.

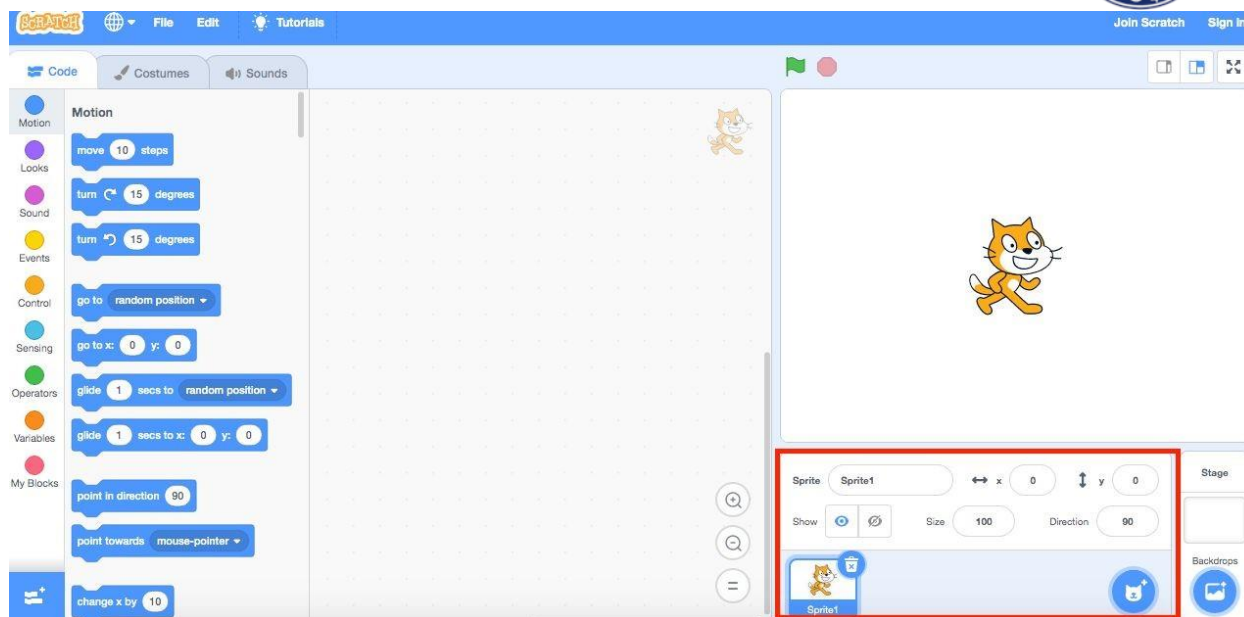
Pentru a downloada programul Scratch se intră pe site-ul <https://scratch.mit.edu/download>.

In Scratch se pot defini personaje. Personajele se numesc in Scratch sprites. Asupra personajelor se



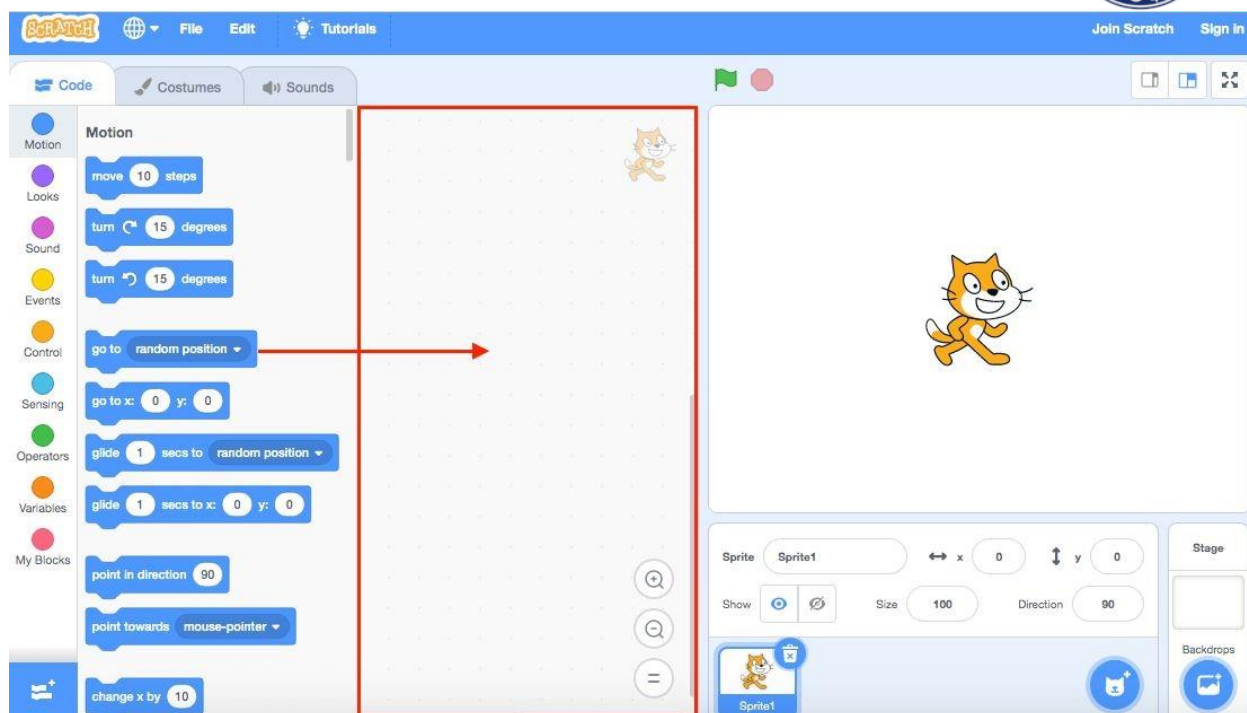
pot adauga blocuri de cod (script-uri) care controleaza personajele.

Scena este locul in care actioneaza personajele. Unei scene i se poate defini un anumit fundal (backdrop). Scena are un punct imaginar in centru. Pozitia personajelor se calculeaza fata de acest punct imaginar.

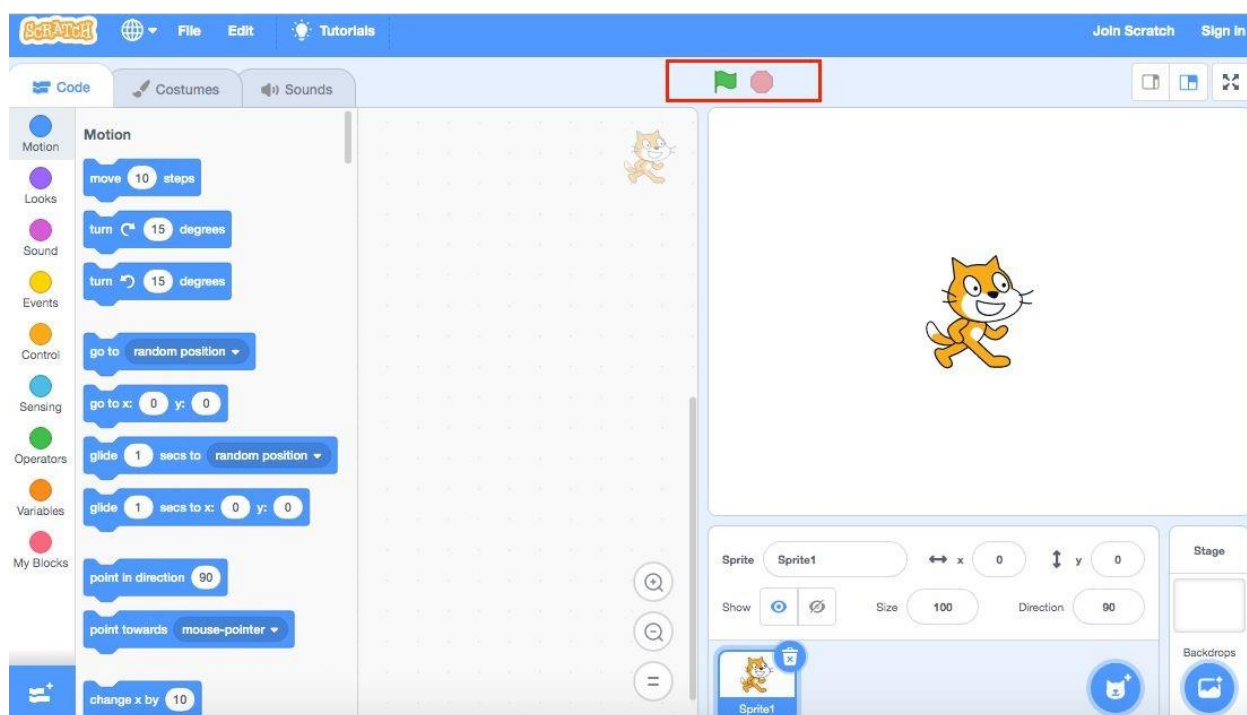


Exista 10 tipuri diferite de blocuri in Scratch care fac lucruri distincte in programe:

- Blocurile albastre „Motion” controleaza felul in care se misca personajele pe scena.
- Blocurile mov „Looks” controleaza felul in care arata personajele.
- Blocurile roz „Sound” pornesc sau opresc sunete de-a lungul animatiei.
- Blocurile galbene „Events”, fac sa se intample lucruri cand se intampla anumite evenimente. Un eveniment poate fi faptul ca s-a apasat tasta space, faptul ca a fost apasat stegulețul verde de deasupra scenei, sau momentul in care utilizatorul a dat click pe un anumit personaj.
- Blocurile galben inchis „Control” iau diverse decizii despre momentele in care blocurile de cod ruleaza.
- Blocurile turcoaz „Sensing” detecteaza informatii despre tastatura, mouse si despre ceea ce atinge actorul.
- Blocurile portocali „Variables” pot defini variabile utile pentru a pastra diverse informatii necesare in program .
- Blocurile verzi „Operator” pot face calcule pe variabile.
- Blocurile corai „My Blocks” pot defini blocuri de instructiuni.



Pentru a porni programul se face click pe Green Flag deasupra scenei, iar pentru a inchide programul se apasă semnul Red Stop.



- Asistați de profesor, elevii vor trebui să se reprezinte pe ei mergând la școală. Ei trebuie să folosească un sprite pentru copil sau să creeze ei propriul sprite. De asemenea, vor trebui să deseneze o școală și un drum. Pot să facă un desen pe care apoi să îl adauge ca fundal (backdrop).

Vor face următorii pași în program:

- copilul intră în scenă din partea stângă (setează coordonatele x,y astfel încât sprite-ul să fie așezat în partea stângă a scenei);
- merge pe drum spre dreapta (sprite-ul trebuie să facă un număr de pași până când ajunge în partea dreaptă a scenei);
- urcă pe drum spre școală (sprite-ul trebuie să facă un număr de pași până când ajunge în dreptul școlii);
- pe drum întâlnește doi copii de etnie romă care se ceartă;
- îi ia de mână pe amândoi;
- se îndreaptă spre școală;
- odată ajuns la școală, intră în școală (sprite-ul va fi ascuns – *hide*);
- după un timp (5 secunde), copilul iese din școală (sprite-ul va fi afișat – *show*);
- coboară pe drum;
- merge spre stânga;
- apoi iese din scenă.

PROPUNĂTOR: CHIRIAC ANGELA

Titlul activității: INTERCULTURALIA – CLUBUL VIRTUAL

Durata: 6 ore

COMPETENȚE SPECIFICE ȘI EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE:

4. Utilizarea surselor informaționale și a mijloacelor de procesare în scopul preluării, prelucrării și prezentării unei informații.

1.1. Editarea/tehoredactarea de documente cu ajutorul unor aplicații:

- explorarea elementelor de interfață ale unei aplicații de editare a textelor în scopul identificării principalelor facilități ale acesteia;
- editarea unui document prin aplicarea operațiilor specifice;
- formatarea unui document utilizând instrumente dedicate.

5. Utilizarea aplicațiilor software generale și specifice pentru elaborarea de produse digitale grafice audio video care să dezvolte spiritul inventiv și creativitatea.

2.1. Utilizarea aplicațiilor colaborative în scopul dezvoltării în echipă a unui produs informatic:

- introducerea unor elemente de identitate locală (imaginea școlii sau locului de rezidență, informații de interes public/turistic etc.) în sisteme informaționale geografice – GIS.

2.2. Elaborarea unor documente utile în situații cotidiene folosind aplicațiile studiate:

- tehnoredactarea unor documente după model și reguli simple, specificate;

6. Dezvoltarea interesului și a motivației pentru utilizarea tehnologiei informației și comunicării ca sursă de cunoaștere a lumii înconjurătoare;

6.1. Elaborarea/actualizarea de pagini web conform unor specificații date:

- realizarea unei pagini web cu o tematică la alegere (de exemplu, promovarea rezultatelor unui proiect, impresii excursie);
- realizarea unui site web al clasei care să conțină mai multe pagini personale ale elevilor;
- alegerea unui aspect și conținut adecvate în funcție de auditoriu și de tematică (de exemplu, pagină web despre jocurile preferate, pagină web pe diferite teme de la disciplinele studiate etc.)

Obiective urmărite:

După parcurgerea activității elevii vor fi capabili:

- să aprecieze diferite culturi, care trăiesc împreună într-o societate interculturală,
- să respecte și să valorifice pozitiv diferențele culturale;
- să comunice și să interacționeze adecvat cu persoane, care aparțin diferitor culturi;

- să participe la îmbogățirea vieții comunității, prin schimbul de elemente identitare, prin dialog și implicare socială;
- promovarea valorilor sociale și individuale: respect, solidaritate, cooperare, echitate, toleranță, onestitate, demnitate, responsabilitate, spirit civic etc., pentru evitarea formării unor reprezentări eronate a diferențelor dintre etnii, rase, culturi, confesiuni etc.;

Metode și procedee: brainstorming, conversația euristică, explicația, învățarea prin descoperire, discuție dirijată, expunerea, analiza argumentativă, lucrul pe grupe.

Forma de organizare: frontală și individuală, lucru pe perechi, pe grupe

Evaluare: continuă, finală, observația sistematică

Material didactic: calculator, laptop, stick, video-proiector, postit-uri, reviste, cărți.

Desfășurarea activității:

STOP CADRU, REALITATEA ÎN CARE TRĂIESC! – 1 oră

Activitatea debutează printr-un brainstorming pornind de la termenul „cultură”, elevii accesând <https://dexonline.ro/> pentru definirea termenului, precum și enciclopedia virtuală <https://ro.wikipedia.org/>

Demersul didactic continuă prin extinderea discuțiilor despre termenul de „interculturalitate” și comunicare interculturală. Profesorul precizează că studiile privind comunicarea interculturală au fost inițiate de antropologi, psihologi, lingviști, specialiști în relațiile internaționale, dar și istorici, economiști și prezintă elevilor delimitările conceptului de cultură în

accepția antropologică ca reprezentând modurile de a trăi și a gândi, de a se raporta la mediul înconjurător, la societate, la ceilalți indivizi; percepțiile, valorile, normele, atitudinile, comportamentele, concepția despre lume etc., care sunt comune, definesc un grup social mai mic (familia) sau mai mare (trib, etnie, națiune).

Un elev adaugă noi informații conform cărora „**cultura**” este un depozit al cunoașterii, experienței, credințelor, valorilor atitudinilor, înțeleșurilor, ierarhiei sociale, religiei, noțiunilor de

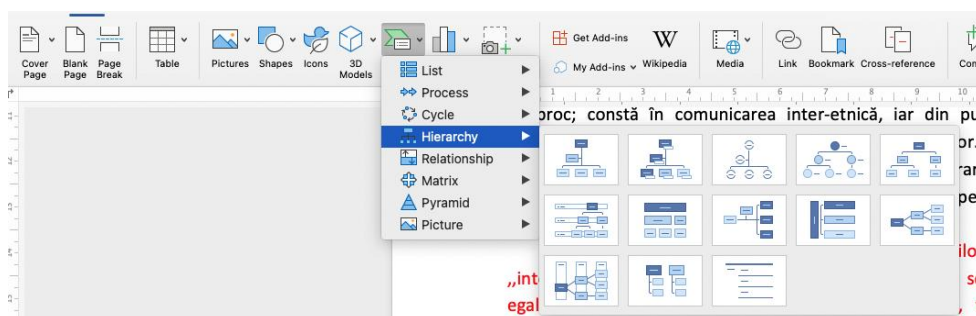
timp, roluri, relații sociale, concepții despre Univers și obiecte materiale, dobândite de un grup de oameni de-a lungul generațiilor prin experiență individuală și de grup.

Profesorul aduce în dezbată un nou termen, cel de „interculturalitate” pentru care elevii trebuie să-și expune oral propriile concepții.

Elevii menționează că interculturalitatea este termenul ce denumește contactul dintre culturi, existența unui dialog între acestea precum și interacțiunea și influența pe care o primesc reciproc; constă în comunicarea inter-etnică, iar din punct de vedere social presupune acceptarea diversității, respect și apreciere a diferențelor. Este ceva natural, involuntar care apare în același timp cu interacțiunea. Păstrarea identității nu trebuie să însemne modificarea culturală. Chiar dacă suntem diferiți pe plan cultural, lingvistic, gastronomic putem colabora eficient în scopul dezvoltării.

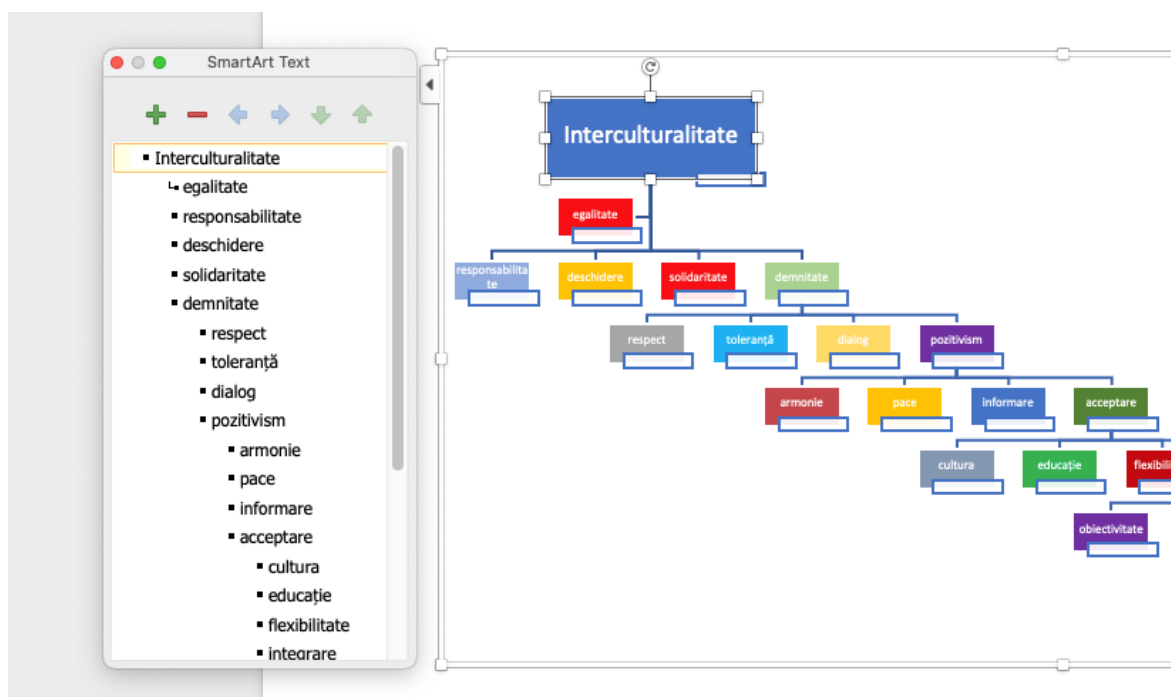
Pentru a sintetiza toate informațiile elevilor, prezentate oral, referitor la acest termen „interculturalitate”, creăm o hartă conceptuală în care se vor regăsi cuvinte-cheie precum: egalitate, deschidere, solidaritate, demnitate, respect, toleranță, responsabilitate, dialog, pozitivism, armonie, pace, informare, acceptare, cultură, educație, flexibilitate, integrare, obiectivitate, identitate, tradiții, obiceiuri, pluralism, multilingvism, progres, dezvoltare personală, valori, moralitate, cooperare, interes, etc.

Elevii creează harta conceptuală folosind software-ul **Microsoft Word** atât de pe computer, utilizând versiunea desktop Word, cât și din aplicația Word pentru telefoane mobile și tablete. După pornirea Word, apăsați **Insert** situat în partea de sus, apoi butonul **SmartArt**, de unde se pot alege diverse tipuri de hărți conceptuale.



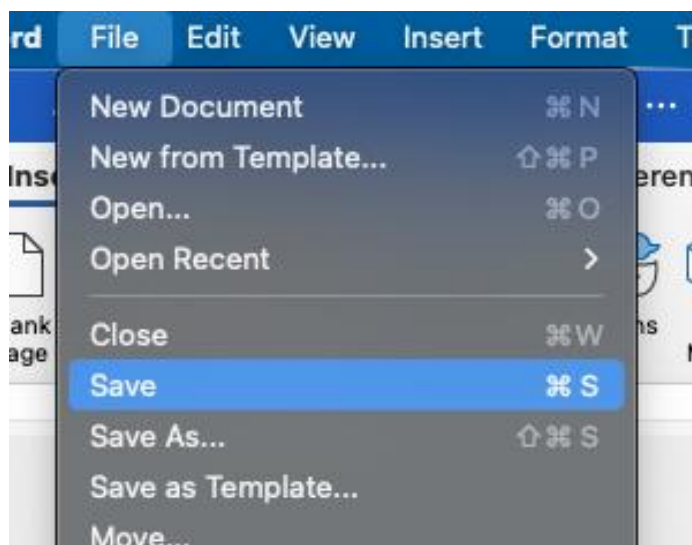
După alegerea tipului de hartă conceptuală (de ex. unul din cele din meniul **Hierarchy**), va apărea un chenar ce are în partea stângă o interfață unde pot fi introduse elementele hărții

conceptuale. Pe măsură ce introduceți elementele, acestea vor apărea în căsuțele corespunzătoare din harta conceptuală.

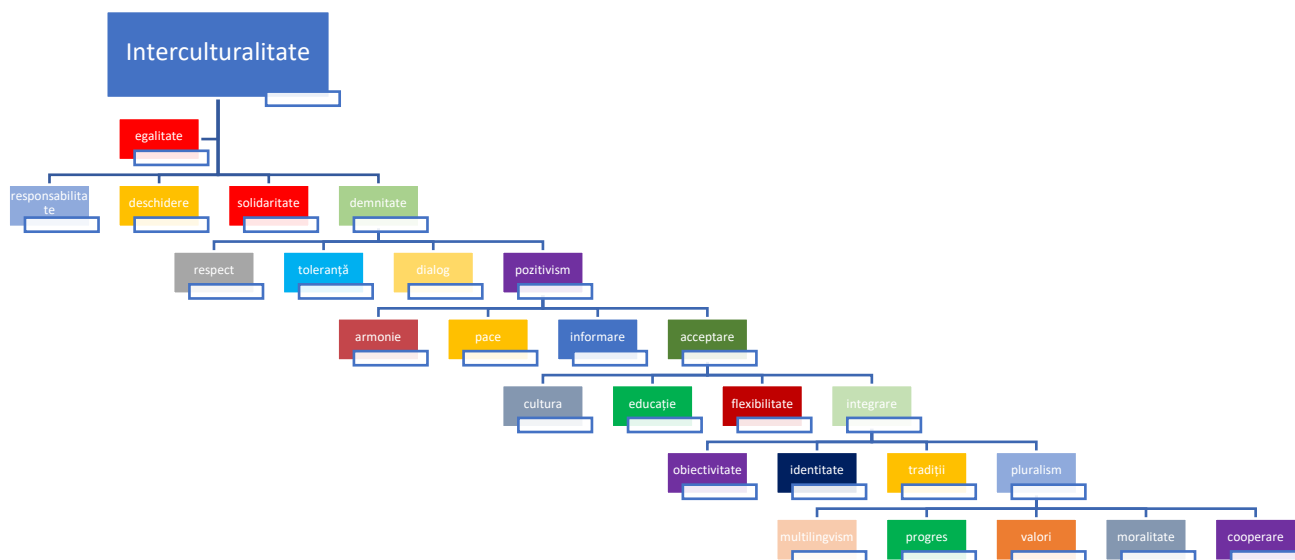


Din partea de sus a interfeței de introducere date există un meniu de unde se pot: adăuga sau elimina căsuțe în harta conceptuală, muta în sus sau în jos căsuțe, sau muta la stânga sau la dreapta căsuțe.

După finalizarea hărții conceptuale, aceasta poate fi personalizată: se poate modifica fontul din fiecare căsuță, prin selectarea lui și utilizarea opțiunilor din meniul **Home**; se poate modifica forma căsuțelor, sau a culorii lor, prin click dreapta pe căsuță și apoi butonul **Shape format**.



După o ultimă verificare, elevii o salvează selectând **Save**. Rezultatul final este acesta:



În următoarea oră ne propunem crearea clubului virtual și a paginii web a acestuia, activitate care stimulează învățarea activă prin experiență, activitate de grup, de colaborare, observare,

investigare, cultivare a sensibilității, descoperire și dezvoltare a gândirii critice și a interesului permanent pentru cultură, diversitate culturală, identitate națională și moștenire culturală.

Elevii au ales numele „Interculturalia”, iar ca slogan „Unitate în diversitate”. Au format grupe de lucru în vederea informării, elaborării, tehnoredactării și gestionării paginii web.

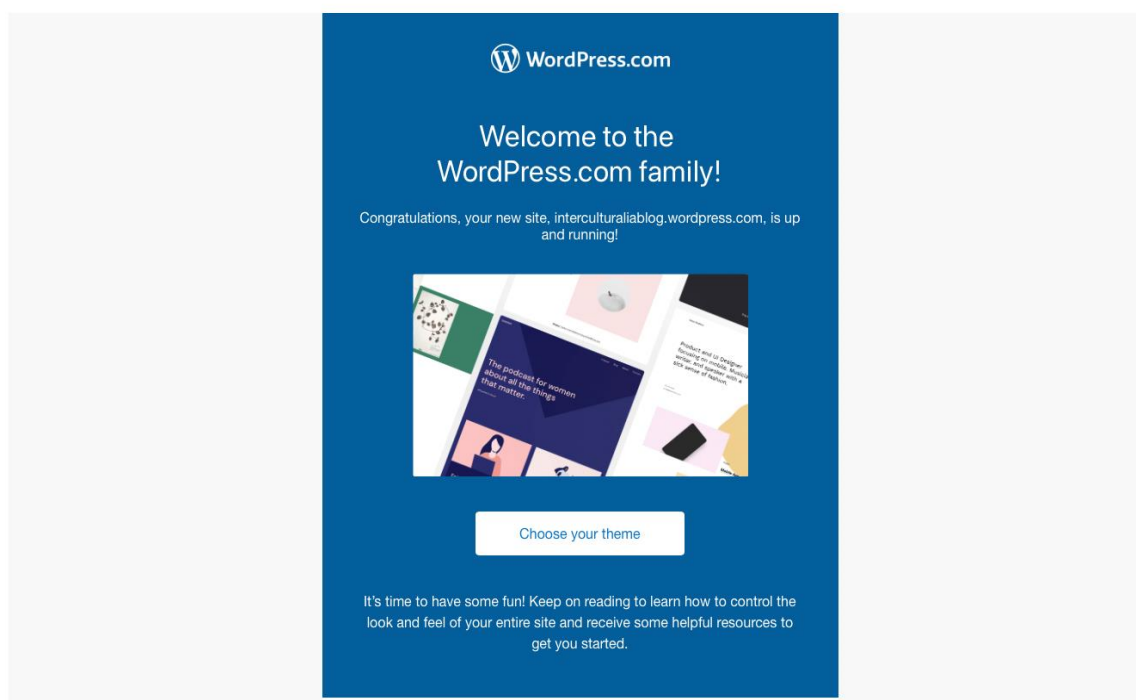
Elevii creează pagina de internet pentru Clubul Virtual „Interculturalia” optând pentru utilizarea platformei Wordpress (www.wordpress.com), care oferă multiple instrumente de creare de conținut și de personalizare a acestuia, în varianta gratuită.

