

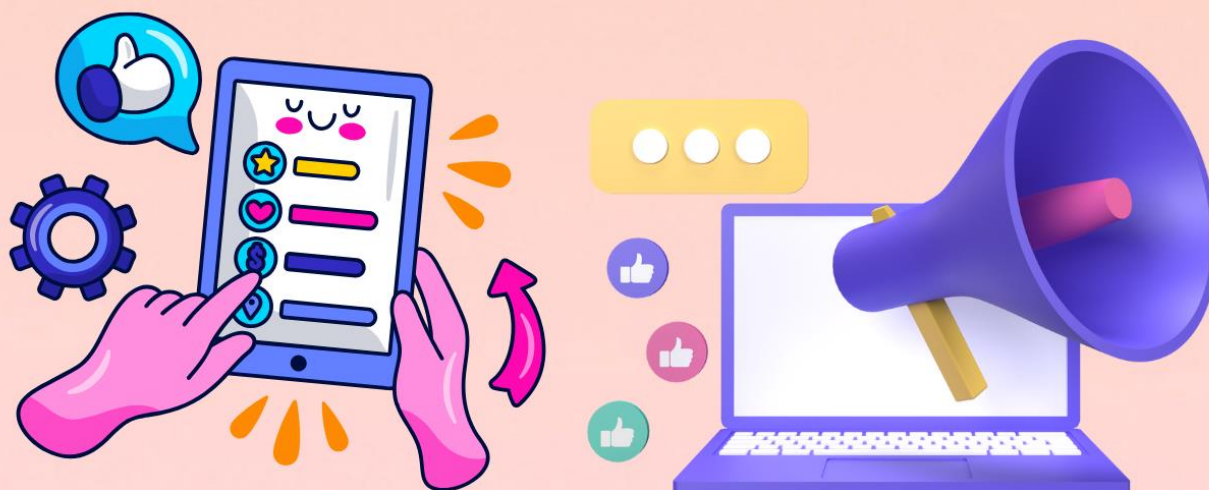


Co-funded by
the European Union



Teodora Pantazi (coordinator)

GHID PRACTIC: CUM SĂ CREEZI O RESURSA EDUCAȚIONALĂ DIGITALĂ?



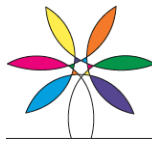
Rezultat al proiectului Erasmus+ KA220-SCH
"Digital PER_SEN"



Editura Didactica Militans
Casa Corpului Didactic Oradea
2023



Co-funded by
the European Union



AGRUPAMENTO DE ESCOLAS DE VILELA
Escola Básica e Secundária de Vilela

ΕΝΙΑΙΟ ΕΙΔΙΚΟ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΟ
ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΛΥΚΕΙΟ ΑΘΗΝΑΣ



AGITTEX
Asociación de Graduados
e Ingenieros Técnicos de
Telecomunicación de Extremadura

Teodora Pantazi (coordonator)

Ghid practic: Cum să crezi o resursă educațională digitală?

***Rezultatul proiectului Erasmus+ KA220-SCH
“Digital PER_SEN”***



**Editura Didactica Militans
Casa Corpului Didactic Oradea
2023**



Co-funded by
the European Union



ΕΝΙΑΙΟ ΕΙΔΙΚΟ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΟ
ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΛΥΚΕΙΟ ΑΘΗΝΑΣ



AGITTEX
Asociación de Graduados
e Ingenieros Técnicos de
Telecomunicación de Extremadura

Coordonator:

Teodora Pantazi – Centrul Școlar de Educație Incluzivă Nr. 1 Oradea, Romania

Autori și traducători:

- Julia Bachousi - Eurospeak Limited, Dublin, Ireland
- Daniela Calamar - Centrul Școlar de Educație Incluzivă Nr. 1 Oradea, România
- Maria Liodi, Aikaterini Apostolaki - Vocational Special Education High School of Athens, Grecia
- Wojciech Wiczorek, Ilona Kobus - Zespół Szkolno-Rewalidacyjny Szkoła Życia w Rybniku, Rybnik, Polonia
- Mojca Heidi Lazar, Daniel Ficko - Primary School IV Murska Sobota, Murska Sobota, Slovenia
- Omer Faruk Metin, Ahmet Yalvaric - Zubeyde Hanım İlkokulu, Istanbul, Turcia
- Adão Brochado, Marina Magalhães, Sílvia Ribeiro - Agrupamento de Escolas de Vilela, Portugalia
- Francisco Rosa - Asociación de Graduados e Ingenieros Técnicos de Telecomunicación de Extremadura, Badajoz, Spania

**Ghidul practic este rezultatul proiectului
Erasmus+ KA220-SCH-parteneriat de colaborare în educația școlară
“Digital Public Educational Resources for Special Educational Needs students”
cu acronimul “Digital PER_SEN”
și nr. de referință: 2021-1-RO01-KA220-SCH-000024559**

Materialul este disponibil în toate cele 8 limbi ale proiectului: engleză, română, greacă, poloneză, slovenă, turcă, portugheză și spaniolă, ISBN-ul fiind obținut pentru varianta în limba română.

Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României

Ghid practic - Cum să crezi o resursă educațională digitală? / coord.:

Teodora Pantazi. - Oradea : Editura Didactica Militans - Casa Corpului
Didactic Oradea, 2023
Conține bibliografie
ISBN 978-606-986-051-9

I. Pantazi, Teodora (coord.)

37
004

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



Cuprins

Introducere (Teodora Pantazi).....	5
Capitolul 1: Pași de urmat pentru realizarea unui material educațional digital (Teodora Pantazi).....	9
Capitolul 2: Descrierea unor instrumente și platforme ce pot fi utilizate pentru realizarea materialelor digitale (Julia Bachousi, Francisco Rosa).....	13
<i>2.1. Instrumente utilizate pentru realizarea bibliotecii virtuale.....</i>	<i>13</i>
<i>2.2. Alte instrumente.....</i>	<i>18</i>
<i>2.3. Website-uri cu imagini gratuite.....</i>	<i>29</i>
Capitolul 3: Exemple de materiale digitale (toți partenerii).....	31
<i>3.1. Material digital în domeniul ABILITĂȚI DE BAZĂ pentru NIVEL PRIMAR propus de Specjalny Zespół Szkolno-Rewalidacyjny Rybnik, Polonia.....</i>	<i>31</i>
<i>3.2. Material digital în domeniul DEZVOLTARE PSIHOMOTRICĂ pentru NIVEL PRIMAR propus de Zübeyde Hanım Primary School, Istanbul, Turcia.....</i>	<i>33</i>
<i>3.3. Material digital în domeniul DEZVOLTARE SENZORIALĂ pentru NIVEL PRIMAR propus de Agrupamento de Escolas de Vilela, Portugalia.....</i>	<i>35</i>
<i>3.4. Material digital în domeniul DEZVOLTARE COGNITIVĂ pentru NIVEL PRIMAR propus de Primary school IV Murska Sobota, Slovenia.....</i>	<i>37</i>
<i>3.5. Material digital în domeniul DEZVOLTARE SOCIO-EMOȚIONALĂ pentru NIVEL GIMNAZIAL propus de Centrul Școlar de Educație Incluzivă Nr.1 Oradea, România.....</i>	<i>39</i>
<i>3.6. Material digital în domeniul LIMBAJ ȘI COMUNICARE pentru ÎNVĂȚĂMÂNT GIMNAZIAL propus de Centrul Școlar de Educație Incluzivă Nr.1 Oradea, România.....</i>	<i>41</i>
<i>3.7. Material digital în domeniul DEZVOLTARE SOCIO-EMOȚIONALĂ pentru NIVEL VOCAȚIONAL propus de Vocational Special Education High School of Athens, Grecia.....</i>	<i>43</i>



<i>3.8. Material digital în domeniul LIMBAJ ȘI COMUNICARE pentru NIVEL VOCAȚIONAL propus de Vocational Special Education High School of Athens, Grecia.....</i>	46
Capitolul 4: Resurse online (Teodora Pantazi, Julia Bachousi).....	49
<i>4.1. Biblioteca virtuală Digital PER_SEN.....</i>	49
<i>4.2. Alte resurse online.....</i>	51
Bibliografie.....	53



Introducere

“*Digital Public Educational Resources for Special Educational Needs students*” sau “*Resurse Educaționale Deschise pentru elevii cu Cerințe Educative Speciale*” este un proiect Erasmus+ KA220-SCH-parteneriat de colaborare în educația școlară promovat cu acronimul “Digital PER_SEN” și având nr. de referință: 2021-1-RO01-KA220-SCH-000024559.

