

## REPERE GENERALE

**Titlul proiectului: PATHPLANNER**

**Secțiune: C. TEHNOLOGIA INFORMAȚIEI - Aplicație software**

**Categorie: JUNIOR**

## REZUMATUL LUCRĂRII

- a. Scopul proiectului:** de a ajuta elevii și, desigur, și adulții, să își gestioneze mai eficient timpul și sarcinile.
- b. Obiectivele proiectului** includ dezvoltarea unei aplicații mobile care să permită elevilor să își organizeze și să își gestioneze activitățile într-un mod simplu și eficient. Se anticipează că această aplicație va aduce beneficii semnificative, având un impact pozitiv asupra sănătății mentale și fizice a utilizatorilor. Elevii vor avea mai mult timp pentru socializare și relaxare, permițându-le să se dedice activităților pe care le apreciază.
- c. Problema identificată spre rezolvare:**

*Dependența excesivă de tehnologie și lipsa unui echilibru în gestionarea timpului*

În era digitală în care trăim, elevii și adolescenții se confruntă adesea cu o dependență prea mare de dispozitivele lor mobile, iar dificultatea în gestionarea timpului între activitățile școlare, extracurriculare și timpul liber poate deveni, pentru unii dintre ei, o problemă care poate duce la neglijarea altor aspecte importante ale vieții, cum ar fi interacțiunile sociale directe, activitățile recreative și odihna adecvată.

**Crearea unei aplicații mobile precum PATHPLANNER este esențială pentru elevi și adolescenți din mai multe motive (anexa chestionar inițial):**

### *1. Promovarea unui echilibru între școală și timpul liber*

Pentru elevi și adolescenți, gestionarea timpului este crucială pentru a face față atât cerințelor școlare, cât și pentru a avea timp pentru activități recreative și sociale. O aplicație de planificare a activităților poate ajuta la organizarea temelor, proiectelor școlare și a timpului liber, facilitând un echilibru sănătos între educație și relaxare.

### *2. Reducerea stresului legat de școală și a anxietății*

Elevii se confruntă adesea cu presiunea de a face față cerințelor școlare și de a îndeplini așteptările academice. O aplicație mobilă care îi ajută să își gestioneze mai eficient timpul poate reduce stresul și anxietatea asociate cu încercarea de a face față tuturor sarcinilor și termenelor limită.

### *3. Încurajarea socializării și a activităților în afara ecranelor*

Tinerii petrec adesea mult timp pe dispozitivele lor mobile, ceea ce poate duce la izolare socială și la reducerea interacțiunilor în persoană. Prin intermediul unei aplicații de planificare a activităților, elevii și adolescenții pot fi încurajați să-și organizeze timpul pentru activități sociale în afara ecranelor, promovând astfel relațiile interpersonale și dezvoltarea socială.

#### *4. Dezvoltarea abilităților de gestionare a timpului și a responsabilităților*

Utilizarea unei aplicații mobile pentru planificarea activităților îi ajută pe elevi și adolescenți să își dezvolte abilități importante de organizare și gestionare a timpului. Prin stabilirea priorităților, stabilirea obiectivelor și gestionarea sarcinilor, aceștia pot învăța să fie mai eficienți și mai responsabili în gestionarea propriilor lor vieți.

#### *5. Sprijinirea performanței școlare și a succesului personal*

O aplicație de planificare a activităților poate contribui la îmbunătățirea performanței școlare prin organizarea mai eficientă a timpului și a resurselor. Elevii și adolescenții pot să își gestioneze mai bine timpul de învățare și să își planifice pauzele pentru a se relaxa și a-și reîncărca bateriile, contribuind astfel la succesul lor academic și personal.

