

More Education and Social Inclusion for Special Education Needs

Curriculum framework consisting of the 8 key competences for lifelong learning and the integration of ICT to teach children with mild intellectual disability.

Annual report 1 2023-2024

Partner organisations

Belgium OID	:E10062642
Turkiye OID	: E102201187
Turkiye OID	: E10075717
Slovenia OID	: E10090040
Greece OID	: E10295362
Romania OID	: E10144290

Agreement number N°: 2022-BE02-KA220-SCH-000088041



Erasmus+



Cuprins

Introducere	3
Contextul și obiectivele proiectului	3
Îmbunătățirea educației speciale prin inovație digitală, pe baza analizei nevoilor	3
Analiza nevoilor	3
Strategii propuse	3
Viziune și impact	4
Conexiuni cu politicile europene	4
Competențele cheie	4
Educația incluzivă și învățarea pe tot parcursul vieții	5
Provocări și direcții de acțiune	5
Viziune europeană	5
MATRICEA CADRULUI CURRICULAR	6
DETALIEREA CADRULUI CURRICULAR	12
COMPETENȚA DE ALFABETIZARE	12
Strategii pentru predarea competențelor de alfabetizare	12
Utilizarea TIC în predarea copiilor cu dizabilitate mintală ușoară	13
Exemple specifice de utilizare a TIC	14
COMPETENȚA MULTILINGVĂ	16
Introducere	16
Utilizarea TIC în predarea copiilor cu dizabilitate mintală ușoară	16
Exemple specifice de utilizare a ICT pentru predarea copiilor cu dizabilitate intelectuală ușoară	17
COMPETENȚA ÎN MATEMATICĂ, ȘTIINȚE, TEHNOLOGIE ȘI INGINERIE	20
Strategii pentru atingerea competenței	20
Utilizarea TIC în predarea copiilor cu deficiență mintală ușoară (MID)	21
COMPETENȚA DIGITALĂ	23
Introducere	23
Utilizarea TIC pentru predarea copiilor cu dizabilitate intelectuală ușoară	24
Exemple concrete de resurse și instrumente TIC integrate	25
COMPETENȚA PERSONALĂ, SOCIALĂ ȘI DE A ÎNVĂȚA SĂ ÎNVEȚI	28
Introducere	28
Utilizarea TIC în predarea copiilor cu dizabilitate mintală ușoară	29
Exemple concrete de utilizare a TIC în predarea copiilor cu dizabilitate mintală ușoară	30
COMPETENȚA CIVICĂ	32
Introducere	32
Exemple concrete de folosire a TIC în predarea educației pentru cetățenie copiilor cu dizabilitate mintală ușoară	33
COMPETENȚA ANTREPRENORIALĂ	35
Introducere generală	35
Utilizarea TIC în predarea copiilor cu dizabilitate mintală ușoară	36
Exemple concrete de utilizare a TIC pentru predarea copiilor cu dizabilitate intelectuală ușoară	38
Bibliografie	40

Introducere

Această **structură curriculară** este elaborată pe baza raportului de analiză a nevoilor realizat în cadrul proiectului Erasmus KA220 SCH intitulat "More Education and Social Inclusion for Special Educational Needs," având numărul de proiect b2022-1-BE02-KA220-SCH000088041.

În cadrul proiectului, scopul principal este de a identifica nevoile elevilor din învățământul special, ale cadrelor didactice, personalului de sprijin și ale familiilor acestora. Pentru a răspunde acestor nevoi, va fi dezvoltată o platformă de educație la distanță, prin elaborarea unor strategii și metodologii specifice.

Proiectul MESI4SEN își propune să sprijine succesul social și academic al elevilor cu cerințe educaționale speciale, în special în perioadele în care aceștia nu pot participa fizic la activitățile școlare sau în afara orelor de curs. De asemenea, proiectul urmărește dezvoltarea competențelor digitale ale profesorilor care lucrează cu acești elevi, pentru a le oferi capacitatea de a crea materiale educaționale originale și adaptate. Totodată, vor fi dezvoltate resurse dedicate familiilor, astfel încât acestea să își poată asuma un rol activ și conștient în sprijinirea dezvoltării propriilor copii.