Parteneriatul, implementat în perioada noiembrie 2021 - octombrie 2023 include 8 școli și organizații: 6 școli speciale și integratoare și 2 asociații profesionale cu competențe în IT și educație:

- ✓ Centrul Școlar de Educație Incluzivă Nr. 1 Oradea - România (școală specială) – coordonatorul parteneriatului
- ✓ Zespół SzkolnoRewalacyjny Szkoła Życia w Rybniku, Rybnik - Polonia (școală specială)
- ✓ Primary School IV Murska Sobota, Murska Sobota - Slovenia (școală specială)
- ✓ Vocational Special Education High School of Athens, Atena – Grecia (școală specială vocațională)
- ✓ Zubeyde Hanim İlkokulu, Istanbul - Turcia (școală integratoare)
- ✓ Agrupamento de Escolas de Vilela, Paredes - Portugalia (școală integratoare)
- ✓ Eurospeak Limited, Dublin - Irlanda (organizație cu competențe în IT și educație)
- ✓ Asociación de Graduados e Ingenieros Técnicos de Telecomunicación de Extremadura, Badajoz - Spania (organizație cu competențe în IT și educație)

Scopul proiectului a fost de a reduce efectele negative înregistrate în rândul elevilor cu CES, familiilor și profesorilor acestora ca urmare a perioadei școlii online iar *obiectivele*:

O1. Dezvoltarea competențelor digitale, de realizare a unor materiale digitale la 72 de profesori ai elevilor cu CES din grupul țintă: profesori de psihopedagogie specială, profesori educatori, prof. de psihopedagogi, profesori de sprijin, psihologi, consilieri școlari, logopezi, profesori de specialități ai elevilor cu CES; specialiști în domeniul TIC din școli;

O2. Dezvoltarea competențelor digitale, de utilizare a unor instrumente și materiale digitale la 240 de profesori ai elevilor cu CES, beneficiarii direcți care au pilotat materialele digitale;

O3. Creșterea comportamentului responsabil la 800 de profesori ai elevilor cu CES privind educația online și utilizarea TIC în educație, ca urmare a accesării bibliotecii virtuale și utilizării materialelor digitale, respectiv a ghidului de realizare și utilizare a acestora până la finalul proiectului;



O4. Creșterea comportamentului responsabil la 160 de familii ale elevilor cu CES privind educația online și utilizarea TIC în educație, ca urmare a participării la grupurile de suport;

O5. Facilitarea progresului și/sau limitarea regresului la elevii cu CES după perioada de educație online datorată pandemiei prin utilizarea adecvată a unor metode și materiale digitale la:

- cel puțin 240 elevi cu CES (din învățământul special sau integrați în învățământul de masă, cu vârste cuprinse între 6-18 ani) ca urmare a pilotării materialelor digitale;

- aproximativ 800 elevi cu CES, care vor beneficia de materialele accesate din biblioteca virtuală de către profesorii lor.

Rezultatele proiectului se adresează elevilor cu CES de vârste diferite, prin urmare *grupul țintă* al proiectului sunt profesorii și specialiștii care lucrează cu aceștia.

În vederea atingerii scopului și obiectivelor și realizării rezultatelor propuse, *activitățile* proiectului au fost divizate în mai multe etape:

- ✓ Etapa 1 – Organizarea unor workshopuri la nivel local și internațional unde profesorii implicați să-și poată împărtăși experiența acumulată în perioada școlii online și instrumentele utilizate pentru crearea și adaptarea materialelor digitale;
- ✓ Etapa 2 - Crearea materialelor digitale pentru elevii cu CES de către grupul țintă de profesori și specialiști, care au participat la activitățile internaționale;
- ✓ Etapa 3 - Pilotarea materialelor digitale la clasă, introducerea unor obiective legate de acestea în PIP-uri în vederea îmbunătățirii materialelor și asigurării unor rezultate durabile pentru un grup țintă mai larg;
- ✓ Etapa 4 – Editarea Ghidului practic, unde sunt descriși pașii de urmat pentru realizarea unui material digital, instrumente și resurse disponibile și exemple practice de materiale digitale;
- ✓ Etapa 5 – Postarea variantelor finale revizuite ale materialelor digitale într-o bibliotecă virtuală publică pe site-ul proiectului și promovarea acesteia prin diferite canale: pagini de Facebook, platforme educaționale, grupuri de WhatsApp, YouTube, etc;
- ✓ Etapa 6 – Deschiderea unui grup de discuții pentru profesioniști și părinți pentru a împărtăși idei, pentru a răspunde la întrebări și pentru a oferi suport, etc;
- ✓ Etapa 7 – Organizarea unei Conferințe finale de diseminare adresată comunității profesionale unde să fie prezentate: biblioteca virtuală, ghidul și workshopuri privind utilizarea materialelor digitale în clasă.

În urma implementării acestor activități *rezultatele* proiectului sunt:

- ✓ Biblioteca virtuală Digital PER_SEN descrisă pe larg în Capitolul 4;



- ✓ Ghidul practic “Cum să creezi o resursă educațională digitală?”, prezentul material;
- ✓ Workshopurile internaționale și locale. S-au organizat la nivelul proiectului 4 workshopuri internaționale, urmate de workshopuri locale în fiecare țară parteneră la care au participat sute de profesori și specialiști. Cele 4 workshopuri internaționale au fost:
 1. “*Workshopul 1 – Dezvoltarea resurselor digitale*” – Rybnik, Polonia în mai 2022, la care au participat 24 de specialiști din cele 8 țări partenere;
 2. “*Workshopul 2 – Dezvoltarea resurselor digitale*” – Istanbul, Turcia în septembrie 2022 la care au participat 25 de specialiști din cele 8 țări partenere;
 3. “*Workshopul 3 – Imbunătățirea materialelor digitale*” – Murska Sobota, Slovenia în martie 2023 la care au participat 25 de specialiști din cele 8 țări partenere;
 4. “*Workshopul 4 – Proiectarea ghidului practic despre realizarea materialelor digitale*” – Atena, Grecia în mai 2023 la care au participat 30 de specialiști din cele 8 țări partenere.
- ✓ Forumul de discuții pentru specialiști și părinți, funcționând ca un grup de suport;
- ✓ Conferința Maraton Digital PER_SEN numită generic Conferința Internațională de Diseminare și Valorizare Erasmus+, care reunește la Oradea, România partenerii a două proiecte Erasmus+ și întreaga comunitate profesională.



Co-funded by
the European Union





Capitolul 1: Pași de urmat pentru realizarea unui material educațional digital

În primul rând, ce este un **material digital**?

În viziunea proiectului nostru, un material digital este un material creat cu sprijinul unor instrumente și programe digitale, utilizat fie pentru predarea, fie pentru evaluarea unui conținut, utilizat fie în timpul predării online, fie ca parte a unei activități desfășurate cu sprijinul tehnologiei în timpul predării față în față.

Pentru a crea materiale digitale pentru biblioteca noastră virtuală, cu toții am urmat câțiva *pași* similari, pe care îi vom explica pe scurt pe parcursul acestui ghid practic:

Pasul 1. Primul pas este să *definiești ce predai* sau ce intenționezi să predai: aria de dezvoltare, aria curriculară sau materia școlară, dar și subiectul sau tema activității.

În cadrul proiectului materialele digitale au fost organizate pe cele 6 domenii principale de dezvoltare ale copiilor, respectând recomandările din curricula fiecărei țări partenere:

- dezvoltare cognitivă
- limbaj și comunicare
- dezvoltare psihomotrică (motricitate fină și grosieră; culori, forme, schemă corporală, orientare spațio-temporală)
- stimulare senzorială
- abilități de bază (mâncat, spălat, îmbrăcat, etc)
- dezvoltare socio-emoțională

Se poate porni de asemenea de la disciplinele de studiu din planul cadru: limbă română sau moderenă, matematică, științe, arte, consiliere, în funcție de nevoia și specializarea fiecărui profesor.

Odată ce ai stabilit materia sau aria de dezvoltare este ușor să alegi subiectul activității, tema pe care vrei să lucrezi și implicit scopul activității, care reiese din temă.

Pasul 2. Al doilea pas este *definirea grupului țintă* pentru care doriți să dezvoltați un material, în ceea ce privește nivelul de vârstă, specialitatea, deficiența etc.

Am stabilit grupul țintă pentru materialele digitale ale proiectului nostru folosind ca și criteriu nivelul de vârstă: primar, secundar și vocațional. Ne-am adresat acestor elevi cu CES din școlile speciale și integrați în școala de masă, deoarece acestea sunt grupurile țintă cu care lucrează profesorii implicați în proiect din țările partenere.



Dar, chiar dacă grupul nostru țintă este clar definit și pare un grup destul de restrâns, de fapt acesta este destul de extins, deoarece spectrul de dizabilități mintale este larg și nivelul de dezvoltare al acestor elevi este extrem de diferit: ce înseamnă elevi de ciclul primar cu deficiențe moderate într-o școală, incluzivă sau specială, poate însemna elevi de ciclu gimnazial și deficiență severă într-o altă școală specială dintr-o altă țară. Totuși, colecția de materiale digitale pregătită, fiecare autor având ca referință proprii elevi, dă posibilitatea oricărui profesor interesat să testeze și să aleagă ce i se potrivește.

Atunci când îți cunoști foarte bine grupul țintă și particularitățile acestuia, va fi relativ ușor să selectezi conținutul potrivit. Când selectăm conținuturile ne putem referi la: nivelul de deficiență (DMS, DMM, DMU) sau tipul de elevi (învățământ special sau integrați) atunci când vorbim despre elevii CES, dar la modul general ne putem referi și la: clasa elevilor (a II-a, a III-a, a VII-a, a VIII-a); nivelului clasei (începător, avansat), profilul clasei (real, umanist), etc.

Pasul 3. Al treilea pas este *definirea obiectivelor* pe care le urmărești.

Avem un subiect și un scop, avem grupul țintă, așa că trebuie să ne stabilim calea pentru a ajunge la atingerea obiectivelor cu acest grup țintă. Ca în orice altă activitate trebuie să știm cu siguranță ce vrem să învețe copilul până la sfârșitul lecției. Abilitățile pe care ne propunem să le dezvoltăm trebuie să fie suficient de ușor de atins, pentru a fi accesibile prin activitatea noastră digitală. Poate că va fi necesar un set de activități în acest sens. Este important să ne clarificăm în primul rând nouă înșine, ce ne propunem și să le putem explica apoi și elevilor sau dacă este necesar unor terți. În acest sens, trebuie să stabilim încă din această etapă dacă planificăm o lecție de predare, o lecție de evaluare sau poate doar o secvență de evaluare sau un joc.

Veți găsi în biblioteca noastră virtuală diferite tipuri de activități, de la simplu la complex, în funcție de obiectivele propuse, pe care le puteți utiliza sau recrea singuri.

Foarte important pentru această fază este să vizualizați activitatea, să pregătiți o cale mentală pentru realizarea activității viitoare!

