



Denumirea activității: **Crearea unei aplicații mobile de economisire a apei**

	Rezultate	Activități de predare și învățare	Evaluare
Formatul de învățare mixtă - Față în față	Înțelegerea importanței conservării apei pentru mediu	<i>Importanța conservării apei:</i> Elevii sunt împărțiți în grupuri mici pentru a discuta de ce este esențială conservarea apei și pentru a împărtăși modalități de a economisi apă în viața de zi cu zi. În plus, este difuzat un scurt videoclip despre schimbările climatice și diminuarea resurselor naturale de apă.	Observarea și evaluarea la clasă se bazează pe schimbul de idei al elevilor cu privire la necesitatea conservării apei.
	Identificarea caracteristicilor cheie pentru o aplicație mobilă de economisire a apei	<i>Dezvoltarea caracteristicilor aplicației:</i> Grupurile decid asupra caracteristicilor esențiale pe care ar trebui să le aibă o aplicație mobilă de economisire a apei. Exemplele includ sfaturi pentru economisirea apei și urmărirea consumului zilnic de apă. Un design comun al aplicației este creat pe baza caracteristicilor selectate.	Elevii își prezintă proiectele de aplicații clasei în grupuri și primesc feedback de la alte grupuri.
	Codificarea funcțiilor de bază ale aplicației	<i>Atelier de codare:</i> Elevii codifică funcțiile principale ale aplicației folosind programarea bazată pe blocuri din App Inventor. De exemplu, ei adaugă o funcție de buton legată de "Sfaturi pentru economisirea apei". Fiecare grup primește îndrumare și lucrează în colaborare pentru a rezolva problemele de codare.	Grupurile își testează aplicațiile cu ajutorul "AI Companion" și prezintă clasei problemele întâmpinate, primind sugestii pentru îmbunătățirea aplicației lor.
	Conceperea unei campanii de sensibilizare cu privire la conservarea apei	<i>Campanie de sensibilizare:</i> Grupurile dezvoltă o idee de campanie, cum ar fi un poster, un videoclip sau un banner, pentru a promova conservarea apei. Fiecare grup își prezintă campania în fața clasei, subliniind importanța conservării apei și beneficiile aplicației.	Campaniile sunt prezentate clasei, iar cele mai eficiente idei sunt identificate prin discuții în clasă. O scurtă autoevaluare este colectată de la studenți.



		Rezultate	Activități de predare și învățare	Evaluare
Sarcini interactive de învățare, Gamification / Nudging / Online		Haideți să cunoaștem site-ul web unde va fi realizată aplicația mobilă.	H5P-task - alegere multiplă	Evaluare prin sarcini interactive
		Să facem cunoștință cu AppInventor	H5P-task - multiple alegere	Evaluare prin sarcini interactive
		Să cunoaștem zona de codare a AppInventor	H5P-task - alegere multiplă	Evaluare prin sarcini interactive
		Să cunoaștem spațiul de proiectare al AppInventor	H5P-task - alegere multiplă	Evaluare prin sarcini interactive