Contextul și obiectivele proiectului

Urmărind identificarea nevoilor educaționale ale grupului-țintă (elevi, familii și cadre didactice), proiectul are ca obiectiv sprijinirea dezvoltării academice și sociale a acestor copii prin intermediul unei platforme de învățare la distanță, mai ales în contexte dificile, precum perioada pandemiei.

În același timp, proiectul adoptă o viziune orientată spre reducerea inegalităților în educație, promovând accesul echitabil la învățare pentru toți elevii.

Îmbunătățirea educației speciale prin inovație digitală, pe baza analizei nevoilor

Ca răspuns la transformările continue din domeniul educației, în special în educația specială, proiectul Erasmus KA220 SCH intitulat „*Mai multă educație și incluziune socială pentru cerințele educaționale speciale*” (MESI4SEN) urmărește să îmbunătățească procesele educaționale pentru elevii și cadrele didactice din învățământul special, în perioade dificile, precum pandemia.

Printr-o analiză amplă a nevoilor, proiectul evidențiază domeniile esențiale care necesită îmbunătățire și propune strategii inovatoare pentru a răspunde eficient acestor nevoi.

Analiza nevoilor

Analiza a inclus profilurile elevilor, profesorilor și familiilor și a relevat o serie de provocări și oportunități în contextul educației speciale. Profilurile elevilor indică nevoi variate în funcție de vârstă și nivel de dezvoltare a competențelor de bază, a abilităților de comunicare, a autonomiei personale și a motricității. Profilurile cadrelor didactice subliniază existența unui decalaj digital, competențele reduse în utilizarea instrumentelor digitale împiedicând desfășurarea eficientă a activităților online. În ceea ce privește familiile, deși atitudinea generală față de utilizarea tehnologiei este pozitivă, au fost identificate lacune în anumite domenii ale competenței digitale.

Strategii propuse

Pornind de la aceste constatări, proiectul propune o serie de măsuri pentru îmbunătățirea educației speciale prin utilizarea tehnologiilor TIC și promovarea incluziunii. Printre recomandările principale se regăsesc:

- formarea cadrelor didactice și a părinților în utilizarea eficientă a instrumentelor digitale;
- dezvoltarea unei platforme online dedicate învățării, care să ofere conținut atractiv, interactiv și adaptat nevoilor specifice ale elevilor cu CES.

Obiectivul central al proiectului este **crearea de materiale educaționale adaptate pentru elevii cu nevoi speciale**, prin utilizarea unor metode diferențiate de predare și a unor canale variate de comunicare. De asemenea, vor fi dezvoltate **programe de sprijin educațional** și implicare a familiilor, contribuind astfel la construirea unui mediu de învățare incluziv și favorabil dezvoltării fiecărui copil.

În paralel, proiectul are în vedere **îmbunătățirea accesului la tehnologie** pentru elevi și familii, asigurând echitate în ceea ce privește utilizarea resurselor digitale. Se va acorda atenție personalizării învățării și susținerii stării de bine a elevilor, în vederea **dezvoltării autonomiei** acestora și a **creșterii șanselor de reușită** în plan educațional și social.

Viziune și impact

Pe parcursul derulării proiectului, activitățile și strategiile vor fi monitorizate și ajustate în mod constant, pentru a integra bunele practici emergente. Prin colaborare, creativitate și incluziune, proiectul MESI4SEN dorește să producă o transformare pozitivă în educația specială, promovând **drepturile și potențialul fiecărui elev**, indiferent de abilități sau context.

Conexiuni cu politicile europene

Proiectul MESI4SEN, care promovează inovația digitală și practicile incluzive în educația specială, este aliniat cu **Recomandarea Consiliului Uniunii Europene privind competențele-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții** (adoptată la 22 mai 2018). Această recomandare subliniază importanța dezvoltării competențelor esențiale pentru adaptarea continuă a individului la o societate în schimbare, în vederea unei vieți împlinite, a participării active în comunitate, a incluziunii sociale și a unei cariere de succes.