- d. Echipa de proiect** (nume prenume elev, clasa și unitatea școlară), cu precizarea rolurilor fiecărui membru în echipă. Implicarea altor persoane în proiect/colaboratori externi și motivul implicării:

#### *\*) Justificarea necesității membrului al treilea în echipă*

Având în vedere **complexitatea structurii proiectului "PATHPLANNER"**, care vizează **dezvoltarea unei aplicații mobile pentru gestionarea timpului și a sarcinilor, precum și proiectarea site-ului aferent promovării acesteia**, necesitatea celui de-al treilea membru în echipă este evidentă din mai multe  **motive**:

- *Sarcinile implicate includ programarea, designul grafic, testarea și documentarea.* Având în vedere volumul mare de muncă și complexitatea proiectului, implicarea unui al treilea membru poate facilita distribuția eficientă a sarcinilor și poate accelera progresul proiectului.
- *Fiecare membru al echipei aduce cu sine un set unic de abilități și cunoștințe.* Prin adăugarea unui al treilea membru în echipă, se poate beneficia de o mai mare diversitate a competențelor, ceea ce poate conduce la o abordare mai cuprinzătoare și mai echilibrată a dezvoltării aplicației.
- *Având un al treilea membru în echipă, se poate asigura un sprijin și o colaborare mai puternică între membrii echipei.*
- *Dezvoltarea și gestionarea unui site web pentru promovarea aplicației reprezintă o sarcină semnificativă care necesită abilități de design web, scriere de conținut.* Având un al treilea

**e. Coordonatorul echipei (nume prenume, instituția reprezentată) și eventualele persoane colaboratoare/susținătoare, implicate în proiect/colaboratori externi și motivul implicării:**

Identificarea unei nevoi în rândul elevilor	Fiind în contact direct cu elevii și observându-le comportamentul în clasă și în afara ei, profesorul de informatică a identificat nevoia acestora de a gestiona mai eficient timpul și de a reduce dependența excesivă de tehnologie. Implicarea în acest proiect îi permite să ofere o soluție practică și utilă pentru această problemă.
Sprijinirea dezvoltării abilităților practice	Profesorul de informatică vede în acest proiect o oportunitate excelentă pentru elevi să-și pună în aplicare cunoștințele teoretice în domeniul informaticii și să dezvolte abilități practice de programare și dezvoltare a aplicațiilor mobile.
Promovarea unui mediu educațional inovativ	Implicarea într-un proiect de creare a unei aplicații mobile oferă profesorului de informatică oportunitatea de a promova un mediu educațional inovativ, în care elevii sunt încurajați să-și pună creativitatea și cunoștințele în practică pentru a rezolva probleme reale.
Îmbunătățirea relației cu elevii	Prin implicarea într-un proiect de interes comun, profesorul de informatică poate consolida legăturile cu elevii și poate crea un mediu colaborativ și motivant în cadrul clasei.
Construirea unui portofoliu educațional diversificat	Participarea la proiecte precum acesta poate completa portofoliul educațional al profesorului de informatică.

**f. Etape parcurse:**

<b>Etapa 0</b>	Durata activității 5 săptămâni	Parcurgerea cursului intitulat <b>Technovation girls</b> organizat și realizat de Colegiul Național Iași prin <b>comunitatea de eleve Technovation girl</b> , la nivelul instituției școlare, în colaborare cu <b>XXXXXXXXX</b> România
<b>Etapa 1</b>	Durata activității 1 săptămână	Identificarea problemei din viața reală <b>Planificarea și gestionarea eficientă a activităților desfășurate.</b> Distribuire chestionar necesitate <a href="https://forms.gle/s3eykjen8m5G4oYK8">https://forms.gle/s3eykjen8m5G4oYK8</a> Analiza răspunsurilor și întocmirea graficelor
<b>Etapa 2</b>	Durata activității 2 săptămâni	Identificarea platformei Thunkable pentru crearea aplicației: PathPlanner. <a href="https://thinkable.com">https://thinkable.com</a> Familiarizarea cu instrumentele oferite de Thunkable pentru crearea aplicației: PathPlanner.

