

MAGIE PRIN TEHNOLOGIE
Programă Opțional
Clasa I E (2023-2024)

Prof. înv. primar Stănilă Camelia

DURATA: 1 an școlar

NOTĂ DE PREZENTARE/ARGUMENT:

Contextul actual implică metamorfozarea și adaptarea structurii și funcționării învățământului la dinamica actuală, motiv pentru care adaptarea imediată pentru continuarea actului didactic rămâne o condiție pentru ca învățarea să fie lipsită de sincope. Învățământul primar este deopotrivă afectat, prin prisma consecințelor pe care le-ar avea absența achizițiilor de alfabetizare și calcul matematic, bază pentru continuarea instruirii aprofundate concentrice.

În acest sens, am elaborat programa unui opțional care să răspundă nevoilor de formare ale elevilor de clasă întâi, preîntâmpinând în mod eficient momentul reorganizării lecțiilorca instruire de tip *față în față*, hibridă ori exclusiv online. Am avut în vedere îmbinarea competenței digitate cu cea de comunicare în limba modernă și de a învăța să înveți din profilul absoventului de clasa a IV-a, Astfel, opționalul vizează lucrul parțial independent (DOAR ÎN PREZENȚA UNUI ADULT) cu dispozitive diverse (telefon, tabletă, laptop/PC), cu platforma de lucru centralizat la nivelul școlii (G Classroom), cu programe conexe G-Suite, Zoom care facilitează întâlnirea în timp real, în activitatea la distanță, precum și platforme educaționale relevante care pot fi utilizate cu succes în toate etapele procesului de învățământ (predare-învățare-evaluare).

În concluzie, beneficiile acestui opțional sunt:

- independența elevului față de adult în manipularea elementară a mijloacelor tehnice în activitatea școlară;
- familiarizarea și utilizarea eficientă a platformelor de învățare;
- utilizarea competențelor achiziționate dincolo de sfera opționalului, transformându-se din finalități în abilități (mijloace de acces în alte discipline/domenii);
- crearea unui mediu de lucru atractiv, indiferent de contextul școlar (în sala de clasă, parțial/total online);
- valorizarea timpului online prin implicarea elevului în activități educative/ stimulative cognitive.

COMPETENȚE GENERALE

1. Dezvoltarea capacității de utilizare în învățare a unor funcții și aplicații elementare a dispozitivelor digitale
2. Exprimarea unui mesaj digital simplu în contextul unor activități de învățare de comunicare la distanță
3. Dezvoltarea interesului pentru accesarea dispozitivelor digitale în scop educativ/ informativ

COMPETENȚE SPECIFICE ȘI EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE

1. Dezvoltarea capacității de utilizare în învățare a unor funcții și aplicații elementare a dispozitivelor digitale

<i>1.1. Identificarea utilității dispozitivelor digitale</i>	<ul style="list-style-type: none">- recunoașterea/discriminarea dispozitivelor digitale din mediul apropiat, sub formă de ghicitori, versuri;- realizarea unor demersuri de accesare a dispozitivelor digitale: închidere/deschidere, (de)blocarea ecranului, utilizarea mouse-ului, verificarea bateriei etc: Joc didactic: <i>Ghici, ce nu merge aici?</i>;- formularea de norme de utilizare sigură a dispozitivelor, bazată pe prevenție prin crearea de afișe <i>Așa DA, așa NU</i> (suport fizic sau digital)
--	---

<p>1.2. Dezvoltarea capacității de utilizare a dispozitivelor digitale</p>	<ul style="list-style-type: none"> - exerciții de accesare a unor funcții de comunicare la distanță – apelul telefonic, SMS-ul, prin jocul <i>Cine te sună?</i>; - exerciții de exprimare a unor mesaje prin emoticoane, prin raportare la situații/ imagini diverse prezentate copiilor; de exemplu: <i>Ce părere ai despre iepurașul care a furat ciuboșelele ogarului?</i>, la care elevii vor oferi emoticoane variate; -activități de fotografiere – calități de bază ale unei fotografii (claritate, contur, relevanță): creează un album digital cu tema <i>Toamna în imagini</i> sau <i>Prieteni buni sau Expoziții vizuale etc.</i> - jocul de rol – limite de apelare (reguli de apel 112, telefonul copilului, dialoguri adecvate situației de comunicare: cu un coleg, cu un profesor, cu un bunic, cu un străin etc.)
<p>1.3. Identificarea aplicațiilor de pe dispozitivele digitale</p>	<ul style="list-style-type: none"> - exerciții de accesare a contului personal, organizarea materialelor pe platforma G-Suite, de trimitere a unui mesaj, de încărcare a unei fotografii: joc didactic <i>Scrisoare pentru Moș Crăciun</i>; - recunoașterea simbolurilor aplicațiilor de pe ecranul dispozitivului: Google MEET și utilizarea lor: deschiderea/închiderea microfonului și solicitarea unei intervenții