MESI4SEN sprijină dezvoltarea competențelor digitale, a comunicării eficiente și a participării într-un mediu divers, contribuind astfel la formarea unor cetățeni activi și bine pregătiți pentru provocările lumii moderne. Recomandările Consiliului servesc drept reper pentru factorii de decizie și trebuie reflectate în politicile educaționale ale statelor membre, pentru a asigura o educație echitabilă, relevantă și incluzivă.

Competențele cheie

Competențele-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții – Recomandarea Consiliului Uniunii Europene din 2018

În contextul schimbărilor constante din lumea contemporană, Consiliul Uniunii Europene a actualizat, în mai 2018, Recomandarea din 2006 privind competențele-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții, pentru a reflecta mai bine cerințele actuale ale societății. Documentul subliniază importanța dezvoltării unui set de competențe esențiale pentru cetățenii europeni, ca fundament pentru integrarea socială, împlinirea personală și succesul profesional.

Conform noii Recomandări, cele mai importante cunoștințe, abilități și atitudini pentru cetățenii de astăzi sunt următoarele (Uniunea Europeană, 2018):

1. **Competența de literație**
2. **Competența multilingvistică**
3. **Competența matematică și competențele de bază în științe, tehnologii și inginerie**
4. **Competența digitală**
5. **Competența personală, socială și de învățare autonomă**
6. **Competența civică**
7. **Competența de a învăța spiritul antreprenorial**
8. **Conștientizarea și exprimarea culturală**

Prin identificarea și promovarea acestor opt competențe-cheie – precum gândirea critică, abilitățile digitale, comunicarea eficientă și inițiativa antreprenorială – Recomandarea urmărește să ofere indivizilor instrumentele necesare pentru a face față provocărilor actuale, a valorifica oportunitățile și a contribui activ la societate.

Totodată, documentul pune accent pe importanța unei educații incluzive, asigurând accesul tuturor indivizilor, indiferent de contextul lor social sau economic, la experiențe educaționale de calitate, care să susțină dezvoltarea personală și profesională.

Educația incluzivă și învățarea pe tot parcursul vieții

Potrivit Oficiului pentru Publicații al Uniunii Europene (2019), cetățenii de astăzi trebuie să dobândească o gamă variată de competențe pentru a avea acces la locuri de muncă de calitate și pentru a deveni membri activi ai societății. Se subliniază importanța colaborării pentru crearea unui mediu educațional în care fiecare tânăr să beneficieze de educație de calitate, indiferent de mediul din care provine.

Cunoștințele, competențele și atitudinile fiecăruia dintre noi contribuie la construirea unei Europe mai inovatoare, productive și competitive. Schimbările rapide din societate ne obligă să învățăm continuu, pe tot parcursul vieții. Competențe precum gândirea critică, utilizarea responsabilă a mass-mediei și comunicarea eficientă devin din ce în ce mai importante într-o lume complexă și interconectată.

Competențele digitale sunt esențiale nu doar pentru dezvoltarea profesională, ci și pentru învățarea pe tot parcursul vieții. La fel de importante sunt și competențele fundamentale în domeniul lecturii, matematicii și științelor. Pentru ca Europa să rămână competitivă la nivel global, este necesar să încurajăm inovarea și spiritul antreprenorial încă din școală.

Provocări și direcții de acțiune

În prezent, nu toți elevii beneficiază de sprijinul necesar în cadrul sistemului educațional. Studiile recente arată că aproximativ 1 din 5 elevi europeni întâmpină dificultăți în domeniul cititului, scrisului și matematicii – o situație alarmantă care necesită intervenții sistemice. Noua Recomandare a Consiliului din 2018 nu se limitează la a defini competențele necesare, ci oferă și exemple concrete de metode eficiente de predare și învățare a acestor competențe.

