

Game Creator

Descrierea proiectului

Elevii trebuie să conceapă și să implementeze un joc. Jocul va fi implementat în limbajul C++/JavaScript utilizând biblioteci de grafică la alegerea elevilor.

Etape

Nr	Activitate	Data limită
1.	Prezentarea activității	31 martie 2020
2.	Formarea echipelor (2-4 membri), stabilirea coordonatorului și a denumirii echipei	3 aprilie 2020
3.	Stabilirea temelor de proiect (denumire și strategie joc)	7 aprilie 2020
4.	Realizarea și analizarea fișelor de proiect *. Fișa va fi publicată pe Google Drive și va fi partajată între membrii echipei și prof. coordonatori	10 aprilie 2020
5.	Realizarea proiectelor. Liderul echipei publică pe Google Classroom o arhivă zip care conține proiectul echipei. Arhiva va fi denumită cu numele echipei.	2 iunie 2020
7.	Reflecție asupra propriei învățări. Elevii vor consemna în jurnalul proiectului modul în care realizarea acestui proiect au contribuit la îmbunătățirea performanțelor lor.	2-4 iunie 2020
8.	Prezentarea proiectelor Timp de prezentare: 10 minute; 5 minute întrebări/interevaluare	4-11 iunie 2020
9.	Evaluarea proiectelor. Proiectele vor fi evaluate atât de profesori, cât și de fiecare echipă de elevi. De asemenea, fiecare echipă își va autoevalua proiectul.	4-11 iunie 2020
10	Notarea elevilor	11 iunie 2020

*În fișa de proiect elevii vor consemna:

Nr	Activitate	Responsabil	Data	Observații

Evaluarea proiectului

Evaluarea proiectelor va fi realizată de:

- a. profesorii de informatică Marinel Șerban, Emanuela Cerchez
- b. elevii clasei a IX-a A

În evaluarea proiectului se vor analiza următoarele aspecte:

- A. Realizarea proiectului (50%)
- B. Prezentarea proiectului (30%)
- C. Evaluarea și autoevaluarea realizată de elevi (10%)
- D. Consemnarea în blog-ul personal (10%)

A. Realizarea proiectului

Criteria	10-9	8-7	6-5	4-3-2-1
1. Documentație	Jocul este însoțit de o documentație externă (document Word) care conține descrierea jocului și modul de utilizare a programului. De asemenea, utilizatorul jocului poate consulta oricând documentația internă (help), care conține instrucțiunile de joc	Jocul este însoțit de o documentație externă / internă dar acestea sunt incomplete (nu oferă utilizatorului toate informațiile necesare)	Documentațiile sunt sumare	Jocul nu este însoțit de o documentație externă și nici internă.
2. Complexitate tehnică	Jocul este complex, necesită abilități de analiză și programare de nivel relativ înalt	Jocul are complexitate medie din punctul de vedere al analizei, dar necesită bune abilități de programare	Jocul are complexitate medie	Jocul este simplu de analizat și implementat
3. Creativitate, utilitate	Jocul este original, implică strategii de joc, este educativ	Jocul este relativ original, strategiile de joc sunt simple, dar are caracter educațional	Jocul nu este original, strategiile de joc sunt relativ simple, dar are caracter educațional	Jocul nu este original, nu are caracter educațional
4. Funcționalitate	Toate elementele proiectului sunt funcționale	Majoritatea elementelor proiectului sunt funcționale	În general elementele proiectului sunt funcționale	Multe dintre elementele proiectului nu sunt funcționale
5. Grafică	Grafica jocului este adecvată, atractivă, focalizează atenția	Grafica jocului este adecvată	Grafica proiectului este atractivă, dar neadecvată scopului jocului	Grafica proiectului este inadecvată, neatractivă