Pasul 4. Al patrulea pas este *identificarea instrumentelor digitale potrivite* pentru realizarea materialului imaginat, proiectat.

Odată ce știi ce vrei să faci, trebuie să găsești cele mai potrivite instrumente pentru crearea materialului digital dorit.

Există mai multe platforme și programe ce pot fi utilizate, dintre care unele exclusiv gratuite. De ex. multe dintre materialele noastre au fost create cu Programele Canva și Wordwall. Ambele programe au o versiune gratuită, care poate fi folosită fără costuri, mai ales pentru a testa programul dar și pentru a face lucruri simple. Coperta acestei lucrări a fost concepută în Canva. De obicei, versiunea gratuită are



mai puține opțiuni de lucru: mai puține elemente, mai puține template-uri, mai puține funcții, acces la un număr mai mic de materiale. De asemenea, trebuie să știți că și Microsoft Office pe care majoritatea dintre noi îl avem instalat pe calculator are mai multe funcții, ce pot fi explorate și utilizate: Video Editor, Power Point cu opțiunile sale interactive etc. Găsiți o listă în extenso cu mai multe programe folosite de noi sau care se pot folosi în Capitolul 2.

Folosirea TIC în educație a fost un deziderat chiar înainte de izbucnirea pandemiei Covid 19 și este cu atât mai mult acum, după pandemie. Există o mulțime de cursuri pentru profesori disponibile, pe care vă sugerăm să le urmați. În cadrul acestui proiect noi am organizat propriile noastre programe de formare pentru a ne pregăti echipele, cu sprijinul partenerilor IT, dar și pentru colegi, training-uri internaționale și locale pe teme ca: utilizarea instrumentelor digitale pentru crearea unor materiale; crearea de materiale digitale pentru elevii cu CES și testarea materialelor digitale.

Indiferent câte training-uri sau workshop-uri pe această temă ai parcurge, va fi doar pentru a afla despre programele pe care le poți folosi, nu despre utilizarea pas cu pas a unui program. Veți învăța să utilizați un program doar testându-l și folosindu-l, descoperindu-i funcțiile una câte una, tu cu tine însuși în fața computerului, poate în grupuri mici de colegi, pentru a împărtăși rezultatele și ideile. Este testat...odată ce începi să faci asta, nu te vei putea opri: utilizarea acestor programe, chiar dacă în scopuri didactice este ca un virus.

Internetul este plin de tutoriale despre orice instrumente despre care vrei să înveți, ceea ce este de mare ajutor în această etapă când ești în căutare de informații despre instrumentele adecvate, dar și mai târziu, când poate ai nevoie să-ți reamintești anumite aspecte sau să aprofundezi, să afli mai multe detalii despre funcțiile unui program.

Fiecare program are propriile imagini pe care le putem folosi. Dar s-ar putea să nu fie suficiente pentru nevoile noastre. Atenție de unde vă inspirați. Nu căutați doar pe google și importați imagini, pentru că trebuie respectate drepturile de autor atunci când creați un material digital, așa cum respectați acest principiu atunci când scrieți o carte. Totuși, există o mulțime de pagini web online, cu imagini gratuite, care pot fi surse bogate de inspirație. Sau și mai bine... dacă sunteți suficient de talentați, desenați-vă propriile imagini sau creați-le digital. În capitolul 2 găsiți o listă de pagini web gratuite.

Pasul 5. Al cincilea pas este *proiectarea și realizarea materialului digital*.

Tot ce am făcut până acum a fost pentru a ajunge aici. Realizarea unui material propriu nu este atât de dificilă pe cât s-ar crede dacă urmați acești pași simpli.

Ați vizualizat deja ideea! Asigurați-vă că este simplă și clară. Nu amestecați prea multe obiective și acțiuni. Ceea ce v-ați propus ar putea fi perfect pentru voi, dar:



- întrebați-vă dacă ideea materialului va fi înțeleasă corect de cineva, care vede materialul pentru prima dată și nu are informații anterioare despre ce v-ați propus să faceți;
- întrebați-vă dacă toate sarcinile sunt clare pentru copil, pentru că tu știi ca autor unde este butonul de apăsat pentru a răspunde la o întrebare, de ex. și ți se pare logic, dar apare informația explicit în material pentru a o înțelege și copilul sau alt profesor?

Găsiți o modalitate de a oferi materialului explicații adecvate despre scopul urmărit, etapele de desfășurare, modul de utilizare, funcțiile sale, etc.

Când începeți să lucrați la un material digital, acesta va tot crește ca dimensiune. Aveți grijă la dimensiunea unui material digital. La fel ca în cazul utilizării oricărui alt material, după un timp, elevii se vor plictisi, așa că nu depășiți mai mult de câteva minute cu prezentarea unui singur material digital, dacă doriți să mențineți atenția elevilor.

Și nu în ultimul rând, fiți realiști când creați un material digital. Pe lângă nevoi, gândiți-vă și la resursele IT pe care le aveți la dispoziție: laptop, tablă SMART, proiector, tablete pentru elevi, telefoane mobile personale, conexiune la internet etc. Nu veți crea un joc în rețea dacă nu aveți dispozitive pentru toți jucătorii; nu veți utiliza un cod QR fără dispozitivul adecvat pentru a-l scana; nu veți încerca să accesați materiale online fără conexiune la internet.

Pasul 6. Al șaselea pas este *pilotarea și testarea sau validarea materialelor digitale.*

Aceste materiale digitale nu sunt secrete de stat. Nu țineți materialele ascunse până sunt finalizate 100%, ci împărtășiți ideile cu colegii, chiar și cu elevii, dacă este posibil. Fiți deschși la ideile altora și fiți deschiși la schimbare, dacă vreți să aveți cel mai bun material până la final. Înainte de a considera materialul digital gata, asigurați-vă că l-ați testat cu grupul țintă căruia i se adresează, atât din perspectiva înțelegerii, cât și a funcționalității acestuia și corectați din mers eventualele erori

Validarea este importantă în toate etapele. În Digital PER_SEN am folosit termenul de validare pentru a descrie testarea și pilotarea materialelor digitale. Am avut două etape alocate acestui aspect, pe care l-am considerat foarte important. În primul rând, la nivel local, fiecare țară și-a pilotat propriile materiale înainte de a trimite partenerilor versiunea finală în limba engleză, pentru realizarea traducerilor în limbile materne. În al doilea rând, la nivel internațional fiecare partener a testat materialele celorlalți parteneri în propria limbă pentru a verifica atât înțelegerea (din punct de vedere a sarcinii și a limbii), cât și funcționalitatea (modul în care programul funcționează și materialul răspunde la comenzi). Abia după parcurgerea acestei ultime etape am considerat materialele digitale gata de a fi încărcate în bibliotecă și accesibile publicului larg.



Capitolul 2: Descrierea unor instrumente și platforme ce pot fi utilizate pentru realizarea materialelor digitale

2.1. Instrumente utilizate pentru realizarea bibliotecii virtuale



Canva este un instrument de design grafic online gratuit. Se poate folosi pentru a crea prezentări, postere, videoclipuri, logo-uri, documente, grafică pentru rețelele sociale și alte conținuturi vizuale.

Link	Tipuri de materiale	Limbi disponibile
www.canva.com/	Prezentări, Filme, Postări Social Media, Printuri	Engleză și toate limbile



Wordwall

Este un mod simplu de a crea propriile resurse didactice. Găsiți inclusiv activități care au fost create de alți profesori. Puteți introduce un termen de căutare pentru a găsi activități publice, care sunt gratuite. Puteți face activități personalizate pentru sala dvs. de clasă: chestionare, jocuri de potrivire, jocuri cu cuvinte și multe altele.

Link	Tipuri de materiale	Limbi disponibile
https://wordwall.net/	Fișe de lucru interactive	Engleză și alte limbi



genially

Instrument pentru crearea de prezentări interactive interesante, materiale și jocuri care îmbogățesc învățarea la distanță. Pentru a începe crearea, trebuie să vă înregistrați. Are o gamă largă de materiale gata create de alți utilizatori.

Link	Tipuri de materiale	Limbi disponibile
https://genial.ly/	Prezentări, Infografice, gamification	Engleză



Liveworksheets vă permite să transformați fișele de lucru tradiționale (doc, pdf, jpg...) în exerciții online interactive cu autocorecție, pe care le numim „fișe de lucru interactive”. Elevii pot face fișele de lucru online și pot trimite răspunsurile profesorului. Acest lucru este benefic pentru elevi (fiind motivant), pentru profesor (care economisește timp) și pentru mediu (deoarece se economisește hârtie). În plus, fișele interactive profită din plin de noile tehnologii aplicate în educație: pot include sunete, videoclipuri, exerciții de glisare și plasare, unire cu săgeți, alegere multiplă... și chiar exerciții de vorbire, pe care elevii le pot face folosind microfonul.

Link	Tipuri de materiale	Limbi disponibile
www.liveworksheets.com/	De la fișe de lucru tradiționale/pe hârtie la fișe de lucru interactive	Engleză



Este o platformă de învățare bazată pe jocuri, care presupune implicare și distracție.

Link	Tipuri de materiale	Limbi disponibile
https://kahoot.com	Jocuri	Engleză



O bază de date cu materiale didactice interactive, jocuri, chestionare etc. care ajută elevii să se implice în timpul lecțiilor.

Link	Tipuri de materiale	Limbi disponibile
https://learningapps.org/createApp.php	Jocuri, aplicații care implică elevii	Engleză și alte limbi



Este o abreviere pentru Pachetul HTML5. Le permite profesorilor să creeze conținuturi, cum ar fi videoclipuri interactive, chestionare și prezentări.