Se accentuează nevoia ca statele membre să sprijine profesorii și școlile în procesul educațional, să promoveze predarea transdisciplinară și să faciliteze colaborarea cu mediul economic pentru a oferi elevilor experiențe de învățare autentice. De asemenea, este esențial ca toți elevii să aibă ocazia de a învăța despre antreprenariat în timpul școlarității.

Integrarea **Obiectivelor de Dezvoltare Durabilă ale ONU** în conținuturile educaționale este o altă direcție strategică importantă, care poate susține formarea unor competențe relevante pentru prezent și viitor.

Viziune europeană

Navracsics (2019), comisar pentru educație, cultură, tineret și sport, a subliniat că aceste recomandări sunt concepute pentru a sprijini factorii de decizie din domeniul educației, cadrele didactice și elevii. Accentul este pus pe efortul colectiv de a asigura **acces echitabil la educație de calitate pentru fiecare copil și tânăr**, contribuind astfel la consolidarea **Spațiului European al Educației**.

Cele 8 competențe-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții – integrarea instrumentelor digitale în predarea copiilor cu dizabilitate intelectuală ușoară

Cele 8 competențe-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții sunt esențiale pentru dezvoltarea abilităților și cunoștințelor necesare în lumea actuală (Publications Office of the European Union, 2019). Atunci când lucrăm cu copii cu dizabilitate intelectuală ușoară (DIU), este important să adaptăm activitățile astfel încât să includă aceste competențe, folosind Tehnologia Informației și Comunicațiilor (TIC) ca sprijin în procesul educațional (Alemu, 2015).

Iată exemple concrete despre cum pot fi utilizate TIC pentru a dezvolta fiecare competență:

1. Competența de literație (alfabetizare):

Utilizați cărți electronice interactive și aplicații educaționale care oferă evidențierea textului, narare audio și activități interactive pentru îmbunătățirea citirii și a înțelegerii textului. Încurajați elevii să interacționeze cu texte online, site-uri educaționale sau forumuri adaptate vârstei.

2. Competența multilingvistică:

Folosiți aplicații de învățare a limbilor străine care includ imagini, sunete și jocuri. Activitățile online pot include proiecte colaborative internaționale, videoclipuri în alte limbi sau platforme care le permit copiilor să audă și să repete cuvinte în limbi diferite.

3. Competența matematică și competențele în științe, tehnologie și inginerie (STEM):

Introduceți aplicații și jocuri educaționale pentru numărare, operații de bază sau rezolvarea de probleme. Simulările interactive și materialele virtuale (ex. cuburi virtuale, rigle digitale) pot oferi o experiență practică, clară și motivantă.

4. Competența digitală:

Învățați copiii să utilizeze în siguranță tablete sau laptopuri, să caute informații online și să folosească aplicații simple (ex. prezentări, desene digitale). Pot fi introduse tehnologii asistive, precum aplicații text-to-speech sau recunoaștere vocală, adaptate nevoilor fiecărui copil.

5. Competența personală, socială și de a învăța să înveți:

Platformele de învățare adaptativă pot ajusta nivelul de dificultate în funcție de progresul copilului. Acestea sprijină dezvoltarea motivației, a încrederii în sine și a capacității de a învăța în ritmul propriu.

6. Competența civică:

Învățați copiii să recunoască informațiile corecte din surse digitale sigure și să înțeleagă ce înseamnă un comportament respectuos în mediul online. Activitățile pot include discuții ghidate despre drepturi, reguli, apartenență și responsabilitate digitală.

7. Competența de sensibilizare și exprimare culturală:

Utilizați resurse multimedia (filme, muzică, tururi virtuale) pentru a expune copiii la diversitatea culturală. Copiii pot crea povești digitale, desene sau colaje video pentru a-și exprima identitatea și valorile culturale.

8. Competența antreprenorială:

Oferiți-le copiilor oportunitatea de a dezvolta proiecte simple, cum ar fi o expoziție digitală sau un joc educativ creat cu ajutorul aplicațiilor (ex. Canva, ScratchJr). Astfel, își pot dezvolta inițiativa, creativitatea și spiritul de rezolvare a problemelor.

