

Proiect Erasmus+
"Competențele profesorilor într-o epocă a schimbării"
Ațiunea KA1
nr. 2019-1-RO01-KA101-061572

CURRICULUM LA DECIZIA ȘCOLII

„MICUL INTERNAUT- joacă la un click distanță”

(clasa a VI- a)

Învățământ special
2020- 2021



Propunători:
Prof. Țapicu Bogdana Raluca
Prof. Tifu Cosmina
Prof. Cabuz Elena

Aria curriculară: „**Tehnologii**„

Curriculum la decizia școlii: „**Micul internaut – joacă la un click distanță**”

Grup țintă: **Clasa a VI- a**

Timp alocat: **1 oră/ săptăm**

Buget de timp: 1 activitate/ săptămână x 35 săptămâni = 35 activități anual

Sem. I : 1 activitate x 18 săptămâni = 18 activități

Sem. al II-lea: 1 activitate x 17 săptămâni = 17 activități

Competențe generale:

1. Accesarea tehnologiilor informatice asistive și de acces existente pe piață

2. Utilizarea eficientă a aplicațiilor software

3. Realizarea de produse, ce vizează dezvoltarea competențelor digitale și rezolvarea de probleme

Competențe specifice și exemple de activități de învățare:

1. Accesarea tehnologiilor informatice asistive și de acces existente pe piață

1.1. Dispozitive la îndemâna noastră

Ce este și ce pot face cu:

- Calculatorul
- Laptop- ul
- Smartphone- ul
- tableta
- tabla interactivă etc.

1.2. Navigarea pe internet: căutare informații/ salvare informații/ siguranță cu motoarele de căutare

Activitatea prin descoperire:

- Google
- Youtube
- Clip Art Gallery etc. – dirijată de profesor

2. Utilizarea eficientă a aplicațiilor software

2.1. Jocuri on- line

Jocuri interactive: Sebran, Wordwall, Puzzle online, etc.

2.2. Editoare grafice

”Desene pe monitor”; ”Albumul meu foto de vacanță”

2.3. Editoare de text

”Jurnalul meu”

3. Realizarea de produse, ce vizează dezvoltarea competențelor digitale și rezolvarea de probleme

3.1. Aplicații colaborative

”Comunicare pe internet” – WhatsApp, Skype, Messenger, Google meet, Zoom etc.

3.2 . Proiecte individuale sau în echipă

Conținutul prezentului material reprezintă responsabilitatea exclusivă a autorilor, iar Agenția Națională și Comisia Europeană nu sunt responsabile pentru modul în care va fi folosit conținutul informației.

- Brainstorming în echipă – realizare prezentări Power Point pe tema dată (casete de text, imagini, atașare fond muzical, efecte de animație și de tranziție);
- ”Dicționar de pictograme”
- Videoproiectorul – prezentare proiecte proprii
- Bookcreator – ”O carte pentru colegii de la grădiniță”
- Learningapps – ”Să etichetăm împreună!”

Conținuturi:

- **Echipamente**
- **Siguranță**
- **Conexiune la internet**
- **Enciclopedia virtuală**
- **Instrumente de lucru și de relaxare**
- **Experiențe**
- **Colaborare, eficiență și performanță**

Argument

Intervenția TIC în educație este un domeniu relativ nou și am putea spune chiar ”puțin impus” în ultima perioadă, ca urmare a situației epidemiologice la nivel internațional. În același timp reprezintă o sursă inepuizabilă de informație și instrumente pentru toate categoriile de persoane implicate în procesul educațional: procesoare de text – instrumente de scriere; e- learning – medii de livrare de informație; spații colaborative; platforme/ aplicații pentru realizarea de activități atât interactive cât și imprimabile etc.

Toate aceste noi modalități de organizare a procesului de predare- învățare-evaluare sunt și mai utile atunci când avem în vedere specificul impus de nevoile elevilor cu dizabilități. Pentru aceștia, activitățile de învățare și de evaluare devin cu atât mai utile cu cât combină cu succes stimularea auditivă cu cea vizuală. Totodată componenta grafică și de animație stârnește interesul elevului cu CES, atunci când realizează că intervenția lui poate modifica imaginea/ mișcarea și comportamentul personajului de pe ecran.

Nu în ultimul rând, varietatea instrumentelor existente pe piață în momentul de față: calculatoare (desktop), laptop- uri, tablete, smartphone, table interactive, diverse sisteme de tehnologie asistivă etc. facilitează accesul la acest tip de intervenție educațională a multor categorii de elevi cu dizabilități.

Prezentul opțional își propune să reprezinte o continuare/ completare firească a disciplinei ”Tehnologii informatice asistive și de acces”, parte a trunchiului comun, studiată în clasele V- X în învățământul special, și să genereze astfel aplicarea practică a competențelor dobândite de elevi.

Un mediu de învățare și de exprimare virtual contribuie din plin la dezvoltarea elevului cu CES prin faptul că: se adaptează ușor la nevoile și particularitățile psiho-individuale ale acestuia, abordează informația într- o manieră interactivă, implică cu precădere componenta ludică, oferă elevului sentimentul de confort.