



**PROGRAMĂ
pentru disciplina opțională**

„Sunt SMART!”

**Autor:
Sipos Lăcrimioara
Erdeli Elena**

PROGRAMA
pentru disciplina opțională

„Sunt SMART!”

UNITATEA DE ÎNVĂȚĂMÂNT: Centrul Școlar de Educație Incluzivă nr. 1 Oradea

An școlar: 2021-2022

Denumirea opționalului: „Sunt SMART!”

Aria curriculară: Matematică și Științe ale naturii , Tehnologii, Arte

Tipul *integrat*

Clasa: a IV-a

Dizabilități intelectuale grave, severe și/sau asociate

Durata: an școlar 2021-2022

Număr de ore pe săptămână: 2 ore / săptămână

Autori: Sipos Lăcrimioara/Erdeli Elena

NOTĂ DE PREZENTARE

Curriculumul pentru această disciplină opțională răspunde cerințelor de strategie și finalitate ale procesului educațional, formulate în Legea Învățământului, dar în primul rând cerințelor de educație specială în vederea adaptării cât mai eficiente a copiilor. Opționalul este conceput pentru a răspunde nevoilor concrete ale elevilor. Programa este corelată cu obiectivele și finalitățile urmărite prin curriculumul național.

Activitățile și informațiile integrate în acest curs opțional cultivă o atitudine pozitivă față de utilizarea mijloacelor digitale și dezvoltă încrederea tânărului în propriile abilități.

Bazele acestei programe de opțional sunt:

- conceptul de transdisciplinaritate (transdisciplinaritatea vizează întrepătrunderea mai multor discipline – matematică, citire-scriere-comunicare, TIC);
- reorganizarea cunoașterii școlare prin abordări integrate, deschise către valorificarea achizițiilor învățării dobândite de elevi în mediul formal și nonformal;
- dobândirea de către elevi, a unor achiziții complexe, care decurg din domeniile de competențe cheie, dar și din alte sisteme referențiale, care deschid lumea către viața reală;
- dezvoltarea integrată a competențelor digitale;
- dezvoltarea unor demersuri practice care facilitează participarea directă la rezolvarea sarcinilor propuse;
- selectarea conținuturilor în funcție de interesele și preocupările elevilor, gradul de deficiență, resursele didactice de care dispunem, diferențierea și personalizarea învățării.

Tabla SMART este în prezent utilizată în marea majoritate a domeniilor sociale. Capacitatea de a utiliza tabla SMART este de mare importanță pentru integrarea în societate, din punct de vedere profesional. Utilizând tabla SMART, elevii pot învăța nu numai informatica, ci și la toate celelalte materii studiate în școală - există lecții informatizate de comunicare, științele naturii, geografie, matematică, educație tehnologica, etc. în plus astfel de lecții sunt de o mare atractivitate, astfel că învățarea cu ajutorul tablei poate fi mult mai eficientă. Este necesar să-i învățăm pe micii elevi să utilizeze tabla interactivă sau tableta, pentru ca ei să poată beneficia de multitudinea de informații utile stocate pe laptop/tabletă, sau în rețeaua Internet, și, de asemenea să poată beneficia de lecțiile moderne, informatizate disponibile, de exemplu prin, programul AEL sau alte aplicații specifice.

Învățarea pe tabla interactivă este absolut necesară pentru evoluția școlară, socială, și (ulterior) profesională a elevilor, asigurând condiții pentru succesul lor în viitor. Opționalul

urmărește formarea și dezvoltarea cunoștințelor și abilităților de a utiliza calculatorul, precum și aplicarea acestor cunoștințe pentru facilitarea învățării la „Formarea abilităților de comunicare” și „Elemente de matematică aplicată”, dezvoltarea orizontului de cunoaștere și a capacității de explorare a lumii înconjurătoare, cu diverselor ei domenii.

Opționalul propus are un caracter practic aplicativ și se orientează pe:

- Lărgirea orizontului de cunoaștere și de comunicare ca sursă de cunoaștere a lumii înconjurătoare;
- Dezvoltarea personalității elevilor prin competiții în cadrul grupului.

Dacă dispun de instrumente informatice adecvate copiii cu dizabilități pot fi antrenați în activități utile susținute de tehnologiile informatizate care să le permită adaptarea și integrarea în forme moderne de conviețuire socială.

Noile orientări din domeniul psihopedagogiei recomandă folosirea în școală a instrumentelor derivate din soft-urile profesionale aplicate pe calculator, precum instrumentele de scriere și editare moderne și care oferă, în anumite profesii, un mediu puternic de socializare.

Orele se vor desfășura în sala dotată cu tablă interactivă (sau în mediul virtual) și se urmărește prin acestea consolidarea cunoștințelor la „Formarea abilităților de comunicare” și „Elemente de matematică aplicată” prin intermediul lecțiilor AEL și a altor softuri educaționale, precum și a unor activități create special în *wordwall*, *whiteboard*, care vin în sprijinul copiilor cu CES.