MATRICEA CADRULUI CURRICULAR

În acest tabel, cele 8 domenii sunt definite la nivel general, iar competențele specifice care pot fi utilizate în cadrul fiecărui domeniu sunt menționate.

În ceea ce privește competențele specifice, sunt oferite câteva exemple concrete de utilizare a TIC (Tehnologia Informației și a Comunicațiilor) de către cadrele didactice și

părinți/îngrijitori pentru a sprijini procesul de învățare al copiilor cu dizabilitate intelectuală ușoară (DIU).

Cele 8 domenii	Definiția generală	Utilizarea TIC pentru a preda copiilor cu dizabilitate intelectuală ușoară în vederea dezvoltării acestor competențe	Competențele necesare în cadrul domeniilor și definiția acestora
Competența de literație	Competența de alfabetizare se referă la capacitatea indivizilor de a înțelege, interpreta și comunica eficient prin diverse forme de limbaj scris. Pentru copiii cu dizabilități intelectuale ușoare, competența de alfabetizare include dezvoltarea abilităților fundamentale de citire, scriere și înțelegere, necesare pentru o comunicare funcțională și pentru participarea în contexte educaționale și sociale.	Utilizarea cărților electronice interactive și a software-urilor educaționale care oferă evidențierea textului, narare audio și activități interactive pentru a îmbunătăți abilitățile de citire și înțelegere. Încurajarea elevilor să interacționeze cu texte online, forumuri și site-uri educaționale pentru a-și dezvolta competențele de alfabetizare.	Intervenție personalizată Raportare la experiența de viață a elevului și mediul familial Abordare multisenzorială Planificare flexibilă a timpului Utilizarea tehnologiei Învățare colaborativă Sistem de recompense Implicarea părinților Evaluare frecventă și dinamică
Competența multilingvă	Competența multilingvă se referă la abilitatea de a utiliza în mod eficient și adecvat diverse limbi în scopuri de comunicare. Aceasta include competențe de alfabetizare, cum ar fi înțelegerea, exprimarea și interpretarea ideilor, atât în formă orală, cât și scrisă, în diverse contexte sociale și culturale. Competența multilingvă implică și dimensiuni istorice și interculturale, facilitând medierea între diferite limbi și mijloace de comunicare. Așa cum este definit în Cadrul European Comun de Referință, aceasta poate include menținerea și	Competența multilingvă implică integrarea resurselor accesibile și a conținutului multilingv în platformele interactive de învățare. Se folosesc materiale vizuale, simboluri și instruire individualizată pentru a răspunde nevoilor diverse de învățare, în timp ce mediile colaborative stimulează interacțiunea între colegi și achiziția limbajului. Cadrele didactice beneficiază	Cunoștințe lingvistice Abilități de comunicare Conștientizare culturală Flexibilitate cognitivă Competență interculturală Strategii de învățare a limbilor Expunere la limbaje diverse Curriculum integrat Mediu suportiv Instruire specializată

