# FIŞĂ DE EVALUARE A MANUALUI ŞCOLAR

**DATE DE IDENTIFICARE:**

**1. Denumirea manualului: INFORMATICA SI TIC**

**2. Clasa: a V-a**

**3. Autori: Adrian Nita, Carmen Popescu, Diana Nicoleta Chirila, Maria Nita**

**4. Editura: Corint**

**5. An de apariţie: 2017**

**6. ISBN: 978-606-94044-6-1**

**7. Nr.pagini: 96**

|  |  |  | **Argumente/Exemple** |
| --- | --- | --- | --- |
| **I.Aspecte generale** |  |  |  |
| 1. Manualul scolar respectă principiile echităţii, diversităţii, incluziunii si nondiscriminării, indiferent de rasă, nationalitate, etnie, limbă, religie, categorie socială, convingeri, gen, orientare sexuală, varstă, handicap, boală cronică necontagioasă, infectare HIV, apartenenţă la o categorie defavorizată. | **Da/nu** | Da | Nu am observat atingerea a astfel de principii in cadrul manualului citat. |
| 2. Manualul şcolar nu conţine informaţii care aduc atingere identității si valorilor naţionale, elemente rasiste, xenofobe sau de promovare a ideologiei naţionalist-extremiste. | **Da/nu** | Da | Nu am observat atingerea tipurilor acesta de informatii. |
| 3. Manualul școlar conţine doar elemente destinate procesului de predare-învăţare-evaluare, fără prezenţa unor logouri sau vignete suplimentare ca elemente de marketing personalizate sau texte de marketing (de ex. *acest manual a înregistrat cel mai mare punctaj la evaluarea ştiintifică*). | **Da/nu** | Da | Locul in care ar fi putut insera cel mai probabil era pagina 2, insa nu vad nimic mai mult decat informatii despre autori si despre cei de la editura. |
| 4. Manualul şcolar este denumit in conformitate cu programa scolară aprobată, fără completari sau subtitluri (ex. *Comunicare în limba romană/Abecedar*). | **Da/nu** | Da | E numit “Informatica si Tic” inca de la inceput. |
| 5.Toate cele trei tipuri de activitati multimedia interactive de invatare, AMII, (statice, animate și interactive) sunt semnalizate distinct pe parcursul manualului. | **Da/nu** | Da | Animate si interactive cu siguranta cand vorbim de programarea in scratch, sau comunicarea cu SO dar si static pentru lucrul cu Paint si fisiere pe calculator. |
| 6.Manualul școlar favorizează eficientizarea învăţarii prin elemente grafice și text: aliniate, tabele, hărţi, marcaje, etc. | **Da/nu** | Da | Cu siguranta nu am vazut vreo pagina plina de text, lipsita de macar cateva elemente grafice ilustrative sau macar ajutatoare pentru textul scris. |
| **Rezoluție I** | |  |  |
| **II.Coerența manualului ca produs curricular** | **Punctaj maxim** | Punctaj acordat |  |
| 1.Manualul respectă consecvent prevederile programei scolare (activităţiile de învăţare, modul de organizare a temelor/conţinuturilor manualului școlar respectă viziunea programei). | **7** | 7 | Inca de la inceputul manualului, in partea de TIC, sunt specificate o serie de masuri ergonomice in folosirea calculatorului. Ulterior, de pe la pagina 40 se vorbeste si despre Internet si de o serie de masuri pe care oricine ar trebui sa si le insuseasca cand navigheaza pe el. Se prezinta si editorul grafic, Paint, alaturi de functionalitatile sale.  La partea de algoritmi, se observa in a doua parte a cartii, prezentarea unui algoritm din viata de zi cu zi (pag. 56), dar si rezolvarea unor algoritmi elementari, precum cel cu ghicitul elementului par de la pag. 69. In final, in Scratch sunt create personaje grafice, ce transmit diverse mesaje si realizeaza activitati. |
| 2.Informaţia transmisă prin text/imagini/hărţi/grafice/tabele/ diagrame/simboluri/texte suport respectă principiile de etică, echitate, incluziune, diversitate indiferent de rasă, naţionalitate, etnie, limbă, religie, categorie socială, convingeri, gen, orientare sexuală, varstă, handicap, boală cronică necontagioasă, infectare HIV, apartenenţă la o categorie defavorizată. | **7** | 7 | Am tot urmarit de-a lungul manualului ca majoritatea casutelor de aplicatii, stiati ca, etc. nu contin vreo poza cu oameni de diverse etnii, rase si asa mai departe, ci simple emojiuri care sunt sigur ca ii impaca pe toti copiii. |
| 3. Informaţia transmisă prin imagini/hărţi/grafice/tabele/diagrame/simboluri/ texte suport este corelată cu informaţia transmisă prin text. | **3** | 3 | Da, si mai mult decat atat, sunt pozitionate foarte bine, precum imaginea cu crearea unui folder de la pagina 40, dar si mai important, la pagina 52, unde informatia in text ar fi devenit coplesitoare fara suport vizual corelat. |