Elevii caută pe internet (www.youtube.com) un tutorial pentru crearea paginii clubului (<https://www.youtube.com/watch?v=dHiRm886yK0>) și urmăresc câteva etape în realizarea site-ului:

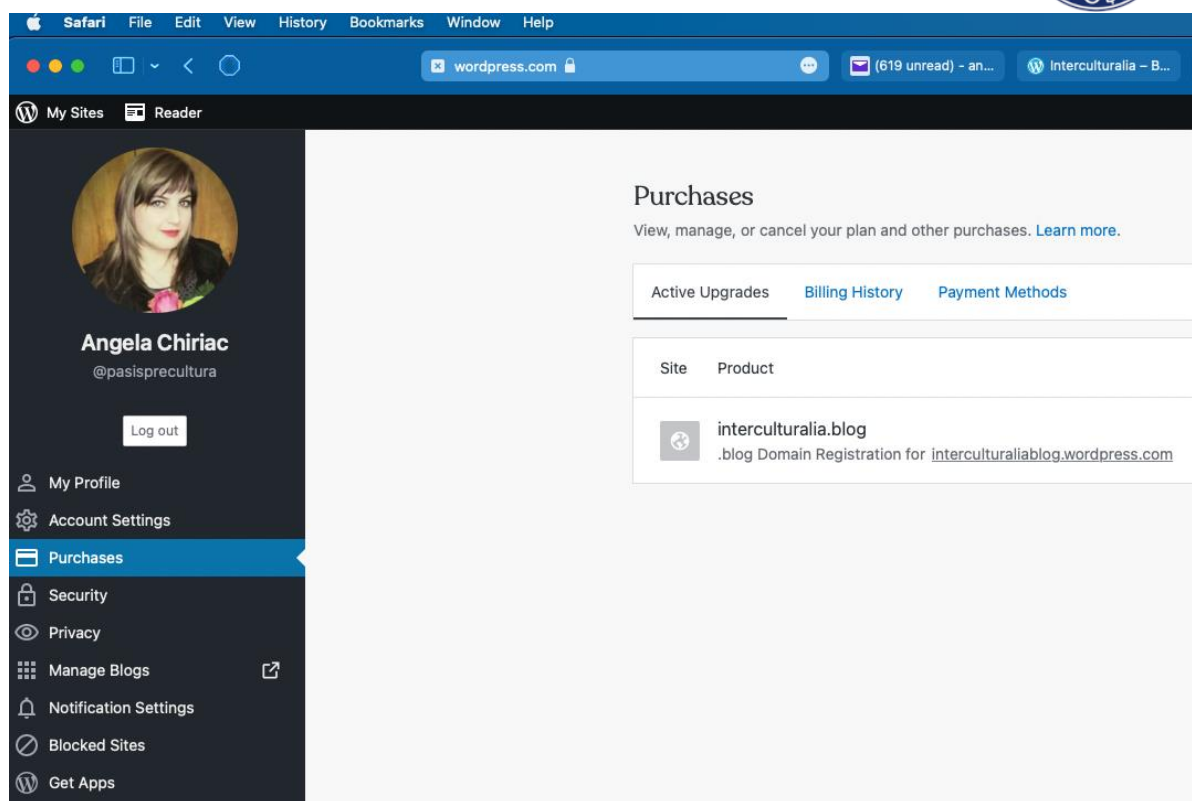
- creează un cont pe www.wordpress.com (cu ajutorul unei adrese de mail și a unei parole)

WordPress.com <donotreply@wordpress.com>
To: angelachiriac@yahoo.com

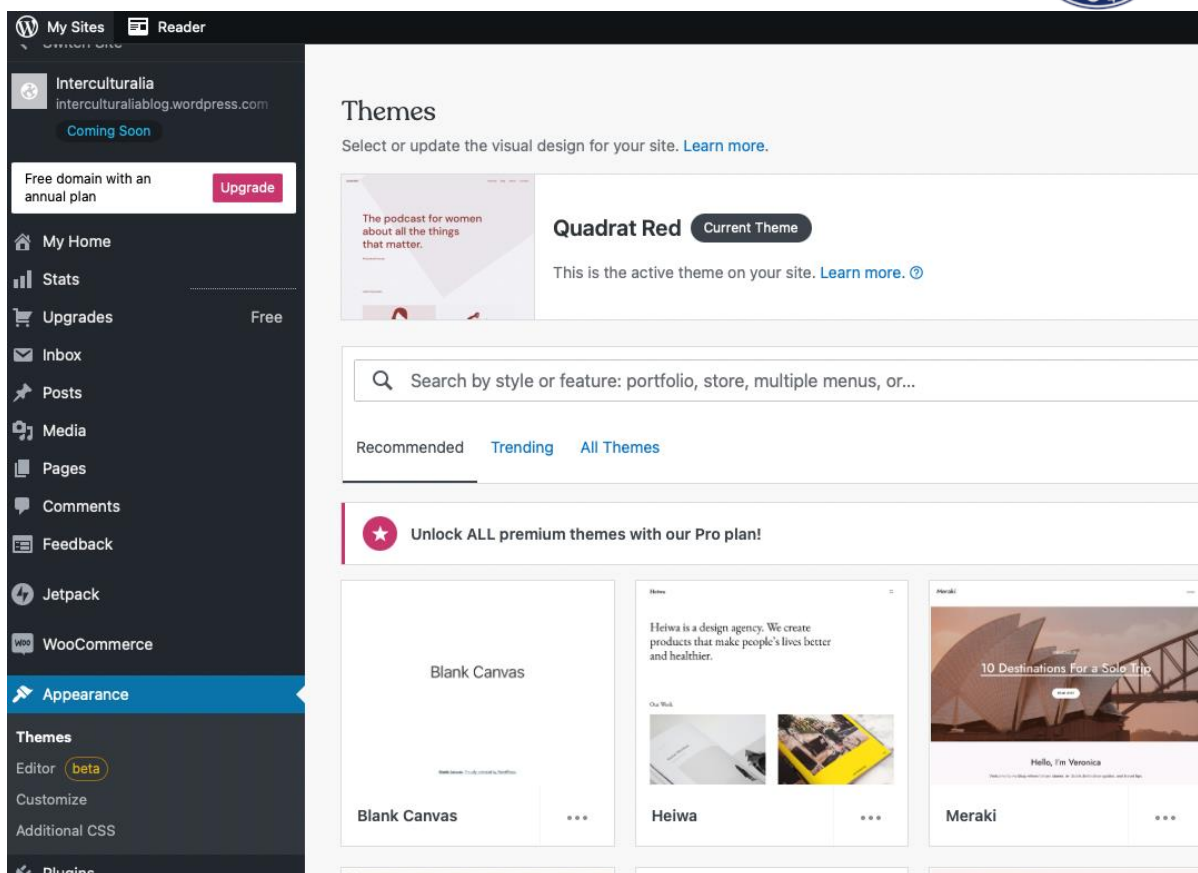
May 23 at 9:40 PM
Print Raw message



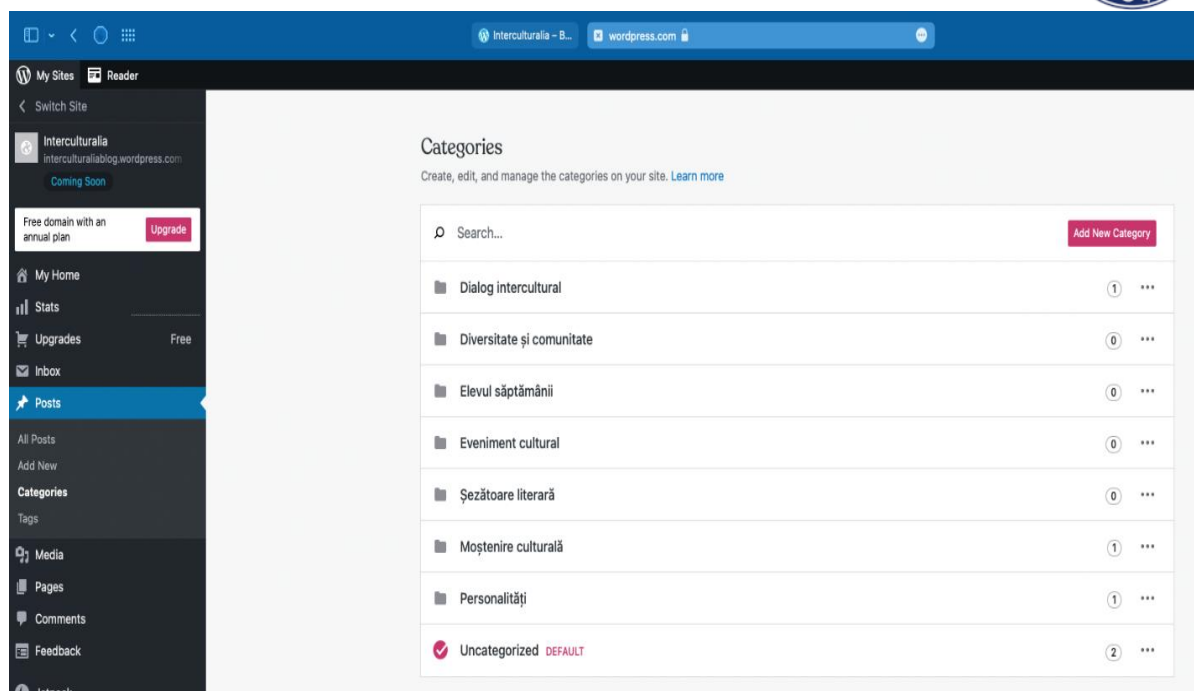
- aleg numele domeniului – Interculturalia.



- După crearea contului și alegerea numelui domeniului, platforma oferă posibilitatea alegerii unui template pentru site.

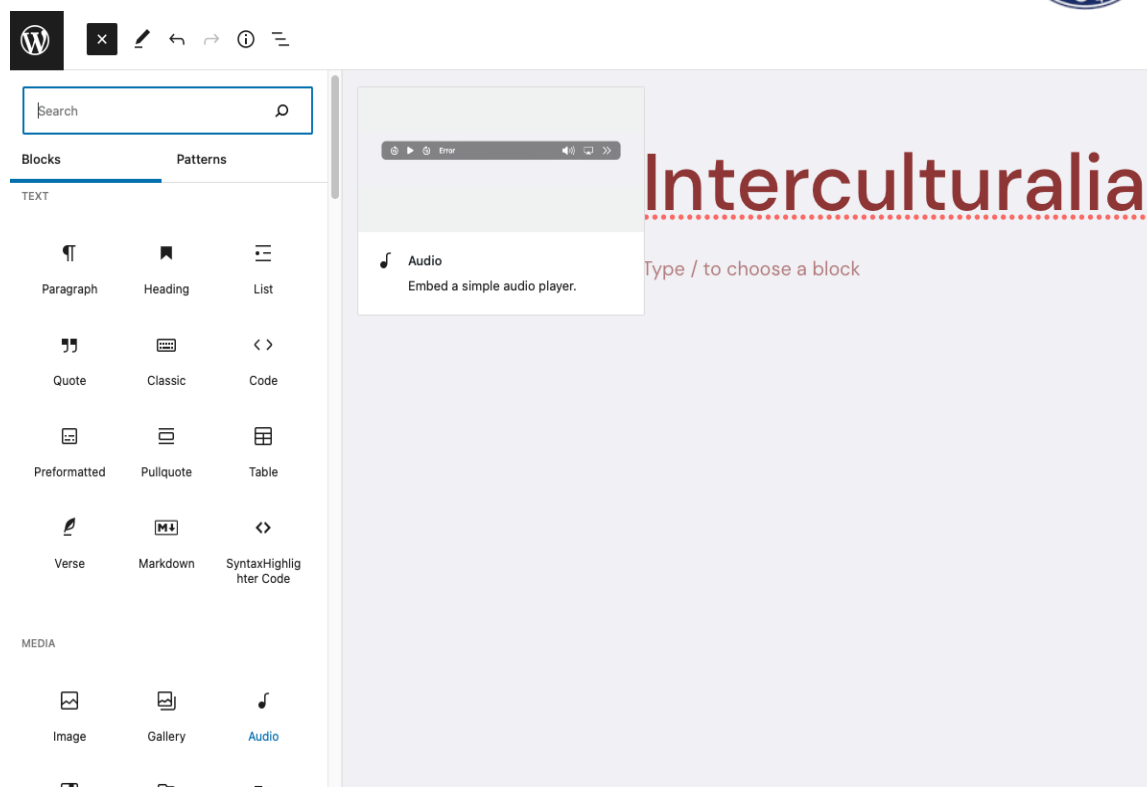


- Următorul pas este personalizarea fiecărui element al site-ului (layout, elemente de design - font, culori, așezare în pagină etc) cu ajutorul editorului integrat în platformă.
- După stabilirea elementelor principale de design ale site-ului, urmează adăugarea de conținut (articole, imagini, conținut audio/video).



- Fiecare articol poate fi inclus într-o categorie aleasă de elevi pentru organizarea optimă a conținutului site-lui. Elevii au definit șapte categorii de conținut: Dialog intercultural, Diversitate și comunitate, Elevul săptămânii, Eveniment cultural, Șezătoare literară, Moștenire culturală, Personalități. La aceste categorii de conținut elevii vor crea materiale în următoarele 4 ore și le vor încărca pe platformă.

Materialele sunt create și editate cu aplicația Microsoft Word, apoi salvate în fișiere pe Desktop pentru a putea fi vizualizate. După elaborarea tuturor materialelor, acestea sunt transferate cu Copy/Paste în editorul din platforma Wordpress. Pentru editarea articolelor se folosește editorul integrat, care oferă funcționalități similare cu cele din Microsoft Word referitor la formatarea la nivel de caracter, formatarea la nivel de paragraf, formatarea la nivel de document în care s-au adăugat și imagini care au fost prelucrate. Pagina web poate fi accesată la adresa: <https://interculturaliablog.wordpress.com>



Toate demersurile educaționale din cadrul clubului sunt centrate pe extinderea și îmbogățirea cunoștințelor informatice, încurajarea abilităților elevilor și promovarea talentului literar-artistic și a interculturalității.

Înțelegerea moștenirii culturale am realizat-o prin contactul direct cu comunitatea, prin vizita la Muzeul de Etnografie, Biblioteca Județeană, participare la expoziții, târguri, galerii de artă, precum și prin documentarea virtuală, fapt concretizat în articolele postate pe pagina web a clubului.

Activitățile clubului constituie un important mijloc de dinamizare a vieții psihice a elevilor, a proceselor sale intelectuale, afectiv-voliționale și motivaționale, având multiple funcții educative, exercitând o acțiune polivalentă asupra dezvoltării personalității elevilor, amplificând receptivitatea, socializarea, afirmarea și trăirea sentimentului identității culturale.

Sensibilizarea față de ceea ce se petrece în lumea exterioară, ca și în cea interioară-spirituală, de a sesiza, de a reține și de a reda creator multiple aspecte ale realității, constituie premisa clubului. Activitățile din cadrul clubului asigură condiții optime pentru stimularea și promovarea creativității

în toate domeniile de activitate, inclusiv în activitățile de învățare, abordările tematice sunt incluzive și vizează promovarea egalității de șanse, solidaritatea.

PROPUNĂTOR: CHIȚAN MIHAELA VASILICA

Titlul activității: PRIETENIE ȘI TOLERANȚĂ ÎN COMUNITATEA MEA!

Durata: 4 ore

Competență specifică urmărită: 2.2. Elaborarea unor documente utile în situații cotidiene folosind aplicațiile studiate

Obiective urmărite:

După parcurgerea acestei activități elevii vor fi capabili să:

O1: Să experimenteze importanța colaborării și a toleranței

O2: Să identifice forme de manifestare a toleranței

O3: să promoveze elementele culturale specifice etniei rome

O4: Să realizeze în colaborare, folosind tabla jamboard, un afiș pentru spectacolul organizat de eu cu ocazia zilei internaționale a romilor

Resurse necesare: laptop, videoproiector, calculatoare, telefoane mobile, tablete, coli de flipchart, coli albe, markere

Desfășurarea activității

Ora 1

Împărțim clasa în grupuri mici (4-5 elevi). Fiecare grup își va alege un nume și prin discuții, între ei, membrii grupuri vor încerca să găsească următoarele:

- 3 lucruri prin care membrii grupului sunt asemănători
- 3 lucruri prin care sunt diferiți de alții
- 3 obiective comune (lucruri la care aspiră toți)
- 3 lucruri care le plac la școală

- 3 lucruri pe care ei ar vrea să le schimbe la școală

- 3 lucruri care le plac în clasă
- 3 lucruri pe care ei ar vrea să le schimbe la școală

Activitatea are rolul de a crea o atmosferă propice muncii în echipă și cunoașterea reciprocă.

Fiecare grupă își poate desemna un lider care să prezinte grupul.

Profesorul va dirija activitatea astfel încât elevii să conștientizeze că în fiecare grup sunt asemănări și deosebiri între ei dar prin negocieri pot ajunge să formuleze idei comune.

Pentru activitățile ce vor urma sunt rugați să aducă desene, fotografii, articole referitoare la tradițiile și obiceiurile etniei din care fac parte.

Ora a 2-a

Profesorul anunță tema și îi roagă pe elevi să se conecteze la contul lor google, Cei care nu au încă un cont google vor fi ajutați de profesor și colegi să-și creeze unul.

Profesorul va distribui elevilor link-ul pentru completarea chestionarului ” Suntem Toleranți?”

CHESTIONAR- “SUNTEM TOLERANȚI ?”

1. Ești tolerant (răbdător, îngăduitor, blând) în familie ?
a) uneori b) tot timpul c) niciodată
2. Sunt profesorii toleranți (răbdători , îngăduitori , blânzi) în relația cu tine?
a) DA b) NU c) uneori
3. Considerați că profesorii sunt mai toleranți cu:
a) fetele b) băieții c) elevii buni la învățătură d) elevii slabi la învățătură
4. Stabilești relații cu persoane din alte grupuri etnice?
a) DA b) NU
5. Ai un comportament agresiv față de aceștia?
a) întotdeauna b) rareori c) niciodată
6. Vă simțiți discriminați la școală? În raport de:
* Etnie DA / NU
* Situație materială uneori / niciodată

* Vestimentație

uneori / niciodată

7. Ai prieteni de altă religie?

a) DA

b) NU

8. Din următoarea listă (pacea, toleranța, respectul pentru alte culturi, egalitatea de șanse, solidaritatea, împlinirea personală, libertatea individuală, drepturile omului, democrația) care sunt pentru tine cele mai importante trei valori ?

.....

.....

.....

9. Care este criteriul după care clasificați grupurile etnice care locuiesc în localitatea voastră ca fiind minoritare? (răspuns multiplu)

a) Limba b) Cultura c) Religia d) Obiceiuri și tradiții e) Numărul

10. Considerați că drepturile minorităților sunt respectate în localitatea voastră?

a) Sunt pe deplin respectate

b) Sunt parțial respectate

c) Variază în funcție de comunitatea etnică

d) Nu sunt deloc respectate

e) Nu ştiu

11. Ce ați face voi în primul rând dacă ați avea informații cum că drepturile unei persoane aparținând unei minorități sunt violate?

a) Aș alerta poliția

b) Aș anunța o organizație internațională

c) Aș alerta organele administrației publice din localitate

d) Nu aş face nimic

e) Nu știu

12. Voi pe cine ați contacta în primul rând dacă drepturile voastre ar fi încălcate?

a) Politia

b) O organizație internațională

c) Autoritățile locale

d) Liderii informali ai comunității mele

e) Nu știu

După completarea răspunsului la toate întrebările elevii sunt rugați să trimită chestionarele.

În continuarea activității se va lucra pe grupe (cele stabilite în ora precedentă)

Fiecare grup va avea drept temă să enumere trei forme de manifestarea a toleranței în școală și comunitate. Toti elevii vor fi încurajați să-și exprime ideile,

Fiecare grupă își va sintetiza ideile pe o coală de flipchart și își desemnează un membru al echipei care va prezenta. Membrii celorlalte echipe vor putea pune întrebări.

Profesorul va dirija activitatea și va concluziona că toleranța înseamnă respect și acceptarea diversității.

Se vizionează filmul- Diversitate, toleranță și incluziune

<https://www.youtube.com/watch?v=PrFRv7TGTbA>

Se subliniază faptul că toleranța este cea care face posibilă pacea și că începând din anul 1995, pe 16 noiembrie se sărbătorește Ziua Internațională a toleranței pentru ca oamenii să conștientizeze pericolele intoleranței.

Ora a 3-a

Se prezintă elevilor tabla virtuală jamboard și modul cum pot lucra în colaborare.

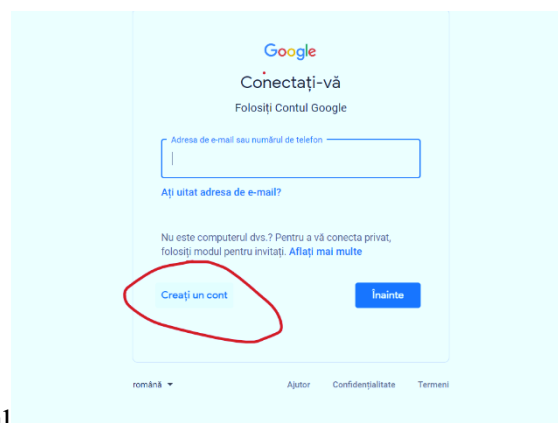
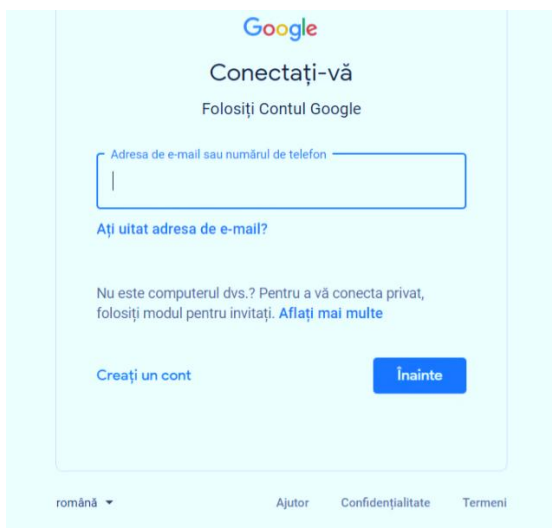
Jamboard este tablă virtuală dezvoltată de Google care oferă o bogată experiență de colaborare în timp real pentru echipe și clase de elevi. Poate fi accesată la adresa <https://jamboard.google.com> sau direct din opțiunile G Suite for Education

Folosindu-vă creativitatea puteți crea un podus, îl puteți edita de pe dispozitiv și îl puteți partaja cu alții. Toată lumea poate colabora la Jam, oricând și oriunde, poate fi accesată de pe orice dispozitiv și cu ajutorul tablei jamboard membrii unei echipe, aflați la distanță, pot să schițeze idei și să realizeze un proiect comun.

Ce poți face folosind Jamboard:

- Desenează cu diferite stilouri și culori
- Partajează Jam și lucrează împreună cu alții în același Jam în timp real
- Adăugă note lipicioase pentru a-ți exprima ideile
- Adăugă fotografii și stickere
- Importă fișierele din G Suite pentru a aduna împreună documentele.
- Evidențiază obiectele cu instrumentul laser.

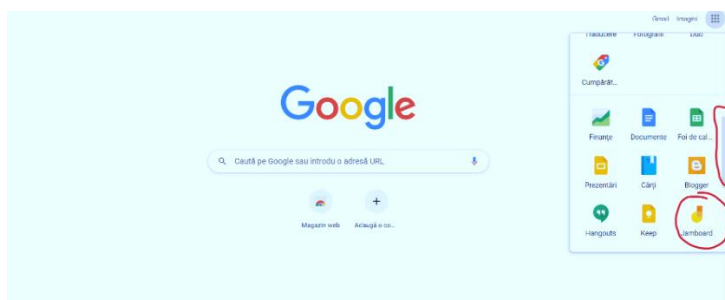
Pași: logarea în contul google



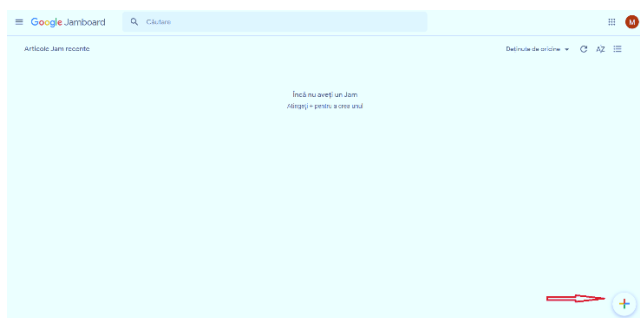
- Dacă nu aveți cont google vă puteți crea unul
- Pentru a accesa jamboard apăsați pe cele 9 puncte din partea stângă a ecranului



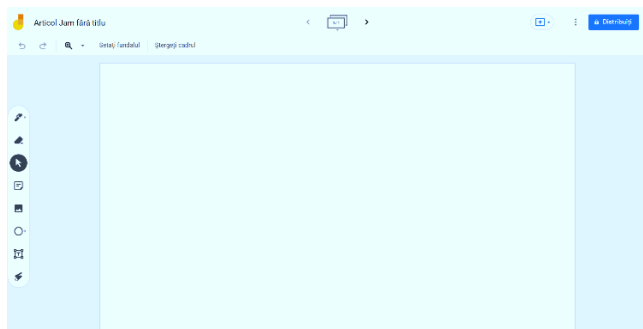
- Se vor afișa toate aplicațiile google, derulați până ajungeți la jamboard



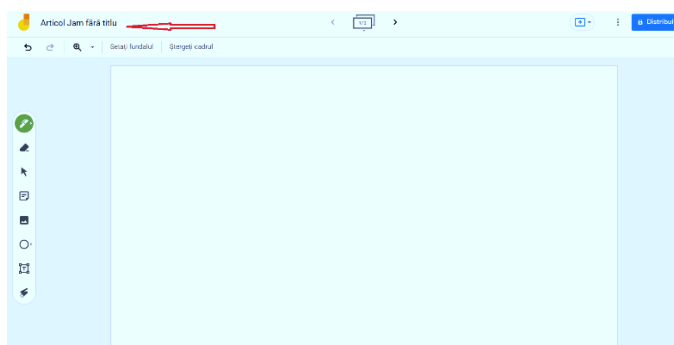
- Dacă lucrați de pe un telefon sau tabletă, este necesar să instalați aplicația jamboard în dispozitiv
- Pentru a deschide o tablă jamboard se apasă pe semnul + din partea stângă a ecranului, în partea de jos



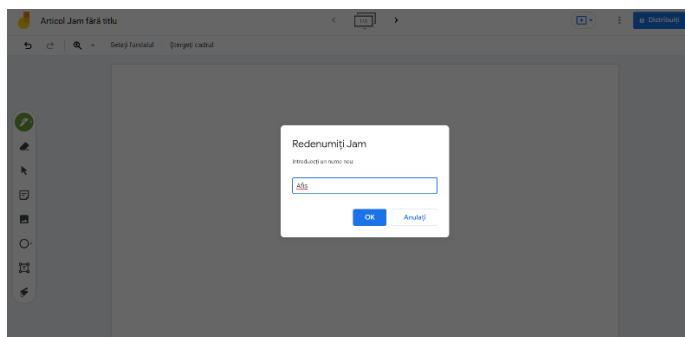
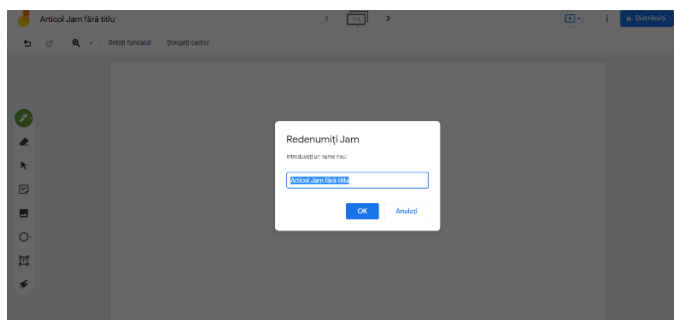
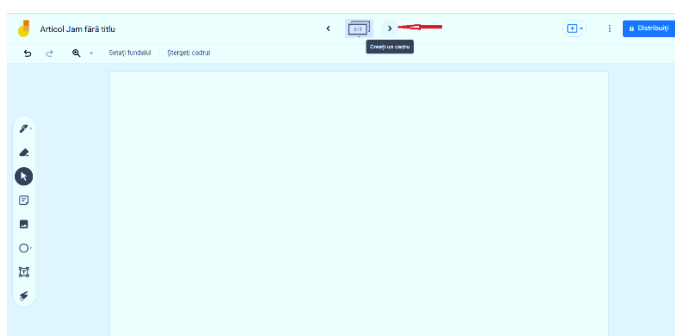
- Se va deschide o tablă jamboard

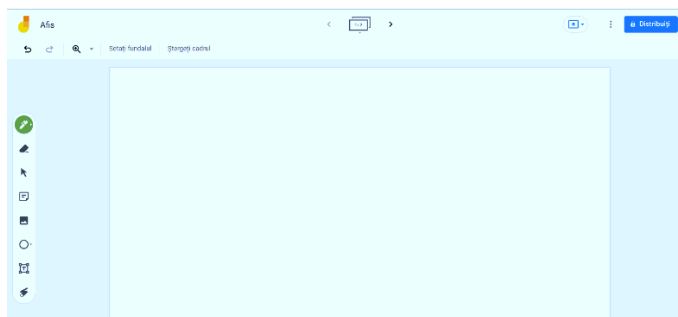


- Putem sa-i dăm un nume apăsând pe locul indicat de săgeată, va apărea o casetă în care vom șterge ce este scris deja și vom adăuga titlul dorit de noi. Pentru a finaliza dăm clic pe ok și jamboardul va avea denumirea dorită de. Pentru a schimba numele procedăm în același mod.

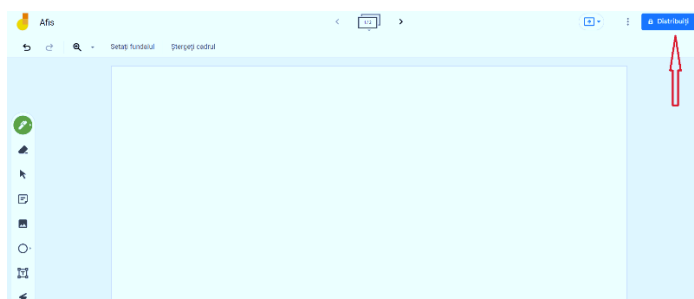


- Apăsând pe săgeata indicată adăugăm pagini

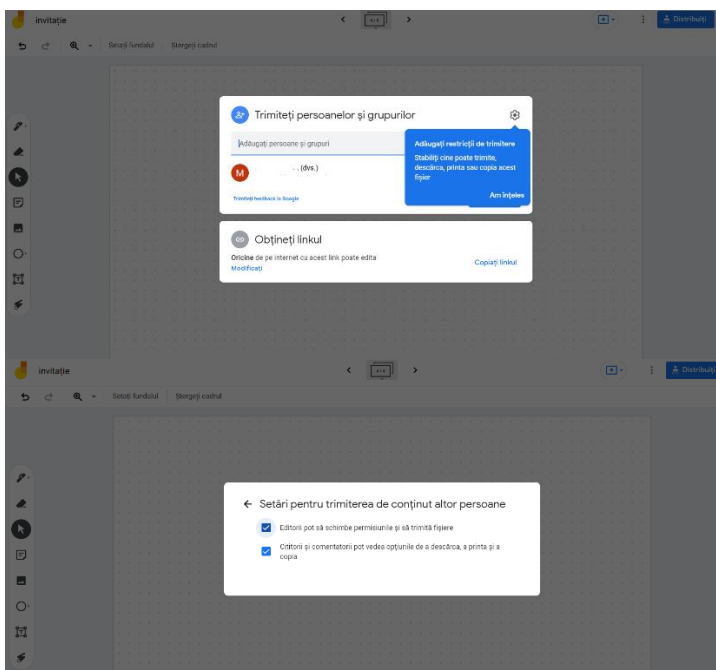


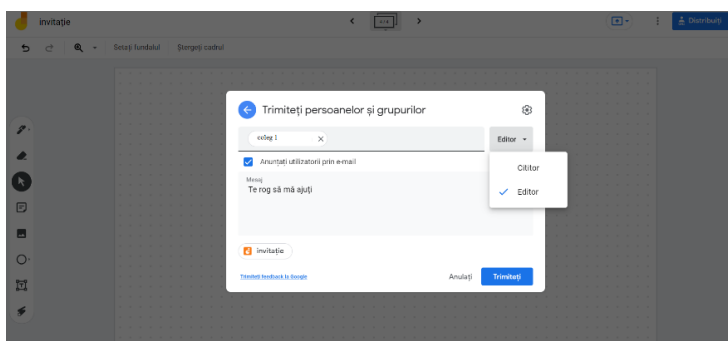


- Pentru a lucra în colaborare cu alți colegi, cel care a creat jambordul poate distribui tabla: dați clic pe distribuiți, pe ecran va apărea o casetă.

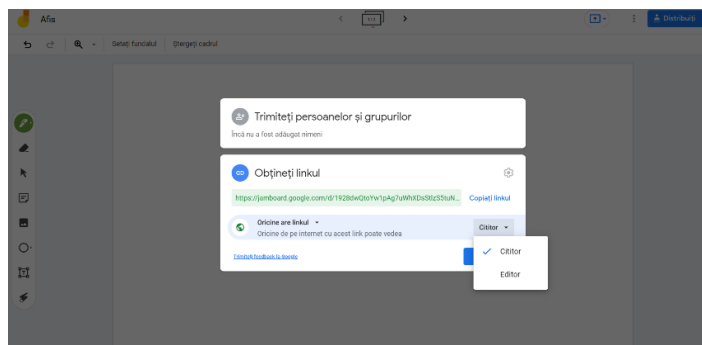
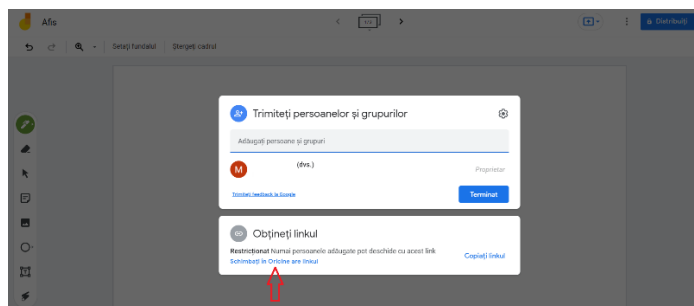


- Putem adăuga persoane, să le scriem un mesaj și de la setări putem să le oferim permisiunea de a edita

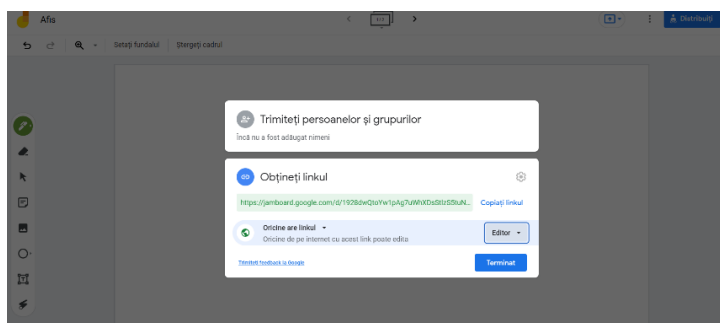




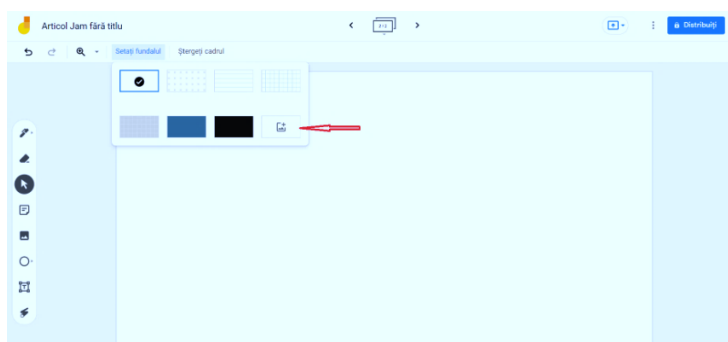
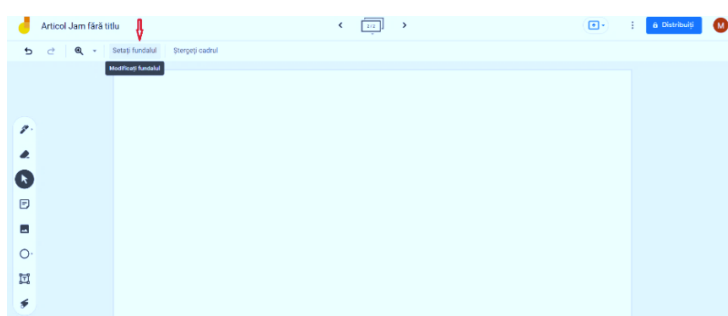
- Dând clic pe locul indicat de săgeata roșie, vom putea distribui tabla pentru a fi doar văzută (dacă alegem cititor) sau pentru a lucra în colaborare cu unul sau mai mulți colegi (dacă alegem editor)



- Pentru a putea distribui dăm clic pe **Copiați linkul** apoi îl putem distribui colegilor prin mesaj, mail, messenger, WhatsApp etc. După copierea și distribuirea linkului dăm clic pe terminat.