Link	Tipuri de materiale	Limbi disponibile
https://h5p.org/	Conținuturi educaționale interactive	Engleză și alte limbi



Power Point

Este un program Microsoft de prezentare capabil să citească și să editeze prezentări, să creeze chestionare interactive, jocuri, etc.

Link	Tipuri de materiale	Limbi disponibile
www.microsoft.com/en/microsoft-365/powerpoint	Prezentări, jocuri, etc	Engleză și toate limbile



Scratch este cea mai mare comunitate de codificare pentru copii din lume și un limbaj de codare cu o interfață vizuală simplă, care le permite tinerilor să creeze povești digitale, jocuri și animații.

Link	Tipuri de materiale	Limbi disponibile
https://scratch.mit.edu/	Limbaj de programare vizuală, Povești digitale, jocuri și animații	Engleză și 69 de limbi



Se pot crea jocuri, aplicații și experiențe 3D în timp real pentru divertisment, film, auto, arhitectură și multe altele.

Link	Tipuri de materiale	Limbi disponibile
https://unity.com/	Jocuri 3D, aplicații, etc	Engleză și alte limbi



Instrument online ce utilizează videoclipurile ca resursă de evaluare formativă și altele.

Link	Tipuri de materiale	Limbi disponibile
https://edpuzzle.com	Creații video	Engleză



FreeCam

Se pot crea cu ușurință capturi de ecran, edita videoclipuri înregistrate și încărca pe YouTube. Nu imprimă filigran și nu are limite de timp. Free Cam oferă un set complet de funcții pentru crearea de lecții video profesionale și prezentări e-Learning. Se poate utiliza editorul audio și video încorporat al instrumentului pentru a transforma videoclipul nefinalizat într-o lecție video completă.

Link	Tipuri de materiale	Limbi disponibile
www.freescreenrecording.com/	Editare înregistrări video & încărcare pe YouTube, lecții video	Engleză



2.2. Alte instrumente



OBS Studio (Open Broadcaster Software) este o aplicație gratuită, cu sursă deschisă și aplicație de difuzare și streaming pe mai multe platforme. Este disponibil pentru Windows, macOS, Linux și BSD. Folosind OBS Studio, nu numai că se poate înregistra direct de pe camera web și microfon, dar se pot include și scene de joc, adaugă imagini statice la videoclipuri, captura o fereastră sau o parte a ecranului și multe altele. Aplicația ne permite să lucrăm cu mai multe surse, pentru a le amesteca și pentru a crea o difuziune perfectă.

Link	Tipuri de materiale	Limbi disponibile
https://obsproject.com/	Înregistrări video, treaming live, etc.	Engleză



Aplicație pentru crearea de videoclipuri adaptate nevoii fiecăruia. Este gratuit și ușor de utilizat.

Link	Tipuri de materiale	Limbi disponibile
https://biteable.com	Creații video	Engleză



Book Creator

Crearea de cărți digitale cu opțiuni nelimitate.

Link	Tipuri de materiale	Limbi disponibile
https://bookcreator.com	Creații video	Engleză



iMovie

Este o aplicație de editare video dezvoltată de Apple Inc.

Link	Tipuri de materiale	Limbi disponibile
www.apple.com/imovie/	Creații video	Engleză și alte limbi



VSDC Video Editor

O aplicație de editare neliniară dezvoltată de Flash-Integro LLC. Programul este capabil să proceseze imagini de înaltă rezoluție, inclusiv videoclipuri 4K UHD, 3D și VR la 360 de grade. VSDC permite aplicarea efectelor post-producție, corecție a culorilor live și urmărirea mișcării.

Link	Tipuri de materiale	Limbi disponibile
www.videosoftdev.com/free-video-editor/download	Editare video	Engleză & 12 limbi



Este un program care permite editarea, înregistrarea, importul și exportul unor formate diferite de fișiere audio.

Link	Tipuri de materiale	Limbi disponibile
www.audacityteam.org	Editare audio	Engleză



ChattePix

ChatterPix este o aplicație smartphone folosită pentru a da voce unor caractere. Se poate desena o imagine, fotografia un personaj existent sau descărca o imagine de pe Internet.

Link	Tipuri de materiale	Limbi disponibile
www.duckduckmoose.com/educational-iphone-touch-apps-for-kids/chatterpix/	Animații audio	Engleză



Aplicația StoryJumper este foarte utilă pentru a scrie cărți pentru copii cu copiii. Există, de asemenea, o bibliotecă în aplicație unde elevii pot citi alte cărți scrise în limba engleză sau în alte limbi de circulație internațională pe diverse teme: prietenie, familie, animale de companie etc.

Link	Tipuri de materiale	Limbi disponibile
www.storyjumper.com/	Cărți de povești	Engleză



Este un organizator grafic care constă în ilustrații sau imagini afișate succesiv cu scopul previzualizării unei imagini în mișcare, animații, grafică în mișcare sau secvențe media interactive.

Link	Tipuri de materiale	Limbi disponibile
www.storyboardthat.com	Animații & ilustrații	Engleză



Pixton

Este una dintre cele mai bune moduri de a crea benzi desenate. Cu Pixton, se pot crea personaje, fundaluri în care să scrii povestea personajelor și o carte de benzi desenate cu diferite fundale.

Link	Tipuri de materiale	Limbi disponibile
www.pixton.com/	Benzi desenate	Engleză



Picto4.me

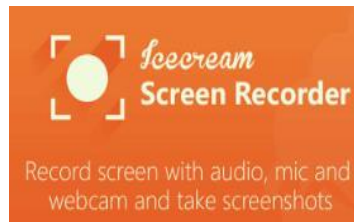
Editor online pentru panouri cu pictograme (Sistemul de Comunicare Augmentativă și Alternativă) pentru elevii cu cerințe educative speciale.

Link	Tipuri de materiale	Limbi disponibile
www.picto4.me/	Table pentru comunicare vizuală	Engleză, spaniolă & portugheză



Picto-Selector este o aplicație Windows pentru crearea de programe vizuale. Este folosit de mulți profesori și părinți. Poate fi utilizat inclusiv în grădinița și pentru persoanele în vârstă.

Link	Tipuri de materiale	Limbi disponibile
www.pictoselector.eu/	Creații vizuale	Engleză și alte limbi



Este un software gratuit de înregistrare a ecranului, ușor de utilizat, care permite înregistrarea oricărei zone a ecranului sau salvarea sub forma unei capturi de ecran. Înregistrează aplicații și jocuri, tutoriale video, seminarii web, fluxuri live, apeluri Skype și multe altele. Se poate înregistra ecranul împreună cu audio și webcam.

Link	Tipuri de materiale	Limbi disponibile
https://icecreamapps.com/Screen-Recorder	Inregistrare ecran	Engleză



Aprendendo a ler e escrever

Aplicație pentru preșcolari pentru a-i învăța să urmărească și să scrie literele alfabetului. Urmărește-ți copilul evoluând cu acest joc distractiv, intuitiv și educativ. Aflați cum să scrieți toate literele alfabetului, numerele de la 1-10 și formele geometrice. Joacă și descoperă 3 jocuri interesante după literă, număr sau formă! Exersați aplicațiile esențiale de fonetică și scriere pentru preșcolari pentru a-i învăța să urmărească și să scrie literele alfabetului. Urmărește-ți copilul evoluând cu acest joc distractiv, intuitiv și educațional! Învăță cuvinte asociate cu literele! Distrează-te desenând literele!

Link	Tipuri de materiale	Limbi disponibile
https://play.google.com/store/apps/details?id=com.letterschool.br&hl=en&gl=US	Alfabet și litere	Doar portugheză



Un joc educational pentru copii (4-8 ani) care îi ajută să învețe să scrie corect elementele pre grafice și literele de tipar într-un mod plăcut și amuzant.

Link	Tipuri de materiale	Limbi disponibile
https://letrakid.com/	Citire și scriere	Engleză & 15 limbi



Formar Palavras - Alfabetização

Un joc care ajută copii în alfabetizare, bazat pe metoda fonetică de învățare, în care este prezentată imaginea cuvântului și silabele care îl compun amestecate, silabele trebuie aranjate corect. Prezintă 4 categorii diferite și anume: Natură, Alimente, Obiecte și Animale.

Link	Tipuri de materiale	Limbi disponibile
https://play.google.com/store/apps/details?id=com.PedroGarcia.FormarPalavra&hl=en&gl=US	Alfabet & litere	Doar portugheză



Domlexia

Aplicație pentru a învăța alfabetul, a citi și a scrie. Este un joc educativ pentru copiii aflați în faza de alfabetizare, axat pe copiii diagnosticați cu dislexie sau dificultăți de învățare. Este conceput pentru copiii cu dislexie, dar are multe beneficii pentru toți copiii care învață alfabetul, să citească și să scrie cu sau fără dificultăți de învățare.

Link	Tipuri de materiale	Limbi disponibile
https://play.google.com/store/apps/details?id=com.plotkids.domlexia&hl=en&gl=US	Alfabet & litere	Doar Portugheză



StorySign

Deschide lumea cărților pentru copiii surzi. Traducerea poveștilor în limbajul mimico-gestual ajută elevii surzi să învețe să citească.

Link	Tipuri de materiale	Limbi disponibile
https://play.google.com/store/apps/details?id=com.storysign.storysign&hl=en&gl=US	Limbajul semnelor	Engleză



Website care permite crearea de diferite jocuri, quiz-uri, activități sau diagrame într-un timp foarte scurt.

Link	Tipuri de materiale	Limbi disponibile
www.classtools.net	Quiz-uri & Jocuri	Engleză



Crează puzzle-uri de cuvinte încrucișate pentru a fi printate sau realizate online.

Link	Tipuri de materiale	Limbi disponibile
https://thewordsearch.com/maker	Puzzle & jocuri	Engleză



Aplicația pentru clasă, utilizată pentru distracție, implicare eficientă și evaluări din mers.