	dezvoltarea competenței în limba maternă, precum și dobândirea limbilor oficiale ale diferitelor țări.	de formare și suport pentru a implementa eficient instrumentele TIC, a evalua progresul și a oferi feedback ținut. Prin aceste strategii, copiii cu dizabilitate intelectuală ușoară sunt sprijiniți să-și dezvolte competența multilingvă și să se descurce cu succes în contexte lingvistice diverse.	
Competența matematică și competența în științe, tehnologie și inginerie	Competența se referă la capacitatea de a utiliza eficient conceptele și raționamentul matematic pentru a aborda diverse provocări întâlnite în viața de zi cu zi. Bazată pe o fundamentare solidă în domeniul numerelor, această competență pune accent pe abilitățile de rezolvare a problemelor și pe aplicarea practică. Ea cuprinde priceperea și pregătirea de a folosi metode și reprezentări matematice, cum ar fi formule, modele și grafice, în grade diferite, după necesitate.	Tehnologii asistive, precum cititoarele de ecran, software-ul de conversie vorbire text și dispozitivele alternative de input, pot fi integrate pentru a sprijini elevii cu abilități și stiluri de învățare diferite. Asigurarea accesibilității tuturor resurselor TIC este esențială pentru a răspunde nevoilor diverse ale elevilor cu dizabilități intelectuale ușoare. Colaborarea cu specialiști în educație specială și experți în TIC poate ajuta cadrele didactice să identifice și să implementeze cele mai potrivite soluții tehnologice pentru elevii lor.	Predare diferențiată Utilizarea fenomenelor/relațiilor/regulilor/structurilor din mediul imediat Instrucțiuni simplificate și structurate Alocarea timpului suficient și repetarea frecventă Mediu de învățare eficient Activități interactive și captivante Învățare colaborativă Utilizarea tehnologiei
Competența digitală	Competența digitală presupune utilizarea abilă și responsabilă a tehnologiilor digitale în diverse domenii, precum învățarea, munca și implicarea socială. Aceasta	Învățați copiii să utilizeze dispozitivele digitale, să acceseze informații online în siguranță și să folosească aplicații	Instrucțiuni personalizate Materiale concrete manipulabile Ajutoare vizuale Activități practice, „hands-on”

	cuprinde abilități precum alfabetizarea informațională, comunicarea eficientă, alfabetizarea media, crearea de conținut digital (inclusiv programare), asigurarea siguranței în mediile digitale (inclusiv bunăstarea și securitatea cibernetică), înțelegerea proprietății intelectuale, rezolvarea problemelor și gândirea critică.	software de bază. Introduceți-le tehnologii asistive, precum programele de conversie text-vorbire sau recunoaștere vocală, care pot sprijini nevoile lor de învățare.	Repetiție și revizuire Utilizarea unui limbaj simplificat Dezvoltarea conceptelor pas cu pas Abordare multisenzorială Aplicații în situații reale Consolidare pozitivă Folosirea tehnologiei Învățare în grupuri mici sau individuală Implicarea părinților și a îngrijitorilor Răbdare și încurajare Evaluarea progresului
Competența personală, socială și de a învăța să înveți	Competența personală, socială și de a învăța să înveți cuprinde capacitatea de a face auto-reflecție, de a organiza eficient timpul și informațiile, de a colabora constructiv, de a demonstra reziliență și de a-și gestiona propriul parcurs de învățare și carieră. Această competență implică adaptarea la incertitudine și complexitate, dezvoltarea abilităților de învățare, promovarea bunăstării fizice și emoționale, precum și cultivarea unor obiceiuri sănătoase pentru viitor. În plus, include empatia și gestionarea conflictelor în medii incluzive și suportive.	Folosește tehnologia informației și comunicațiilor (TIC) pentru a oferi experiențe de învățare personalizate, adaptate abilităților și preferințelor de învățare ale fiecărui copil. Încorporează platforme de învățare adaptivă și software educațional care ajustează nivelul de dificultate în funcție de progresul individual, stimulând astfel autonomia și învățarea autodirijată.	Abilități de reglare emoțională Dezvoltarea abilităților sociale Conștientizare de sine și autoapărare Abilități de studiu și organizare Rezolvarea problemelor și luarea deciziilor Gândire critică și metacogniție Comunicare și colaborare Stabilirea obiectivelor și motivația Adaptabilitate și reziliență Abilități de viață și independență
Competența civică	Competența civică presupune capacitatea de a participa în mod responsabil la activități civice și sociale, demonstrând o înțelegere cuprinzătoare a principiilor și cadrului social, economic, juridic și politic. De asemenea, implică conștientizarea evoluțiilor globale și a problemelor	Implicați copiii în activități care le solicită să analizeze, să evalueze și să sintetizeze informații din diverse surse online. Învățați-i să identifice informațiile credibile, să recunoască părtinirile (biasurile) și să ia decizii informate în	Cunoștințe civice Participare în comunitate Înțelegerea sistemelor sociale Raționament etic Luarea deciziilor Respect pentru diversitate Drepturi și responsabilități Rezolvarea problemelor Gândire critică Cetățenie activă