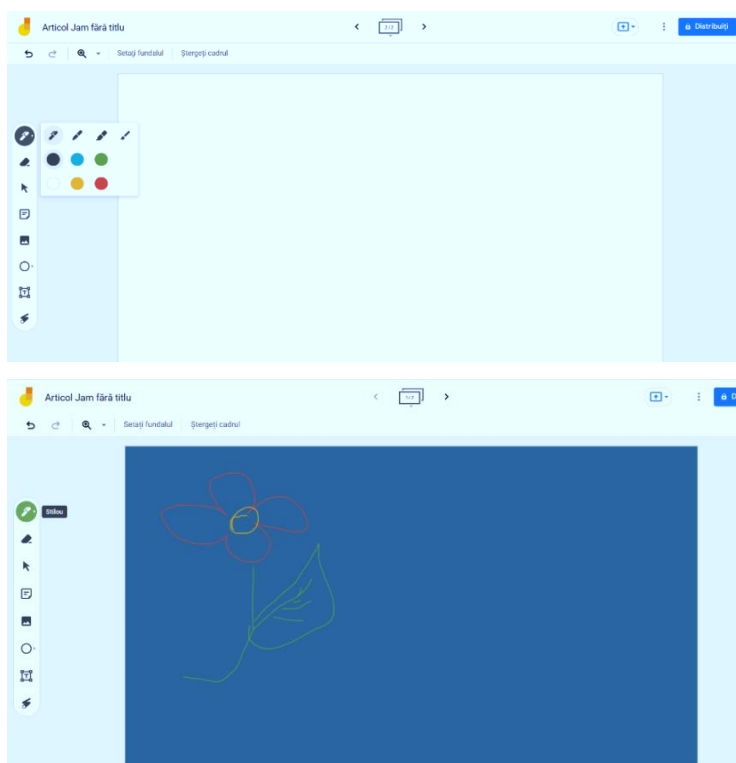


- Puteți modifica fundalul alegând una dintre opțiuni sau puteți încărca o imagine

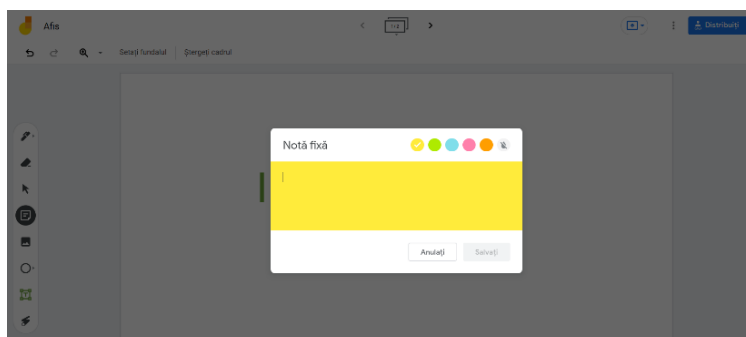


Din partea dreaptă a ecranului se pot accesa instrumentele de scris apăsând pe fiecare dintre ele

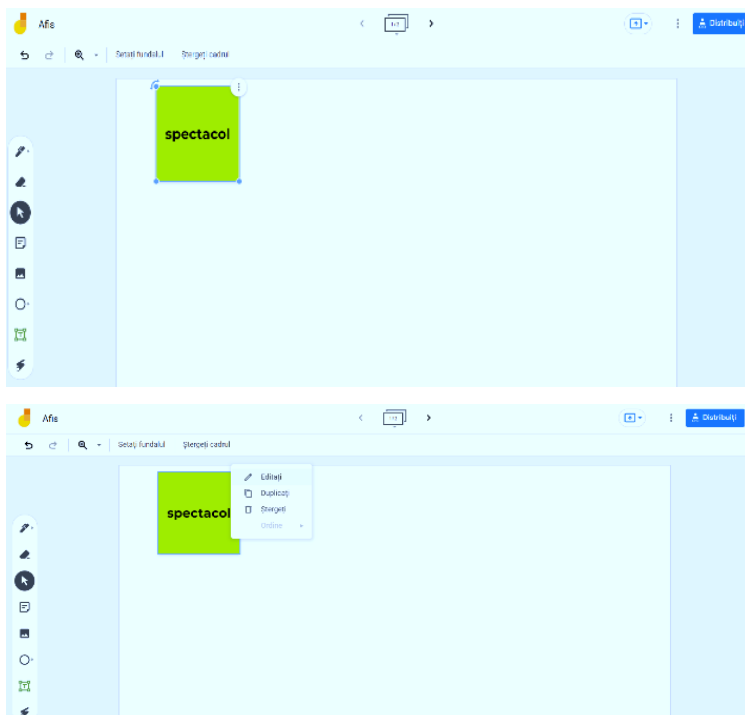
- Se poate scrie cu ajutorul stiloului și se poate selecta grosimea și culoarea și se poate radia cu radiera



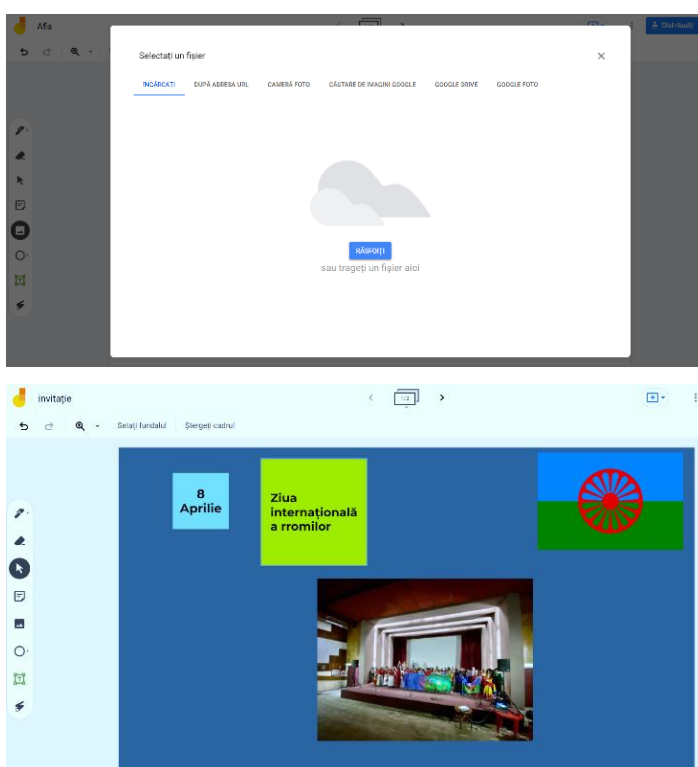
- Poți adăuga note cărora le poți alege culoarea



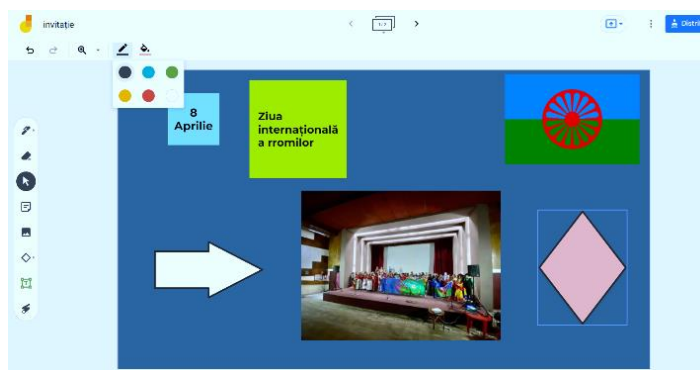
- Folosind cele 3 puncte din stânga bilețelului îl poți edita sau șterge bilețelul



- Poți insera o fotografie din dispozitivul de pe care lucrezi, poți căuta pe net poți face o fotografie dacă lucrezi de pe telefon sau tabletă sau poți adăuga un document sau o fotografie din contul tău google



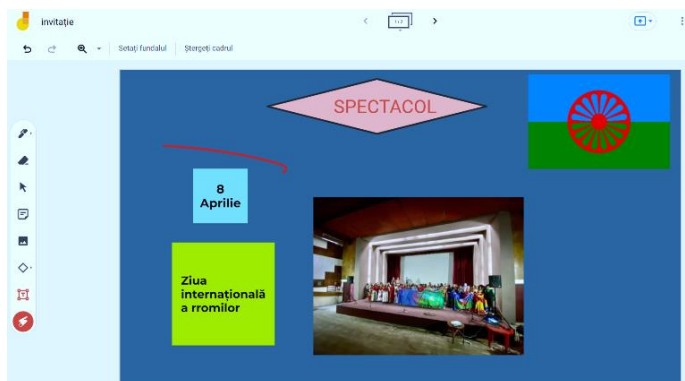
- Putem introduce diverse forme cărora le putem modifica mărimea, conturul și culoarea



- Putem scrie utilizând tastatura, avem opțiunea de a alege tipul de scriere, culoarea și poziția scrisului

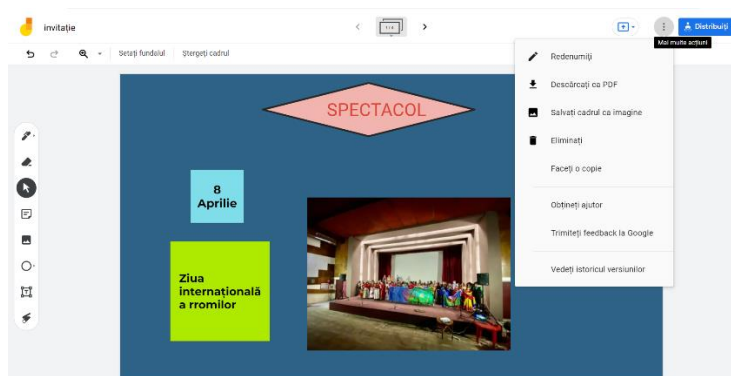


- Putem folosi laserul pentru a evidenția



-
- Tabla se salvează automat în format jamboard și putem lucra la ea mai multe zile. Putem limita/restricționa accesul la tablă a unor persoane schimbând calitatea lor din editor în cititor.

- După ce am finalizat produsul îl putem să o redenumim, să o salvăm ca pdf sau imagine sau sa-i facem o copie.



Ora a 4 - a

Elevii sunt rugați să numească sărbătorile importante din viața lor și a comunității lor. Sărbătorile enumerate sunt grupate în funcție de felul lor (religioase, zile de naștere, zile importante pentru familie zile naționale, zile internaționale etc.)

Elevii sunt întrebați ce semnificație are ziua de 8 aprilie și de ce această zi se sărbătorește în școala lor. Ei își exprimă ideile în legătură cu Ziua Internațională a rromilor și de ce este ea sărbătorită.

Profesorul dirijează discuția subliniind că lumea este alcătuită din etnii diferite care reflectă poveștile și obiceiurile comunității. Diversitatea culturală este o resursă prețioasă care trebuie valorificată. Ziua internațională a rromilor este atât un prilej de sărbătoare cât și un moment de comemorare a rromilor care au căzut victime tragediilor istoriei.

Având în vedere semnificația zilei de 8 aprilie și manifestările care au loc în școală și comunitate, profesorul le cere elevilor să realizeze, pe grupe, utilizând jamboard, un afiș de promovare a spectacolului organizat de elevii școlii de Ziua internațională rromilor. Se precizează că pot folosi în afiș desene, fotografii, articole referitoare la tradițiile și obiceiurile etniei din care fac parte

Stabilesc un lider de echipă care creează jamboardul și-l distribuie

Fiecare membru al grupe accesează jamboardul și își alege un cadru pe care lucrează căutând imagini sugestive din propriul dispozitiv sau de pe net. Pe primul cadru al jamboardului grupe se realizează afișul respectând elementele componente și caracteristicile afișului

Șterg celelalte cadre și salvează afișul pdf și ca imagine

Trimit afișul profesorului. Pe ecranul unui videoproiector fiecare grupă își prezintă afișul.

La finalul activității fiecare afiș este listat și afișat în cadrul unei expoziții.

PROPUNĂTOR: COJOCARIU MARGARETA LUMINIȚA

Titlul activității: COMUNITATEA DIN CARE FAC PARTE

Durata: 6 ore

Competența specifică urmărită: Utilizarea resurselor digitale/multimedia pentru elaborarea și desfășurarea unor proiecte despre trecutul și prezentul comunității române pentru educarea și formarea interculturală a copiilor.

- Obiective urmărite:

După parcurgerea acestei activități, elevii vor reuși :

- O1- să realizeze portofolii pe teme de cultură și istorie locală, folosind Internetul și enciclopedii în format electronic ca surse de informare;
- O2- să prezinte rezultatele investigațiilor referitoare la istoria locală și la evenimente din viața minorităților;
- O3- să realizeze prezentări de grup folosind programe informatice pentru editare, sunet și animație (editorul de grafică vectorială **Inkscape** și editorul video **PowerDirector**) .

- Resurse necesare: internet, lucrări de specialitate, fotografii.

- Desfășurarea activității:

În cadrul **primei ore** se va face împărțirea pe grupe a elevilor. Grupele vor fi alcătuite atât din elevi români, cât și din elevi de etnie romă, care vor lucra împreună (trei grupe: **I grupă** – elemente de istorie și tradiții ale romilor; **a II-a grupă** – elemente de istorie locală și evenimente din viața minorității române; **a III-a grupă** – personalități naționale și locale din comunitatea romă).

Elevii vor primi sarcini de lucru clare. Fiecare grupă va desemna un elev care să fie purtătorul de cuvânt. Se va desemna cine să fie fotografii grupelor, doi elevi vor realiza interviul. De asemenea li se vor indica anumite resurse pe care să le utilizeze pentru a aduna informațiile necesare realizării materialului/prezentării finale. Vor merge în comunitate și vor culege informații despre istoria locală, evenimente din viața minorităților (elemente, tradiții specifice în anumite momente din viață: naștere, căsătorie, înmormântare etc), vor face fotografii care să surprindă aspecte relevante pentru tema lor, vor realiza interviuri cu personalități din comunitatea romă.

În cea **de-a doua și a treia oră**, elevii vor prezenta materialele pe care au reușit să le adune (informații, poze, interviuri, pagini web accesate, etc.). Apoi vor fi îndrumați cum să folosească

editorul de grafică vectorială **Inkscape (ora a doua)** și aplicația de editare video **PowerDirector (ora a treia)**, pentru realizarea portofoliilor finale. Vom parcurge împreună, demonstrativ, pașii

acestor aplicații. Totodată, fiecare elev va primi o fișă de lucru cu pașii pe care trebuie să îi respecte pentru realizarea documentului.

Ora a II-a: Ce este **Inkscape**? [Inkscape este un editor de grafică vectorială](https://inkscape.org) gratuit și open source pentru GNU/Linux, Windows și MacOS X. Oferă un set bogat de caracteristici și este utilizat pe scară largă pentru ilustrații artistice și tehnice, cum ar fi desene animate, clip art, logo-uri, tipografie, diagrame și diagramă flux. Folosește [grafică vectorială](https://inkscape.org) pentru a permite imprimări și randări clare la rezoluție nelimitată și nu este legat de un număr fix de pixeli, cum ar fi grafica raster. **Inkscape** folosește formatul de [fișier SVG](https://inkscape.org) standardizat ca format principal, care este acceptat de multe alte aplicații, inclusiv browsere web.



Panorăm pânza. Există multe modalități de a deplasa (defila) pânza documentului. Încercați tastele pentru a derula pe tastatură. Puteți trage pânza cu butonul din mijloc al mouse-ului. Sau, puteți utiliza barele de defilare (apăsăți pentru a le afișa sau ascunde). De pe mouse funcționează și pentru derularea verticală; apăsăți și mutați roțița pentru a derula orizontal. **Ctrl** + **arrow** **Ctrl** + **B** wheel **Shift**

Mărire sau micșorare. Cel mai simplu mod de a mări este apăsând tastele **-** și **+** (sau **=**). Sau puteți face clic în câmpul de introducere a zoomului (în regiunea din dreapta jos a ferestrei documentului, etichetat „Z”), introduceți o valoare exactă de zoom în % și apăsăți.

Avem și instrumentul Zoom (în bara de instrumente din stânga) care vă permite să măriți o zonă trăgând în jurul ei.

Ctrl+middle click **Ctrl**+right click **Shift**+middle click **Shift**+right clickwheel
Ctrl Enter

Inkscape păstrează, de asemenea, un istoric al nivelurilor de zoom pe care le-ați folosit în această sesiune de lucru. Apăsați **`** tasta pentru a reveni la zoomul anterior sau pentru a merge înainte. **Shift**+**`**

Instrumente **Inkscape**. Bara de instrumente verticală din stânga arată instrumentele de desen și editare ale **Inkscape**. În funcție de rezoluția ecranului, bara de comenzi cu butoane de comandă generale, cum ar fi „Salvare” și „Imprimare”, poate fi găsită fie în partea de sus a ferestrei, chiar sub meniu, fie în partea dreaptă a ferestrei, între bara de defilare și bara Snap Controls . Chiar deasupra zonei albe de pânză , există bara de comenzi pentru instrumente cu controale specifice fiecărui instrument. Bara de stare din partea de jos a ferestrei va afișa sugestii și mesaje utile pe măsură ce lucrați. Multe operațiuni sunt disponibile prin comenzile rapide de la tastatură. Deschideți pentru a vedea lista completă a comenzilor rapide disponibile. **HELP ⇒ KEYS AND MOUSE REFERENCE**

Crearea și gestionarea documentelor. Pentru a crea un nou document gol, utilizați sau apăsați. Pentru a crea un document nou dintr-unul dintre numeroasele șabloane ale **Inkscape**, utilizați sau apăsați. **FILE⇒NEW** **Ctrl**+**N** **FILE⇒NEW FROM TEMPLATE...** **Ctrl**+**Alt**+**N**

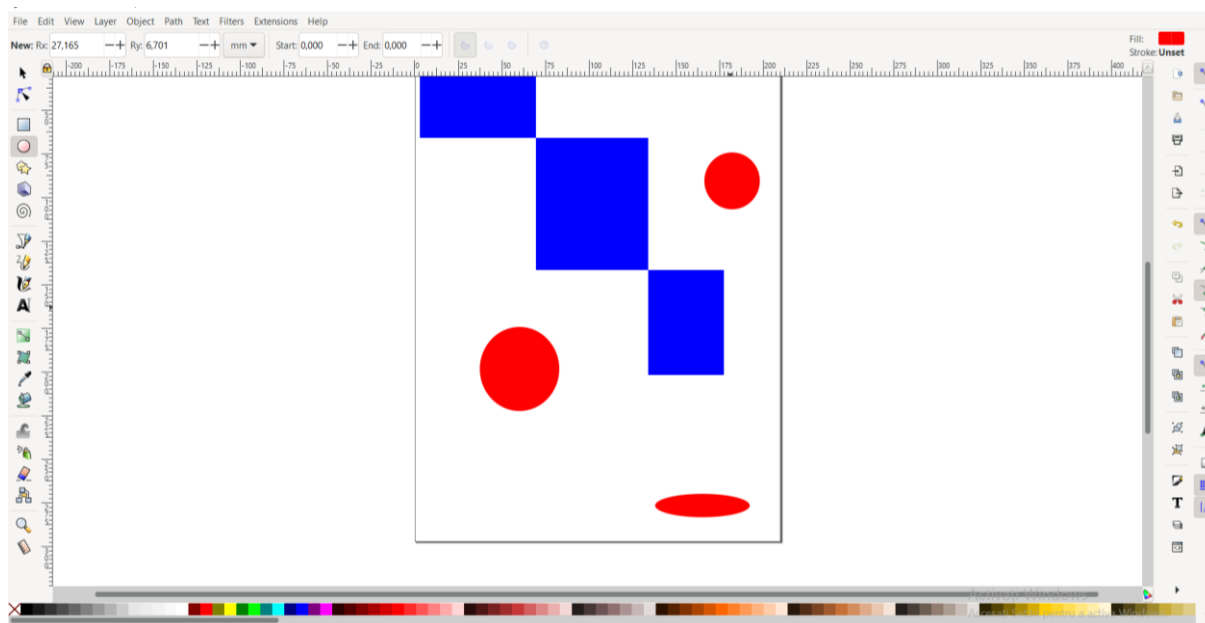
Pentru a deschide un document SVG existent, utilizați (**^**). Pentru a salva, utilizați (**^**) sau (**^**) pentru a salva sub un nume nou. (Deși Inkscape vine cu funcția de salvare automată activată, se recomandă totuși să urmați cele mai bune practici pentru a „salva mai devreme, salvați des“.) **FILE⇒OPEN** **Ctrl**+**O** **FILE⇒SAVE** **Ctrl**+**S** **FILE⇒SAVE AS** **Shift**+**Ctrl**+**S**

Inkscape folosește formatul SVG (Scalable Vector Graphics) pentru fișierele sale. SVG este un standard deschis susținut pe scară largă de software-ul grafic. Puteți găsi liste cu formatele de fișiere acceptate în casetele de dialog **SAVE** și **IMPORT**

Inkscape deschide o fereastră separată pentru fiecare document. Puteți naviga printre ele utilizând managerul de ferestre (de exemplu, prin), sau puteți utiliza comanda rapidă **Inkscape**, care va parcurge toate ferestrele de document deschise. (Creați un document nou acum și comutați între acesta și acest document pentru exersare.) Dacă deschideți mai multe fișiere dintr-un browser de fișiere sau lansați mai multe procese **Inkscape** dintr-o pictogramă, aceasta nu va funcționa. **Alt** + **Tab** **Ctrl** + **Tab** **Ctrl** + **Tab**

Crearea de forme. Faceți clic pe instrumentul Dreptunghi din bara de instrumente din stânga (sau apăsați **F4**) și faceți clic și trageți, fie într-un document nou gol, fie chiar aici. Cu alte

instrumente, puteți crea și elipse, stele și spirale. Aceste instrumente sunt cunoscute în mod colectiv ca instrumente de formă. Fiecare formă pe care o creați afișează unul sau mai multe mânere ; încercați să le trageți pentru a vedea cum răspunde forma. Bara Tool Controls pentru un instrument de formă este o altă modalitate de a modifica o formă; aceste controale afectează formele selectate curent (adică cele care afișează mânerele) și stabilesc valoarea implicită care se va aplica formelor nou create. Pentru a anula ultima acțiune, apăsați . (Sau, dacă vă răzgândiți din nou, puteți reface acțiunea anulată prin.) **Ctrl** + **Z** **Shift** + **Ctrl** + **Z**



Mișcare, scalare, rotire. Cel mai des folosit instrument **Inkscape** este Selectorul. Faceți clic pe butonul din partea de sus (cu săgeata) din bara de instrumente sau apăsați **s** sau **F1** comutați

instrumentul folosind **Space**. Acum puteți selecta orice obiect de pe pânză. Veți vedea opt mâner în formă de săgeată care apar în jurul obiectului. Acum poți:

Mutați obiectul trăgându-l. (Apăsați **Ctrl** pentru a restricționa mișcarea la orizontală și verticală.), Scalați obiectul trăgând orice mâner. (Apăsați **Ctrl** pentru a păstra raportul original înălțime/lățime.)

Acum faceți clic din nou pe dreptunghi. Mânerele se schimbă. Acum poți: Rotiți obiectul trăgând mânerele de colț. (Apăsați **Ctrl** pentru a restricționa rotația la pași de 15 grade. Trageți marcajul în cruce pentru a poziționa centrul de rotație.). Înclinați (tuns) obiectul trăgând mânerele fără colț. (Apăsați **Ctrl** pentru a limita înclinarea la pași de 15 grade).

Transformarea prin chei. Una dintre caracteristicile care diferențiază **Inkscape** de majoritatea altor editori vectoriali este accentul pus pe accesibilitatea tastaturii. Nu există aproape nicio comandă sau acțiune imposibil de realizat de la tastatură, iar transformarea obiectelor nu face excepție. Puteți utiliza tastatura pentru a muta (**arrow** tastele), scala (**<** și **>** tastele) și roti (**[** și **]** tastele) obiecte. Mișcările și scalele implicite sunt de 2 px; cu **Shift**, te miști de 10 ori mai mult. și crește sau reduce până la 200% sau, respectiv, 50% din original. Rotirile implicite sunt cu 15 grade; cu **Ctrl** + **>** **Ctrl** + **<** **Ctrl**

Cu toate acestea, poate cele mai utile sunt transformările la dimensiunea pixelilor, invocate prin utilizarea **Alt** cu tastele de transformare. De exemplu, va muta selecția cu 1 pixel de ecran (adică un pixel pe monitor). Aceasta înseamnă că, dacă măriți, puteți muta obiectele cu o precizie foarte mare, dacă utilizați cu comanda rapidă de la tastatură. În sens invers, când micșorați, precizia va fi mai mică când utilizați tasta. Folosind diferite niveluri de zoom, puteți varia cantitatea de precizie de care aveți nevoie pentru sarcina curentă. **Alt** + **arrows** **Alt** **Alt**

În mod similar, scalați selecția astfel încât dimensiunea sa vizibilă să se schimbe cu un pixel de ecran și rotiți-o astfel încât punctul său cel mai îndepărtat de centru să se miște cu un pixel de ecran. **Alt** + **>** **Alt** + **<** **Alt** + **[** **Alt** + **]**

Selecții multiple. Puteți selecta orice număr de obiecte simultan utilizându-le. Sau, puteți în jurul obiectelor pe care trebuie să le selectați; aceasta se numește selecție elastică. (Selectorul creează banda elastică când trageți dintr-un spațiu gol; totuși, dacă apăsați înainte de a începe să trageți, Inkscape va crea întotdeauna banda elastică.) Exersați selectând toate cele trei forme de mai jos: +clickdrag

Acum, utilizați banda de cauciuc (prin glisare sau) pentru a selecta cele două elipse, dar nu dreptunghiul: +drag

Fiecare obiect individual dintr-o selecție afișează un indiciu de selecție - în mod implicit, un cadru dreptunghiular punctat. Aceste indicii fac ușor să vedeți imediat ce este selectat și ce nu. De exemplu, dacă selectați atât cele două elipse, cât și dreptunghiul, fără indicii ați avea dificultăți să ghiciți dacă elipsele sunt selectate sau nu.

+clickpunerea pe un obiect selectat îl exclude din selecție. Selectați toate cele trei obiecte de mai sus, apoi utilizați pentru a exclude ambele elipse din selecție, lăsând doar dreptunghiul selectat. +click

Apăsarea  deselectează toate obiectele selectate. selectează toate obiectele din stratul curent (dacă nu ați creat niciun strat, acesta este același cu toate obiectele din document). Comportamentul implicit al comenzii rapide poate fi ajustat în preferințe. +A+A

Gruparea. Mai multe obiecte pot fi combinate într-un grup. Un grup se comportă ca un singur obiect atunci când îl trageți sau îl transformați. Mai jos, cele trei obiecte din stânga sunt independente; aceleași trei obiecte din dreapta sunt grupate. Încercați să trageți grupul.

Pentru a crea un grup, selectați unul sau mai multe obiecte și apăsați . Pentru a degrupa unul sau mai multe grupuri, selectați-le și apăsați . Aceste acțiuni sunt accesibile și prin , meniu sau bara de comenzi. Grupurile în sine pot fi grupate, la fel ca orice alte obiecte; astfel de grupuri imbricate pot ajunge la o adâncime arbitrară. Cu toate acestea, degroupează doar cel mai înalt nivel de grupare

dintr-o selecție; va trebui să apăsați în mod repetat dacă doriți să degrupați complet un grup profund în grup (sau să utilizați). **Ctrl**+**G** **Ctrl**+**U** right click OBJECT **Ctrl**+**U** **Ctrl**+**U** EXTENSIONS⇒ARRANGE⇒DEEP UNGROUP

Cu toate acestea, nu trebuie neapărat să degrupați dacă doriți să editați un obiect dintr-un grup. Doar acel obiect și va fi selectat și editabil singur, sau mai multe obiecte (în interiorul sau în afara oricăror grupuri) pentru selecție multiplă, indiferent de grupare. **Ctrl**+click **Shift**+**Ctrl**+click

Puteți, de asemenea, double-click pe un grup, să intrați în el și să accesați toate obiectele din interior fără a degrupa. Double-click pe orice zonă de pânză goală pentru a părăsi din nou grupul.

Încercați să mutați sau să transformați formele individuale din grup (dreapta sus) fără a le degrupa, apoi deselectați și selectați grupul în mod normal pentru a vedea că acesta rămâne în continuare grupat.

Umpleți și conturați. Probabil cea mai simplă modalitate de a picta un obiect într-o anumită culoare este să selectați un obiect și să faceți clic pe un eșantion (câmp de culoare) din paleta de sub pânză pentru al picta (schimbați-i culoarea de umplere).

Alternativ, puteți deschide dialogul Eșantioane din VIEW meniu (sau apăsați), selectați paleta pe care doriți să o utilizați după ce faceți clic pe triunghiul mic din colțul din dreapta sus, selectați un obiect și faceți clic pe orice eșantion pentru a umple obiectul (modificați). culoarea sa de umplere). **Shift**+**Ctrl**+**W**

Mai puternic este dialogul Umplere și contur din OBJECT meniu (sau apăsați). Selectați forma de mai jos și deschideți dialogul Umplere și contur. **Shift**+**Ctrl**+**F**

Veți vedea că dialogul are trei file: Umplere, Vopsea contur și Stil contur. Fila Umplere vă permite să editați umplerea (interiorul) obiectelor selectate. Folosind butoanele de sub filă, puteți selecta tipuri de umplere, inclusiv fără umplere (butonul cu X), umplere plată de culoare, precum și gradienti liniari sau radiali. Pentru forma de mai sus, butonul de umplere plat va fi activat.

Mai jos, vedeți o colecție de selectoare de culori , fiecare în fila proprie: RGB, CMYK, HSL și Wheel. Poate cel mai convenabil este selectorul de roți, unde puteți roti triunghiul pentru a alege

o nuanță pe roată și apoi selectați o nuanță a acelei nuanțe în triunghi. Toate selectorele de culoare conțin un glisor etichetat „A” pentru a seta alfa (opacitatea) culorii selectate.