Structura programei cuprinde următoarele elemente:

- Nota de prezentare
- Competențe generale
- Competențe specifice și activități de învățare
- Sugestii metodologice
- Bibliografie

Competențele specifice sunt formulate modular pentru doi ani școlari, ele se formează pe parcursul unui an școlar și sunt derivate din competențele generale fiind etape din dobândirea acestora. Competențele specifice sunt însoțite de exemple de activități de învățare, care constituie modalități de organizare a activității didactice în scopul formării competențelor elevilor.

COMPETENȚE GENERALE

1. Utilizarea funcțiilor de baza ale unei table interactive sau a altor dispozitive digitale, în contexte specifice de învățare
2. Operarea simplă cu procedee și instrumente de explorare și de creare a unor conținuturi informaționale digitale în format vizual sau/și audio

A. COMPETENȚE SPECIFICE ȘI EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE

1. Utilizarea funcțiilor de baza ale unei table interactive sau a altor dispozitive digitale, în contexte specifice de învățare

COMPETENȚE SPECIFICE	ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE
1.1 cunoașterea și să respecte normele de securitate în utilizarea tablei interactive	- cunoașterea și manevrarea corectă, în maximă siguranță, a componentelor conectate direct la curent electric
1.2. localizarea și să utilizeze tastele alfanumerice și tastele săgeți	- exerciții de utilizare a tastelor importante: Enter,

<p>1.3. utilizarea mouse-ului pentru accesarea pictogramelor și butoanelor (virtuale)</p> <p>1.4. deschiderea/pornirea și închiderea corectă a laptopului/tableta</p> <p>1.5. lansarea programelor, aplicațiilor, și cunoașterea modalităților de închidere</p>	<p>Esc, Space , dar și săgeți, și taste alfanumerice</p> <ul style="list-style-type: none"> - exerciții de tastare a literelor, cifrelor, caracterelor, semnelor de punctuație, scrierea unor mici texte - exerciții de utilizare a mouse-ului pentru accesarea pictogramelor - exerciții de deschidere și închidere a aplicațiilor - exerciții de utilizare a tehnicilor de folosire a mouse-ului: selectare, click stâng/dreapta dublu clic, comenzi rapide sau digital, în funcție de caz
---	--

II Operarea simplă cu procedee și instrumente de explorare și de creare a unor conținuturi informaționale digitale în format vizual sau/și audio

COMPETENȚE SPECIFICE	ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE
<p>2.1. deschiderea și închiderea unui program sau a unui fișier</p> <p>2.2. identificarea principalelor elemente ale unei ferestre</p> <p>2.3. cunoașterea elementelor unei ferestre de lucru din Paint și Word, Calculator, WindowsExplorer, Microsoft Teams, Whiteboard</p> <p>2.4 identificarea și să utilizarea principalele instrumente din bara de instrumente a programelor Paint și a altor aplicații specifice</p> <p>2.5. utilizarea și procesarea informației sub diferite forme: desen, text, aritmetica-numere, multimedia</p> <p>2.6. salvarea și protejarea datelor stocate pe device</p>	<ul style="list-style-type: none"> - exerciții de deschidere închidere a laptopului/tabletei -lecțiilor AEL - activități Wordwall sau a unui fișier - exerciții de identificare a elementelor unei ferestre - exerciții de deschidere și închidere, precum și de personalizare a unei ferestre - exerciții de recunoaștere a pictogramelor, și a elementelor unei ferestre - exerciții de utilizare instrumentele din bara cu instrumente pentru a desena sau scrie litere, numere, cuvinte, propozitii - exerciții aritmetice cu aplicația „Calculator” - softuri didactice -exerciții de utilizare a aplicațiilor propuse - exerciții de sortare după un criteriu dat -exerciții de formare de mulțimi - exerciții de alcătuire de probleme după un exercițiu dat - exerciții de alcătuire de probleme după o imagine dată - exerciții de identificare a unor probleme matematice - exerciții de aranjare a cuvintelor în propoziții - exerciții de corectare a modificările accidentale intervenite, și să întrebe cum le rezolvă - exerciții de identificare a cuvintelor cu o literă dată - exerciții de identificare a lacunelor/cuvintelor greșite dintr-un text dat

CONȚINUTURILE ÎNVĂȚĂRII

I. Laptopul/tableta și echipamentele: monitor, tastatură, mouse; Pornirea și oprirea laptop-ului/tabletei

II. Utilizarea corectă a tastaturii și a mouse-ului în cadrul lecțiilor

III. Parcurgerea lecțiilor AEL-din modulul Elemente de matematică aplicată și din alte aplicații specifice, de exemplu Logopedix, activități create în diferite programe, de exemplu Wordwall.