	legate de durabilitate (sustenabilitate).	era digitală. Încurajați-i să participe la dezbateri sau discuții online, unde pot evalua critic puncte de vedere și argumente diferite.	
Competența antreprenorială	Competența antreprenorială presupune capacitatea de a identifica oportunități și idei și de a le transforma în produse, servicii sau inițiative valoroase pentru ceilalți. Ea are la bază creativitatea, gândirea critică și capacitatea de a rezolva probleme, fiind susținută de inițiativă, perseverență și abilități de colaborare. Persoanele cu competențe antreprenoriale știu să planifice și să gestioneze proiecte eficient, având ca scop generarea de valoare culturală, socială sau financiară.	Prezența copiilor instrumente creative precum software de artă digitală, aplicații pentru compoziție muzicală sau platforme de programare, oferindu-le astfel posibilitatea de a-și explora interesele și de a se exprima prin intermediul mediilor digitale. Încurajați-i să conceapă și să dezvolte propriile proiecte, promovând creativitatea, rezolvarea de probleme și inițiativa personală.	Concepte simplificate Activități practice Învățare vizuală și interactivă Jocuri de rol și simulări Planuri de învățare personalizate Încurajarea creativității și inovației Dezvoltarea abilităților sociale Consolidarea încrederii în sine Implicarea părinților și îngrijitorilor Utilizarea tehnologiei și a instrumentelor TIC Implicarea în comunitate Materiale curriculare adaptate
Competența conștientizării și exprimării culturale	Competența în conștientizarea și exprimarea culturală presupune înțelegerea și respectarea diverselor forme de expresie creativă și metode de comunicare din diferite culturi și medii artistice. Aceasta implică implicarea activă, înțelegerea și exprimarea propriilor idei și a rolului social prin mijloace și contexte variate.	Folosește tehnologia ICT pentru a expune copiii la diverse culturi, limbi și perspective prin resurse multimedia, tururi virtuale și schimburi culturale online. Încurajează-i să creeze produse digitale precum videoclipuri, prezentări sau bloguri care să reflecte identitatea și experiențele lor culturale.	Materiale de învățare simplificate și vizuale Repetiție și consistență Activități interactive și practice Jocuri de rol și simulări Planuri de învățare personalizate Învățare între colegi și sisteme de sprijin (buddy systems) Recompensare pozitivă și încurajare Sărbători și evenimente culturale Activități adaptate de exprimare creativă Învățare a limbii accesibilă Mediu incluziv și sigur Implicarea familiei și comunității

DETALIEREA CADRULUI CURRICULAR

COMPETENȚA DE ALFABETIZARE

Competența de alfabetizare se referă la abilitatea individului de a înțelege, interpreta și comunica eficient prin diverse forme de limbaj scris.

Pentru copiii cu deficiențe intelectuale ușoare, competența de alfabetizare presupune dezvoltarea abilităților fundamentale de citire, scriere și înțelegere, necesare pentru comunicarea funcțională și participarea în contexte educaționale și sociale.

Predarea alfabetizării copiilor din învățământul primar cu deficiențe intelectuale ușoare necesită răbdare și o abordare personalizată. Aceasta poate include:

[Strategii pentru predarea competențelor de alfabetizare](#)

1. **Intervenție personalizată**

- Având în vedere ritmurile și dificultățile diferite, este necesar ca etapa de planificare să fie gândită diferit pentru fiecare elev.
- Designul personalizat poate consta în planuri individuale sau adaptări ale curriculumului național.

2. **Raportarea la experiența de viață și mediul familial al elevului**

- Utilizarea obiectelor concrete pentru a primi și a exprima mesaje orale în diferite contexte de comunicare.
- Implicarea elevilor în activități practice și jocuri care presupun numirea, descrierea obiectelor, persoanelor, peisajelor. Crearea de scurte povestiri despre diverse situații.

3. **Abordare multisenzorială**

- Includerea mai multor simțuri în procesul de predare, precum atingerea, văzul și auzul, pentru a facilita procesarea informației de către copiii cu dizabilități intelectuale.
- Duplicarea cuvântului scris prin imagine, fotografie și obiectul reprezentat de cuvânt.