Link	Tipuri de materiale	Limbi disponibile
www.socrative.com/	Quiz & implicare	Engleză



Tablă albă interactivă pentru școli și universități.

Link	Tipuri de materiale	Limbi disponibile
https://openboard.ch/index.en.html	Tablă alba online	Engleză, italiană, franceză & germană



Edukinclusiva

O bază de date cu: jocuri interactive, foi de calcul, quiz-uri, etc de utilizat în clasă.

Link	Tipuri de materiale	Limbi disponibile
https://edukinclusiva.pt/	Jocuri și fișe interactive	Doar Portugheză



Provocări sub formă de joc pentru o mai mare atenție și implicare a elevilor; Evaluare interactivă cu rezultate în timp real; oferă călătorii de învățare personalizate pentru fiecare elev.

Link	Tipuri de materiale	Limbi disponibile
https://escribo.com/	Jocuri și teme interactive	Engleză, spaniolă și portugheză



Jigsaw Planet

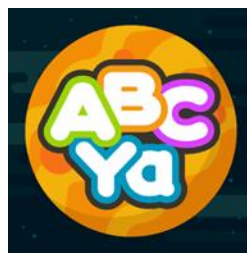
Este un program de realizare a unor puzzle-uri gratuit care permite aranjarea unor puzzle-uri sau crearea unor puzzle-uri noi pe orice temă.

Link	Tipuri de materiale	Limbi disponibile
www.jigsawplanet.com/	Creare puzzle-uri interactive	Engleză



O colecție de jocuri educative interactive pentru clasele primare, pe teme ca: artă, muzică, comunicare, concepte matematice de bază, puzzle-uri și jocuri.

Link	Tipuri de materiale	Limbi disponibile
https://toytheater.com/	Jocuri educative pentru copii	Engleză



ABCya Paint este o modalitate excelentă pentru copii de a se angaja în povestirea digitală! Instrumentele și accesoriile distractive, cum ar fi autocolante, pagini de colorat, vopsea spray, ștampile, perii curcubeu ajută poveștile copiilor să prindă viață. Imaginile pot fi salvate și imprimare și partajate cu colegii de clasă și familia.

Link	Tipuri de materiale	Limbi disponibile
www.abcya.com/games/abcya_paint	Pictură online	Engleză



Padley oferă un software ca serviciu bazat pe cloud, care găzduiește o platformă web colaborativă în timp real, în care utilizatorii pot încărca, organiza și partaja conținut în panouri virtuale numite „padlets”.

Link	Tipuri de materiale	Limbi disponibile
https://padlet.com/	Organizator lecții/proiect	42 limbi, inclusiv Engleză



GeoGebra





Geogebra Classic îmbină grafica, geometria, 3D, foile de calcul, algebra computerizată și probabilitatea într-un pachet puternic și ușor de utilizat. Milioane de oameni din întreaga lume folosesc GeoGebra pentru a învăța matematica și știința.

Link	Tipuri de materiale	Limbi disponibile
https://openboard.ch/index.en.html	Creații grafice de matematică și algebra (funcții, geometrie, etc.)	Engleză



2.3. Website-uri cu imagini gratuite

Când creazi prezentări, jocuri și alte tipuri de conținut educațional pentru clasă, există câteva web site-uri, care oferă imagini de înaltă calitate gratuit. Aveți întotdeauna grijă să folosiți imagini gratuite și să nu încălcați drepturile de autor, deoarece folosirea produselor altor persoane, la fel ca în scris, înseamnă plagiat.

 <p>Imagini și fotografii frumoase, gratuite care pot fi descărcate și utilizate pentru orice proiect.</p> <p>Website: https://unsplash.com/</p>	 <p>Peste 4 milioane de imagini, filme și melodii de înaltă calitate împărtășite de o comunitate talentată.</p> <p>Website: https://pixabay.com/</p>
 <p>Fotografii și videoclipuri gratuite care se pot folosi oriunde. Răsfoiți milioane de imagini și fotografiile de înaltă calitate fără drepturi de autor.</p> <p>Website: www.pexels.com/</p>	 <p>Peste 300.000 de imagini gratuite sub propria licență. Licența permite o gamă foarte largă de utilizare, deși listează unele cazuri de utilizare restricționate (care sunt destul de comune pentru majoritatea site-urilor de imagini gratuite).</p> <p>Website: www.freeimages.com</p>



StockSnap.io

Stocksnap folosește licența Creative Commons CC0, astfel încât fotografiile sale pot fi descărcate, editate și utilizate gratuit pentru proiecte comerciale și necomerciale.

Website: <https://stocksnap.io/>



Flickr este o platformă de găzduire a imaginilor unde puteți găsi imagini care pot fi folosite și modificate în scopuri comerciale. Selectați „Orice licență” și apoi „Utilizare comercială și modificări permise” pentru a găsi acele imagini și nu uitați să verificați licența pentru fiecare imagine, deoarece acestea variază.

Website: www.flickr.com/

Pics4Learning

Pics4Learning este o bibliotecă de imagini organizată care este sigură și gratuită pentru educație. Profesorii și elevii pot folosi fotografiile și ilustrațiile care respectă drepturile de autor pentru proiecte la clasă, site-uri web, videoclipuri, portofolii sau orice alte proiecte într-un cadru educațional.

Website: www.pics4learning.com/



Freepik este un web site web sub forma unei bănci de imagini. Conținutul produs și distribuit de platforma online include fotografii, ilustrații și imagini. Puteți descărca cele mai bune fotografii, videoclipuri și machete de înaltă calitate.

Website: www.freepik.com/



Capitolul 3: Exemple de materiale digitale

3.1. Material digital în domeniul ABILITĂȚI DE BAZĂ pentru NIVEL PRIMAR propus de Specjalny Zespół Szkolno-Rewalidacyjny Rybnik, Polonia

Numele activității: ANOTIMPURILE

Codul activității: PRI_BS_Seasons_RO

Categorie: Abilități de baza

Nivel: Primar

Obiectiv:

- ✓ Dezvoltarea abilității de a recunoaște anotimpurile după caracteristici

Descriere și/sau instrucțiuni: Sarcina copilului este de a recunoaște anotimpurile după caracteristici prin jocuri interactive. Jocul este conceput ca un chestionar cu opțiuni multiple și timp limitat, variante ajutătoare și runde bonus.

Informatii aditionale: Aplicabil și la nivel gimnazial

APP/program: WORDWALL

Realizat de: prof. de educație specială Ewelina Jagiello de la Specjalny Zespół Szkolno-Rewalidacyjny Rybnik, Polonia.



0:12

SCHURI	INGHETATA	CEREALE	CIUPERCI	BRANDUSE	SANIE	VACANTA	PATINE	RANDUNELE	CASTANA	SOARELUI	SOARELE DE ZARAD
FRIGIDITA INMOGNETATA	BARZA	DOVLEAC	MAR SALTATIC	FRUNZE COLORATE	MANUSI	PLAJA	SOARELE DE ZORIE	MUGURI	GHOCCI	ZAPADA	GHINDA

PRIMĂVARA VARA TOAMNA IARNA

Trimite Răspunsurile

1:48

SOARELE DE ZORIE	SANIE	SOARELE DE ZARAD	MAR SALTATIC	DOVLEAC	SCHURI	GHINDA	MANUSI	FRUNZE COLORATE	CIUPERCI	CEREALE	SOARELUI
CASTANA	VACANTA	PATINE	PLAJA	INGHETATA	ZAPADA						

PRIMĂVARA VARA TOAMNA IARNA

RANDUNELE	CEREALE INMOGNETATE	GHOCCI									
MUGURI	BRANDUSE	BARZA									

Trimite Răspunsurile

2:39

SANIE	SOARELE DE ZARAD	MAR SALTATIC	DOVLEAC	SCHURI	GHINDA	MANUSI	FRUNZE COLORATE	CIUPERCI	CASTANA	PATINE	ZAPADA

PRIMĂVARA VARA TOAMNA IARNA

RANDUNELE	CEREALE INMOGNETATE	GHOCCI	PLAJA	INGHETATA	SOARELUI						
MUGURI	BRANDUSE	BARZA	VACANTA	SOARELE DE ZORIE	CEREALE						

Trimite Răspunsurile

3:29

PRIMĂVARA VARA TOAMNA IARNA

RANDUNELE	CEREALE INMOGNETATE	GHOCCI	PLAJA	INGHETATA	SOARELUI	DOVLEAC	FRUNZE COLORATE	CASTANA	MANUSI	PATINE	ZAPADA
MUGURI	BRANDUSE	BARZA	VACANTA	SOARELE DE ZORIE	CEREALE	MAR SALTATIC	GHINDA	CIUPERCI	SCHURI	SOARELE DE ZORIE	SANIE

Trimite Răspunsurile



3.2. Material digital în domeniul DEZVOLTARE PSIHOMOTRICĂ pentru NIVEL PRIMAR propus de Zübeyde Hanım Primary School, Istanbul, Turcia

Denumirea activității: Coordonare ochi-mână

Codul activității: PRI_PS_Hand_Eye_Coordination_RO

Categoria: Dezvoltare psihomotrică

Nivel: Primar

Obiectiv:

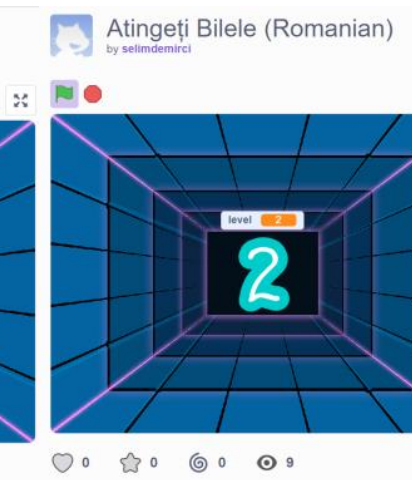
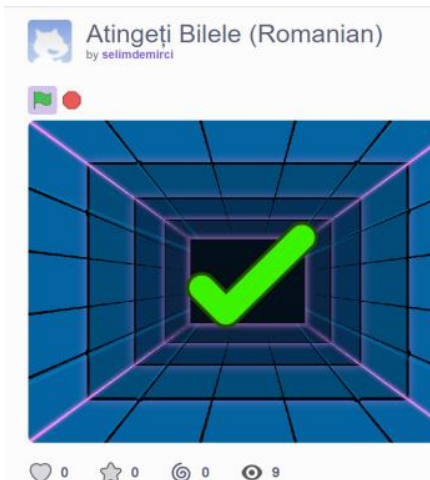
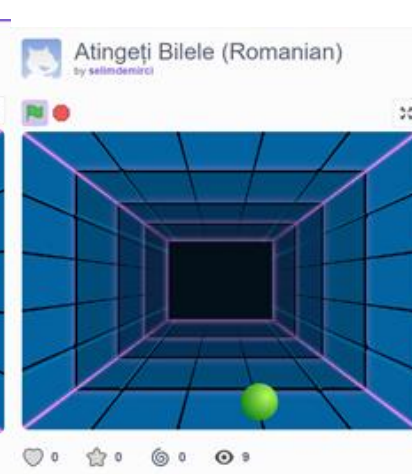
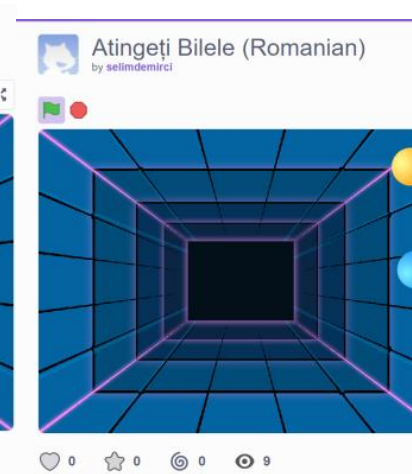
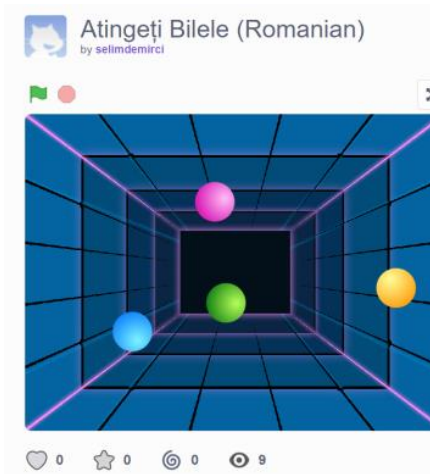
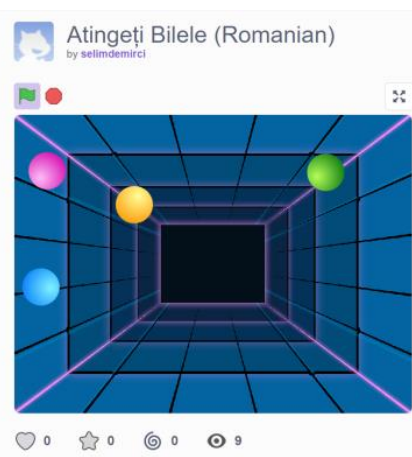
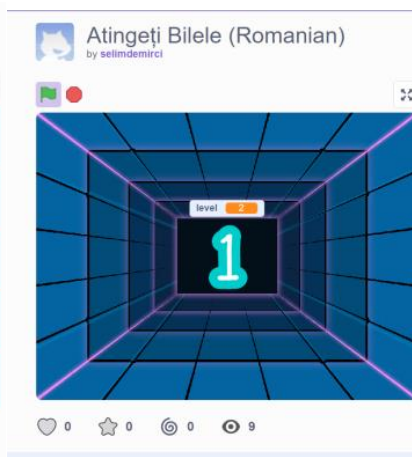
- ✓ Dezvoltarea coordonării ochi-mână

Descriere și/sau instrucțiuni: În acest joc, elevul încearcă să atingă cele 4 bile colorate care apar pe ecran. Aplicația constă în 7 etape, la fiecare etapă bilele accelerând cu o unitate. Progresul este automat.

Informații suplimentare: poate fi jucat cu elevii de nivel preșcolar, primar și gimnazial.

APP/program: SCRATCH

Realizat de: prof. Selim Demirci și prof. Hilal Pehlivan de la Zübeyde Hanım Primary School, Istanbul, Turkey





3.3. Material digital în domeniul DEZVOLTARE SENZORIALĂ pentru NIVEL PRIMAR propus de Agrupamento de Escolas de Vilela, Portugalia

Numele activității: ACTIVITATE DE GĂTIT

Codul activității: PRI_SD_Cooking_Activity_RO

Categoria: Dezvoltare senzorială

Nivel: Primar

Obiectiv:

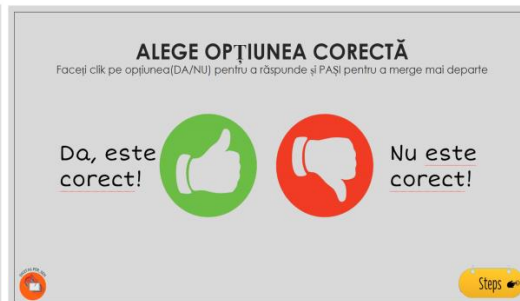
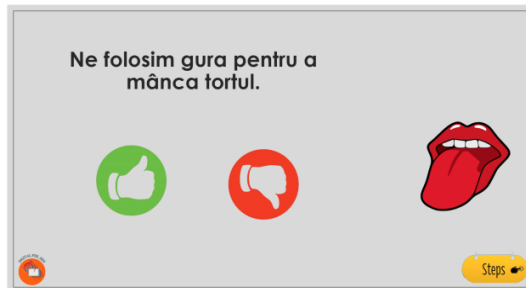
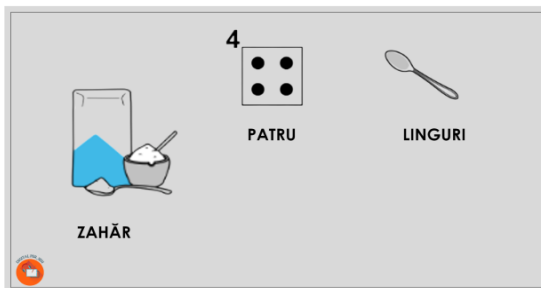
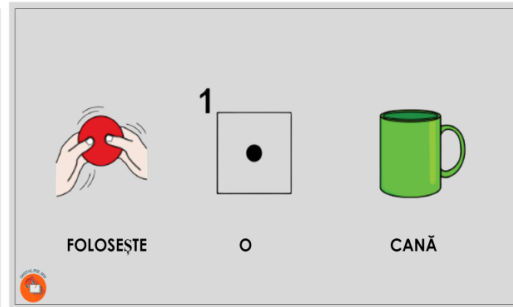
- ✓ Facem o prăjitură. Fii atent pentru a înțelege rețeta.

Descriere și/sau instrucțiuni: Această activitate ne prezintă o rețetă de prăjitură, testată cu succes. În instrucțiuni, cuvintele sunt asociate cu imaginile corespunzătoare. Include și exerciții de tipul unor afirmații despre o imagine. Elevul trebuie să verifice dacă afirmația este corectă sau nu. Pentru fiecare opțiune, există o imagine asociată cu un sunet care indică dacă răspunsul este corect sau greșit.

Informații suplimentare: Aplicabil și la nivel vocațional

APP/program: MICROSOFT POWERPOINT

Realizat de: prof. TIC Adão Brochado, prof. de sprijin Marina Magalhães și prof. de sprijin Sílvia Ribeiro de la Agrupamento de Escolas de Vilela, Portugalia.





3.4. Material digital în domeniul DEZVOLTARE COGNITIVĂ pentru NIVEL PRIMAR propus de Primary school IV Murska Sobota, Slovenia

Numele activității: NUMĂRĂM MERELE

Codul activității: PRI_CD_CountingApples_RO

Categoria: Dezvoltare cognitivă

Nivel: primar

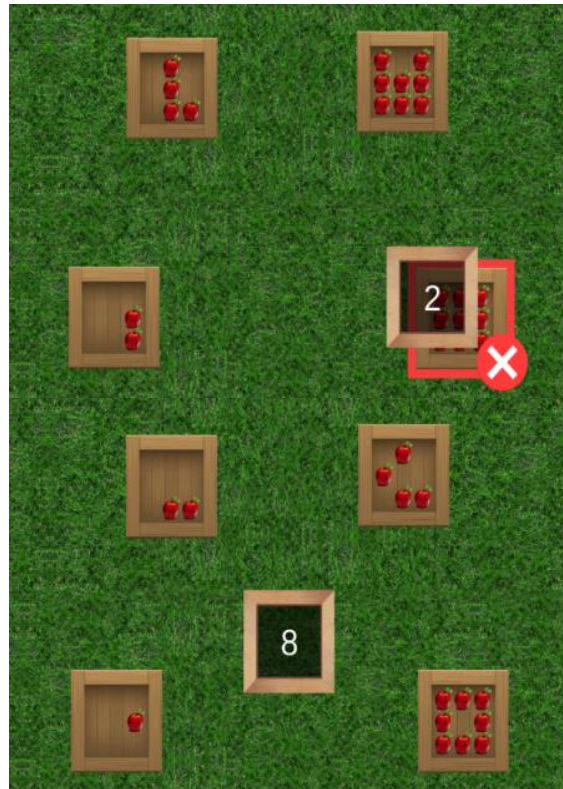
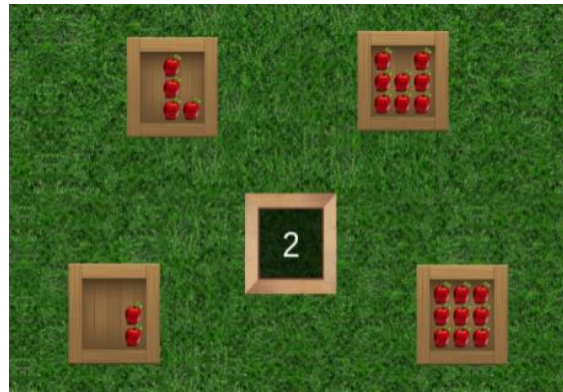
Obiective:

- ✓ Dezvoltarea conceptului de număr în centrul 1-9

Descriere și/sau instrucțiuni: Această activitate este un joc care dezvoltă conceptul de număr în centrul 1-9. Elevul unește capacul cutiei, pe care este scrisă o cifră cu un număr identic de mere. Când acoperă cutia cu mere, el primește un feedback instant cu privire la alegerea corectă sau greșită. Numerele și cutiile sunt generate aleatoriu și repetitiv. În timpul jocului, elevul își formează de asemenea capacitatea de numărare, coordonarea oculomotorie, atenția și concentrarea.