| 4.Informaţia transmisă prin text si prin imagini/hărţi/grafice/tabele/diagrame/ simboluri/texte suport este corectă din punct de vedere stiinţific și vizează într-o manieră creativă/originală competențe prevăzute în programa școlară. | **3** | 3 | Despre textele support pot spune ca da, aduc informatii noi si interesante, cat despre imaginile si tabelele ce prezinta informatii despre diversele taste sau functionalitati din Paint nu vad cum ar putea adduce ceva creativ in discutie. Oricum, prin imaginile de tip “PRIVESTE” pe care se da click, se aduc exemple noi corelate cu textul de langa. |
| 5.Informaţia transmisă prin text si prin imagini/hărţi/grafice/tabele/diagrame/ simboluri/texte suport este adecvată nivelului de vârstă al elevilor. | **7** | 5 | In general, da. Insa la pag. 32 spre exemplu, acea diagrama pare aruncata pe pagina si fara explicatii suplimentare, cred ca poate induce elevul in dificultate. La fel si la pag. 38 cu acele exemple de extensii. Copilul va vedea foarte multa informatie si nu va intelege diferenta/avantajele folosirii uneia sau alteia. Cred ca mai degraba puteam pune acolo extensii periculoase la fisiere si copii ar fi fost mai antrenati si in acelasi timp pregatiti. |
| 6.Informaţia transmisă prin text si prin imaginile/hărţile/graficele/tabelele/ diagramele/simbolurile/textele suport este prezentă în mod coerent și atractiv. | **3** | 2 | Nu se sare de la informatia text la imagini necorelate si vad chiar poze cu ceea ce copii vad numai in filme probabil, cum sunt cele cu imprimantele 3D de la pag. 34. |
| 7.Prezentarea conţinuturilor este realizată într-o concepţie unitară, printr-un stil consecvent. | **3** | 3 | DA. Aplicatiile si Testele de evaluare, alaturi de informatiile prezentate au periodicitate. |
| 8.Activităţiile de învăţare favorizează utilizarea de metode/tehnici/strategii didactice activ-participative, asigurând dezvoltarea competenţelor prevăzute în programa școlară (echilibrul între dezvoltarea cognitivă și socio-emoţională). | **3** | 2 | In mare masura, da, acolo unde se poate. Este mai greu cu siguranta la TIC si Informatica sa asiguri aceasta parte socio-emotionala, mai ales cand se pun bazele. Dincolo de partea unde se zice ce sa nu faci pe Internet si partea de intelegere a unor probleme simple de Informatica (in care rezolvi probleme de grup si elevul intelege cerinta si valentele ei), nu vad o alta situatie in care elevul este foarte implicat social si emotional. |
| 9.Conţinuturile manualului reflectă tendinţele de dezvoltare ale domeniului/disciplinei si oferă, după caz, variante alternative de utilizare sau de interpretare a informaţiei, conceptelor, teoriilor. | **3** | 2 | Pentru prima parte, da, in pag. 26-28 spre exemplu sunt prezentate diferitele dispozitive de stocare, alaturi de perioadele in care au fost/sunt utilizate. |
| 10.Coţinutul manualui evidenţiază corelaţiile intra-și interdisciplinare, în sprijinul dezvoltării competenţelor generale și specifice. | **3** | 3 | Da, pentru partea de informtica care se leaga de TIC prin utilizarea eficienta a calculatorului si a softurilor, dar si de matematica si logica prin problemele date exemplu in invatare. |
| 11.Sarcinile de lucru sunt variate, atractive si au un potenţial de a capta atenţia si de a susţine motivaţia pentru învățare. | **3** | 2 | Depinde si de elevi. Daca vorbim de un elev caruia ii placea subiectul respectiv, clar, dar consider ca pot exista teme mai captivante. |
| 12.Activităţile de învăţare solicită în mod echilibrat difertie modalităţi de rezolvare (prin comunicare orală, scrisă, prin activităţi practice). | **3** | 3 | Da, pentru oral si scris, avem acele cerinte de descriere, cat si strict pentru scris, acele liniute ce trebuie completate. Pentru activitati practice, mini-proiectele sunt reprezentative. |
| 13.Activităţile de învăţare propuse permit valorificarea achiziţiilor anterioare, dobândite în contexte variate (formal, nonformal, informal). | **3** | 3 | Da, prin activitatile desfasurate de copii pe Internet, in medii grafice din diverse jocuri, dar si prin corelatiile interdisciplinare si intradisciplinare. |
| 14.Gradul de dificultate al noţiuniilor, utilizate în toate contextele (textul lecţiei, formarea sarcinilor de lucru, formularea cerinţelor de evaluare, prezentarea imaginilor si a elementelor grafice) este adecvat vârstei elevilor. | **3** | 3 | Absolut, nu li se cere nicaieri luna de pe cer sau ceva inadecvat varstei. Mai tot se regaseste in textul/imaginile din cadrul lectiei, iar de putinele dati cand nu este precizat clar raspunsul in lectie, este necesar o minima implicare a elevului. |