2. Exprimarea unui mesaj digital simplu în contextul unor activități de învățare de comunicare la distanță

<p>2.1. Înțelegerea corectă a conținutului mesajului receptat în format digital</p>	<ul style="list-style-type: none"> - formulare de întrebări și răspunsuri pe baza unor filmulețe vizionate pe dispozitivele individuale, de tipul: <i>Cum ți-ai dat seama că fetița nu spune adevărul?</i> sau <i>Cine a fost alături de ea în toată această aventură?</i>; - jocuri de tip investigativ <i>Exploratori pricepuți</i>: prin trimiterea succesivă a unor indicii pentru a găsi comoara pierdută, doar cei ce se vor conecta le vor auzi indiciile și vor deveni detectivi iscușiți; - jocuri de mim sau în oglindă, utilizând aplicațiile date.
<p>2.2. Exprimarea de idei, trăiri personale prin intermediul aplicațiilor de comunicare la distanță</p>	<ul style="list-style-type: none"> - realizarea jocului de rol – prezentarea prin aplicația aleasă; - exprimarea prin intermediul aplicațiilor menționate a unor jocuri preferate, a unor filme/ activități recreative: <i>Prefer să.....pentru că....</i> - crearea de povestiri la nivelul grupului (cu început/final dat, cuvinte cheie, dacă nu așa, cum? ș.a.), prin metoda RAI
<p>2.3. Exprimarea mesajului în cadrul echipei/dual, prin intermediul aplicațiilor de comunicare simultană la distanță</p>	<ul style="list-style-type: none"> - exerciții de exprimare a unei păreri/ idei a grupului referitor la soluția cea mai bună a unei situații problemă prin intermediul platformei alese; - crearea unor lucrări tematice în perechi/ grup: puzzle, cartea uriașă etc.

3. Dezvoltarea interesului pentru accesarea dispozitivelor digitale în scop educativ/ informativ

<p>3.1. Identificarea resurselor de informare</p>	<ul style="list-style-type: none"> - vizionarea demateriale informative/video educative de pe site-uri avizate: Intuitext.ro, manuale digitale edu.ro, enciclopedii, muzee și trasee virtuale și altele; -jocuri interactive și aplicații educative (experimente, creare de animații etc.) pe platforme dedicate copiilor: Jigsaw, kahoot, Kidibot, Wordwall, liveworksheet, Canva, Wikipedia etc. -jocuri de rol: recunoașterea semnelor unor mesaje, imagini, videoclipuri de tip agresiv și reacția promptă corectă, prin informarea adultului <i>Cu mămica înlătur frica sau Sunt mic, mic, dar am tătic.</i>
<p>3.2. Manifestarea interesului pentru accesarea resurselor digitale în scop educativ</p>	<ul style="list-style-type: none"> - realizarea colectivă a unor fotografii, filmulețe, colaje tematice care să fie încărcate cu ajutorul aplicațiilor pe blogul/vlogul clasei sau publicate în revista școlii sau a clasei – <i>Primăvara în culori,</i>

	<p>- exerciții accesare a informațiilor/imaginilor cu ajutorul mesajelor audio: elevul rostește cuvântul căutat și motorul de căutare întoarce rezultatele pe care le poate accesa, elevul urmând a-și selecta informația dorită;</p> <p>- jocuri de animare a desenelor, fotografiile realizate de copii <i>Canva</i>, <i>Paint</i> (pentru tehnici diverse de desen), <i>Vorbește</i> (pentru verificarea pronunției corecte), aplicații accesate doar cu acordul și în prezența adulților</p>
--	--

CONȚINUTURI:

- Mijloace tehnice de comunicare: recunoaștere, structură, funcționalitate (telefon, tabletă, laptop, computer);
- Internetul – acces și reguli de utilizare în siguranță;
- Platforma Classroom – generalități, funcții, crearea și gestionarea contului, aplicații (mesaje, transmitere documente lecții interactive)
- Comunicarea live utilizând MEET – aplicații specifice (prezentare live, completarea unui document comun, lucru pe echipe –camere separate și altele)
- Vizionări de filme educative, participarea la jocuri interactive, la concursuri, consultarea enciclopediilor, a dicționarelor, realizarea unui puzzle digital, etc. utilizând platformele educaționale adecvate vârstei școlarității mici;
- Crearea, organizarea și gestionarea unor materiale educative la nivelul clasei (de exemplu, blogul/vlogul clasei ori revista virtuală).