B. Prezentarea proiectului

Criteriau	10-9	8-7	6-5	4-3-2-1
1. Cunoașterea conținutului proiectului	Elevii cunosc complet conținutul proiectului.	Elevii cunosc în mare proporție conținutul proiectului	Elevii cunosc în oarecare măsură conținutul proiectului	Elevii cunosc foarte puțin din conținutul proiectului
2. Voce	Fiecare cuvânt rostit poate fi auzit clar și fără dificultăți de audiență Vorbitorul utilizează un volum adecvat al vocii, un ton adecvat, are inflexiuni ale vocii, gesturi și expresii faciale care să atragă atenția auditoriului asupra proiectului. Prezentarea este convingătoare, denotă energie și entuziasm.	Fiecare cuvânt rostit poate fi auzit clar și fără dificultăți de audiență Vorbitorul face eforturi să fie clar, expresiv și să atragă atenția audienței.	Cea mai mare parte a prezentării poate fi auzită clar și fără dificultăți de audiență. Tonul și gesturile sunt inexpresive, plictisitoare.	Prezentatorul vorbește încet și neclar. Tonul este monoton. Lipsește energia și entuziasmul.
3. Ritm	Ritmul prezentării este natural, adecvat (nici prea lent pentru a fi plictisitor, nici prea alert pentru a nu putea fi înțeles conținutul proiectului). Nu există pauze inadecvate.	Ritmul prezentării este puțin prea lent sau puțin prea rapid.	Ritmul prezentării este prea lent sau prea rapid, apar pauze nejustificate în prezentare.	Prezentare nu are ritm adecvat, apar numeroase pauze în prezentare.
4. Contact vizual	Contactul vizual cu audiența este permanent	Nu este realizat permanent contactul vizual cu audiența	Contactul vizual cu audiența este slab	Nu este realizat un contact vizual cu audiența
5. Exersare	Este evident faptul că prezentarea a fost exersată, vorbitorii se sincronizează perfect. Nu sunt utilizate notițe sau materiale ajutătoare.	Este evident faptul că prezentarea a fost exersată, vorbitorii cunosc structura prezentării. Nu sunt utilizate notițe sau materiale ajutătoare.	Este evident faptul că prezentarea nu a fost exersată suficient, vorbitorii nu se sincronizează, sunt utilizate notițe sau materiale ajutătoare.	Prezentarea nu a fost exersată
6. Lungimea prezentării	Prezentarea a fost realizată în timpul alocat	Prezentarea este puțin mai lungă/scurtă decât timpul alocat	Prezentarea este semnificativ mai lungă/scurtă față de timpul alocat	Prezentarea este mult prea lungă/scurtă față de timpul alocat

C. Evaluarea și autoevaluarea

10-9	8-7	6-5	4-3-2-1	
Criteriu				
Evaluarea/autoevaluare	Pentru fiecare criteriu de evaluare notele sunt acordate în mod adecvat și sunt însoțite de justificări	Pentru majoritatea criteriilor de evaluare notele sunt acordate în mod adecvat și sunt însoțite de justificări	În general notele sunt acordate în mod adecvat	În cea mai mare parte notele nu sunt acordate adecvat și nu există justificări.

D. Consemnarea în blog-ul personal

10-9	8-7	6-5	4-3-2-1	
Criteriu				
1. Conținut	Consemnarea din blog se referă la proiectul realizat și ilustrează modul în care realizarea acestui proiect a influențat dezvoltarea profesională și personală a elevului	Consemnarea din blog se referă la proiectul realizat și ilustrează modul în care realizarea acestui proiect a influențat dezvoltarea profesională, dar ilustrează mai puțin achizițiile în plan personal.	Consemnarea din blog se referă la proiectul realizat și ilustrează sumar în care realizarea acestui proiect a influențat dezvoltarea profesională/personală a elevului	Consemnarea din blog se referă la proiectul realizat, dar nu ilustrează modul în care realizarea acestui proiect a influențat dezvoltarea profesională și personală a elevului
2. Redactare conținut	Conținutul este corect redactat (sunt utilizate diacritice, nu conține erori gramaticale sau lexicale, sunt respectate regulile de tehnoredactare)	Conținutul este în mare măsură corect redactat	Conținutul este în general corect redactat	Conținutul conține numeroase greșeli de redactare
3. Exemple și detalii	Consemnarea conține numeroase exemple și detalii care ilustrează modul în care proiectul a contribuit la dezvoltarea profesională/personală a elevului.	Consemnarea conține suficiente exemple și detalii care ilustrează modul în care proiectul a contribuit la dezvoltarea profesională/personală a elevului.	Consemnarea conține puține exemple și detalii care ilustrează modul în care proiectul a contribuit la dezvoltarea profesională/personală.	Consemnarea nu conține exemple/detalii, este prea generală.
4. Formulare, creativitate	Textul este fluent, ușor de citit și de înțeles. Cuvintele sunt utilizate în mod adecvat, sunt expresive, uneori surprinzătoare, transmit cu claritate atât elementele obiective, cât și cele emoționale ale consemnării. Lectura consemnării este plăcută, atractivă. Textul conține elemente originale, creative care surprind cititorul în mod plăcut	Textul este fluent, ușor de citit/ înțeles. Cuvintele sunt utilizate în mod adecvat, transmit mesajul cu claritate. Alegerea cuvintelor nu este deosebit de expresivă, textul nu este foarte atractiv. Textul conține anumite elemente de creativitate care sporesc plăcerea cititorului	Textul este fluent, ușor de citit și de înțeles. Cuvintele sunt utilizate în mod adecvat, transmit cu claritate, dar sunt comune, nu au expresivitate și atractivitate. Foarte puține elemente de creativitate	Textul este dificil de înțeles, nu este fluent. Cuvintele utilizate sunt comune, inadecvate, nu exprimă cu claritate mesajul.