App/program: UNITY, JAVA

Realizat de: prof. de educație specială Mojca Heidi Lazar de la Primary School IV Murska Sobota, Slovenia





3.5. Material digital în domeniul DEZVOLTARE SOCIO-EMOȚIONALĂ pentru NIVEL GIMNAZIAL propus de Centrul Școlar de Educație Incluzivă Nr.1 Oradea, România

Numele activității: EMOȚIILE NOASTRE

Codul activității: PRI_ES_Our_Emotions_RO

Categoria: Dezvoltare socio-emoțională

Nivel: Gimnazial

Obiective:

- ✓ Recunoașterea propriilor emoții învățate anterior (fericire, supărare, furie, frică) în diferite situații de viață;
- ✓ Înțelegerea relației dintre evenimente, gânduri și emoții;
- ✓ Utilizarea terapiei prin artă pentru exprimarea emoțiilor.

Descriere și/sau instrucțiuni: Materialul începe cu recapitularea celor patru emoții: bucurie, tristețe, furie și frică asociate cu evenimente din viața reală iar apoi prezintă prin exemple practice relația dintre emoții, evenimente și gânduri. La final sunt propuse câteva activități. Activitățile vor fi alese în funcție de nivelul copiilor și pot fi eșalonate pe parcursul mai multor lecții. În cazul în care nu puteți accesa jocul wordwall, folosiți varianta statică.

Informații suplimentare: Pentru ultima parte a activității se vor pregăti coli de hârtie conținând un cerc gol și instrumente de desenat.

App/program: CANVA, WORDWALL

Realizat de: prof. de psihopedagogie specială pentru o catedră de educație specială Mirela Herlaș și prof. psihopedagog Teodora Pantazi de la Centrul Școlar de Educație Incluzivă Nr.1 Oradea, România



Emoțiile noastre

UNEORI MĂ SIMT:

Mă simt fericit(ă) atunci când:

- Primesc un cadou
- Primesc notă mare
- Câștig locul I

Fericit/Fericită Trist/Tristă Furios/Furioasă Speriat/Speriată

Mă simt trist(ă) atunci când:

- Mă doare capul
- Mă ceartă cineva
- Mă despart de cineva drag

Mă simt furios/furioasă atunci când:

- Sunt învinuit pe nedrept
- Un prieten îmi strică jucăriile
- Mă bat cu un coleg

Mă simt speriat(ă) atunci când:

- Mă latră un câine
- Este furtună
- Văd un șoarece

TU CUM TE SIMȚI AZI? DE CE?

CARE SUNT CELE 4 EMOȚII DESPRE CARE AM DISCUTAT?

DE UNDE VIN EMOȚIILE?

MĂ SIMT FERICIT/BUCIOS = FERICIRE

MĂ SIMT TRIST/SUPĂRAT = TRISTEȚE

MĂ SIMT FURIOS = FURIE

MĂ SIMT SPERIAT/MI-E FRICĂ = FRICĂ

CÂINELE LATRĂ:

UN COPIL SE SIMTE SPERAT PENTRU CĂ SE GÂNDEȘTE CĂ AR PUTEA FI MUȘCAT DE ACEST CÂINE

UN ALT COPIL SE SIMTE FERICIT PENTRU CĂ SE GÂNDEȘTE CĂ S-AR PUTEA JUCA ÎMPREUNĂ CU ACEST CÂINE

Ce e diferit?

GÂNDUL este diferit...ceea ce gândește fiecare copil!

HAI SĂ ÎNCERCĂM DIN NOU: CUM TE SIMȚI AZI? DE CE?

EXPLICAȚI RELATIA DINTRE EMOȚIE-GÂND-EVENIMENT

Evenimentul: câinele latră

Gândul copilului despre câine

Emoția: "Se sperie" sau "Se bucură"

SAU

Emoțiile noastre (joc de rol):

"Mimează și tu emoția" sau "Mimați o situație în care v-ați simțit așa!"

<https://wordwall.net/ro/resource/39538096>

wordwall.net/ro/resource/39538096

SAU

ALEGE UN MIJLOC PLASTIC (CREIOANE, CARIOCI, ACUARELE, PLASTILINĂ, ETC.) ȘI EXPRIMĂ PRIN CULORI CUM TE SIMȚI AZI? (ÎNCURAJAȚI COPILUL SĂ VERBALIZEZE)

VĂ AȘTEPTĂM DATA VIITOARE CU ALTE EMOȚII ȘI JOCURI INTERESANTE!



3.6. Material digital în domeniul LIMBAJ ȘI COMUNICARE pentru ÎNVĂȚĂMÂNT GIMNAZIAL propus de Centrul Școlar de Educație Incluzivă Nr.1 Oradea, România

Numele activității: PRIMĂVARA

Cod: SEC_LC_Spring_RO

Categoria: Limbaj și comunicare

Nivel: Gimnazial

Obiectiv:

- ✓ Recapitularea unor noțiuni despre anotimpul primăvara

Descriere și/sau instrucțiuni: Pentru a beneficia de caracteristicile interactive ale acestei prezentări, este necesar să înregistrați vocea pentru fiecare slide separat.

Informații suplimentare: -

App/program: CANVA, PPT, FREECAM 8

Realizat de: prof. psihopedagog Alina Cardoso de la Centrul Școlar de Educație Incluzivă Nr.1 Oradea, România



PRIMĂVARA GENERALITĂȚI

ANOTIMPUL MAGIC

Cum este vremea primăvara?

Ce este primăvara?

Ce se întâmplă cu plantele primăvara?

Ce se întâmplă când vine primăvara?

Ce se întâmplă cu animalele primăvara?

Ce fac oamenii primăvara?

Lunile de primăvară sunt...

MARTIE

APRILIE

MAI

Ce este primăvara?

.....nu este nu

PRIMĂVARĂ SĂRBĂTORIM...

MARTIE

PAȘTELE

ZIUA EUROPEI

Ce se întâmplă când vine primăvara?

MARTIE

ZIUA MONDIALĂ A APEI

ZIUA INERĂȚIONALĂ DE CONȘTIENȚĂZARE A AUTISMULUI

ZIUA MONDIALĂ A PERSOANELOR CU SINDROMUL DOWN

Ce fac oamenii primăvara?

WHAT HAPPENS TO THE PLANTS DURING SPRING?

RECAPITULĂM ÎMPREUNĂ

Ce se întâmplă cu animalele primăvara?

1. Răspunde la întrebări!

Ce este primăvara?

Cum este vremea primăvara?

Ce se întâmplă când vine primăvara?

2. Desparte în silabe cuvintele:

- ALBINĂ
- ZAMBILĂ
- PRIMĂVARA

- SPUNE UNDE SE AFLĂ SUNETUL "A" ÎN CUVINTELE DE MAI SUS

- ALCĂTUIEȘTE PROPOZIȚII CU CUVINTELE DATE

3. Desenează un peisaj de PRIMĂVARĂ așa cum știi tu mai bine!



3.7. Material digital în domeniul DEZVOLTARE SOCIO-EMOȚIONALĂ pentru NIVEL VOCATIONAL propus de Vocational Special Education High School of Athens, Grecia

Numele activității: SOCIALIZARE LA LOCUL DE MUNCĂ

Codul activității: VET_ES_Socialization_at_workplace_RO

Categoria: Dezvoltare socio-emoțională

Nivel: Vocațional

Obiectiv:

- ✓ Dezvoltarea abilităților de comunicare la locul de muncă

Descriere și/sau instrucțiuni: Bazată pe povești sociale care prezintă posibile conflicte la locul de muncă. Elevii trebuie să aleagă reacția potrivită (alegeri multiple)

Informații suplimentare: Se poate folosi și la gimnaziu

APP/program: LIVEWORKSHEETS

Realizat de: profesor de limba greacă Maria Liodi de la Vocational Special Education High School of Athens, Grecia



CUM SĂ FACEȚI FAȚĂ DIFICULTĂȚILOR DE LA LOCUL DE MUNCĂ

Cum să comunicați adecvat cu șeful dvs

SITUAȚIA #1: Ți se cere să faci ceva care ți se pare dificil. Ți-e frică că nu vei reuși



Ce îi răspunzi șefului tau?





PROBLEME CE POT APĂREA CU COLEGII DVS

Cum să construiți relații apropiate și de susținere cu colegii dvs

SITUAȚIA # 5: Îți împărtășești ideile pentru un proiect, dar colegilor tăi nu le plac prea mult sau nu le înțeleg. Așa că îți resping ideile.