SUGESTII METODOLOGICE:

Pentru dezvoltarea competențelor amintite, elevul va avea un dispozitiv digital sau laptop funcțional pentru a lucra individual, în permanență în prezența unui adult, cadru didactic/părinte. Pentru a utiliza în siguranță, se vor citi elevilor regulile de protecție individuală, de comportament preventiv în manipularea mijloacelor tehnice. Limbajul utilizat va fi adaptat vârstei mici a școlarității și conținutul opționalului vizează caracterul utilitar al dispozitivelor de conectare și platformelor de lucru. Totodată, recursul la resursele de ultimă generație (metode și mijloace) implică din partea elevilor propria angajare. Conținutul tematic va fi adaptat nivelului de dezvoltare a copiilor, unităților tematice oferind un imbold învățării clasice, contribuind la continuarea instruirii didactice chiar și în situații excepționale.



Strategii didactice

Accentul demersului educativ se va pune pe stimularea lucrului independent, a manipulării individuale (asistate de adult) a dispozitivelor și cu suport cantitativ regresiv din partea cadrului didactic. Se va avea în vedere formarea abilităților de bază prin apelul la activitatea frontală, utilizând demonstrația cu fiecare tip de dispozitiv. Va fi stimulată inițiativa, învățarea prin descoperire și valorificarea experiențelor copilului. Ca formă de organizare se va recurge la joc, pentru că ludicul recrează realitatea, se va experimenta rezolvarea de sarcini atât individual, cât și în perechi sau pe grupe. În cadrul activităților curente, pot fi exersate anumite activități până la dobândirea competenței de lucru cu calculatorul/laptopul/tableta/telefonul la un nivel elementar. Stimularea interesului pentru

experimentarea unor sarcini neobișnuite, asumarea unui rol în cadrul grupului, susținerea partenerilor de echipă, conturarea și concretizarea ideilor în cadrul colectivului au valențe de ordin formativ și psihologic, întărind încrederea în sine.

Evaluarea cuprinde mai multe forme de verificare: observarea curentă/ sistematică a comportamentului de învățare al elevilor; proba practică fiind cea de bază alături de cea orală; analiza rezultatelor diverselor activități ale elevilor (proiect, portofoliu etc.). De menționat, că elevii vor fi sub îndrumarea cadrului didactic, fără a se verifica dobândirea conținutului sub aspect cognitiv, cantitativ, ci capacitatea de a utiliza resursa de tehnologie digitală, făcând apel din ce în ce mai puțin la sprijinul adulților. Evaluarea va fi orientată pe lucrul prin cooperare în vederea stimulării inițiativei elevilor, realizându-se prin: portofoliul clasei, portofoliul individual, probe practice, jocuri de rol. Evaluarea finală- crearea unei reviste virtuale/a unui vlog/ blog al clasei, în care va fi valorizat progresul fiecărui elev, constituie și un element de validare a achiziționării competențelor specifice în cadrul activității instructiv educative în format online.

BIBLIOGRAFIE:

1. <https://www.digitaliada.ro/platforma-digitaliada>
2. <https://digitaledu.ro/platforme-educationale/>
3. <https://www.scoalaintuitext.ro/blog/scoala-online/>
4. <https://www.scoaladinviitor.ro/activitati>
5. <https://123edu.ro/>
6. <https://scoalapenet.ro/zoom/>
7. <https://brio.ro/teste-scolare>
8. <https://www.youtube.com/watch?v=i-rF7sR9-IQ>
9. <https://www.kidibot.ro/instructiuni-profesori/>
10. <https://www.youtube.com/watch?v=lueJQUJuZx4>
11. <https://www.mykoolio.com/>
12. <https://educatieonline.md/Video>
13. <https://eduboom.ro/>

CONCLUZII: Consider că prin **competențele generale** s-a urmărit interdisciplinaritatea cunoștințelor, valorificarea potențialului elevilor urmărind o paletă largă de afirmare a capacității de comunicare prin toate mijloacele: simultane, la distanță, față în față, pe camere etc. **Competențele specifice** derivă din cele generale, sunt măsurabile, implementabile, corelate atât tematic, dar și metodologic, adecvate vârstei elevilor. Acestea se regăsesc **parțial în trunchiul comun**, întrucât opționalul urmărește transgresarea ariilor curriculare pentru formarea unor competențe cheie, accentul



fiind pus pe comunicarea orală la distanță; prin **activitățile practice de învățare** propuse, elevul intră în centrul derulării acestora, cadrul didactic doar calitatea de moderator. **Conținuturile** sunt generoase, accesibilizate, fiind o bază solidă de formare a competențelor derivate din profilul absolventului de ciclu primar și favorizează lucrul diferențiat, adaptat particularităților colectivului.