| 15.Sarcinile de învăţare pot fi înţelese de către elevi fără explicaţii suplimentare din partea profesorilor. | **3** | 1 | Este nevoie si de interventia profesorului cu certitudine. Toate acele casute “VOM INVATA DESPRE…” au un caracter foarte general, iar continutul capitolului uneori nu face decat sa elucideze cu putin gradul ridicat de generalitate. Profesorul poate explica mai in detaliu secvente ca “programabil”, “temporar”, “interactiune utilizator-calculator” |
| 16.Activităţile de învăţare propuse, precum și sarcinile de evaluare stimulează manifestarea creativităţii elevilor. | **3** | 1 | Pe alocuri, da, ca la pag. 92 unde este scris “a unei povesti indragite de voi”. Astfel, elevul poate reflecta mai adanc si da nuante felului in care percepe povestea lui favorita. Insa, de cele mai multe ori, ca in exemplul cu ierarhia de fisiere sau desenul in paint, tema este impusa,  iar extensiile permise sunt minime. |
| 17.Activităţile de învăţare propuse, precum și sarcinile de evaluare reflectă si solicită modele diferite de raţionament. | **3** | 3 | Regasim solicitarea rationamentului deductiv in cadrul programelor din informatica, care sunt evaluate ulterior scrierii, cat despre cel inductiv, este atat de usor de regasit in TIC, cand spre exemplu adunand toate informatiile despre componentele hardware ale unui calculator in mod individual, se poate crea un calculator intreg. |
| 18.Manualul conţine sarcini de învăţare model (rezolvate) care uşurează înţelegerea noţiunilor teoretice de către elevi, fară explicaţii suplimentare din partea profesorului. | **4** | 4 | Da, la pag. 60 spre exemplu, este foarte bine si complet ilustrat exemplul algoritmului de interschimbare. |
| **Punctaj II** | **67** | 57 |  |
|  | **Punctaj maxim** | **Punctajacordat** | **Argumente/Exemple** |
| **III.Activități de evaluare** |  |  |  |
| 1. Metodele si instrumentele de evaluare sunt distribuite echilibrat prin raportare la competenţele programei școalre. | **3** | 3 | Nu am remarcat vreo partinire/focusare asupra vreunei competente anume. |
| 2. Metodele și instrumentele de evaluare au un grad ridicat de relevanţă/aplicabilitate în viaţa de zi cu zi. | **3** | 3 | Da, mai ales pentru inceput, sunt un punct foarte bun de start. |
| 3. Metodele si instrumentele de evaluare propuse respectă principiile regulile de proiectare și sunt corecte din punct de vedere stinţific. | **3** | 3 | Da, se merge pe ceea ce este “consacrat” (scris, cu ajutorul calculatorului, proiect), nu vad vreo metoda sau instrument incorect d.p.d.v stiintific. |
| 4.Itemii de evaluare propuși acoperă întreaga gamă, variată, de modalităţi de evaluare. | **3** | 3 | Da, se trece atat prin modalitatile traditionale, cat si prin cele moderne. |
| 5.Pentru fiecare tip de item/metodă complementară de evaluare propus/propusă se oferă un model/indicaţie de rezolvare. | **3** | 3 | Da, avem acele pictograme “PRIVESTE” cu un model de rezolvare pentru cerinte sau simple indicatii. |
| **Punctaj III** | **15** | 15 |  |
| **IV. Tehnoredactare/layout** |  |  |  |
| 1.Manualul este corect tehnoredactat (nu conţine greseli de tehnoredactare, greseli de scriere, texte si/sau imagini, grafice suprapuse, corp de literă neadecvat la particularităţile de varstă etc.). | **3** | 3 | Din ceea ce am parcurs, manualul nu are astfel de probleme. |
| 2. Elementele grafice (imagini, diagrame, tabele) sprijină înţelegerea conceptelor/a problematicii. | **3** | 3 | Da, si vin insotite de sagetele si casete cu text auxiliare care intaresc intelegerea problematicii. |
| 3.Raportul între text si imagini/hărţi/grafice/tabele/diagrame/simboluri este echilibrat și adecvat particularităţilor de vârstă. | **3** | 3 | Apreciez foarte mult ca nu exista vreo pagina lipsita de macar un emoji sau o poza sau o caseta colorata putin diferit. Este bine ca elevul nu intra intr-o monotonie generata de text. |
| 4.Claritatea și expresivitatea imaginilor și a elementelor grafice facilitează înţelegerea elementelor de conţinut și a sarcinilor de învaţare. | **3** | 3 | Da, exemplele sunt clare si sunt identice cu cele pe care le va observa elevul in practica, cand va incerca sa rezolve singur sarcini similare. |
| 5.Densitatea textului este constantă si este adecvată varstei pentru care este realizat manualul (lungimea textului, lungimea mediei a frazei, terminologie nou introdusă). | **3** | 3 | Oriunde s-ar fi format fraze prea lungi sau greu de urmarit, acestea au fost sparte in bulinute. |
| 6.Ilustraţiile sunt asezate pe aceeaşi pagină sau în oglindă cu informaţiile la care fac referire. | **3** | 3 | Da, ilustratiile sunt bine pozitionate in raport cu informatiile la care se face referire. |
| **Punctaj IV** | **18** | 18 |  |
| **Punctaj total**  **(PI)** | **100** |  |  |