Ori de câte ori selectați un obiect, selectorul de culori este actualizat pentru a afișa umplerea și conturul curent (pentru mai multe obiecte selectate, dialogul arată culoarea medie a acestora). Joacă-te cu aceste mostre sau creează-ți propriile exemple:

Folosind fila Vopsea Stroke, puteți elimina conturul (conturul) obiectului sau îi puteți atribui orice culoare sau transparentă. În cele din urmă, în loc de o culoare plată, puteți folosi degrade pentru umpleri și/sau linii. Când treceți de la culoarea plată la gradient, gradientul nou creat folosește culoarea plată anterioară, trecând de la opac la transparent. Comutați la instrumentul Gradient (sau doar) pentru a trage mânerele gradientului - controalele conectate prin linii care definesc direcția și lungimea gradientului. Când este selectat oricare dintre mânerele de gradient (evidențiate cu albastru), caseta de dialog Umplere și contur setează (și afișează) culoarea acelui mâner în loc de culoarea întregului obiect selectat.  + 

O altă modalitate convenabilă de a schimba culoarea unui obiect este utilizarea instrumentului Dropper ( sau ). Oriunde click în desen cu acel instrument, iar culoarea pe care ați făcut clic va fi atribuită umplerii obiectului selectat (va alocă culoarea conturului).  +click

Duplicare, aliniere, distribuție. Una dintre cele mai comune operațiuni este duplicarea unui obiect (). Duplicatul este plasat exact deasupra originalului și este selectat, astfel încât să îl puteți trage departe cu sau cu taste. Pentru practică, încercați să adăugați copii ale acestui pătrat negru într-o linie una lângă alta:  +  mouse 

Sunt șanse ca copiile tale ale pătratului să fie plasate mai mult sau mai puțin aleatoriu. Aici este util dialogul (). Selectați toate pătratele (sau trageți o bandă de cauciuc), deschideți caseta de dialog și apăsați butonul „Centrați pe axa orizontală”, apoi butonul „Echivalați spațiile orizontale între obiecte” (citiți sfaturile cu instrumente pentru buton). Obiectele sunt acum bine aliniate și distribuite cu spații egale între ele. Iată câteva alte exemple de aliniere și distribuție: OBJECT⇒ALIGN AND DISTRIBUTE  +  +   +click

Ordinea Z. Termenul de ordine z se referă la ordinea de stivuire a obiectelor dintr-un desen, adică la care obiectele sunt deasupra altor obiecte și le acoperă, astfel încât obiectele de jos nu sunt (complet) vizibile. Cele două comenzi din OBJECT meniu, RAISE TO TOP (Home tasta) și LOWER TO BOTTOM (End tasta), vor muta obiectele selectate în partea de sus sau de jos a ordinii z a stratului curent. Încă două comenzi, RAISE (PgUp) și LOWER (PgDn), vor scufunda sau emerge selecția doar cu un pas, adică o vor muta pe lângă un obiect neselectat în ordinea z (doar obiectele care se suprapun numărului de selecție, pe baza casetelor de delimitare respective).

Exersați utilizarea acestor comenzi inversând ordinea z a obiectelor de mai jos, astfel încât elipsa cea mai din stânga să fie în sus și cea din dreapta să fie în jos:

O comandă rapidă de selecție foarte utilă este Tab cheia. Dacă nu este selectat nimic, acesta selectează obiectul cel mai de jos; în caz contrar, selectează obiectul deasupra obiectului (obiectelor) selectat(e) în ordinea z. lucrează în sens invers, pornind de la obiectul cel mai de sus și mergând în jos. Deoarece obiectele pe care le creați sunt adăugate în partea de sus a stivei, apăsând fără nimic selectat va selecta în mod convenabil obiectul pe care l-ați creat ultimul. Exersați tastele și pe teancul de elipse de mai sus.

Shift + Tab Shift + Tab Tab Shift + Tab

Selectând sub și trăgând selectat. Ce să faci dacă obiectul de care ai nevoie este ascuns în spatele altui obiect? Este posibil să vedeți în continuare obiectul de jos dacă cel de sus este (parțial) transparent, dar făcând clic pe el va selecta obiectul de sus, nu cel de care aveți nevoie. Mai

întâi selectează obiectul de sus, la fel ca clicul obișnuit. Cu toate acestea, următorul din același punct va selecta obiectul de sub cel de sus; următorul, obiectul încă mai jos, etc. Astfel, câteva s la rând vor parcurge, de sus în jos, întregul teanc de obiecte din ordinea z la punctul de clic. Când se ajunge la obiectul de jos, următorul va selecta, în mod natural, din nou obiectul cel mai de sus. Alt + click Alt + click Alt + click Alt + click Alt + click

[Dacă sunteți pe Linux, este posibil să descoperiți că nu funcționează corect. În schimb, ar putea fi mutarea întregii ferestre Inkscape. Acest lucru se datorează faptului că managerul de ferestre a

rezervat pentru o acțiune diferită. Modul de a remedia acest lucru este să găsiți configurația Window Behavior pentru managerul dvs. de ferestre și fie să o dezactivați, fie să o mapați pentru a utiliza cheia (alias cheie), astfel încât Inkscape și alte aplicații pot folosi cheia în mod liber.] +click +click MetaWindows 

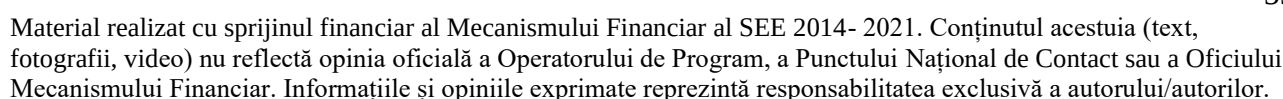
Selectarea obiectelor similare. Inkscape poate selecta alte obiecte care sunt similare cu obiectul care este selectat în prezent. De exemplu, dacă doriți să selectați toate pătratele albastre, selectați mai întâi unul dintre pătratele albastre și utilizați din meniu (pe pânză). Toate obiectele cu aceeași culoare de umplere albastră sunt acum selectate. EDIT⇒SELECT SAME⇒FILL COLORright-click

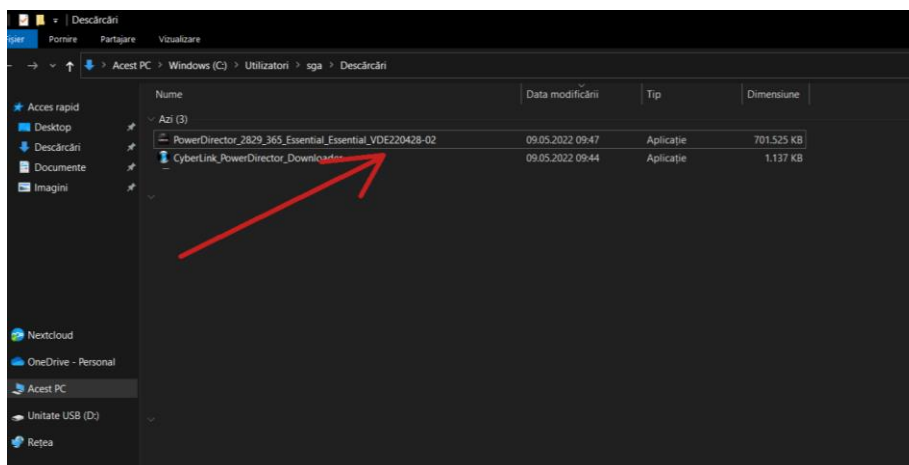
Pe lângă selectarea după culoarea de umplere, puteți selecta mai multe obiecte similare după culoarea conturului, stilul conturului, umplerea și conturul și tipul de obiect. Dacă acestea nu sunt suficiente opțiuni pentru cazul dvs. de utilizare, încercați să utilizați caseta de dialog. EDIT⇒FIND/REPLACE (Autorii tutorialului: Bulia Byak; Jonathan Leighton; Ralf Stephan; Bryce Harrington; Alexandre Prokoudine; Colin Marquardt; Josh Andler; Nicolas Dufour; Maren Hachmann; Gellért Gyuris, Design antet/subsol: Esteban Capella — 2019)

În cea de-a treia oră, elevii vor fi îndrumați cum să folosească editorul video **PowerDirector**. Editorul video PowerDirector permite, printre altele, crearea unor efecte perfecte

de mișcare lentă chiar și pe videoclipuri înregistrate cu viteză normală. În general, această aplicație este foarte capabilă și poate să răspundă cu ușurință tuturor nevoilor de editare mobilă.

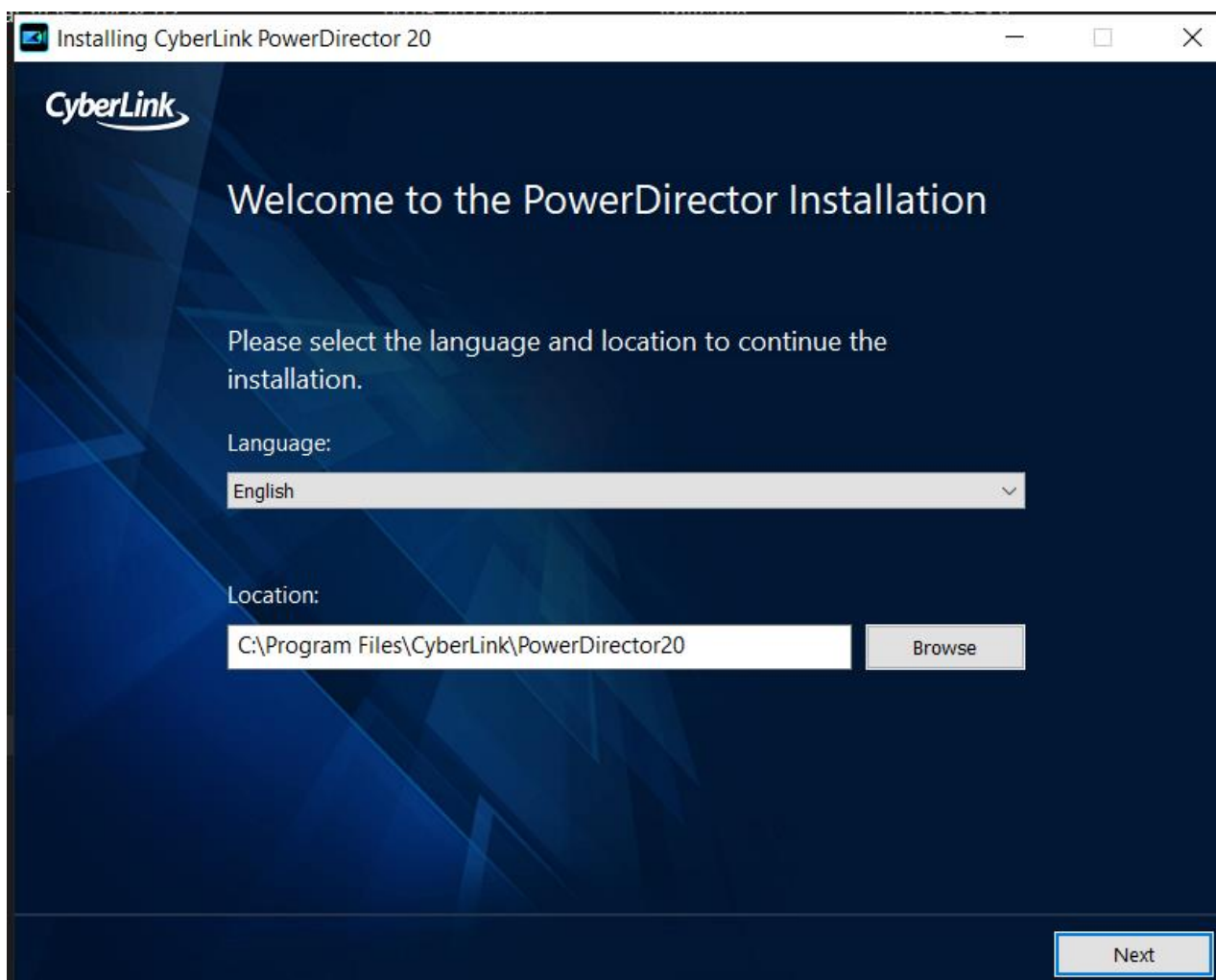
Instalare. 1. Este descărcat fișierul de la adresa de mai jos, prin apăsarea butonului **Descărcare gratuită:**



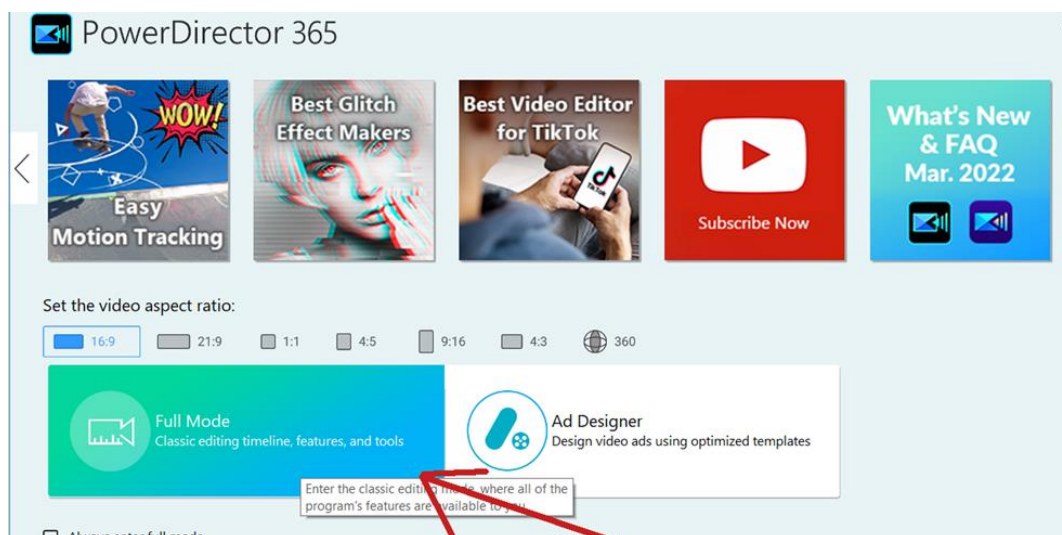


Din

dialogul apărut, lăsați selectată limba engleză pentru aplicație. În dreptul câmpului **Location**, puteți selecta un alt director, partiție în care să instalați programul, prin clic pe butonul **Browse**:



Apăsați butonul **Next**, iar apoi **Accept and Continue**, din următoarea fereastră. Din fereastra nou apărută, aveți posibilitatea de a alege raportul aspectului pentru clipul video (*Set the video aspect ratio*). Puteți lăsa selectată opțiunea implicită, **16:9**, fiind cel mai răspândit raport de aspect:



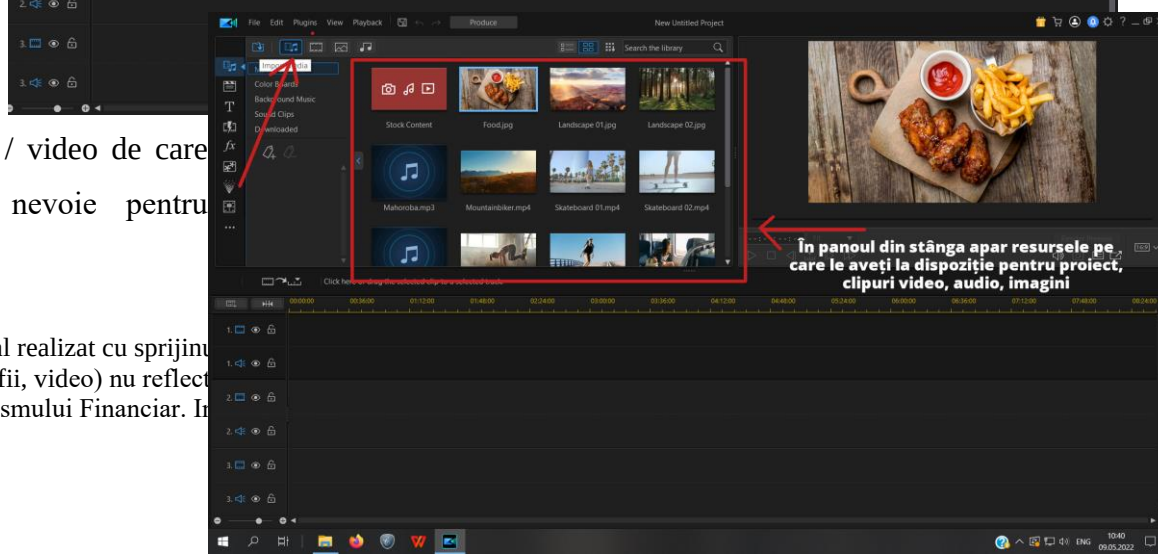
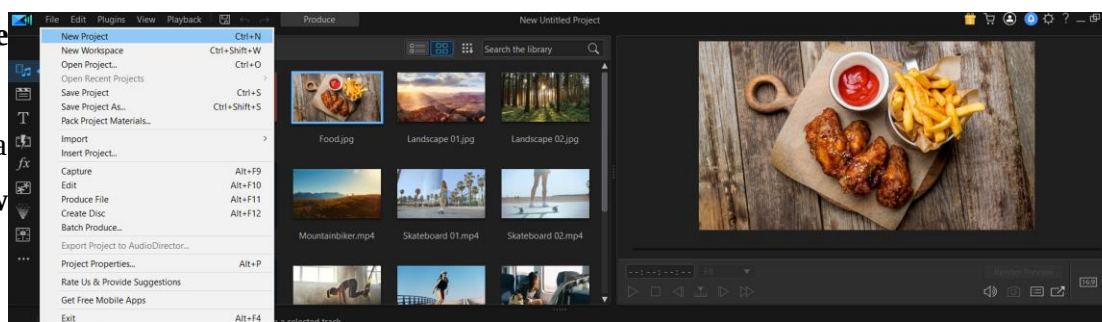
Pentru a lansa aplicația, efectuați clic pe chenarul **Full Mode**. Din bara de meniu, accesați

File
și
selectați
New
Project:

Importați
fișiere
le

audio / video de care
aveți nevoie pentru

Material realizat cu sprijin
fotografii, video) nu reflectă
Mecanismului Financiar. În



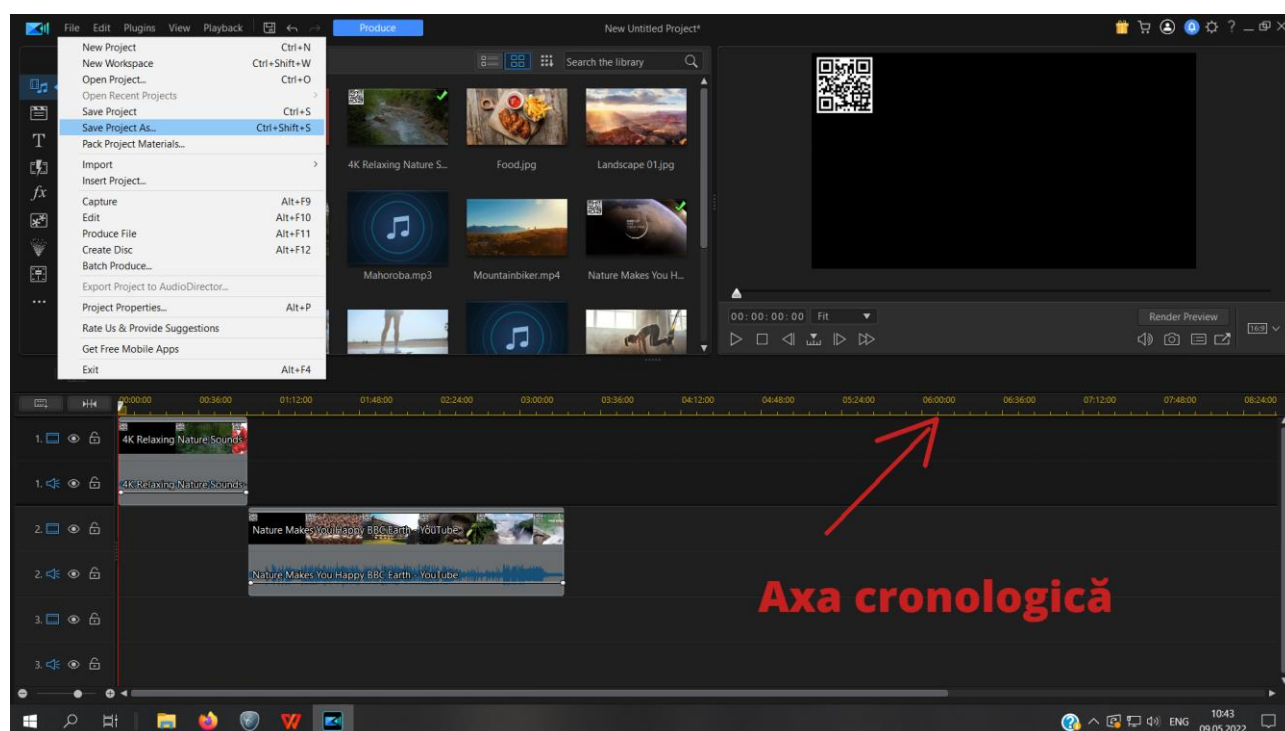
proiect, prin clic pe butonul **Import Media**:

Pentru a fi folosite în cadrul clipului video pe care trebuie să îl creați, fișierele trebuie trase cu mausul în partea inferioară a aplicației, pe una din piste numerotate de la 1 la 3 (**Tracks**).

Pentru a gestiona mai bine

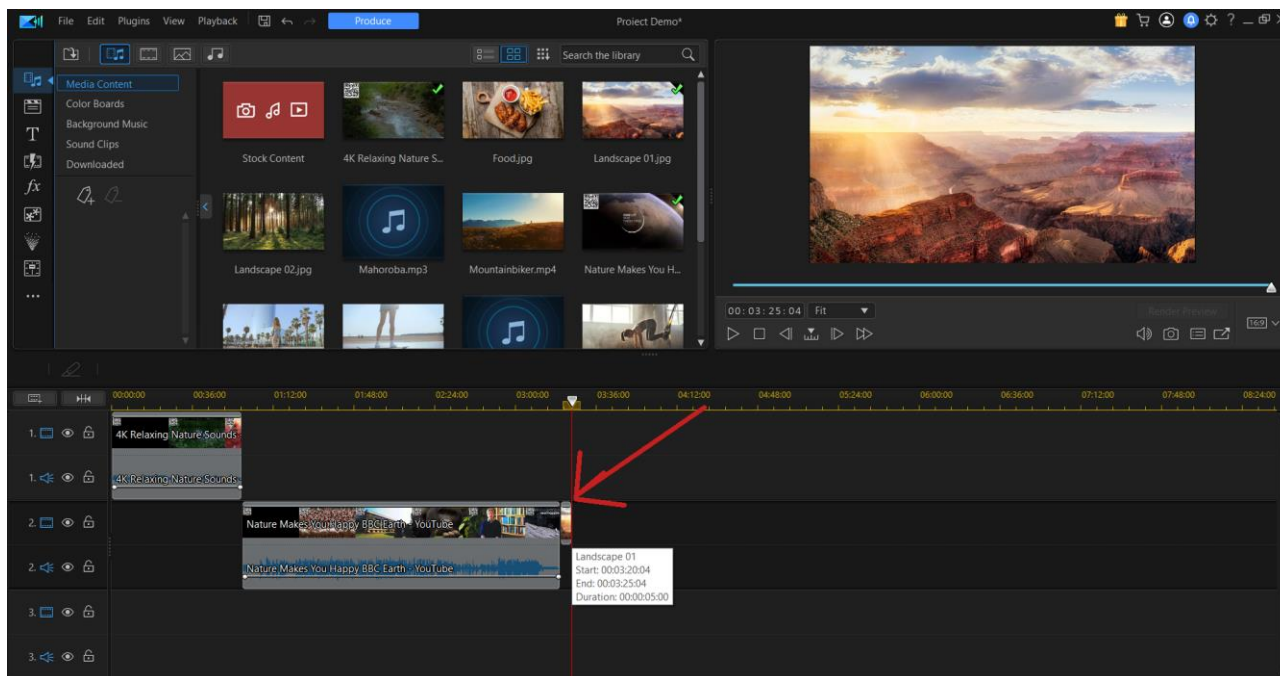
clipurile video folosite sau imaginile, este recomandat ca fiecare clip să fie amplasat pe o pistă separată: clipul 1 pe pista 1, clipul 2 pe pista 2 ș.a.m.d.

Deasupra pistelor, se află axa cronologică, care arată poziția resursei audio/video în clipul pe care îl creați:



În imaginea de mai jos, pe pista 1 există un singur clip, iar pe pista doi un al doilea clip. Clipul de pe o pistă poate fi deplasat mai la stânga sau mai la dreapta de-a lungul axei cronologice, în funcție de cât de devreme sau cât de târziu vreți să apară în proiectul final.

Pe o pistă puteți folosi și imagini, de asemenea prin dragarea imaginii din panoul cu resurse (dacă

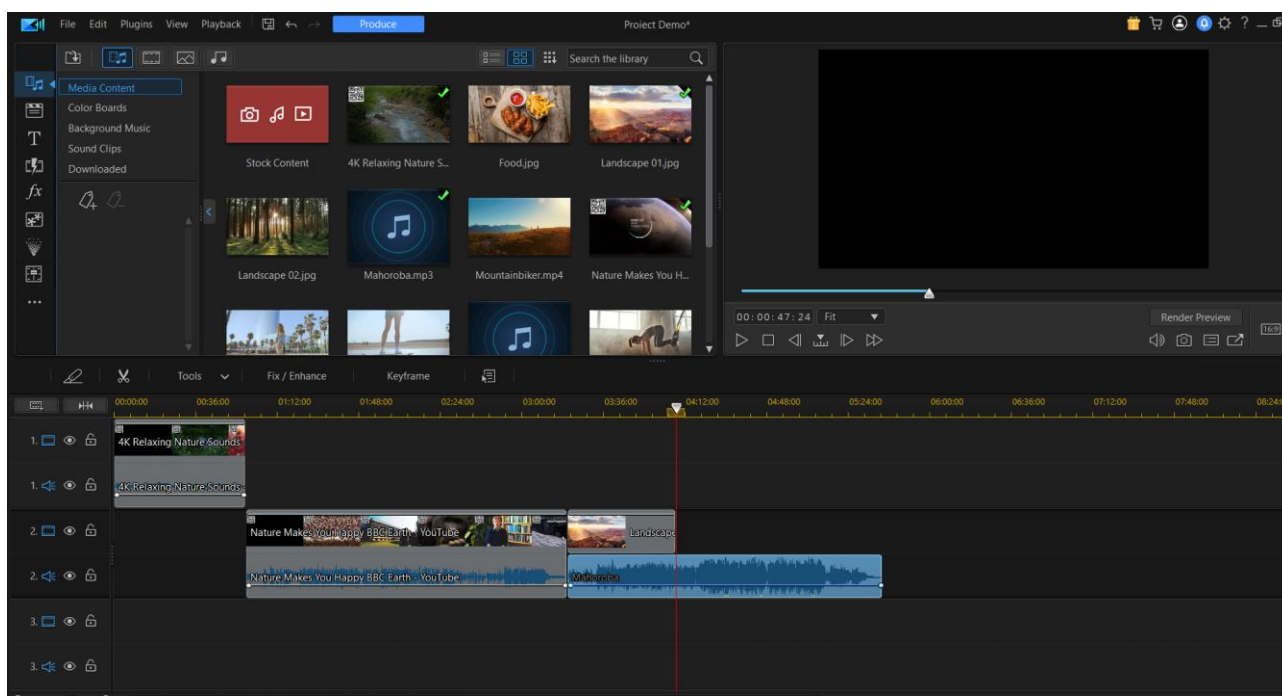


nu există, o importați cu butonul Import Media):

În mod obișnuit, dorim ca o imagine să apară mai mult timp în clipul video creat. Pentru a prelungi durata de timp în care imaginea apare în clip, plasăm cursorul mausului la marginea dreaptă a imaginii, și o întindem de-a lungul pistei, în funcție de cât timp dorim să îi alocăm.

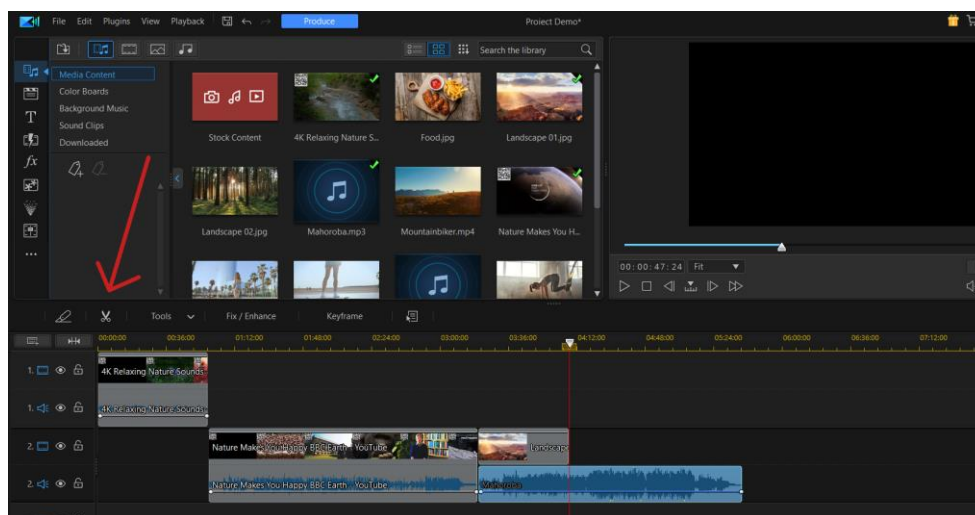
În clipa în care tragem o imagine pe o pistă, vom observa că aceasta ocupă imediat prima parte a pistei, cea care corespunde fluxului video (reprezentat în aplicație prin rola de film, aflată la dreapta cifrei 2, de la începutul pistei).