Ce le răspundeți colegilor?





3.8. Material digital în domeniul LIMBAJ ȘI COMUNICARE pentru NIVEL VOCATIONAL propus de Vocational Special Education High School of Athens, Grecia

Numele activității: COMUNICARE

Codul activității: VET_LC_Comunication_RO

Categorie: Limbaj și comunicare

Nivel: Vocațional

Obiective:

- ✓ Înțelegerea diferitelor căi de comunicare

Descriere și/sau instrucțiuni: Parcurgând această activitate elevii dobândesc deprinderi despre factori care afectează comunicarea și cum să utilizeze cât mai eficient limbajul în funcție de context.

Informații suplimentare: Se poate folosi și la gimnaziu

APP/program: WORDWALL


Realizat de: prof. de limba engleză Aikaterini Apostolaki de la Vocational Special Education High School of Athens, Greece



0:05

✓ 0

Când cineva vrea să comunice, trebuie să exprime



A

un gând

B

o opinie

C

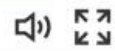
un sentiment

D

toate de mai sus



◀ 1 of 15 ▶



COMUNICARE

by Katrinpal79

Share

Edit Content Embed More

1:51

✓ 0

Dar cum îi vei comunica directorului școlii să te ajute atunci când ești hărțuit (bullied) la școală?



A

Mă vei ajuta sau nu?

B

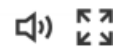
Ascultă ceea ce îți spun?

C

Aș dori să discutăm despre ceva serios



◀ 8 of 15 ▶



COMUNICARE

by Katrinpal79

Share

Edit Content Embed More



2:20

✓ 0

Cum ai de gând să ceri ajutor unui medic
în cazul în care ai o durere de stomac?



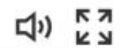
A
Mă doare, nu
poți înțelege?

B
Te rog fă ceva,
mă doare
groaznic!

C
Voi, doctorii,
nu știți nimic!



◀ 12 of 15 ▶



COMUNICARE

by Katrinpal79

Share

Edit Content Embed More

2:44

✓ 0

Și cum vei cere ajutor prietenului
tău pentru aceeași problemă ?

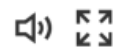


A
Mă doare
stomacul,
mor!

B
Poți face
ceva pentru
că mă doare
foarte tare
stomacul?



◀ 13 of 15 ▶



COMUNICARE

by Katrinpal79

Share

Edit Content Embed More



Capitolul 4: Resurse online

4.1. Biblioteca virtuală Digital PER_SEN

Biblioteca virtuală Digital PER_SEN este o colecție de materiale digitale pentru elevii cu CES, realizată de partenerii proiectului Erasmus+ KA220-SCH - parteneriat de colaborare în domeniul educației școlare “Digital Public Educational Resources for Special Educational Needs students” (Digital PER_SEN).

Biblioteca include peste 72 de materiale digitale, câte au fost prevăzute în proiect, de tipul: prezentări statice sau interactive, povești, filme, jocuri, sarcini potrivite atât pentru activități online cât și pentru activități față în față cu elevi cu cerințe educative speciale din școli speciale și integratoare, împărțite pe diferite categorii, în funcție de domeniul de intervenție și vârstă.

Domeniile de intervenție/dezvoltare cărora ne adresăm sunt:

- ✓ Dezvoltare cognitivă (CD)
- ✓ Limbaj și comunicare (LC)
- ✓ Dezvoltare psihomotrică (motricitate fină și grosieră, culori, forme, schema corporală, orientare spațio-temporală) (PS)
- ✓ Stimulare senzorială (SS)
- ✓ Abilități de bază (mâncat, spălat, îmbrăcat, etc) (BS)
- ✓ Dezvoltare socio-emoțională (ES)

Nivelele de vârstă propuse sunt:

- ✓ primar – până la 10/12 ani (PRI)
- ✓ gimnazial – peste 10/12 ani (SEC)
- ✓ vocational (VET)

Aceste categorii trebuie înțelese ca o sugestie deoarece unele materiale se potrivesc mai multor arii de dezvoltare, așa cum conținuturile pot interfera la nivelul programelor școlare, ce pot fi diferite de la o țară la alta. Nivelele de vârstă sau dezvoltare pot fi de asemenea clasificate diferit de la o țară la alta sau de la o școală la alta.

Materialele digitale au fost realizate de cele 6 școli partenere cu sprijinul celor 2 organizații IT și sunt disponibile în cele 8 limbi ale proiectului: engleză, română, greacă, poloneză, slovenă, turcă, portugheză și spaniolă.



Biblioteca virtuală este disponibilă pe site-ul proiectului: [https://digitalpersen-erasmus.site/ro/home-romana/REZULTATE/Biblioteca virtuală](https://digitalpersen-erasmus.site/ro/home-romana/REZULTATE/Biblioteca_virtuală)

Pentru a căuta și utiliza un material există instrumente de căutare care să vă ajute în biblioteca noastră virtuală.

Accesând butonul **Rezultate**, dacă intri în **Biblioteca virtuală** poți căuta materiale digitale în biblioteca noastră virtuală doar deschizându-le unul câte unul fie **pe domenii de dezvoltare**, fie **pe nivele**.

Dacă știi exact ce cauți, poți folosi și algoritmul nostru de căutare a unor materiale digitale. Trebuie doar să introduci unul sau mai multe cuvinte cheie după cum urmează: **Titlul cărții, Categorie, Limbă**.

Digital Tools for SEN Teachers este o altă opțiune pe care o avem în butonul **Rezultate**. Poți găsi aici instrumente potrivite pentru crearea diferitelor materiale, de tipul: Conținut, Ecran, Învățare, Implicare, Partajare și altele, informații compatibile cu ghidul practic.



4.2. Alte resurse online

Există o varietate de resurse pe care profesorii le pot folosi în clasă în învățământul special și nu numai. De-a lungul anilor aplicații, site-uri web și software-uri au fost dezvoltate în acest scop.

Lista resurselor plătite ce pot fi utilizate în clasă

TTS are o selecție fantastică de resurse de sprijin pentru dislexie disponibile la prețuri avantajoase (discriminare vizuală, memorie și secvențiere, citire și înțelegere, fonetică și ortografie, clasă prietenoasă).

<https://www.tts-international.com/primary/sen-special-direct/dyslexia/>

Resurse pentru predare în educația specială

În domeniul educației speciale, învățarea online sau la distanță oferă o cale utilă pentru a ajunge la elevii cu anumite bariere specifice, care îi împiedică să fie prezenți fizic în sala de clasă. Deși elevii cu nevoi speciale au parte de provocări unice cu care se confruntă în învățare, există multe resurse online ce pot fi folosite atunci când se predă elevilor cu cerințe educative speciale fie la distanță, fie în sala de clasă.

Iată 8 resurse pentru profesorii elevilor cu nevoi speciale de folos în domenii precum: planificarea lecțiilor, strategiile de instruire și sprijinul într-un cadru online.

<https://blog.ecapteach.com/6-resources-for-teaching-special-education-online>

Aplicații pentru elevii din învățământul special

Una dintre principalele preocupări atât pentru profesori, cât și pentru părinți este menținerea elevilor pe direcția potrivită pentru a-și atinge scopurile și obiectivele Programelor de intervenție personalizată (PIP), deoarece acestea sunt adaptate fiecărui elev. De asemenea, profesorii trebuie să colaboreze cu părinții/persoanele de suport pentru a sprijini învățarea acasă. În unele cazuri, elevii sunt obișnuiți să aibă în clasă asistenți, pe lângă profesori. Este o mare responsabilitate pentru persoanele de suport, dar, din fericire, unele dintre instrumentele digitale disponibile acum pot ajuta cu adevărat. Multe aplicații vin cu materiale grozave create de profesori; tutoriale video, planuri de lecție și activități de generalizare.

<https://www.edutopia.org/article/apps-students-special-needs-school-buildings-shutter/>



Resurse destinate profesorilor de educație specială pentru a îmbunătăți învățarea și pentru a maximiza succesul elevilor

Profesorii de educație specială sunt mereu în căutarea unor modalități noi și inovatoare de a ajuta elevii să învețe. O modalitate este de a încorpora utilizarea tehnologiei în practica de predare. Cu web site-urile potrivite se pot realiza lecții captivante, care să-i ajute pe elevi să-și atingă potențialul maxim. În acest articol, vom explora site-uri web care oferă resurse concepute special pentru profesorii de educație specială. De la cursuri online la instrumente și jocuri interactive, aceste site-uri au ceva pentru toată lumea – indiferent de nivelul de experiență sau de expertiză. Nu este un secret pentru nimeni că a fi profesor de educație specială presupune multă muncă. Sunt multe de făcut, de creat și de reținut! Trebuie găsite modalități pentru a face clasa profesorului de educație specială mai ușor de gestionat. În acest scop au fost selectate site-uri care să-i ajute în rezolvarea mai eficientă a problemelor care pot să apară.

<https://scienceandliteracy.org/special-education-teaching-resources/>



Bibliografie

www.erasmusplus.com

www.canva.com

<https://genial.ly/>

www.liveworksheets.com/

<https://wordwall.net/>

<https://kahoot.com>

<https://learningapps.org/createApp.php>

<https://h5p.org/>

www.microsoft.com/en/microsoft-365/powerpoint

<https://scratch.mit.edu/>

<https://unity.com/>

<https://edpuzzle.com>

www.freescreeenrecording.com/

<https://pixabay.com/>

www.freeimages.com



ΕΝΙΑΙΟ ΕΙΔΙΚΟ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΟ
ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΛΥΚΕΙΟ ΑΘΗΝΑΣ



ISBN: 978-606-986-051-9