B. PLANIFICARE CALENDARISTICĂ ANUALĂ

Nr crt	Competențe specifice	Unitatea de învățare	Valori și atitudini/ Situatii de învățare	Conținuturi	Nr. de ore	Metode și mijloace	Evaluare
1.	CS _{VI.1}	Numerele 0-40	Program AEL Joc didactic Wordwall	Numeratie crescator/descrescator	10	conversația, explicația, munca independentă tabla interactivă	orală probă practică
			Program AEL Joc didactic Wordwall	Numeratie crescator/descrescator		conversația, explicația, munca independentă tabla interactivă	probă orală
			Program AEL Joc didactic Wordwall	Comparații de numere		conversația, explicația, munca independentă tabla interactivă	probă practică
			Program AEL Joc didactic Wordwall	Comparații de mulțimi	8	conversația, explicația, munca independentă tabla interactivă	probă practică
2.	CS _{IV.2}	Adunarea și scăderea 0-100	Program AEL Joc didactic Wordwall	Adunarea numerelor naturale	20	conversația, explicația, munca independentă tabla interactivă	probă orală
			Program AEL Joc didactic Wordwall	Adunarea numerelor naturale		conversația, explicația, munca independentă tabla interactivă	orală probă practică
			Program AEL	Suma numerelor		conversația,	probă

			Joc didactic Wordwall			explicația, munca independentă tabla interactivă	practică
			Program AEL Joc didactic Wordwall	Scăderea numerelor		conversația, explicația, munca independentă tabla interactivă	probă orală
			Program AEL Joc didactic Wordwall	Scăderea numerelor		conversația, explicația, munca independentă tabla interactivă	orală probă practică
			Program AEL Joc didactic Wordwall	Diferența numerelor		conversația, explicația, munca independentă tabla interactivă	probă practică
			Program AEL Joc didactic Wordwall	Suma numerelor		conversația, explicația, munca independentă tabla interactivă	probă orală
			Program AEL Joc didactic Wordwall	Diferența numerelor	8	conversația, explicația, munca independentă tabla interactivă	orală probă practică
			Program AEL Joc didactic Wordwall	Comparatii / vecini		conversația, explicația, munca independentă tabla interactivă	probă practică
			Program LOGOPEDIX Joc didactic Wordwall	Dezvoltarea limbajului	20	conversația, explicația, munca independentă tabla interactivă	orală probă practică

MODALITĂȚI DE EVALUARE – probe practice

- deschiderea și închiderea programelor
- accesarea platformei de lucru
- crearea unor desene și scrierea unor texte utilizând programele Paint, Word, Sebran's ABC, whiteboard
- schimbarea canalelor de activități
- observarea curentă
- probe orale, probe scrise, probe practice/online
- concursuri orale și scrise/online
- autoevaluarea

SUGESTII METODOLOGICE

Modelul curricular centrat pe competențe presupune ca un anumit conținut poate conduce la formarea mai multor competențe și o competență poate fi atinsă prin parcurgerea mai multor conținuturi. Fiecare cadru didactic stabilește unitățile de învățare, succesiunea logică de parcurgere a acestora și bugetul de timp alocat, într-o manieră flexibilă, având în vedere în primul rând nivelul de achiziții al elevilor, particularitățile psihoindividuale și punând în valoare experiența și creativitatea proprie. Locul de desfășurare a opționalului este fie sala care conține tabla SMART, fie clasa elevilor unde se recomandă să existe o dotare minimală precum un calculator, tabletă, video proiector, care vor îmbunătăți instruirea interactivă.

Programa oferă posibilitatea organizării flexibile a învățării într-un număr variabil de lecții. Se recomandă ca activitățile selectate în vederea dezvoltării competențelor generale vizate de prezenta programă să fie legate tematic de competențele vizate. Activitățile realizate în Wordwall vor fi concepute atât pentru materia elemente de matematică aplicată, cât și pentru citire-scriere-comunicare, ținând cont de dizabilitățile elevilor cărora li se adresează.

Rolul central în procesul de predare-învățare îl are dezvoltarea curiozității elevilor asupra posibilităților diverse de utilizare a mijloacelor digitale și utilizarea acestora pentru dezvoltarea lor optimă.

BIBLIOGRAFIE

1. Ana, Aurelia; Ivănuș, Zoe; Moț, Cornelia: *Activități opționale pentru învățământul preșcolar și primar*, Editura Astra, Deva, 2005
1. Avasânței, Neculai; Butnariu, Cristea; Ștefan, Iulian: *Programe școlare pentru învățământul primar – discipline opționale*, Editura AS'S, Iași, 2000
2. Carmen, Manuela; Cazan, Rodica; Mihai, Manda: *Creează-ți mediul! Ghidul metodologic pentru personalul didactic*, Editor Fundația CONCEPT, București, 2004
3. Constandache, Mirela: *Curriculum pentru învățământul primar și preșcolar*, EXPONTO, Constanța, 2008
4. Iacob, Adelina: *Educație ecologică și de protecție a mediului. Ghid metodic pentru cadrele didactice din învățământul primar*, Ministerul Educației, Cercetării și Tineretului, București, 2007
5. Iucu, Romiță: *Managementul clasei de elevi*, Polirom, 2006
6. Pârâială, Dumitru; Pârâială, Viorel; Petreoaia, Viorica: *Discipline opționale la clasele I-IV - modele orientative*, Editura Polirom, 2000
7. Lecțiile AEL
8. Logopedix
9. Sebran s ABC