Pentru a ca imaginea să aibă un acompaniament audio, tragem din panoul resurselor clipul



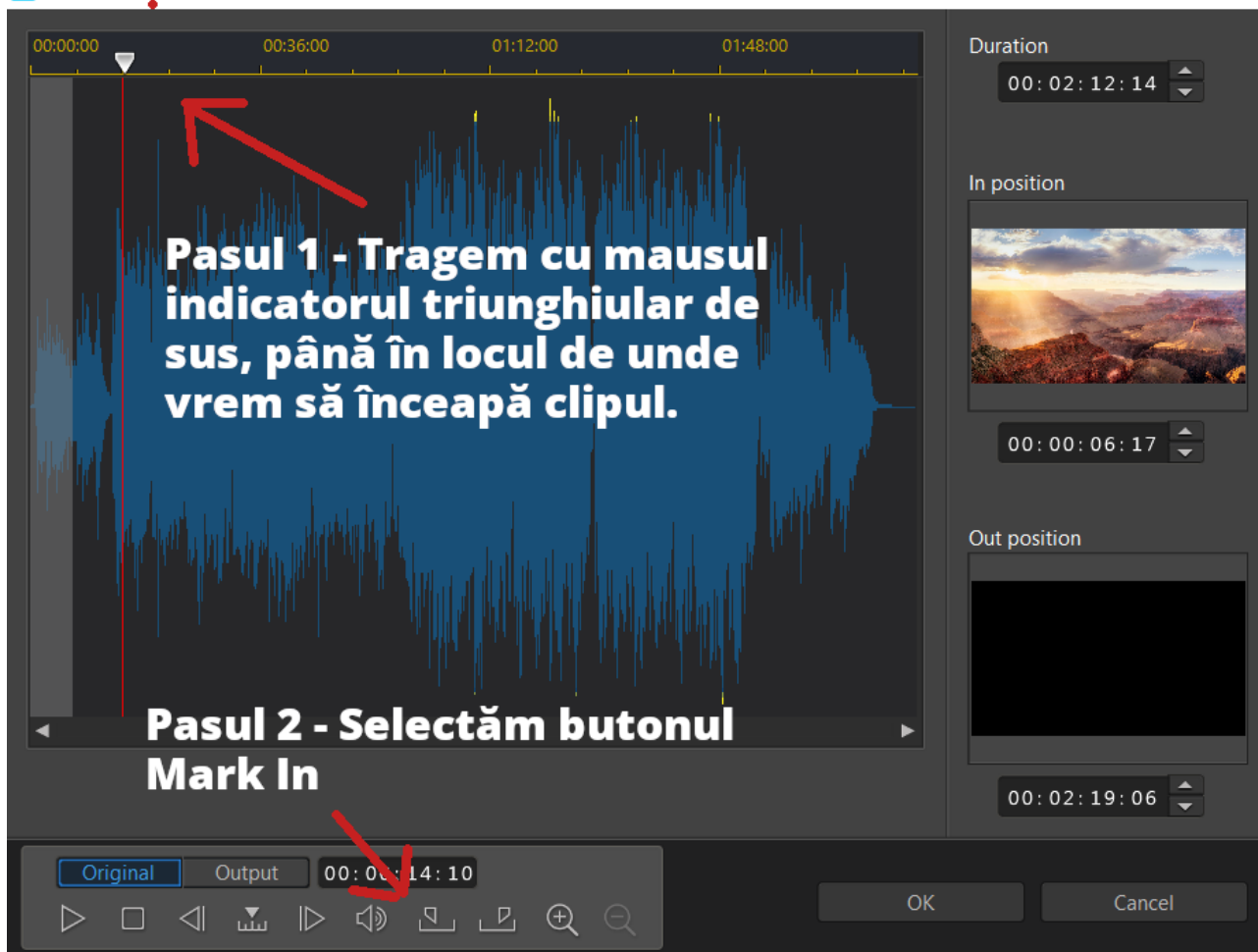
audio dorit:

Clipul audio de pe pista 2, aflat sub imagine, are o durată mai mare decât cea alocată pentru fotografia utilizată. Putem decupa clipul audio, pentru a avea aceeași durată cu a imaginii, prin clic pe pictograma foarfece:

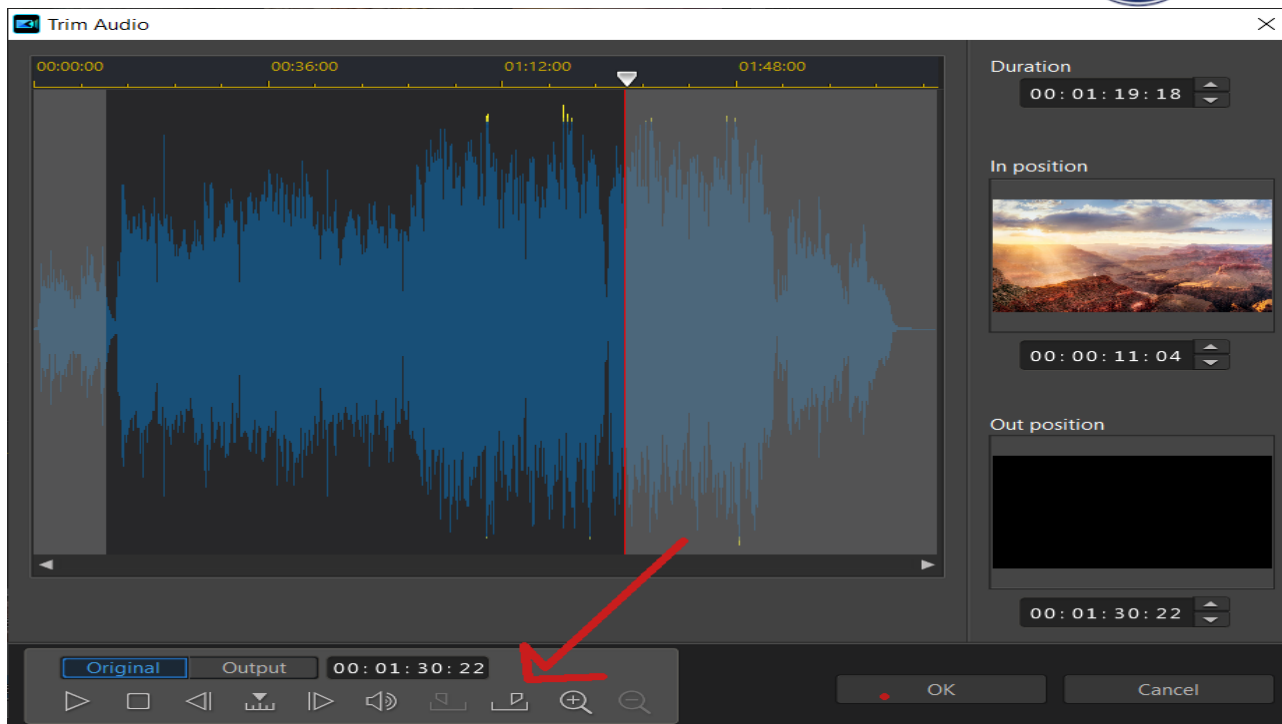


Din
dialogul

apărut, *Trim Audio*, deplasăm butonul de sus, de formă triunghiulară, până în locul de unde vrem să înceapă clipul audio. Apoi apăsăm pe butonul **Mark In**, prin care marcăm locul de începere al clipului:

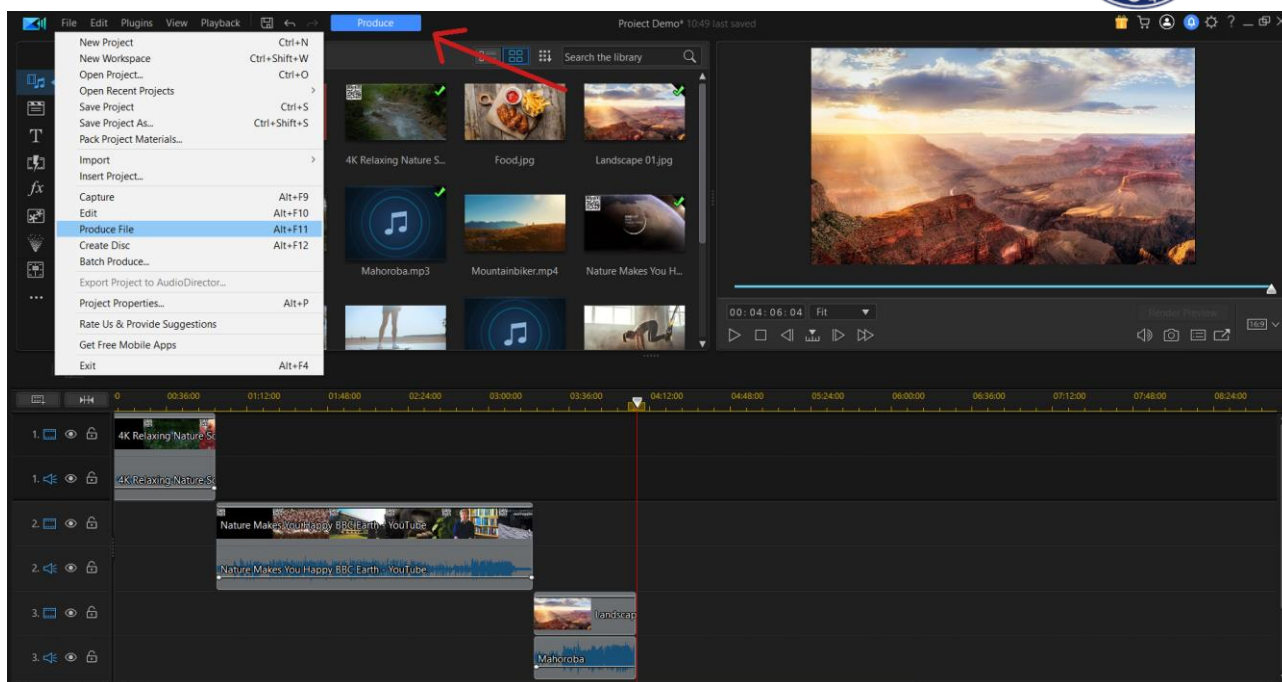


Pentru a marca locul în care vrem să se încheie clipul audio, repetăm pasul 1, apoi la pasul 2 selectăm butonul **Mark Out**:

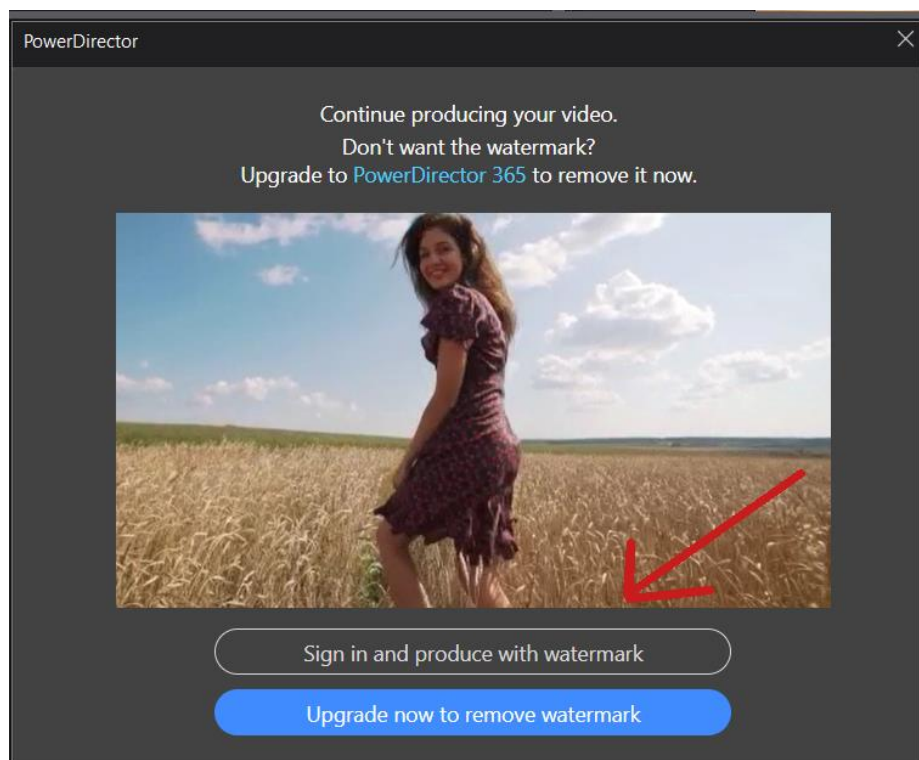


După încheierea unei sesiuni de lucru, proiectul la care se lucrează este salvat prin accesarea **File -> Save Project**.

În caz că dorim să generăm un fișier video final, cu proiectul la care am lucrat, accesăm **File -> Produce File** (sau apăsăm butonul albastru **Produce**, din marginea superioară a ferestrei):



Alegem din dialog opțiunea **Sign în and produce with watermark**:



Creare cont utilizator:

CyberLink PowerDirector

Sign in to continue.

E-mail

Password

Tell us what best describes you

☐ I edit videos for fun!
☐ I'm a YouTuber/content creator.
☐ I'm a professional video editor.

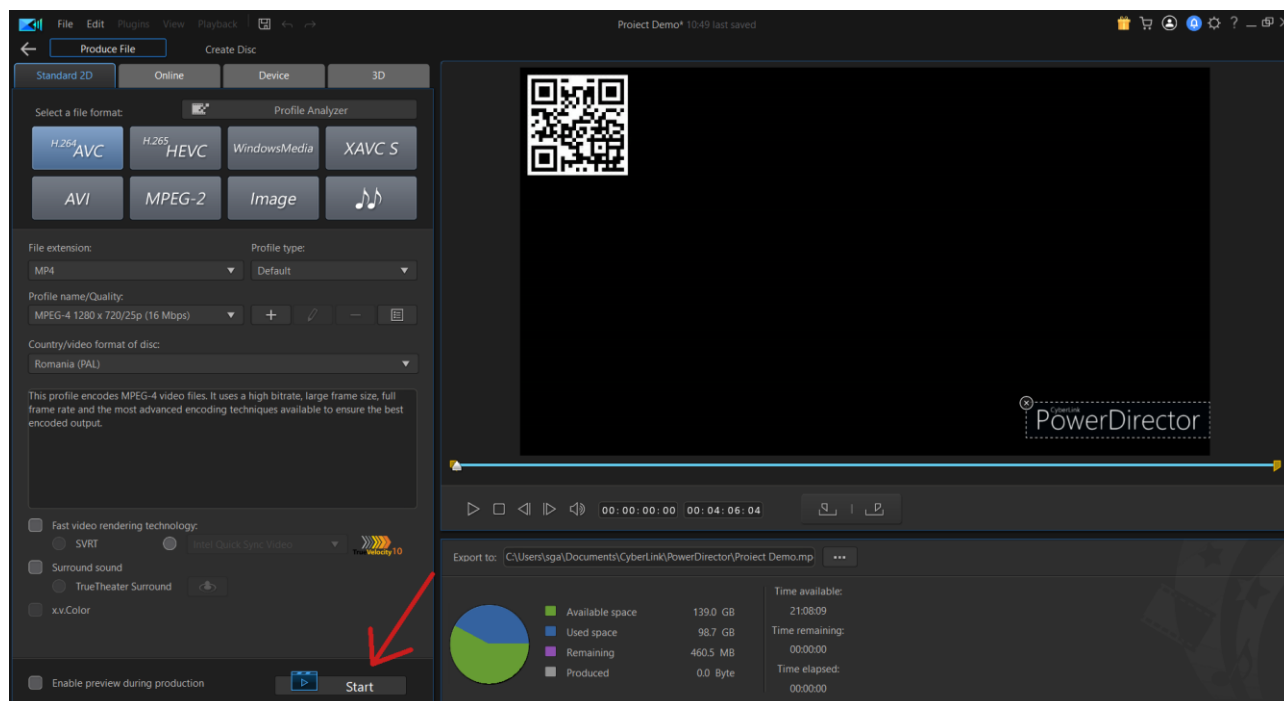
[Forgot password?](#)

Sign in

Not a member yet?

Quick Registration

Pe adresa electronică furnizată este trimis un email care trebuie accesat, pentru a confirma crearea contului. Din fereastra finală, se apasă butonul **Start** pentru generarea clipului video:

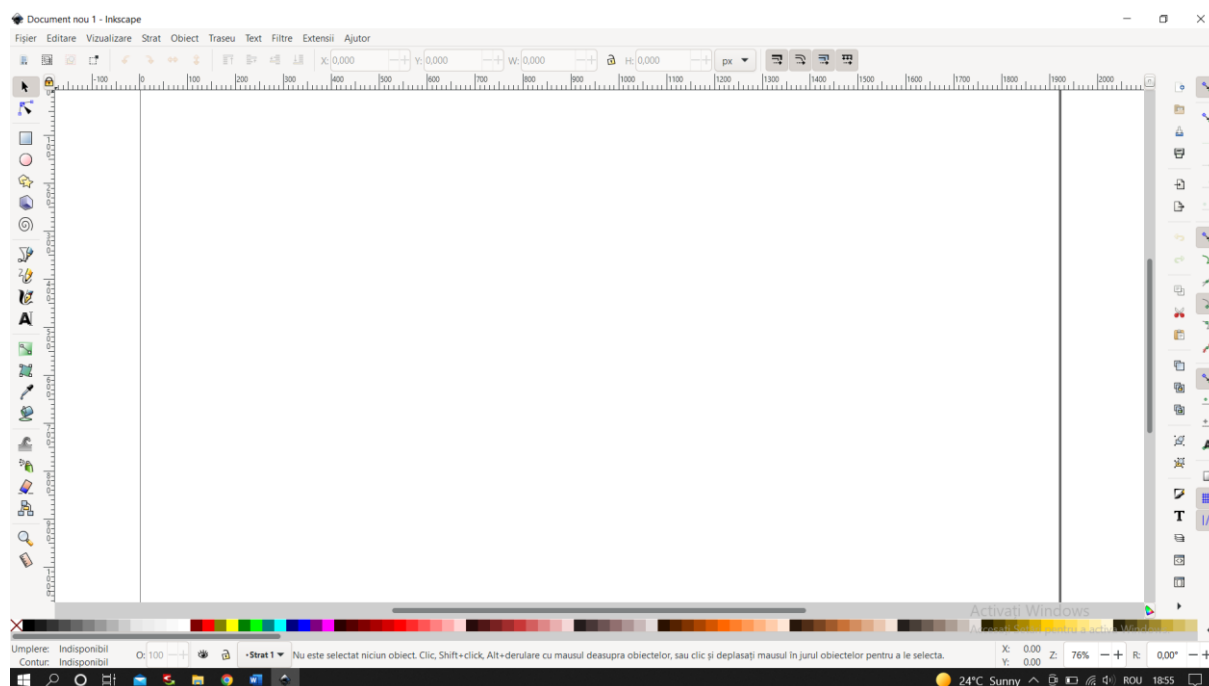


Legătură descărcare aplicație:

Material realizat cu sprijinul financiar al Mecanismului Financiar al SEE 2014- 2021. Conținutul acestuia (text, fotografii, video) nu reflectă opinia oficială a Operatorului de Program, a Punctului Național de Contact sau a Oficiului Mecanismului Financiar. Informațiile și opiniile exprimate reprezintă responsabilitatea exclusivă a autorului/autorilor.

https://www.cyberlink.com/products/powerdirector-video-editing-software/features_en_US.html

În cea **de-a patra și a cincea oră** vom utiliza atât editorul **Inkscape**, cât și editorul video **PowerDirector** pentru realizarea produselor finale. Pentru a fi mai ușor vom apela și la ajutorul profesorului de informatică din școală.



În **a șasea oră**, elevii vor prezenta portofoliile realizate.

Prin intermediul acestei activități, ne propunem să respectăm drepturile fundamentale ale copilului, cum ar fi: dreptul la sănătate, la o calitate mai bună a vieții, la educație, la informare, egalitate și diversitate religioasă/etnică. Activitățile desfășurate pentru realizarea temei vor pune accent pe colaborare, toleranță și înțelegerea interculturală indiferent de etnie sau naționalitate.

PROPUNĂTOR: MIRON CĂTĂLINA FLORENTINA

Titlul activității: SPUNE NU! DISCRIMINĂRII!

Durata: 4 ore

Competențe specifice urmărite:

- 1.1. Editarea/tehnoredactarea de documente cu ajutorul unor instrumente Microsoft și a unor aplicații.
- 2.2. Elaborarea unor produse grafice și a unor documente utile în situații cotidiene folosind aplicațiile studiate.

Obiective:

La finalul parcurgerii activității, elevii vor reuși:

- să identifice aspecte ale diversității culturale în mediul școlar;
- să utilizeze procesorul de text Microsoft Word pentru scrierea unui articol;
- să folosească aplicația Paint pentru editare grafică;
- să valorizeze elemente culturale specifice într-un context dat.

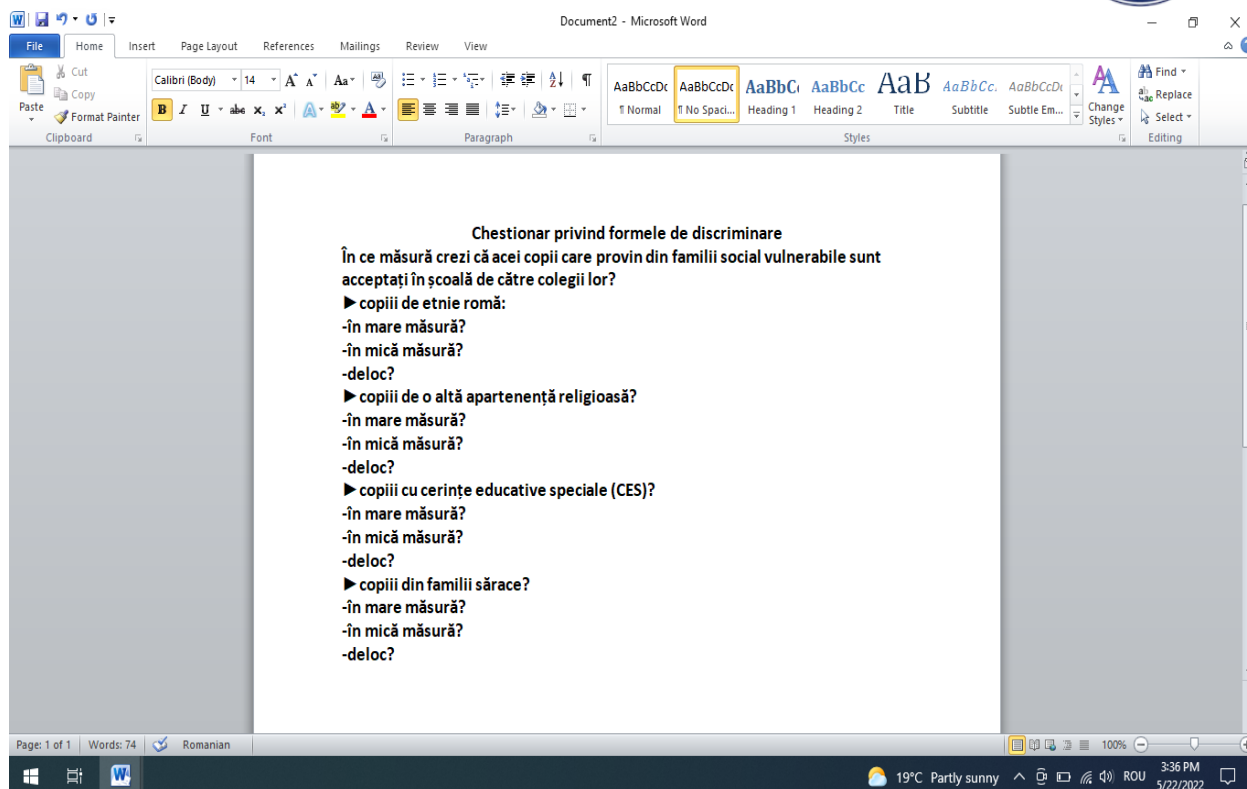
Resurse necesare: cele existente în laboratorul de informatică, imprimantă, telefoane, foi de flipchart, creioane colorate, markere.

Descrierea activității

Prima oră:

- Profesorul inițiază cu elevii o discuție despre discriminare, pornind de la întrebarea: *Dacă unei personae i se interzice intrarea la film datorită faptului că este de etnie romă, acest lucru înseamnă discriminare?*

- Profesorul le cere elevilor să-și imagineze că sunt reporteri la revista școlii și că trebuie să scrie un articol despre discriminarea din școală (există discriminare în școala noastră?/ în ce măsură?). Baza articolului este un chestionar pe care elevii trebuie să-l aplice altor 5 colegi din grupă. Profesorul notează întrebările chestionarului pe tablă, cerând elevilor să deschidă procesorul de text Microsoft Word și să creeze un document cu numele **Chestionar**. Va rezulta următorul document pe care elevii îl vor salva pe monitor.



- În timpul orei, elevii aplică chestionarul altor 5 colegi, la alegere, și notează răspunsurile pe caiete.
- Folosind rezultatele obținute, elevii scriu un articol scurt pentru revista școlii, folosind același procesor de text și salvând documentul cu denumirea **Articol**. Documentul va fi trimis pe adresa de e-mail a profesorului pentru evaluare, folosind serviciul de poștă electronică **Yahoo Mail**.

Ora a 2-a

- Profesorul prezintă elevilor concluziile pe care le-a extras din articolele lor privind gradul de discriminare din școală.
- Solicită apoi împărțirea elevilor pe grupe pentru a viziona un film scurt care are ca temă discriminarea copiilor care aparțin unei minorități etnice. În grupurile lor, elevii vor identifica problemele prezentate în film și vor propune 2 soluții pentru rezolvarea problemelor. Pentru aceste

lucruri, elevii vor folosi foi de flipchart. Fiecare grup va prezenta colegilor problemele și soluțiile găsite.

Elevii vor deschide site-ul web **You Tube** la adresa:

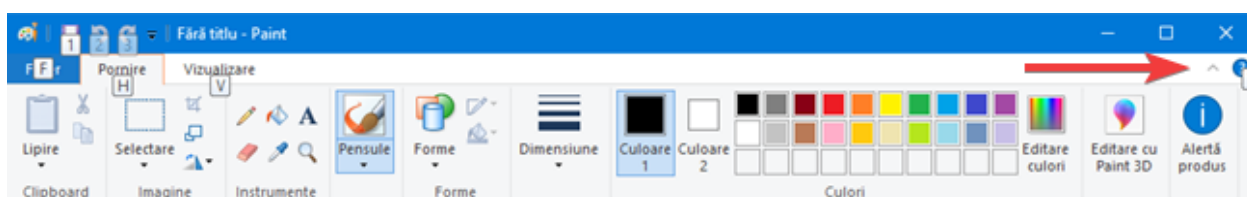
<https://youtu.be/eHViCwhVQnc>

Ora a 3-a

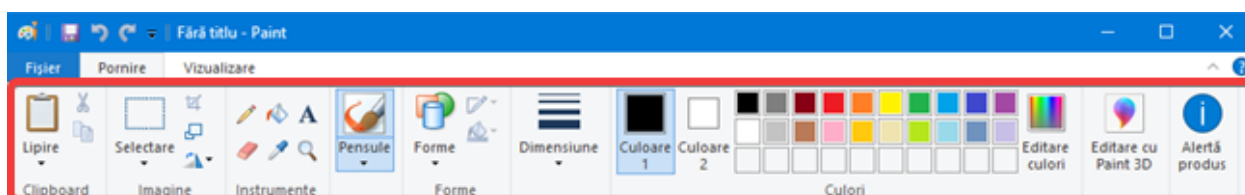
Li se prezintă elevilor aplicația Paint pentru editare grafică:

Lansarea programului se realizează astfel: **Start -Programe - Accesorii.**

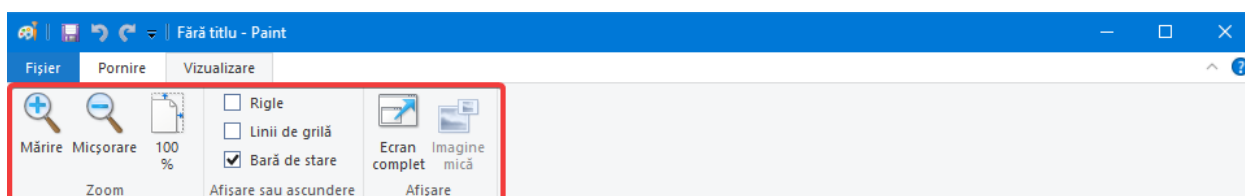
Paint are o panglică cu dale similare celor din Microsoft Office. Se poate păstra panglica deschisă în *Paint*, dar se poate și ascunde pentru a mări spațiul de lucru pentru imagine. Închidem și deschidem panglica folosind vârful de săgeată care stă în dreapta deasupra panglicii. Pentru același rezultat se poate face dublu click pe numele dalelor.



Paint are două dale. Cea de *Pornire* conține uneltele de editare de imagini cu care puteți modifica imaginea.



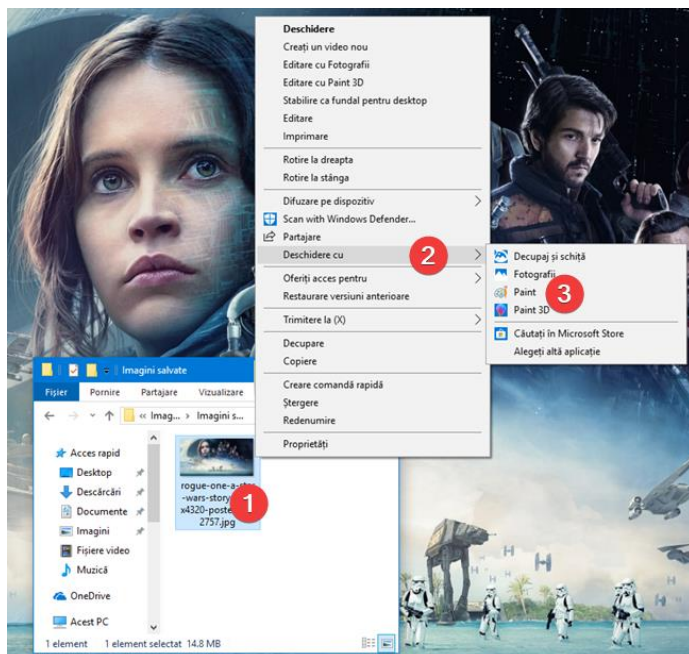
A doua dală este *Vizualizare*. Butoanele de acolo schimbă felul în care se afișează imaginea pentru a ajuta la editare.



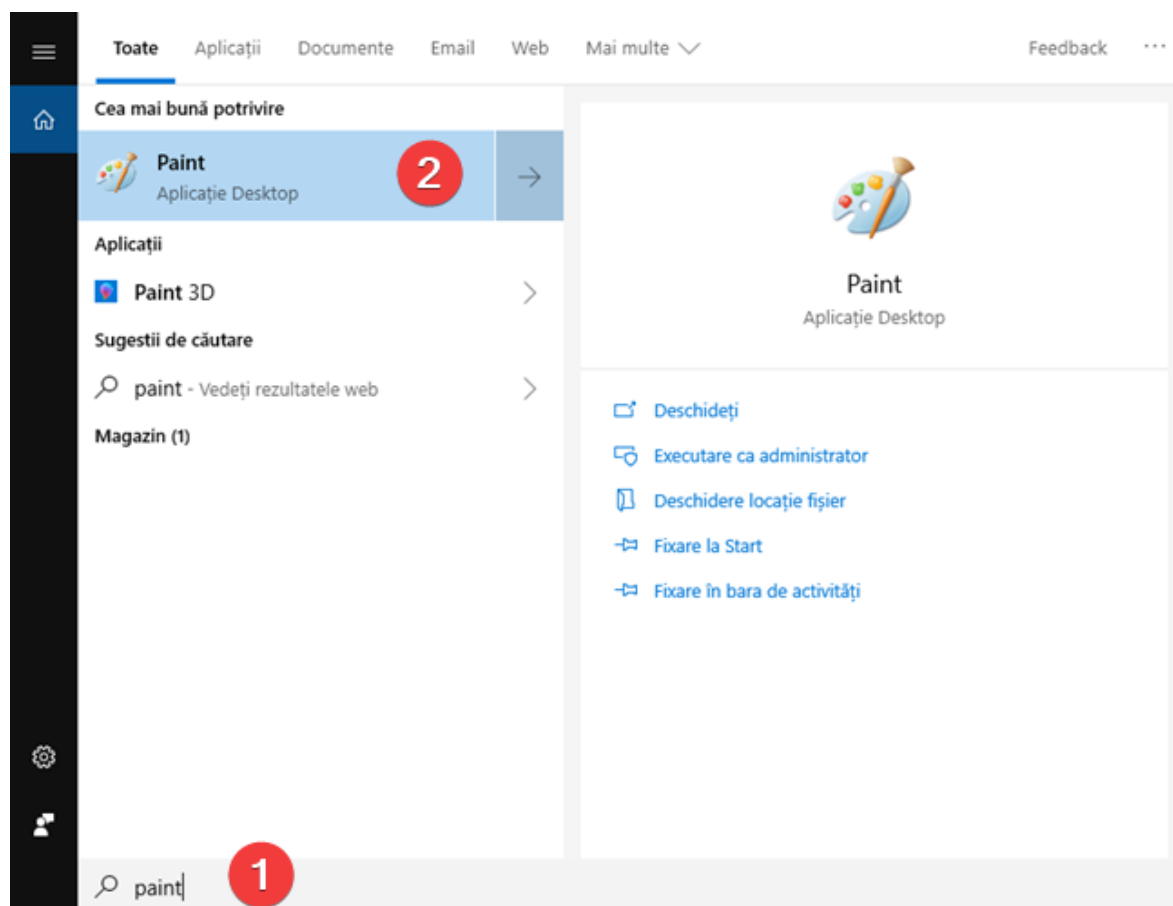
Deschidere imagini

Putem **deschide imagini** în Paint din mai multe surse:

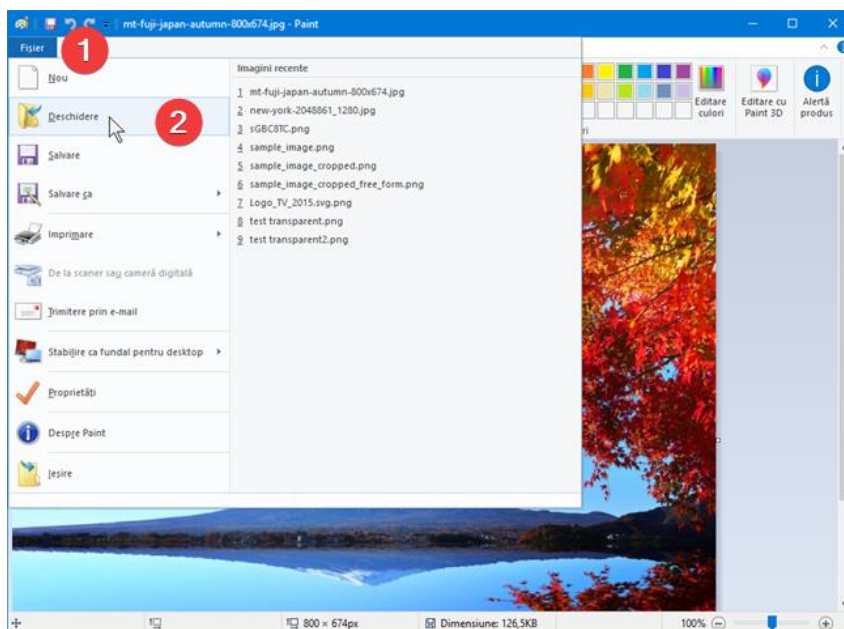
Pentru modificare fișier de imagine din calculator, deschidem fișierul folosind Paint din *Explorer*.
Facem click-dreapta sau apăsăm lung pe fișier în *Explorer*, selectăm *Deschidere* cu și alegem *Paint* din lista care apare.