|  |
| --- |
| **CONCLUZII ŞI PROPUNERI DE ÎMBUNĂTĂŢIRE A MANUALULUI (analiza critică):**  **Per total, mi s-a parut un manual ce urmareste indeaproape programa scoalara de la Informatica si Tic, insa am o serie de sugestii punctuale pentru cateva din aspectele neindeplinite in totalitate:**  Punctul 6 de la II: Poza cu Steve Jobs si legatura cu reciclarea electronicelor (nu stiu cati copii de acum mai stiu de Steve Jobs ca sa se simta motivati sa urmeze sfatul) sau legaturile cu istoria si cum se faceau calculele inainte nu cred ca reprezinta cel mai atractiv punct pentru copii.  Punctul 8 de la II: As fi sugerat ceva mai multe activitati in echipa in care sa se faca un folder cu fisiere cu diferite extensii si fiecare elev din echipa sa-si numeasca fisierele si sa scrie in ele dupa starea actuala de spirit, astfel elevii putand comunica intre ei problemele pe care le vad la altii.  Punctul 9 de la II: Mi-ar fi placut totusi sa fie o sectiune de ‘INCERCATI BONUS’ spre exemplu, in care elevii sa incerce sa aplice ce au facut in Paint si in Photoshop spre exemplu sau ce au facut in Scratch, in GDevelop. Stiti? Programe cu ceva mai multa utilitate practica.  Punctul 11 de la II: Eu unul in locul aplicatiei prin care le ceream elevilor sa deseneze o vaza cu flori (pag. 54), i-as fi rugat sa deseneze avatarul lor din jocul favorit, sau in loc sa faca acea ierarhie de fisiere fara vreun criteriu de la pag. 41, i-as fi pus sa creeze un folder cu numele flori, in care sa aibe subfoldere perene si anuale sau tot felul de alte ierarhii realizate pe criterii clar stabilite, facand astfel si corelatii interdisciplinare si nu numai. |