<b>Etapa 3</b>	Durata activității 4 săptămâni	Proiectarea design-ului aplicației Crearea de schițe Crearea graficii folosind IA Stabilirea formatului final
<b>Etapa 4</b>	Durata activității 8 săptămâni	<b>Realizarea părții de blocks (conform anexelor)</b> <b>Realizarea site-ului</b>
<b>Etapa 5</b>	Durata activității 2 săptămâni	Testarea task-urilor Retusarea eventualelor erori în funcționarea aplicației
<b>Etapa 6</b>	Durata activității 4 săptămâni	Realizarea materialelor de promovare a aplicației <ul style="list-style-type: none"> <li>1. film de prezentare a aplicației PathPlanner <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Kyq4wurhcWE">https://www.youtube.com/watch?v=Kyq4wurhcWE</a></li> <li>2. film de prezentare echipa de proiect <a href="https://www.youtube.com/watch?v=13iwCRRFW6E">https://www.youtube.com/watch?v=13iwCRRFW6E</a></li> <li>3. imagini, grafice, scheme, crearea graficii folosind IA, etc. ( conform anexelor)</li> </ul>
<b>Etapa 7</b>	Durata activității 1 săptămână	Întocmirea rezumatului proiectului și înscrierea la OLIMPIADA DE CREATIVITATE ȘTIINȚIFICĂ, secțiunea C, Juniori și calificarea la etapa națională
<b>Etapa 8</b>	Durata activității 1 săptămână	Crearea site-ului HTML si a codului QR
<b>Etapa 9</b>	Durata activității 2 săptămâni	Updatearea aplicației

- g. **Metode folosite:** Platforma **THUNKABLE**, AI, CANVA, GOOGLE FORMS, GOOGLE DOCS, HTML, CSS, Aplicații pentru realizarea filmelor, subtitrare, încărcare filme de prezentare, etc.

**THUNKABLE** - platformă de dezvoltare de aplicații mobile care permite utilizatorilor să creeze aplicații native pentru Android și iOS, fără a fi necesare cunoștințe avansate de programare.

*De ce Thunkable?*

- oferă o interfață grafică intuitivă și ușor de utilizat, care permite elevilor să construiască aplicații mobile prin trăscurare și plasare de blocuri de cod și elemente grafice
- oferă o abordare bazată pe blocuri și logică vizuală care elimină necesitatea de a scrie cod manual. Aceasta face platforma accesibilă chiar și pentru cei fără experiență în programare.
- elevii pot crea aplicații mobile pentru Android și iOS platforma generează cod nativ pentru fiecare sistem de operare, oferind astfel o experiență optimă utilizatorilor finali.
- elevii pot testa și distribui aplicațiile lor în mod simplu și rapid, atât prin intermediul platformei Thunkable, cât și prin intermediul magazinelor de aplicații Android și iOS.

#### **h. Date experimentale și detalii esențiale ale experimentelor**

1. *Creșterea utilizării dispozitivelor mobile* - În ultimii ani, utilizarea dispozitivelor mobile a crescut semnificativ. Conform datelor experimentale, peste 50% dintre utilizatorii de internet accesează online-ul de pe dispozitive mobile în prezent.
2. *Tendința către automatizare și simplificare* - Oamenii caută soluții care să le facă viața mai ușoară.
3. *Nevoia de organizare și gestionare a timpului* - Studiile arată că o proporție semnificativă dintre oameni se confruntă cu dificultăți în gestionarea timpului și a sarcinilor zilnice.
4. *Beneficiile pentru sănătate și bunăstare* - Organizarea și planificarea activităților pot contribui la reducerea stresului și anxietății, îmbunătățirea productivității și încurajarea unui stil de viață mai echilibrat.

**Conform anexelor atașate**

#### **i. Concluzii**

În concluzie, pe baza feedback-ului și a nevoilor exprimate de elevi prin chestionarul aplicat inițial <https://forms.gle/s3eykjen8m5G4oYK8>, este evident că există o cerere semnificativă pentru o aplicație mobilă care să faciliteze gestionarea timpului și a sarcinilor.

Sperăm că aplicația va satisface aceste nevoi și va contribui la îmbunătățirea calității vieții școlare și personale a utilizatorilor.

Prin intermediul acestei aplicații, ne propunem să oferim un instrument simplu, eficient și ușor de utilizat, care să ajute elevii să își organizeze mai bine timpul și să își prioritizeze sarcinile, facilitând astfel un echilibru sănătos între școală, activități extracurriculare și timp liber.

- j. **Anexe** (film de prezentare a aplicației PathPlanner, film prezentare echipa de proiect, chestionar necesitate și grafice, imagini din proiect, scheme, postere prezentare, etc.)

- **Film de prezentare a aplicației PathPlanner**

<https://www.youtube.com/watch?v=Kyq4wurhcWE>

- **Film de prezentare a echipei :**

<https://www.youtube.com/watch?v=13iwCRRFW6E>