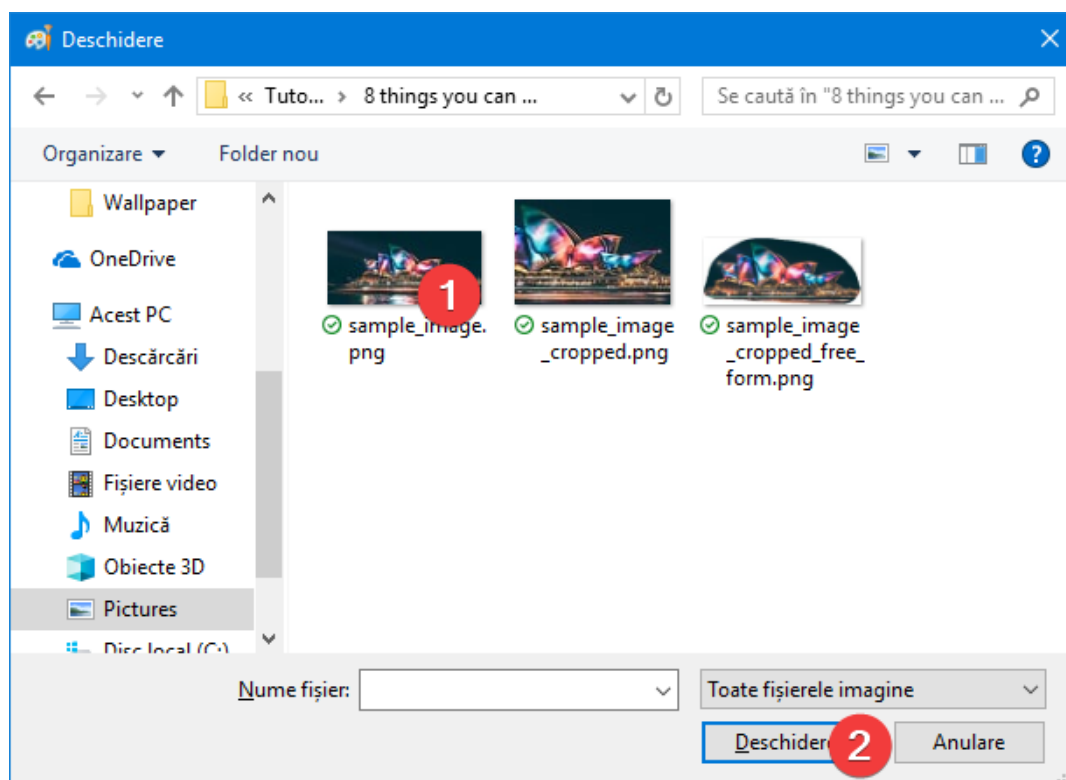
O altă metodă este [să pornim Paint](#) și apoi să deschidem fișierul dinăuntru aplicației. O altă metodă rapidă de a deschide Paint este să folosim căutarea de lângă butonul *Start* și să scriem în ea "paint". Apăsăm pe *Paint* în lista de rezultate.



În colțul din stânga-sus apăsăm pe *Fișier* și apoi pe *Deschidere*. O metodă alternativă este să tastăm *CTRL+O* pe tastatură.

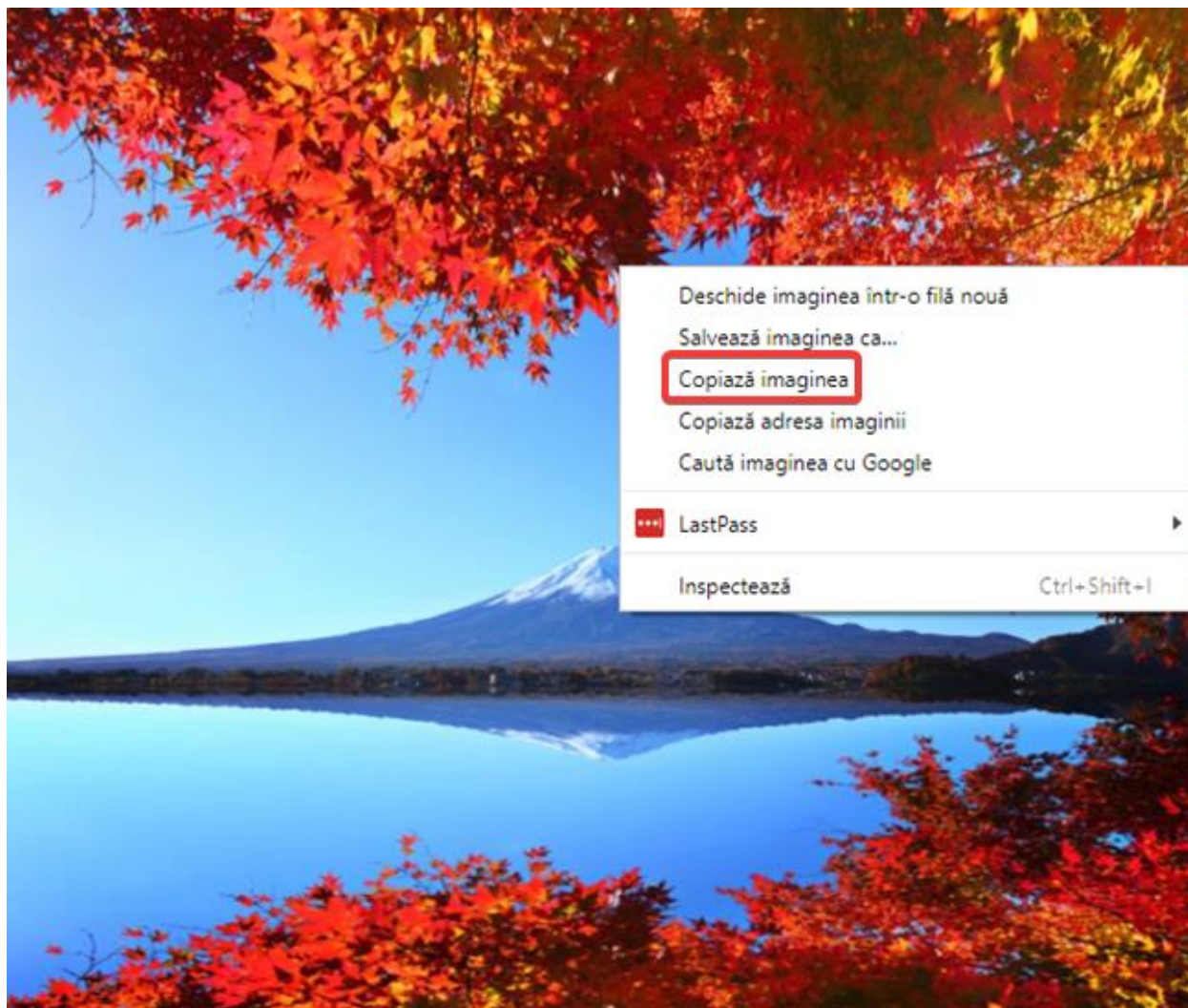


Apare fereastra standard de deschidere fișiere. În ea se selectează fișierul și se apasă pe butonul *Deschidere*.

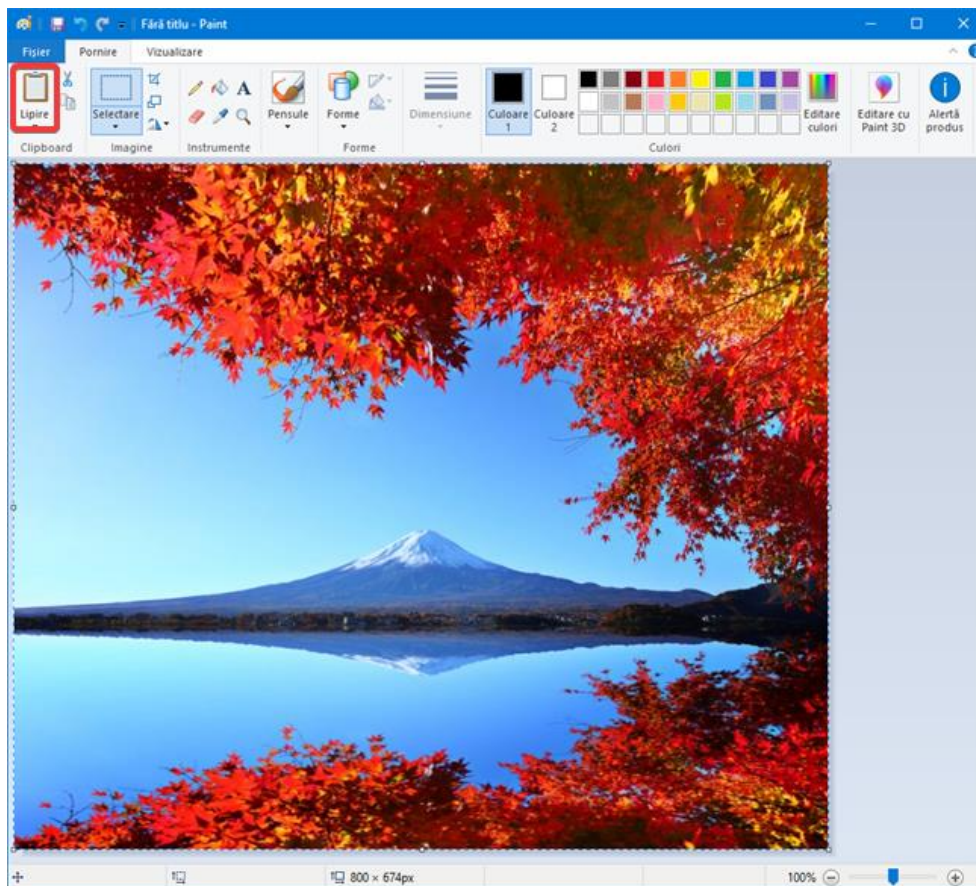


Modificare imagine în *Paint* deja deschisă în altă aplicație

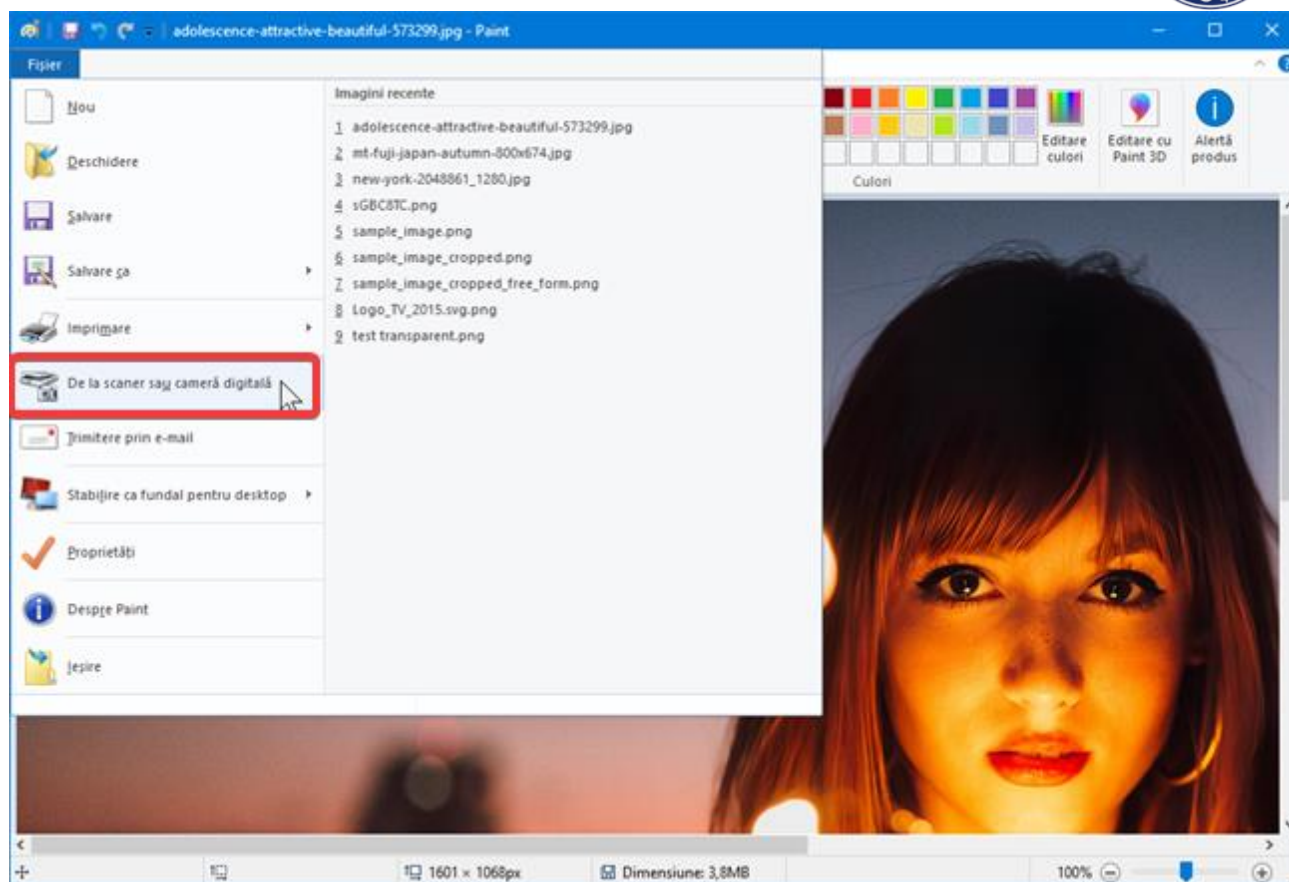
Pentru modificare imagine în *Paint* deja deschisă în altă aplicație, cel mai ușor este să folosim clipboard. Facem click-dreapta sau apăsăm prelung pe imagine și selectăm *Copiază imaginea*.



Se lipește în *Paint* apăsând butonul de *Lipire* de pe panglică sau tastând *CTRL+V*.

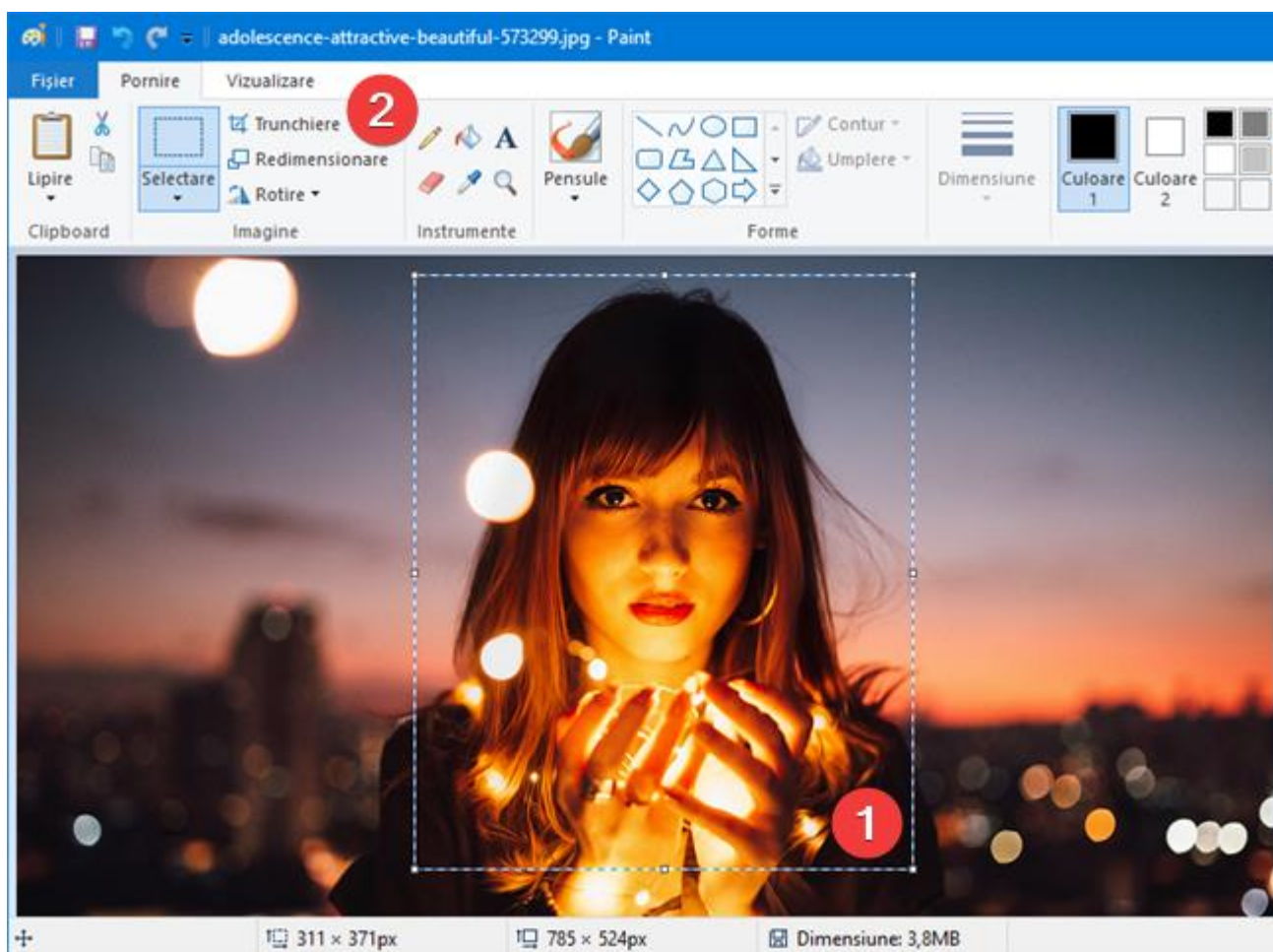


Paint poate să încarce imagini direct dintr-un scanner sau o cameră digitală conectată la calculator. Deschidem meniul *Fișier* din *Paint* și selectăm "*De la scanner sau cameră digitală*". *Paint* va deschide aplicația asociată cu scannerul sau camera foto.

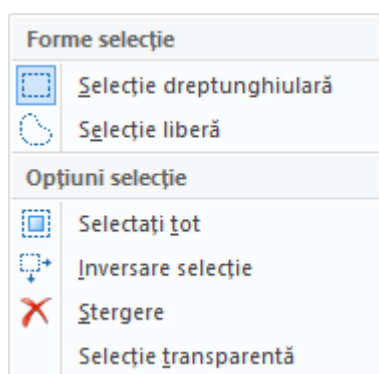


Trunchiere imagini

Pentru a trunchia imagini în Paint selectăm partea din imagine pe care vrem să o păstrăm. Apăsăm unealta de selectare din dala *Pornire* și apoi apăsăm și tragem peste imagine pentru a selecta o parte din ea. Apoi apăsăm *Trunchiere* și imaginea este modificată păstrând doar selecția.

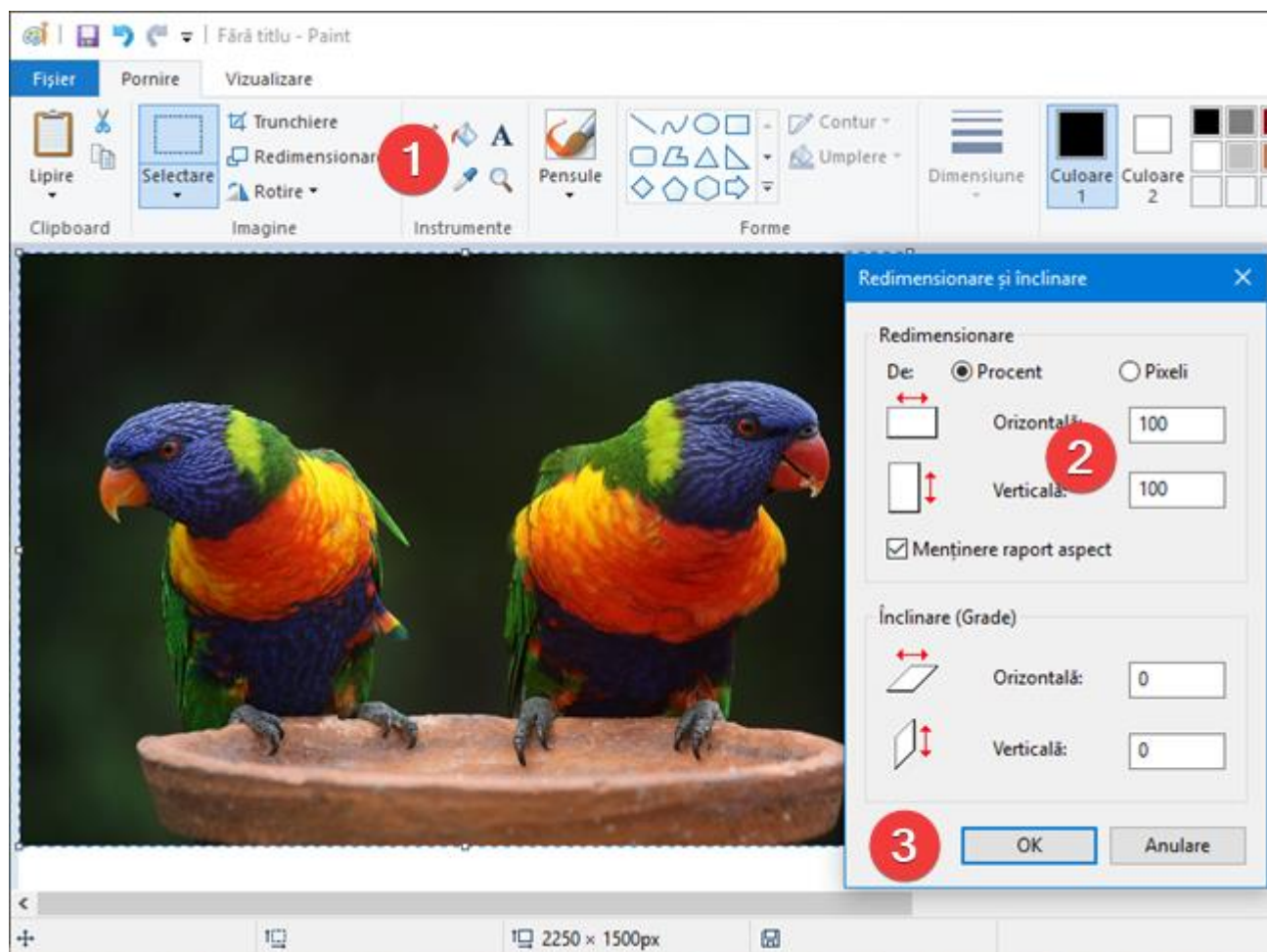


Pe lângă selectarea implicită de imagine în formă de dreptunghi, există o a doua opțiune de *Selecție liberă*. După *Selecție liberă*, apasă și trage cursorul pentru a desena ce formă vrei. Forma selecției nu are nici o restricție, dar trunchierea finală este dreptunghiul minim care se potrivește selecției. După selecție, urmează aceiași pași ca mai sus pentru a finaliza trunchierea.



Redimensionarea imaginilor

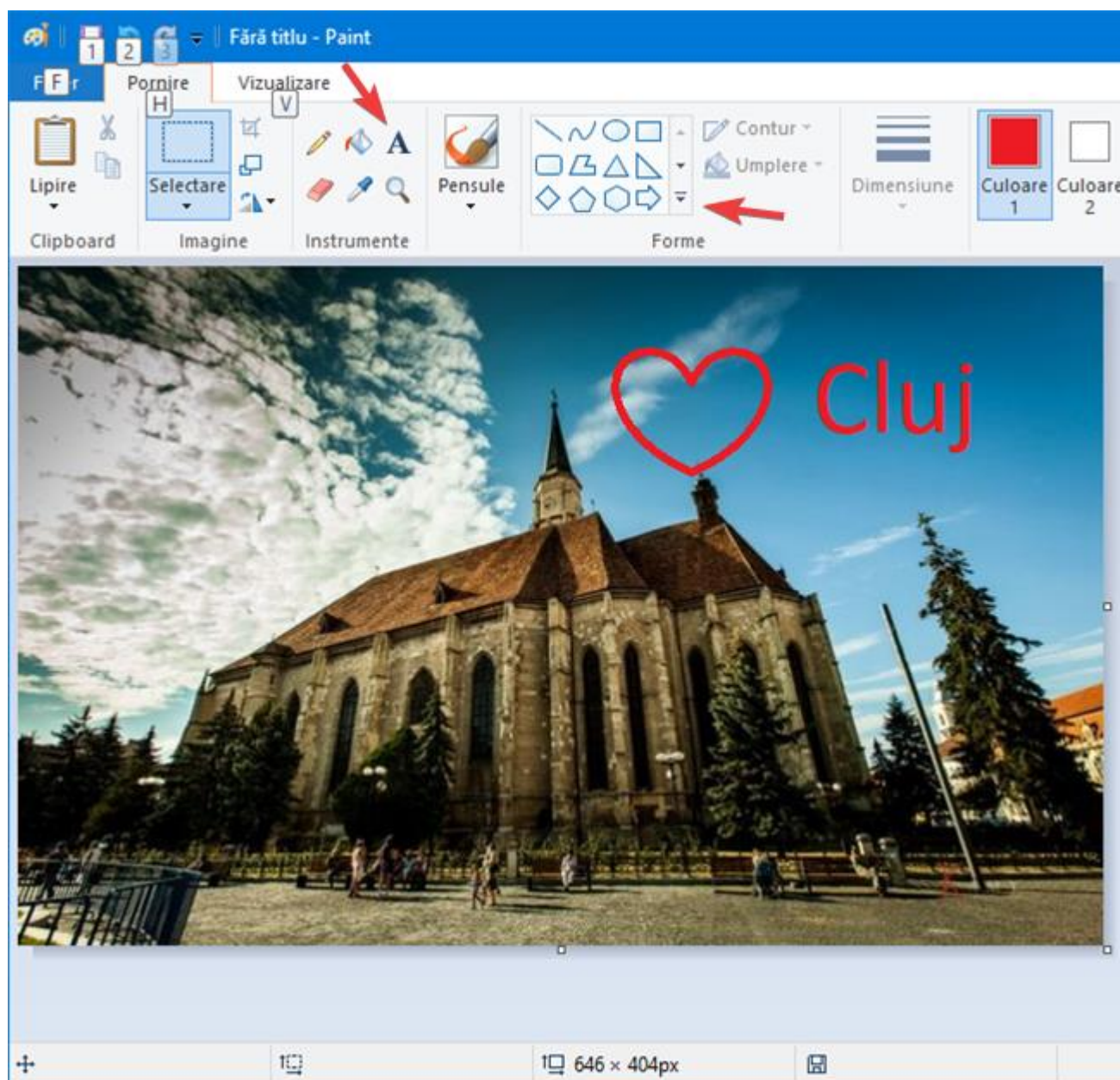
Pentru redimensionarea imaginilor în Paint apăsăm pe butonul *Redimensionare* de pe dala *Pornire* și o fereastră apare cu opțiunile de redimensionare. Selecția implicită este de a specifica redimensionarea în *Procent*. Imaginea este redusă dacă procentul este sub 100 și este mărită dacă este peste 100. Dacă se dorește un număr precis de pixeli pentru redimensionare, se alege *Pixeli* și se înlocuiesc numerele dimensiunilor orizontală și verticală cu noile valori. Apoi apăsăm *OK*.



Adăugare text sau desen

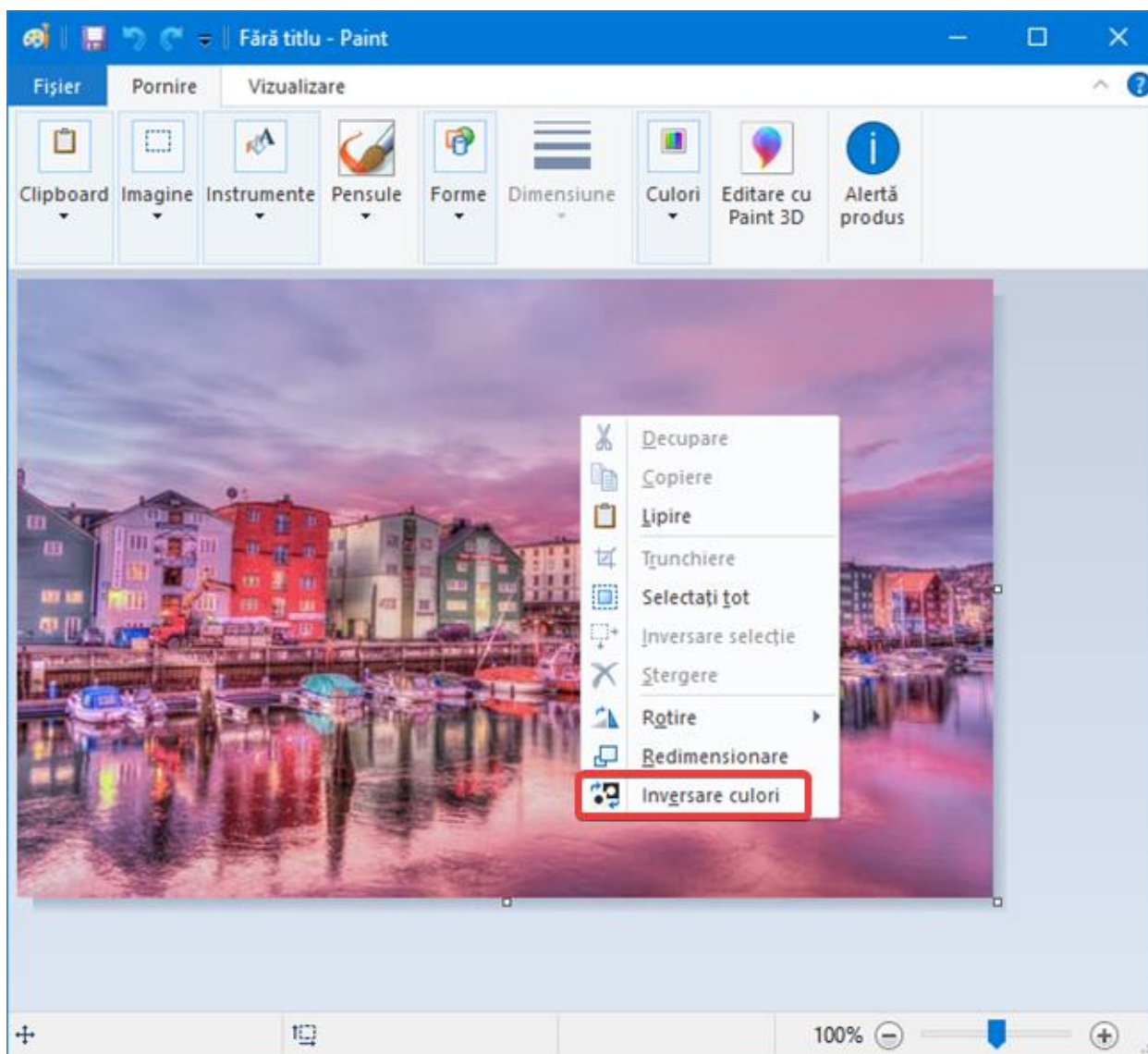
Pentru a scrie text sau a desena peste o imagine, *Paint* oferă o unealtă de scriere texte în secțiunea *Instrumente* de pe dala *Pornire*. Se apasă pe ea și apoi pe imagine acolo unde urmează să scriem textul. Pentru forme de desenat, apăsăm pe forma dorită și tragem peste imagine acolo unde

vrem să apară forma. Pentru aceste instrumente secțiunea *Culori* definește culorile folosite pentru contur și pentru umplerea formei.



