TEMPLATE PROIECT DE ECHIPA –PEDAGOGIE 2(Teoria si metodologia instruirii, Teoria si metodologia evaluarii)

**Numele si prenumele membrilor de echipa**: Marian-Elvis Popa, Alin-Ionut Andrei, Rares Petruc

**Subiectul activitatii**: Vectori si operatii elementare cu acestia.

Timp: 10-15-poate 20 min 😬🥺

Metode de invatamant: Prelegerea, Descrierea, Exercitii, Problematizarea

Obiectivele activitatii:

01) Cunoasterea a cel putin 2 moduri de declarare posibile a unui vector (ex: int v[20], int v[] ={2, 4}, etc.) (masuram obiectivul prin rezultatele obtinute la exercitiul 1 din jocul de kahoot);

02) Sa poata diferentia precis un element din vector de indexul corespunzator acestuia (masuram obiectivul prin rezultatul exercitiilor 2-3 din jocul de kahoot);

03) Intelegerea parcurgerii unui vector si a operatiilor pe elementele acestuia (exercitul 4 de pe kahoot);

04) Sa inteleaga operatiile ce sunt necesare si complexitatea acestora in cazul inserarii (masuram obiectivul prin exercitiul 5 din jocul de kahoot).

Descrierea activitatii(+ timpul anticipat):

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Obiective | Desfasurarea activitatii(sarcini precise profesor-elev) | Timp |
| 01 | * Motivatia cunoasterii vectorilor; * Exemplificarea parcurgerii unui vector; | 4 |
| 02 | * Realizarea sumei pe elementele unui vector * Calcularea numarului de elemente pare dintr-un vector | 4 |
| 03 | * Calcularea elementului minim dintr-un vector; | 2 |
| 04 | * Live coding cu modul in care se realizeaza inserarea (fie la urma, fie la inceput). | 2 |
| Feedback / Joc de Kahoot | Cum imi dau seama ca profesor daca elevii sunt implicati in activitate?  - Daca ridica manuta cand ii solicit sa raspunda;  - Daca pun intrebari;  - Daca raspund (corect) la intrebari. | 3 |