



FIȘĂ DE IDENTITATE
a programului de formare
SCRATCH – JOCURI ȘI POVEȘTI DIGITALE
CURS AVIZAT

inclus în oferta de formare a Casei Corpului Didactic București

CRITERII CURRICULARE																																	
Tipul de program	Formare continuă profesională / dezvoltare profesională/ evoluție în carieră																																
Public țintă vizat	Cadre didactice din învățământul învățământul preuniversitar																																
Justificarea ofertei (necesitate, utilitate)	Programul de formare constă în dezvoltarea competențelor cadrelor didactice din învățământul preuniversitar referitoare la utilizarea aplicație Scratch la clasă în vederea creșterii calității procesului de predare																																
Durata	32 de ore																																
Locul de desfășurare	Liceul Greco-Catolic „Timotei Cipariu” București Platforma elearning CCD Bucuresti																																
Tip de formare	online																																
Curriculumul programului																																	
Scopul	Dezvoltarea competențelor didactice în utilizarea aplicației Scratch prin raportare la prevederile programelor școlare din învățământul preuniversitar.																																
Competențe vizate	Cunoașterea facilităților mediului grafic interactiv și implementarea de povești digitale cu ajutorul acestuia; Implementarea, pas cu pas, a algoritmilor pentru activități cotidiene, dar și pentru rezolvarea algoritmică a poveștilor digitale; Utilizarea blocurilor grafice și a extensiilor mediului grafic interactiv pentru construirea jocurilor digitale educative; Elaborarea de jocuri digitale cu animații grafice folosind situații algoritmice din viața de zi cu zi.																																
Modulele tematice	<table border="1"><thead><tr><th>MODULE</th><th>Nr. ore</th></tr></thead><tbody><tr><td>Modul I : Scratch - Povești digitale</td><td>16</td></tr><tr><td>Modul II: Scratch -Jocuri digitale</td><td>16</td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td>Total ore</td><td>32</td></tr></tbody></table>	MODULE	Nr. ore	Modul I : Scratch - Povești digitale	16	Modul II : Scratch -Jocuri digitale	16			Total ore	32																						
MODULE	Nr. ore																																
Modul I : Scratch - Povești digitale	16																																
Modul II : Scratch -Jocuri digitale	16																																
Total ore	32																																
Repartizarea orelor	<table border="1"><tbody><tr><td colspan="4">a) Criteriul elemente teoretice/ aplicații/ evaluare</td></tr><tr><td>Teorie</td><td>Aplicații</td><td>Evaluare</td><td>Total</td></tr><tr><td>10</td><td>20</td><td>2</td><td>32</td></tr><tr><td>30%</td><td>60%</td><td>10%</td><td>100%</td></tr><tr><td colspan="4">b) Criteriul formă de organizare</td></tr><tr><td>Face to face</td><td>Online asincron</td><td colspan="2">Total</td></tr><tr><td>12</td><td>20</td><td colspan="2">32</td></tr><tr><td>30%</td><td>60%</td><td colspan="2">100%</td></tr></tbody></table>	a) Criteriul elemente teoretice/ aplicații/ evaluare				Teorie	Aplicații	Evaluare	Total	10	20	2	32	30%	60%	10%	100%	b) Criteriul formă de organizare				Face to face	Online asincron	Total		12	20	32		30%	60%	100%	
a) Criteriul elemente teoretice/ aplicații/ evaluare																																	
Teorie	Aplicații	Evaluare	Total																														
10	20	2	32																														
30%	60%	10%	100%																														
b) Criteriul formă de organizare																																	
Face to face	Online asincron	Total																															
12	20	32																															
30%	60%	100%																															



Modalități de evaluare a cursanților	evaluare de parcurs la finalul fiecărui modul, test grila la final de curs, portofoliu																								
Modalități de evaluare a activităților de curs și a formatorilor	chestionar feedback aplicat la finalul activităților de curs																								
RESURSE UMANE																									
Formatori	<table border="1"><thead><tr><th>Nume și prenume</th><th>Specializare</th><th>Nivel de pregătire</th><th>Document justificativ formator</th></tr></thead><tbody><tr><td>Prof. Penea Ștefania</td><td>Informatică</td><td>Universitar</td><td>Certificat formator</td></tr><tr><td>Prof. Rusu Oana</td><td>Informatică</td><td>Universitar</td><td>Certificat formator</td></tr><tr><td>Prof. Rusu Vicențiu</td><td>Informatică</td><td>Universitar</td><td>Certificat formator</td></tr><tr><td>Prof. Ciocarum Luminița</td><td>Informatică</td><td>Universitar</td><td>Certificat formator</td></tr><tr><td>Prof. Cosma Ioana</td><td>Informatică</td><td>Universitar</td><td>Certificat formator</td></tr></tbody></table>	Nume și prenume	Specializare	Nivel de pregătire	Document justificativ formator	Prof. Penea Ștefania	Informatică	Universitar	Certificat formator	Prof. Rusu Oana	Informatică	Universitar	Certificat formator	Prof. Rusu Vicențiu	Informatică	Universitar	Certificat formator	Prof. Ciocarum Luminița	Informatică	Universitar	Certificat formator	Prof. Cosma Ioana	Informatică	Universitar	Certificat formator
Nume și prenume	Specializare	Nivel de pregătire	Document justificativ formator																						
Prof. Penea Ștefania	Informatică	Universitar	Certificat formator																						
Prof. Rusu Oana	Informatică	Universitar	Certificat formator																						
Prof. Rusu Vicențiu	Informatică	Universitar	Certificat formator																						
Prof. Ciocarum Luminița	Informatică	Universitar	Certificat formator																						
Prof. Cosma Ioana	Informatică	Universitar	Certificat formator																						
Coordonator CCDB	Nume Ioana Cosma e-mail ioana.cosma@ccdbucuresti.org																								
CRITERII ECONOMICE																									
Cost program / activitate / cursant	240 lei																								
Înscriere	Formular de înscriere																								