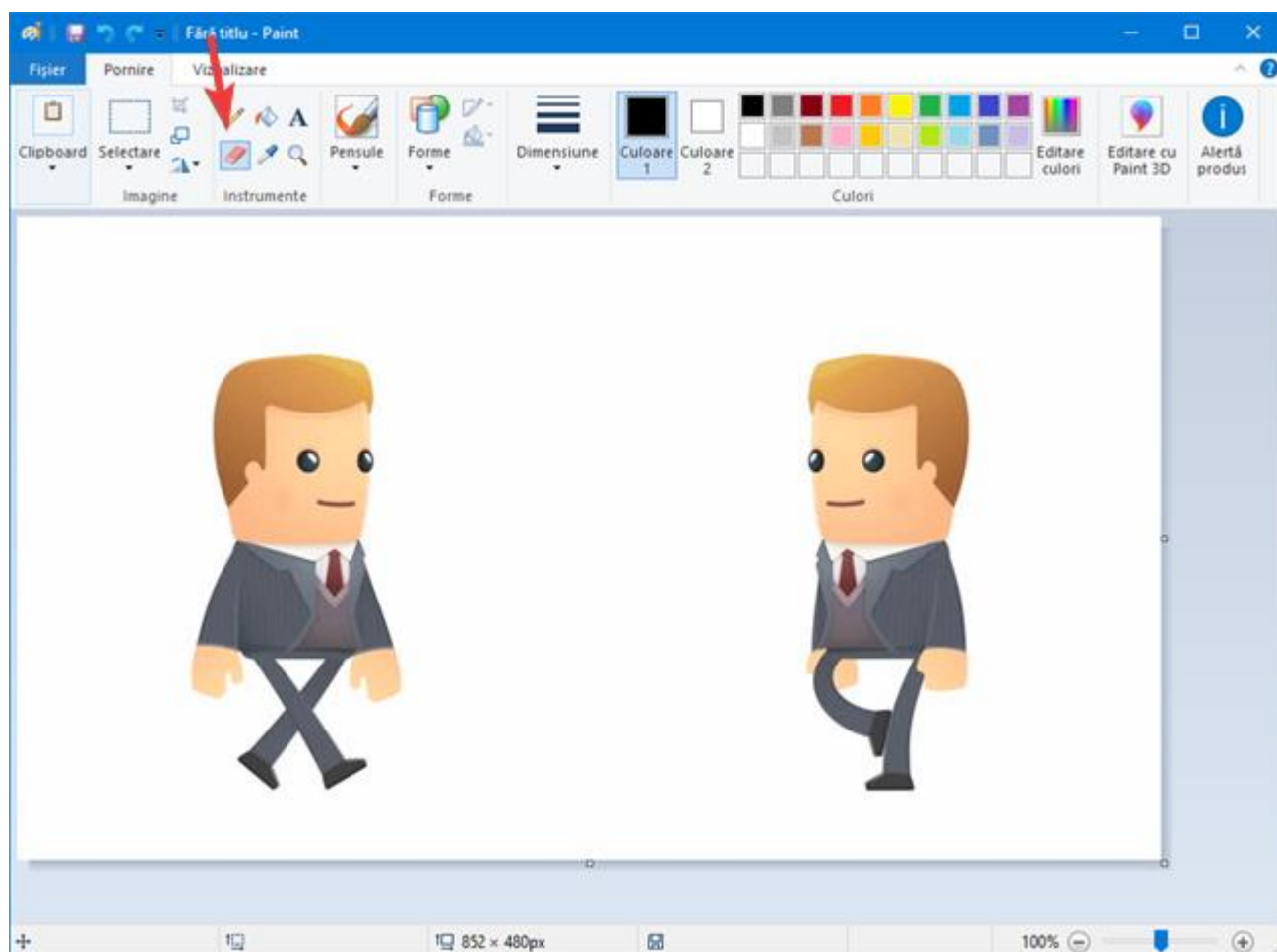
Inversarea culorilor unei imagini în Paint

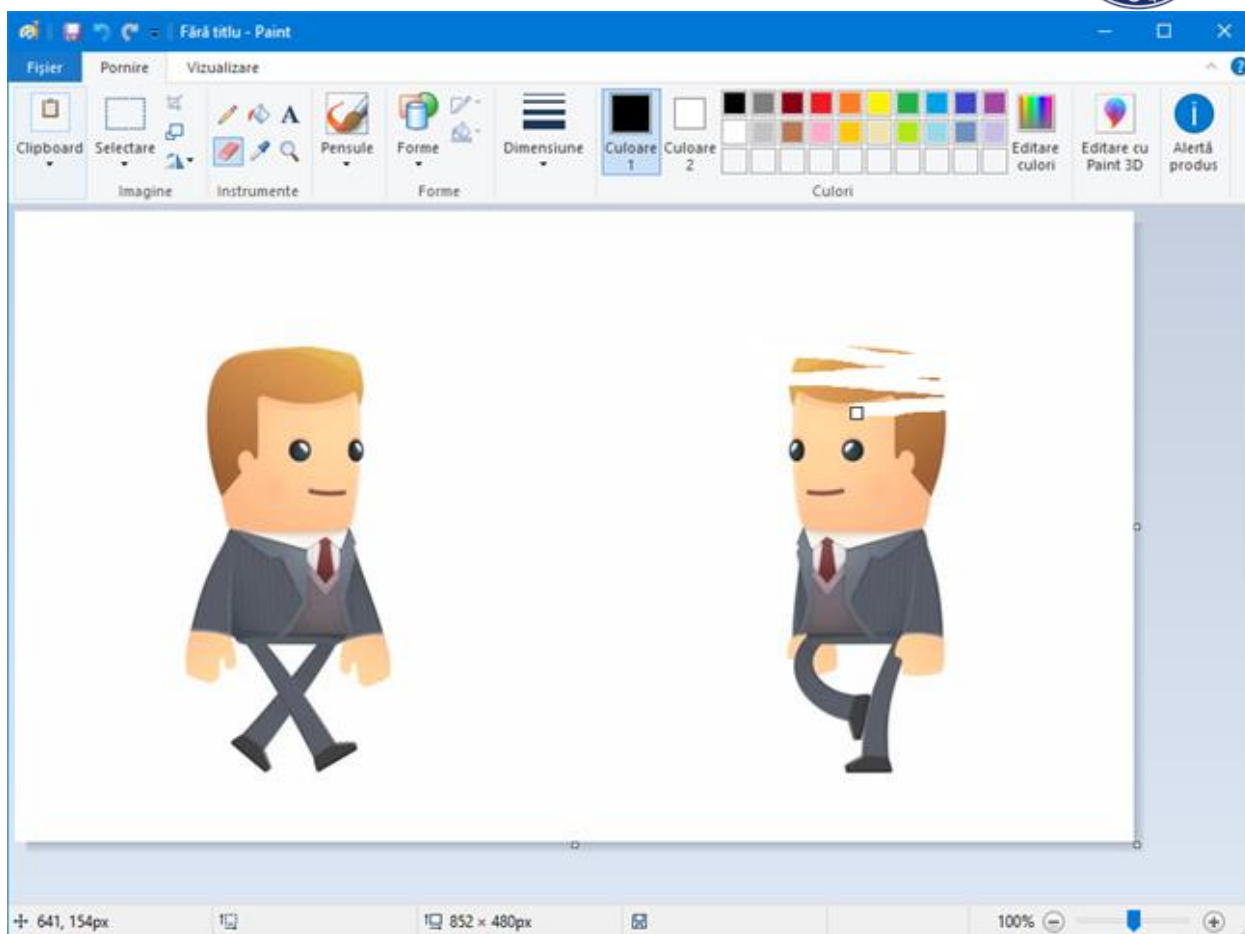
Singurul instrument de editare pe care *Paint* nu îl pune pe panglică este cel de inversare a culorilor. Facem click-dreapta sau apăsăm prelung pe imagine pentru a deschide meniul contextual. *Inversare culori* este ultima opțiune din meniu.



Stergerea unei părți din imagine în Paint

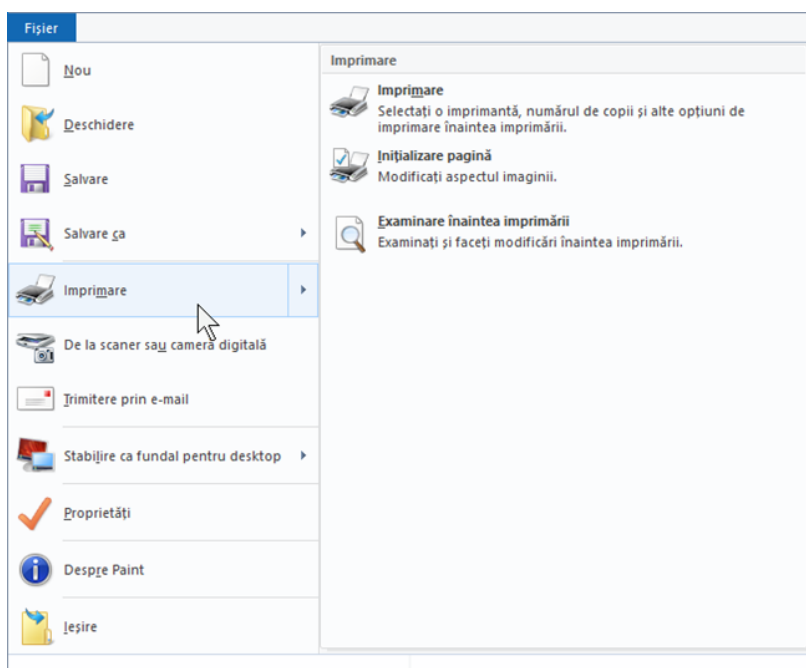
Pentru a renunța la o parte din imagine fără să o trunchiem, *Radiera* este disponibilă în *Paint*. Se găsește în secțiunea *Instrumente* din dala *Pornire*. Apăsăm pe ea pentru a o selecta. Pentru schimbarea mărimii, folosim secțiunea *Dimensiune*. Culoarea folosită la ștergere este *Culoare 2*.



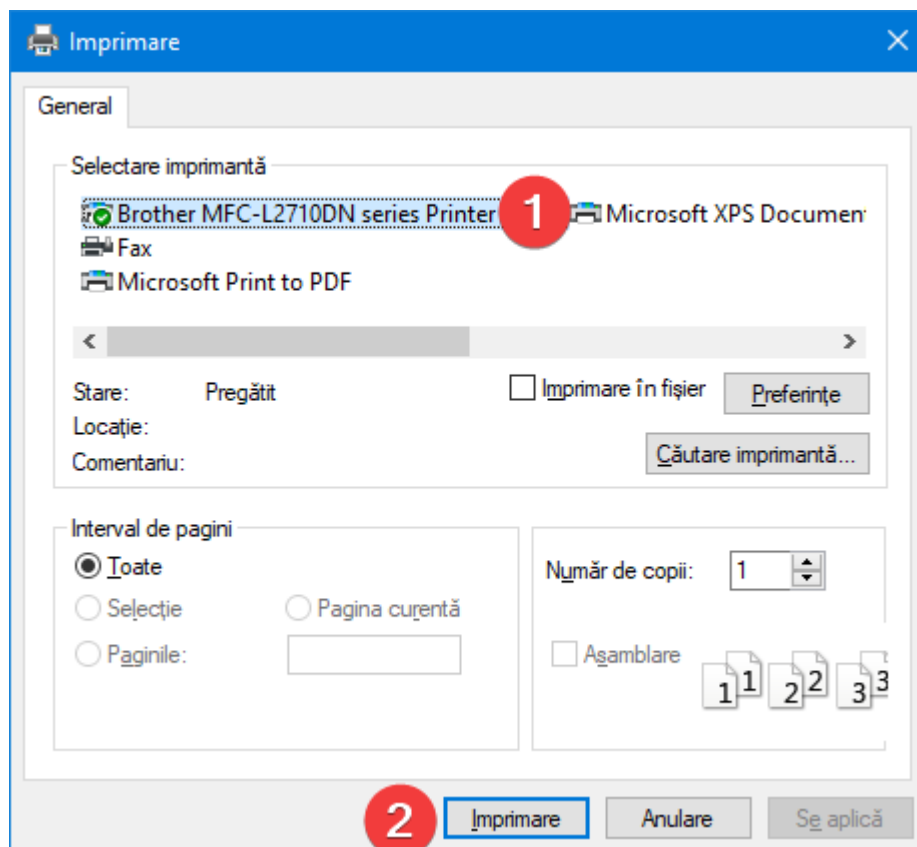


Imprimarea unei imagini cu Paint

În meniul *Fișier*, selectăm opțiunea *Imprimare*. Astfel, avem acces la modificarea aspectului imaginii, la examinarea felului în care va ieși la imprimantă și la funcția de imprimare propriu-zisă.



După ce apăsăm *Imprimare*, apare dialogul de tipărire de unde selectăm imprimanta. Butonul *Imprimare* trimite imaginea către imprimantă.



Ora a patra

Păstrând aceleași grupe

din ora anterioară, profesorul cere elevilor ca fiecare grupă să facă un afiș pe o foaie de flipchart.

Afișul va avea ca temă: **Spune NU! discriminării!** În realizarea afișului, elevii:

- vor selecta imagini de pe Internet sau vor folosi fotografii proprii din telefon, imagini reprezentative pentru cultura și tradițiile române din care să reiasă principiile incluziunii: principiul drepturilor egale, principiul unicității, principiul diversității, principiul accesului și participării.
- vor utiliza aplicația **Paint** pentru a modifica conținutul imaginilor, pentru a introduce text sau alte elemente de desen. Elementele fotografice vor fi imprimate, decupate și lipite pe afiș.
- vor folosi Microsoft Word pentru a crea texte tip slogan pe care le vor imprima, decupa și lipi pe afiș.

- vor folosi markere, creioane colorate, etc. pentru a aduce un plus de creativitate afișului.

Când vor termina, elevii vor prezenta produsele celorlalți colegi. Afișele vor fi expuse în locurile amenajate de pe holul școlii.

PROPUNĂTOR: RUSU ALINA CRISTINA

Titlul activității: GÂNDESC, ACȚIONEZ, TRĂIESC ÎN AFARA...STIGMEI!

Durata: 4ore

Competențe specifice:

2.1. Utilizarea aplicațiilor colaborative în scopul dezvoltării în echipă a unui produs informatic:

- realizarea de povești cu autor colectiv (pe grupe sau pe clase) utilizând aplicații colaborative, la nivel de școală pe teme specifice unor discipline școlare;
- introducerea unor elemente de identitate locală (imaginea școlii sau locului de rezidență, informații de interes public/turistic etc.) în sisteme informaționale geografice – GIS.

2.2. Elaborarea unor documente utile în situații cotidiene folosind aplicațiile studiate:

- tehnoredactarea unor referate tematice după model și reguli simple, specificate;
- realizarea unor documente de tip scrisoare, carte de vizită, CV, diplomă, felicitare etc.
- realizarea în echipă a unui afiș, pliant etc, folosind aplicații colaborative.
 - a) Elaborarea unor produse audio respectiv audio-video pentru a ilustra o temă dată, folosind aplicațiile studiate:
 - realizarea unui montaj audio-video pe baza unui scenariu
 - integrarea fișierelor audio respectiv audio-video în alte produse: prezentări, aplicații colaborative etc.

3.2 Elaborarea/actualizarea de pagini web conform unor specificații date:

- realizarea unei pagini web cu o tematică la alegere (de exemplu, promovarea rezultatelor unui proiect, impresii excursie);
- realizarea unui site web al clasei care să conțină mai multe pagini personale ale elevilor;
- alegerea unui aspect și conținut adecvate în funcție de auditoriu și de tematică (de exemplu, pagină web despre jocurile preferate, pagină web pe diferite teme de la disciplinele studiate etc.)

Scopul activității: formarea și dezvoltarea competențelor sociale, emoționale și de comunicare ale elevilor aflați în situații dificile de viață pentru a crea abilități de viață (confort emoțional, stare de bine subiectivă, reziliență adaptativă)

Obiective :

La finalul activității, elevii vor fi capabili :

- să colaboreze, să comunice, să socializeze într-un mod eficient și civilizat
- să stabilească reguli de convietuire în grup și să le respecte
- să utilizeze aplicațiile PREZI, CANVA și Chatter Pix pentru a rezolva sarcini de lucru diferite
- să valorizeze elemente culturale într-un context dat

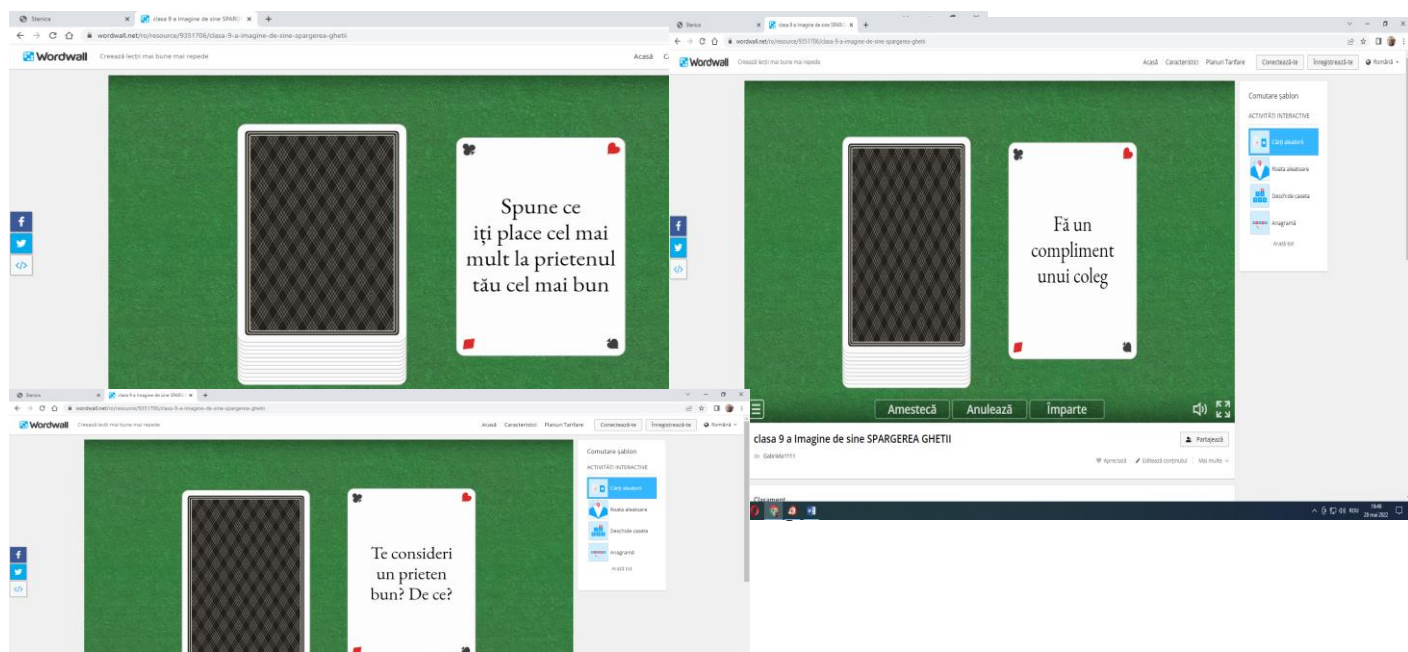
Resurse necesare: laptop/smartphone

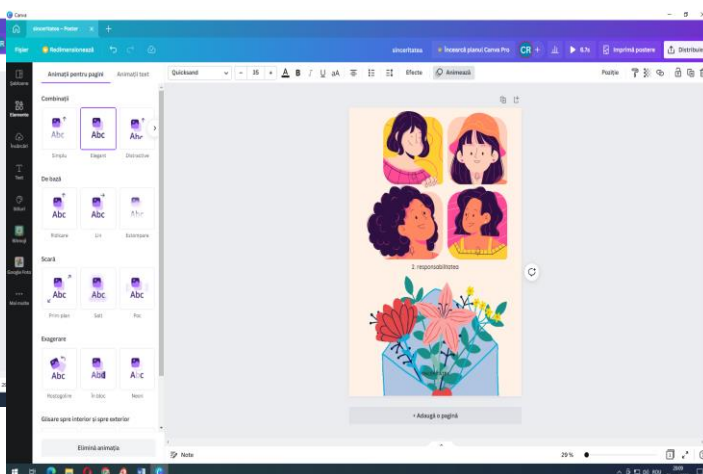
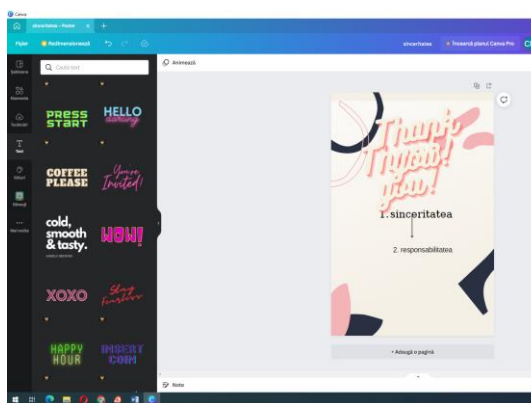
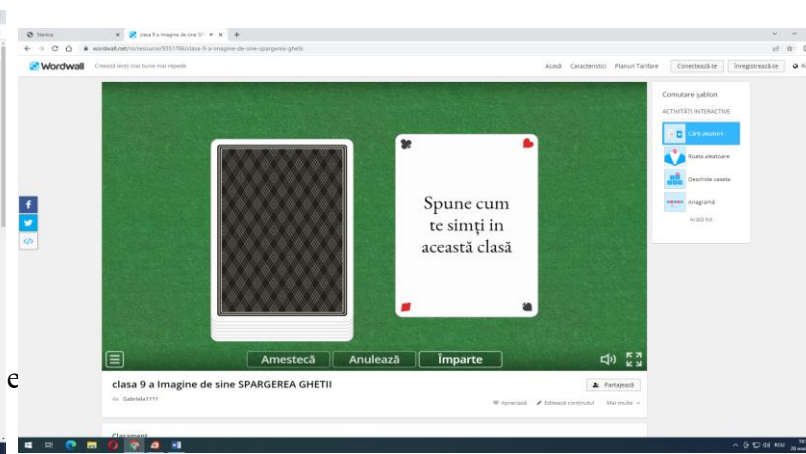
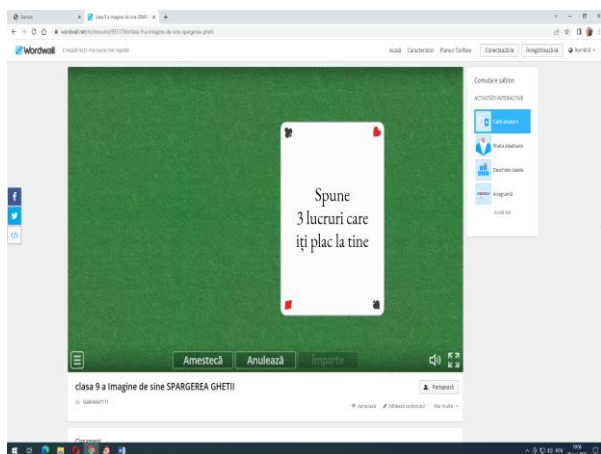
DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII

1. Spargerea gheții :

Elevii se vor conecta la calculator. Vor accesa platforma wordwall, iar profesorul le va propune jocul "Cărți aleatorii"..

<https://wordwall.net/ro/resource/9351706/clasa-9-a-imagine-de-sine-spargerea-ghetii>



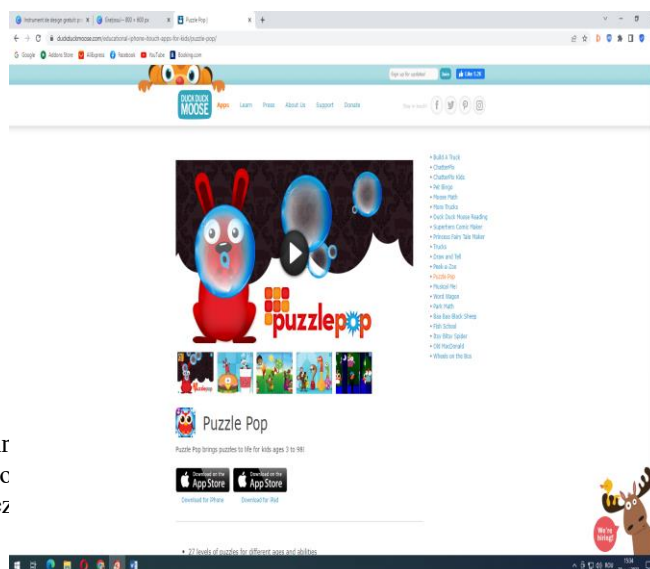


1. Activitatea 1: Destine diferite, șanse egale

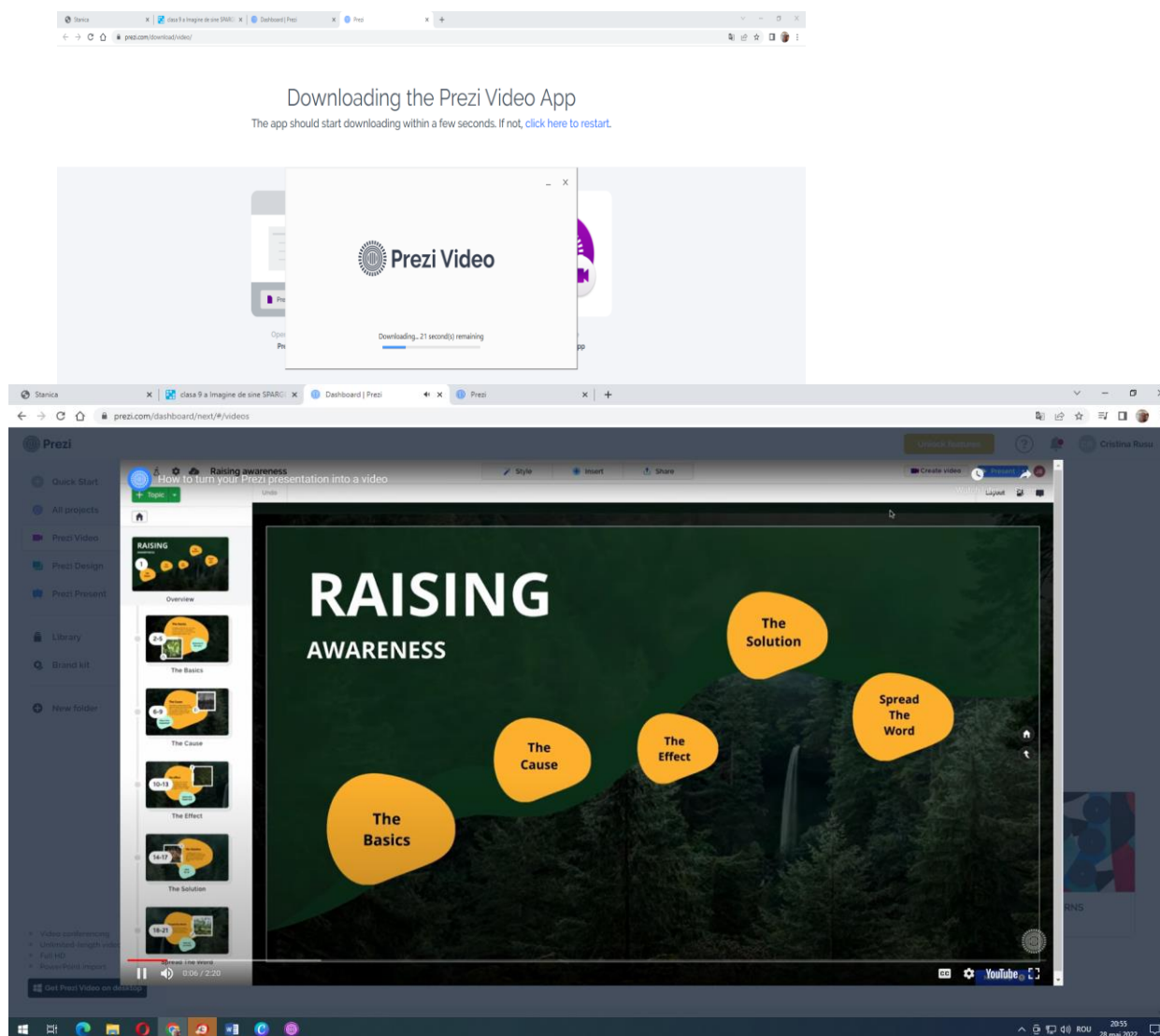
Material realizat cu sprijinul financiar al Mecanismului Financiar al SEE 2014- 2021. Conținutul acestuia (text, fotografii, video) nu reflectă opinia oficială a Operatorului de Program, a Punctului Național de Contact sau a Oficiului Mecanismului Financiar. Informațiile și opiniile exprimate reprezintă responsabilitatea exclusivă a autorului/autorilor.

The screenshot displays a Canva workspace with a dark theme. The top navigation bar includes options like 'Pornire', 'Fijler', 'Redimensionează', 'Modifică și resalvate', 'Conectează-te', 'Distribuie', and 'Descarcă'. The main canvas area shows a design project titled 'HELLO 2022' and 'Vaccines are changing'. The design features a colorful mask with the word 'Canva' and 'Graficoul' below it. The sidebar on the left contains various design elements, including 'HELLO 2022', 'Keep Yourself Safe', '3 STEPS', 'outbreak', 'Are you eligible to receive the VACCINE?', and 'VACCINATIONS ARE CHANGING'. The bottom of the workspace shows a 'Note' section and a '304%' zoom level.

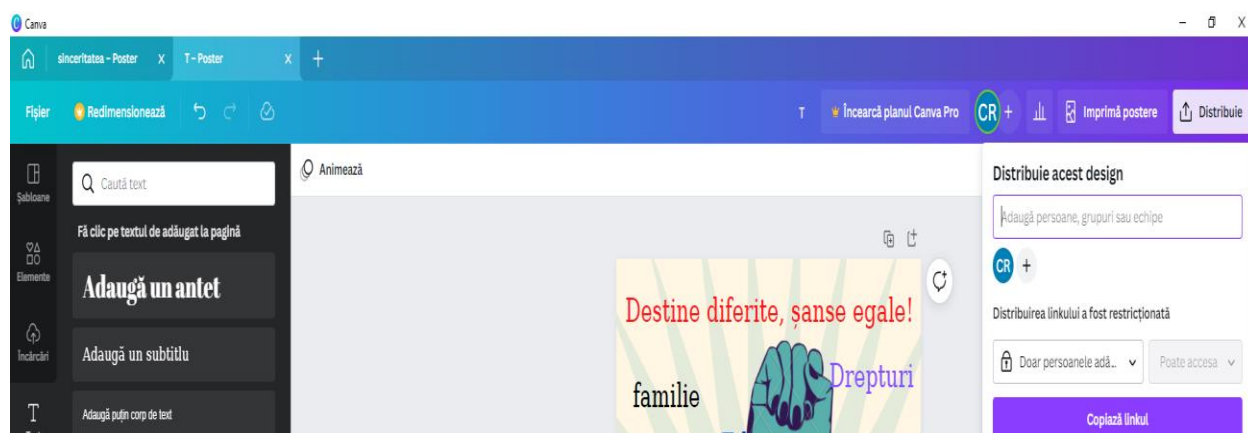
Profesorul va propune următoarea sarcină de lucru : elevii se vor prezenta, în 5-7 cuvinte cu ajutorul aplicației ChatterPix, uzând de animația potrivită



Un alt elev, va realiza un filmulet utilizând aplicația PREZI.



Elevii vor realiza in Canva un "Certificat de prietenie" pe care il vor distribui prietenilor lor.



Concluzii : Acceptarea diferențelor

Elevii vor conștientiza faptul că, deși provin din medii diferite, sunt de etnii diverse, de confesiuni diferite, culturi diferite, sunt înainte de toate ființe umane care se nasc, cresc, se dezvoltă și se formează diferit, dar în aceeași lume, în aceeași țară, în același oraș, în aceeași comunitate, în aceeași școală/clasă. Felul în care evoluăm este individual și se datorează aptitudinilor și muncii noastre. Statul/ societatea are datoria de a oferi aceeași șansă tuturor cetățenilor ei.

Calitatea vieții noastre ține de noi, de felul în care ne comportăm, trăim, muncim, ne respectăm unii pe ceilalți, de empatia noastră și de felul în care reușim să ne înțelegem pe noi înșine și pe cei din jurul nostru.

Copiii vor învăța că viitorul le aparține și abia atunci când vor înțelege că fiecare membru al comunității are rostul său și rolul său în societate, și viața lor va fi mai bună și ar putea să schimbe destinul lor și al copiilor lor.

Așteptări :

--	--	--	--

Comportamente	Cunoaștere	Atitudini	Performanță
-ascultă opinia celorlalți -Comunică cu cei din jur -Își asumă responsabilități	-cunoaște regulile comunicării, precum și metode de rezolvare a problemelor cu privire la diferențele dintre oameni	-deschidere față de ceilalți, încredere în sine, empatie, corectitudine -acceptă diferențele	-rezolvă sarcinile -crează noi relații -soluționează conflicte

Anexe

Descrierea aplicațiilor:

Denumirea aplicației	Descrierea aplicației
	Prezi este o aplicație informatică cu care se poate realiza prezentarea unei lucrări științifice, a unui proiect, a unei activități, a unui eveniment cultural. Prezi este o alternativă la aplicația Power Point care oferă mai multe oportunități în scopul obținerii unui impact cu efecte mai puternice privind informațiile transmise. Prezi este o aplicație web prin intermediul căreia se pot

PREZI	concepe prezentari mai atractive și mai convingătoare decât cele realizate in Microsoft Power Point. Diferența o face atât grafica prietenoasă, cât și posibilitatea de a evidenția relațiile dintre componentele prezentării, fără a le dăa în slide-uri, așa cum se întâmplă în prezentările clasice. PREZI se prezintă ca o planșă, teoretic infinită, unde îți poți împrăști ideile pe care vrei să le prezinți. Apoi vei programa ecranul să treacă de la o idee la alta, prin translație. Rotație, zoom. Fiind bazat pe Flash, Prezi se bucură de grafică vectorizată, adică permite zoom infinit pe text sau formele din program fără deteriorarea detaliilor. Prezi se mișcă surprinzător de rapid. Poți încărca planșa cu destul de multe , iar interfața nu își pierde din viteză. Frecvența salvărilor este mare, nu vei pierde nimic. Un alt avantaj al interfetei online este faptul că ne oferă posibilitatea de a invita pe cineva să ne vadă prezentările sau să lucreze cu noi. Putem colabora cu cineva în timp real. Persoana invitată are acces complet la unelele de editare (după ce se înregistrează pe site). Prezentarea poate fi realizată și accesată online. Un avantaj îl constituie faptul această aplicație poate fi accesată oricând din contul personal al site-ului PREZI. Cum se realizează această prezentare ? Mai întâi se face o schiță a conținutului în care se stabilesc ideile principale. Apoi, se dă dublu click pe zona în care dorim să adăugăm textul. Se dă zoom în dreptul fiecăreia și se adaugă detalii, imagini, clipuri video sau chiar fișiere pdf cu opțiunea insert din Bubble Menu. Acestea pot fi grupate cu opțiunea Frame. Ordinea
---------------------	---

	prezentării se setează cu opțiunea Path. Într-o prezentare pot fi inserate o mulțime de alte elemente în afara textului, folosind din menu ul principal opțiunea Insert. Pot fi inserate următoarele elemente: -File- fișiere de tip imagine, video, pdf din propriul calculator -Image-imagini din propriul calculator sau direct de pe internet - Youtube-fișiere video de pe youtube-înserând linkul direct către această caseta. Avantajul este că se vor încărca și vor rula rapid Pentru a crea o prezentare PREZI, trebuie să urmăm următorii pași: 1. Autentificare (prezi.com –log in- user name și parole) 2. Creează o prezentare (click pe new Prezi) 3. Alege un template gol...apasă butonul Start blank prezi 4. Click pe text pentru a modifica titlul...nume și prenume și un subtitle 5. Adaugă un slide nou (Butonul +Add din josul paginii /Schimbă poza/Scrie informații despre tine 6. Adaugă încă un slide cu o altă formă etc. Prezentarea se salvează pe măsură ce se lucrează în mod automat. Similar altor aplicații pot fi observate butoanele UNDO si REDO. In partea de sus avem butonul Exit pentru a ieși din prezentare. 7. Personalizează tema aleasă (Customize) Aplicația nu oferă support în limba română, însă are o
--	---

	interfață foarte prietenoasă și simplă și oferă informații detaliate despre pașii pe care trebuie să îi urmați pentru a realiza o prezentare de succes
CANVA	Crescută în popularitate foarte mult datorită aplicației care este foarte ușor de folosit, Canva ne poate ajuta zi de zi la orice creații avem nevoie – de la felicitări tematice, la cărți de vizită și postări specifice pentru canalele social media. În acest articol revenim cu încă 5 designuri ce se pot face în Canva și cum să ne folosim cât mai bine de tot ce are de oferit această aplicație faină. Fiind un editor de fotografii, producător de videoclipuri și creator de logo-uri, Canva oferă nenumărate șabloane specifice pentru fiecare model. Acestea se găsesc la opțiunea ”crează un design” din dreapta sus. Sau în stânga, unde primim ”Recomandări” în cazul în care nu știm exact ce căutăm. Pagina de pornire Canva ne arată ”toate designurile tale”. Există și opțiunea de a crea foldere, dar toate designurile vor apărea și pe prima pagină în continuare, și în folderul redenumit în partea stângă jos. Șabloanele folosite au de obicei un nume prestabilit care descrie ce se găsește în șablon, dar acesta se poate redenumi foarte simplu, pentru a fi mai ușor de găsit ulterior (de ex. Creative blog modele) Încă o caracteristică drăguță este că mereu găsim un citat bun de folosit la deschiderea Canva, în bara Salut! 😊 Ce (mai) putem face în CANVA

#6. Meniuri

Meniul este acea listă de bucate ce ne prezintă diversele feluri de mâncare și băutură prezente la un restaurant, împreună cu prețurile acestora.

În Canva, este practic imposibil să nu găsești chiar de la șabloane un model de meniu potrivit. O mulțime de modele atractive și colorate sunt disponibile, și sunt de preferat în detrimentul meniurilor simple, de scris negru pe foaie albă. Poți alege modele cu poză de fundal și text peste, iar poza de fundal se poate schimba cu una chiar din restaurantul tău de exemplu. Designul de meniu din Canva este foarte complex și sigur te vei distra încercând să alegi doar unul dintre atâtea modele frumoase.

#7. Infografice

Infograficul este acea reprezentare vizuală a unor informații sau date, asemănător cu tabelele și diagramele dar mai evoluat, mai atractiv și mai complex din punct de vedere vizual și informațional.

Din fericire, Canva știe exact ce este un infographic, așadar e simplu să găsești un model care să te inspire. Poți doar să-ți transpui propriul text în șablonul ales și gata. Iar dacă scrii ”infografic” în secțiunea ”crează un design” primești mai multe opțiuni (infografic de afaceri, de educație, CV infographic etc). Atât de simplu!

	#8. Mood-boarduri Un moodboard este acea colecție de imagini sau obiecte concepute pentru a reprezenta un anumit tip de lucru, sau o persoană sau o stare. Cum îi spune și numele ”mood” este o stare de spirit, o dispoziție ce poate fi pozitivă, negativă, melancolică și multe altele. Iar ”board-ul” este acea tablă pe care punem această stare. În Canva este simplu, deoarece pur și simplu scriem ”Moodboard” în căsuța de căutare de pe prima pagină (lângă căsuța ”crează un design) și primim toate opțiunile disponibile pentru a ne crea propriul moodboard. Moodboard-ul este un ansamblu digital de fotografii și culori, iar în Canva e simplu de lucrat la culori, pentru a crea ceva nou. Acest design poate fi confundat cu un colaj, dar accentul se pune pe ceea ce vrea să transmită din punct de vedere al sentimentelor (de ex. wedding moodboard sau traveling moodboard). #9. Video-uri Un videoclip este un scurt film, cu caracter artistic sau publicitar. În funcție de tipul de prezentare, este bine să nu fie un video prea lung. În Canva, poți edita durata unui clip și poți modifica fiecare pagină a prezentării cu text și imagini proprii. Dacă alegi un model prestabilit, diferite video-uri tematice sunt disponibile pentru editare și personalizare.
--	--

	#10. Felicitări Ce poate fi mai fain decât să creezi o felicitare colorată și plină de emoție? Partea bună este că o poți imprima direct din Canva, pe carton sau orice tip de hârtie. Odată intrat în designul Felicitare, în partea stângă sub opțiunea de Șabloane și Încărcări, ai Fotografii, ceea ce înseamnă că poți să-ți faci propria felicitare personalizată de la zero, o fotografie tematică peste care adaugi textul dorit. La Text găsești o mulțime de combinații de fonturi care se pot mula perfect pe felicitarea ta. Bonus #11. Stories pentru social media Sună bine, nu? 😊 De obicei un story este o poză peste care adăugăm gif-uri, scris, dăm tag location sau facem direct un boomerang. Ei bine, Canva face toate astea pentru noi la designul ”Povestea ta/Your Story”. Povestea ta animată îți oferă o mulțime de opțiuni drăguțe de scurt-metraj cum s-ar zice, ce se pot descărca apoi direct în format videoclip mp4.
CHATTER PIX	OBIECTIVELE EXERCITIULUI: smartphone, conexiune internet pentru descărcarea aplicației și pentru a vă trimite creațiile; nu este nevoie de internet dacă aplicația este descărcată în prealabil, iar creațiile sunt arătate pe telefon. Instalarea aplicației / utilizarea aplicației >>> >>> >>> Elevii vor identifica etapele de realizare a unui video în aplicația Chatter Pix Kids, pe baza instrucțiunilor primite Educație civică: Elevii vor reda oral trăsăturile unei persoane, folosind drept exemplu un personaj creat de ei în aplicație Științe: Elevii vor reda oral nevoile de bază ale viețuitoarelor și le vor prezenta în

	video-urile create Limba română: Elevii vor crea dialoguri / discursuri scurte despre opere și personaje cunoscute sau create, poezii etc. pe baza instrucțiunilor primite. Vor exersa abilități de storytelling (povestire). VIDEO ETAPELE EXERCITIULUI >>> >>> >>> >>> >>> >>> Comunicați elevilor obiectivele orei, ce vor reuși să facă / învețe până la finalul orei Prezentați conținutul nou al orei în funcție de disciplina aleasă Prezentați aplicația Chatter Pix Kids și pașii de urmat Creați un video în aplicație împreună cu elevii Anunțați tema de lucru individuală sau pe echipe Invitați-i să prezinte colegilor personajele create, către clasă sau în echipe. Încurajați-i să își ofere feedback. Începeți ora prin anunțarea obiectivelor, ce vor reuși elevii să facă și să învețe până la finalul orei. Aceste obiective vor fi reluate la finalul orei, discutând despre realizarea acestora. Prezentați conținutul nou al orei, în funcție de disciplina pe care ați ales-o. La Educație Civică poate fi vorba despre noțiunea de persoană și caracteristici, la Științe puteți discuta despre nevoile de bază ale viețuitoarelor, iar la limba română (în variantele ei de Comunicare în limba română sau Limba și literatura română) poate fi un bun prilej de a vorbi despre dialog, vorbit în public, trăsături ale personajelor etc. Prezentați aplicația Chatter Pix Kids și cum veți lucra cu ea pe Prezentați aplicația Chatter Pix Kids și cum veți lucra cu ea pentru atingerea obiectivelor de învățare și dezvoltarea competențelor planificate. www.indreptardigital.ro Activități formatoare care apropie învățătorii de elevi prin exerciții moderne, relevante și captivante cu ajutorul tehnologiilor digitale pagina 2 GHID DE EXERCITII PENTRU CLASELE 0 - 4 Pasul 1: intrați în aplicație și din ecranul principal selectați TAKE PHOTO.
--	--

	Pasul 2: încadrați în pătratul negru desenul / personajul desenat / imaginea cărora doriți să le dați voce și apăsați butonul galben cu simbolul aparat foto. Pasul 3: trasați o linie pe ecran, în locul unde ar fi gura elementului fotografiat, după care veți observa că butonul cu simbolul unui microfon va deveni activ și de culoare roșie. Aplicația Chatter Pix Kids se descarcă gratuit din AppStore (pentru iOS) sau Google Play (pentru Android). Este preferabil ca elevii să o descarce încă din timpul pauzelor sau de acasă. În secțiunea de „caută/search”, tastați: Chatter Pix Kids – aceasta este imaginea aplicației. Apăsați pe Instalați/ Install. Ulterior instalării, veți regăsi acest simbol pe ecran: 1. 2. INSTALAREA APLICAȚIEI CHATTER PIX KIDS REALIZAREA UNUI VIDEO www.indreptardigital.ro Activități formative care apropie învățătorii de elevi prin exerciții moderne, relevante și captivante cu ajutorul tehnologiilor digitale pagina 3 GHID DE EXERCITII PENTRU CLASELE 0 - 4 3, 2, 1 Pasul 4: apăsați butonul cu simbolul microfon și așteptați 3 secunde, indicate pe ecran pentru a vă înregistra vocea, mai exact ceea ce doriți să spună personajul; durata maximă de înregistrare este de 30 de secunde. Pasul 5: ascultați apăsând butonul verde de Play sau înregistrați din nou apăsând butonul roșu. Dacă sunteți mulțumiți de înregistrare apăsați butonul portocaliu din dreapta sus pe care scrie Next. Pasul 6: în acest pas puteți adăuga filtre imaginii (în Filter), diverse imagini (în Stickers), rame (în Frame) sau texte. Apoi apăsați Next. Pasul 7: ascultați apăsând butonul verde. Video-ul va fi deja salvat în Galeria aplicației și îl puteți vedea apăsând butonul Gallery. www.indreptardigital.ro Activități formative care apropie
--	---

	învățătorii de elevi prin exerciții moderne, relevante și captivante cu ajutorul tehnologiilor digitale pagina 4 GHID DE EXERCITII PENTRU CLASELE 0 - 4 Pasul 8: salvați creația în telefon pentru a o putea posta sau trimite mai departe. Apăsați butonul din dreapta butonului verde, cel cu simbolul unui telefon peste care se suprapune o săgeată. Urmând pașii de mai sus, creați împreună cu elevii un personaj și treceți-i prin pașii aplicației. Poate fi un personaj care e relevant pentru lecție sau pentru cultura / identitatea clasei. La partea de lucru individual, anunțați modul de lucru și tema. Elevii pot lucra individual pentru realizarea personajelor sau în echipe. La finalul lecției, fiecare elev este încurajat să prezinte personajul creat în fața colegilor sau în echipă. Vă recomandăm să îi îndrumați pe elevi să își dea feedback constructiv, ce le-a plăcut la lucrarea colegului, ce ar vedea îmbunătățit. În funcție de modalitățile pe care le folosiți pentru a comunica online cu elevii dumneavoastră, aceștia vă pot transmite înregistrarea pe mai multe canale (whatsapp, chatul de facebook, e-mail etc.). Dacă aveți un sistem de proiecție în clasă puteți să redați filmulețele elevilor la acesta. Ora se încheie cu verificarea atingerii obiectivelor și cu o scurtă discuție frontal despre Ce le-a plăcut? Ce a fost cel mai dificil? Ce au învățat? Ce văd îmbunătățit? La ce alte discipline / activități pot folosi activitatea. Fișa de exerciții este una orientativă, ce poate fi adaptată pentru diferite teme/ proiecte. Pentru mai multă inspirație vă așteptăm pe grupul privat de Facebook Îndreptar Digital: www.facebook.com/groups/IndreptarDigital/
--	--



98

Material realizat cu sprijinul financiar al Mecanismului Financiar al SEE 2014- 2021. Conținutul acestuia (text, fotografii, video) nu reflectă opinia oficială a Operatorului de Program, a Punctului Național de Contact sau a Oficiului Mecanismului Financiar. Informațiile și opiniile exprimate reprezintă responsabilitatea exclusivă a autorului/autorilor.

DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII

Activitatea se desfășoară pe parcursul a 4 ore (4 subactivități).

1) Povestea mea (1 oră)

Elevii sunt rugați să reflecteze individual și să dea în scris răspuns la întrebarea: „Cine sunt eu?”. Fiecare elev va descrie diferite aspecte ale identității sale în cadrul activității: „Cercurile identității”. Pe cercurile desenate elevii pot indica diferite aspecte: *nume, vârstă, origini/familie, o calitate, un defect, preferințe muzicale, hobby-uri*. În partea a doua a activității, vor prezenta fotografii cu mame rrom și de alte etnii, care împreună cu copiii pregătesc mâncăruri tradiționale de Paști, Crăciun sau altă sărbătoare. Cu ajutorul tehnologiei am putut să ne

bucurăm de îndeletnicirile fiecăruia. De asemenea, am vrut ca prin această activitate să-i încurajez pe copii să facă lucruri noi, să le încurajez talentul, iar pentru alții să fie o „revelație” prin care să observe că pot să realizeze lucruri frumoase dacă continuă să se descopere pe ei înșiși.

Elevii au folosit aplicația de editare foto explicată mai jos.

Snapseed

Sursă foto: play.google.com

Este aplicația ideală dacă ești începător în editarea pozelor pe telefon. **Snapseed** are numeroase filtre presetate, însă ai posibilitatea de a le schimba sau chiar crea filtre noi. Poți schimba rapid pozele cu un filtru alb-negru sau să le dai un aspect vintage. Mai are și alte câteva funcții clasice, precum cropping, frames, straightening, vignettes și alte asemenea.

Snapseed are o funcție avansată care îți permite să editezi cu precizie fundalul și anumite zone ale pozei, astfel încât să modifice saturația, contrastul sau luminozitatea doar în acel loc. În plus, aplicația salvează istoricul editărilor, așa că poți să te întorci la modificările anterioare ale pozelor. În total, ai 26 de tool-uri pentru editarea pozelor, printre care Glamour Glow, HDR sau Pose.

SNAPSEED - editor foto complet și profesional dezvoltat de **Google**

În continuare vor urma pașii pe care le recomand pentru a obține ușor și rapid o fotografie mai bună înainte de a o posta pe rețeaua socială favorită.

- **Intră în aplicație, alege** fotografia pe care vrei să o **editezi** și apasă butonul de editare. **Aplică** filtrul HDR Scape. Întoarce-te la **Instrumente**, **selectează** și **aplică** Vinietă. Tot la Instrumente, mergi la Optimizează și aplică Contrast în jur de +20. Acum fotografia e gata și o poți posta.

Înainte, poți să pui în practică un truc ce îți va ușura sarcina pentru următoarea fotografie. Mergi la butonul din stânga celor 3 puncte din dreapta sus și selectează **Salvează Aspectul**. Pe viitor alege fotografia pe care vrei să o editezi, mergi în **Aspectele mele** și aplică aspectul salvat anterior pentru ca doar într-o secundă fotografia să fie gata pentru a fi urcată online . .

Vezi mai jos un tutorial video cu cele prezentate:

https://youtu.be/A_nQAhU-pr8

În finalul activității, elevii au completat casetele de mai jos (fise de lucru), cu răspunsuri succinte, așa cum le știu din propria experiență de viață.

1. Ce știi despre etnia rromă?	2. Ce obiceiuri/ tradiții cunoști?
3. Cântă un cântec popular specific etniei rromă?	4. Prezintă o rețetă de mâncare gătită de etnia rromă.
5. Enumeră meserii practicate de etnia rromă.	6. Ce proverbe cunoști despre etnia rromă, dar care, pot fi, de fapt, mituri? Demontează-le prin argumente!

7. Spune 10 cuvinte uzuale pe care le utilizezi din limba rromani.	8. Dansează un dans de origine rromă!
9. Ce produse există în comerț, inspirate din obiceiurile și tradițiile etniei rromene?	10. Comentează în 3 propoziții, dacă îți respecți etnia de apartenență, respectiv etnia rromă.

2) Împreună pentru o comunitate fericită (1 oră)

Activitatea se desfășoară în comunitate, la anumite instituții. Elevii sunt împărțiți în mai multe grupe pentru a participa la mai multe întâlniri. Persoane adulte de diferite etnii, din diferite domenii încearcă să le stimuleze elevilor gustul pentru frumos, să le insuflă dragostea pentru o anumită meserie. Sesiunile sunt organizate o dată pe săptămână, concentrându-se pe alegerea unei meserii și pe întâlnirea dintre generații.

De asemenea, elevii pot face vizite în diferite gospodării, familii de rromi, români sau alte etnii specifice zonei, în lăcașe de cult, muzee, expoziții cu lucrări ale artiștilor plastici aparținând diferitelor etnii, unde vor realiza fotografii, le vor edita și le vor posta pe situl școlii. După aceste întâlniri, elevii vor realiza și câte un afiș cu promovarea acestor activități folosind websit-ul școlii

sau alte platforme de social media (**facebook, instagram, whatsapp, snapchat, pinteres, twitter**). Pentru realizarea afișului au folosit aplicația de mai jos.

Canva - Editor foto și instrument de design graphic - <https://youtu.be/dQIq9HZsPNA>

Cu peste 60.000 de șabloane, aplicația Canva are un șablon pentru aproape fiecare ocazie. Nu numai că, oferă și șabloane în diferite dimensiuni și tipuri. De exemplu, există șabloane separate pentru coperte Facebook, Fluturași, Invitații și postări Twitter etc.

După selectarea unui șablon, îl puteți personaliza complet. În timp ce aplicația oferă câteva cliparturi, îi lipsește autocolante. Puteți, totuși, să adăugați mai multe straturi de caractere și imagini în această aplicație. Chiar dacă ești un începător, prietenii și colegii tăi vor fi surprinși de munca ta.

3) Portul tradițional – frumusețea diversității culturale (1 oră)

La activitate se prezintă fotografii cu portul tradițional al diferitelor popoare, inclusiv al rromilor și românilor. Se vor prezenta și costume tradiționale, în mărime reală. Se va cere elevilor să explice diferențele dintre aceste costume. Vor fi invitați să identifice cărui popor îi aparțin diferitele costume, dar și părțile componente ale fiecărui costum tradițional. Fiecare elev va desena costumul tradițional care aparține etniei din care face parte și încă ceva reprezentativ pentru cultura sa. Desenele vor fi scanate și prelucrate în Paint, apoi se va realiza o expoziție în școală cu ocazia Zilei Internaționale a Rromilor – 8 Aprilie și Zilei Naționale a României – 1 Decembrie.

Prelucrare imagini- Paint

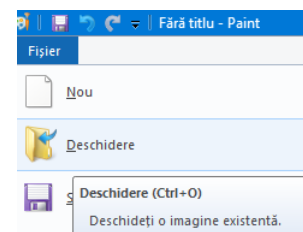
Paint este o aplicație simplă de editare grafică, care vine instalat cu Windows. Se poate găsi fie tastând PAINT în zona de căutare de la START, fie START → All Programs → Accessories (la versiunile mai vechi ale sistemului de operare).

Fereastra aplicației conține o pagină albă (zona de lucru) și în funcție de versiunea sistemului de operare Windows, bara de meniuri (File, Home, View), bara de instrumente, bara de stare.

1. Se deschide aplicația Paint
2. Se deschide o imagine salvată în calculator:

File/ Fișier → Open/ Deschidere → căutare imagine → Open/ Deschidere

Se poate încărca imaginea și cu **Copy-Paste**



3. Se accesează meniul **View/ Vizualizare** pentru a vedea imaginea la o dimensiune mai mică, dacă este nevoie (nu se modifică dimensiunea reală a imaginii).
4. Se redimensionează imaginea, prin comprimare sau înclinare: **HOME/Pornire → RESIZE/ Redimensionare**

Se poate selecta redimensionarea procentuală sau în pixeli

Dacă se lasă bifată opțiunea *Maintain aspect ratio/ Menținere raport aspect*, cum este implicit, redimensionarea se face proporțional.

5. Se răstoarnă imaginea pe orizontală (personajul din stânga va fi în dreapta) **HOME (Pornire)**
→ ROTATE/ FLIP (Rotire/ Răsturnare)

4) Diversitatea– O șansă în plus pentru viitor (1 oră)

Elevii sunt inițiați și învățați să realizeze un program artistic, astfel promovând tradițiile culturale, naționale și minoritare, să participe la sărbătorile comunității și la concursuri.

Se formează o echipa multiculturală alcătuită din fete și băieți, cel puțin un elev să fie de altă etnie. Din cei 5 membri ai echipei, 2 sunt de etnie rromă, 1-român și 1- rus lipovean, 1 – maghiar. Pentru proba teoretică, elevii trebuie să aibă cunoștințe din domeniile educației civice și istoria, tradițiile și obiceiurile minorităților naționale.

- a) Pentru proba creativ-artistică, care trebuie să reflecte viziunea elevilor despre diversitate, se realizează un film. Acest film, trimis electronic la Asociația Divers pe o adresă de email, prin wetransfer, va participa la o preselecție pentru faza națională a concursului.

Pentru realizarea programului artistic și a filmului s-au folosit mai multe aplicații:

- prelucrare negative, editare fișiere audio, decupare
- înregistrare audio-video și prelucrare
- transfer filmare

[BandLab \(Android / IOS / iPadOS\)](#)

Cu aceasta aplicație se [creează muzică. Este una dintre cele mai bune soluții pentru a face muzică pe mobil, cu o sută de instrumente virtuale și o bibliotecă mare de ritmuri și bucle pentru compunerea melodiilor. De asemenea, vă permite să înregistrați sunetul instrumentelor și vocea proprie folosind microfonul telefonului și vă permite, de asemenea, să colaborați cu alți utilizatori din comunitate. Pentru a descărca aplicația, dacă utilizați Android, vizitați secțiunea](#)

corespunzătoare din Joaca Store și apăsați butonul **instala**. Dacă utilizați **IOS / iPadOS**, în schimb, accesați secțiunea corespunzătoare din App Store, apăsați butonul **obține** și **instala** și autorizați descărcarea prin **ID-ul feței, Atingere ID, o Parolă Apple ID**. Apoi, porniți aplicația atingând butonul **deschis**. Apare pe ecran o **icoaniță** care tocmai a fost adăugată pe ecranul de start.

Acum că vedeți ecranul principal al aplicației, creați-vă contul pentru a profita de serviciu și alegeți dacă doriți să vă înregistrați **e-mail** sau prin profil **google, Facebook** sau prin **număr de telefon**. Apoi indicați **nume**, selectați o fotografie pentru profilul dvs., apoi specificați motivele care vă determină să utilizați aplicația.

Cum se folosește Bandlab

După finalizarea procedurii de creare a contului, atingeți butonul **(+)** plasat în partea de jos, alegeți ce instrument să începeți să cântați sau dacă veți începe compoziția muzicală utilizând **MIDI**, microfonul telefonului mobil sau al tabletei și așteptați câteva momente pentru ca editorul aplicației să fie vizibil.

În acest moment, dacă ați ales să redați un instrument, utilizați controalele disponibile pe ecran pentru a începe să redați, dacă ați decis să utilizați bucelele, selectați bucelele pe care doriți să le adăugați din biblioteca bogată a aplicației și atingeți casetele de pe ecran. pentru a reda propria melodie, în timp ce, dacă alegeți să apăsați la descărcare **MIDI**, cele pe care intenționați să le utilizați înainte de a putea începe să cântați diferite instrumente.

Dacă aveți nevoie pentru a activa metronomul, aș dori să subliniați că puteți face acest lucru pur și simplu apăsând butonul corespunzător din partea de jos dreapta, în timp ce ajustați setările legate de

tempo, tasta folosită etc., trebuie doar să atingeți butonul cu butonul **roata de transmisie** Situat în partea de sus a ecranului și acționați pe meniurile și opțiunile disponibile.

În toate cazurile și dacă ați ales să înregistrați sunete cu microfonul dispozitivului, pentru a începe înregistrarea apăsați butonul **cerc roșu** plasat în partea de jos a ecranului. Cu toate acestea, pentru a opri înregistrarea, atingeți butonul cu **pătrat gri**.

După terminarea înregistrării, salvați-vă creația apăsând butonul cu **norul și săgeata** prezentați în partea dreaptă sus a ecranului și alegeți dacă doriți să arhivați melodia doar pentru dvs. atingând redarea **Salva** sau dacă permiteți altor utilizatori care utilizează serviciul să o asculte, selectând opțiunea **publica**.

Apoi puteți accesa toate compozițiile muzicale pe care le-ați creat, atât private, cât și publice, accesând ecranul principal al aplicației și selectând pictograma cu **folderul și nota muzicală** prezent în partea dreaptă jos a ecranului.

Acest **software de editare audio** este un editor audio și muzical profesional cu funcții complete pentru Windows și Mac. Înregistrați și editați muzică, voce și alte înregistrări audio. Când **editați** fișiere audio , puteți tăia, copia și lipi părți ale înregistrărilor, apoi puteți **adăuga efecte** precum ecou, amplificare și reducerea zgomotului . WavePad funcționează ca **editor WAV sau MP3**, dar acceptă și o serie de alte formate de fișiere, inclusiv VOX, GSM, WMA, audio real, AU, AIF, FLAC, OGG și multe altele.

Software de editare video ușor de utilizat

Editare intuitivă, rapidă Cel mai rapid procesor de flux video

Exportați pe fișier sau disc Inscripționați, încărcați, salvați și distribuiți

Efecte vizuale și tranziții Include peste 50 de efecte și tranziții

Instrumente audio digitale pure Editați și aplicați efecte pieselor audio

Peste 60 de formate video acceptate Acceptă toate formatele video populare

Editare video 3D și 360 Editați și exportați fișiere video 3D și 360.

VideoPad este un editor video complet pentru a crea videoclipuri de calitate profesională în câteva minute.

Creați videoclipuri pentru DVD, HD, 360, YouTube și multe altele

Inscripționați filmele finalizate pe DVD sau exportați videoclipul pentru a le partaja online sau pentru a le salva pe un dispozitiv portabil.

Software VideoPad pentru editare video Descărcați VideoPad Video Editor pentru Windows

Editați videoclipuri de pe o cameră video DV, VHS, GoPro, cameră web sau toate formatele de fișiere video obișnuite, inclusiv avi, wmv, divx, mp4, apng, mpeg și multe altele.

Trageți și plasați clipuri video

Aplicați efecte și tranziții, reglați viteza video și multe altele

Pentru expedierea de fișiere mari prin email, [WeTransfer a devenit foarte popular](#) în ultimii ani, dar sunt câteva particularități pe care trebuie să le ai în vedere. În primul rând, fișierele expiră după doar câteva zile. În al doilea rând, există și o limită pentru dimensiunea efectivă a fișierelor. În ultimii ani, majoritatea clienților de email populari suportă o dimensiune maximă per email de aproximativ 25-30MB. Având în vedere că nevoile noastre în materie de stocare au explodat, sunt șanse foarte mari ca respectiva dimensiune să nu-ți fie suficientă. Alternative sunt multe. În cazul în care ești utilizator de Dropbox, Mega, OneDrive, Google Drive sau alte servicii de cloud, îți poți partaja fișierele dorite direct de acolo prin email sau orice aplicație de chat. În cazul în care [nu vrei să-ți faci un cont de cloud](#) doar în acest scop, [WeTransfer](#) îți permite să trimiți prietenilor fișiere de până la 2GB. În plus, nu există limită pe numărul de email-uri pe care le poți trimite cu maxim 2GB atașate. Singurul detaliu important de reținut este că, indiferent dacă sunt sau nu descărcate fișierele respective de pe serverul [WeTransfer](#), vor dispărea în 7 zile. Dacă ești întrebat, ce variantă a serviciului te interesează, optează pentru cea gratuită. Apasă pe Add your files în stânga și selectează-ți fișierele de pe hard disk pe care le dorești expediate. Așteaptă până sunt urcate pe serverul WeTransfer. Tastează adresa sau adresele de email ale destinatarilor în câmpul "Email to", separate prin tasta Enter. Poți expedia un email în această manieră la maxim trei adrese de email diferite. Completează-ți adresa proprie în câmpul "Your email" și, eventual, tastează un mesaj care vrei să însoțească fișierele respective. După ce ai parcurs acești pași, apasă pe butonul Transfer. După doar câteva minute, ar trebui să primești în email, atât tu, cât și destinatarii, un link pentru descărcarea fișierelor respective. Mecanismul este cât se poate de simplu și nu implică vreun risc.

CONCLUZII

Studiul disciplinei *”Programează-ți viitorul”* îl ajută pe elevul de gimnaziu să exploreze și să-și descopere vocația, aspirația către un anumit domeniu, meserie, activitate, alegându-și astfel propriul parcurs educațional și profesional.

Tehnologia și aplicațiile digitale sunt doar instrumente care pot fi utilizate într-o varietate de moduri, pot susține sau transforma activitățile de învățare ale elevilor. Pentru a evalua valoarea unei tehnologii sau aplicație, trebuie să analizăm modalitățile în care ea este folosită sau în care poate fi folosită la clasă sau în afara clasei, la activitățile extrașcolare.



Pentru vizionarea programului artistic pregătit de elevi se folosesc linkurile următoare:

<https://divers.org.ro/asociatia-divers/proiecte/concursul-national-pt-elevi-diversitatea-o-sansa-in-plus-pentru-viitor/diversitate-2017>

<https://youtu.be/xflN74yv2ZM> Școala Gimnazială nr.2 Botoșani