4. **Planificare flexibilă a timpului**

- Planificarea activităților care permit revenirea asupra noțiunilor anterioare atât pentru înțelegere, cât și pentru consolidare.
- Împărțirea conținutului în etape mici și lăsarea unui interval după fiecare etapă pentru evaluare.

5. **Utilizarea tehnologiei**

- Instrumente interactive online și aplicații educaționale pot fi utile pentru predarea alfabetizării copiilor cu dizabilități intelectuale.

6. **Învățare colaborativă**

- Luarea în considerare a claselor cu un număr redus de elevi sau a instruirii individuale pentru a oferi un suport mai personalizat și atenție sporită nevoilor fiecărui elev.
- Folosirea învățării între colegi (peer-to-peer).

7. **Sistem de recompense**

- Se poate folosi un sistem cu jetoane care să utilizeze simboluri, cuvinte.
- Oferirea de întărire pozitivă și laude pentru eforturi și realizări. Sărbătorirea etapelor mici pentru a crește încrederea în sine.

8. **Implicarea părinților**

- Încurajarea părinților să participe activ în procesul de învățare al copilului, oferindu-le resurse și strategii pentru utilizare acasă.
- Comunicarea regulată cu părinții pentru a-i informa despre progresul copilului și pentru a-i implica în stabilirea obiectivelor de învățare.

9. **Evaluare frecventă și dinamică**

- Evaluările frecvente permit adaptarea strategiilor pentru a evita acumularea unor dificultăți.
- Evaluarea dinamică transformă procesul de evaluare într-o situație de învățare în sine.

Utilizarea TIC în predarea copiilor cu dizabilitate mintală ușoară

1. Intervenție personalizată

- folosește instrumente TIC pentru a crea materiale adaptate nevoilor fiecărui elev,
- folosește audiobook-uri și/sau tehnologii asistive pentru citit,
- folosește aplicații de citit precum Epic! care oferă o gamă largă de cărți la diferite niveluri de citire potrivite pentru nevoile copilului.

2. Referire la experiența de viață și mediul familial al elevului

- folosește instrumente TIC pentru a crea materiale care țin cont de viața și mediul elevilor,
- fotografiază acțiuni sau obiecte familiare și pot face propriile lor carduri pentru copii folosind Branscape.

3. Abordare multisenzorială

- implementează table interactive cu software precum Smart Notebook pentru a crea lecții care includ audio, vizual și activități practice,
- folosește aplicații precum Starfall ABCs, care combină elemente vizuale și auditive pentru a preda fonetica și abilitățile de citire.

4. Planificare flexibilă a timpului

- ia în considerare înregistrarea lecțiilor și punerea lor la dispoziția elevilor pentru a le putea revizui împreună cu unul dintre părinți,
- folosește instrumente precum Quizlet pentru crearea de flashcard-uri digitale pe care elevii să le folosească repetat pentru consolidarea vocabularului și a conceptelor cheie,
- fă o listă cu diferite aplicații sau canale YouTube pe care elevii le pot folosi acasă împreună cu părinții,
- folosește aplicația Starfall ABCs care combină elemente vizuale și auditive pentru predarea foneticii și citirii.

5. Utilizarea tehnologiei

- încorporează în lecții dispozitive precum ereadere, table interactive, smartphone-uri,
- stabilește o politică pentru utilizarea acceptabilă a dispozitivelor,
- folosește zilnic, chiar și în clasă online, instrumente precum GSuite,
- utilizează aplicații precum Google Classroom pentru urmărirea temelor și crearea unui mediu structurat de învățare acasă.

6. Învățare colaborativă

- folosește instrumente TIC care permit copiilor să lucreze împreună, folosind aplicații precum PADLET,
- facilitează proiecte de grup virtuale cu instrumente colaborative precum Google Docs, unde elevii pot lucra împreună și se pot sprijini reciproc,
- oferă copilului acces la dispozitive pentru a interacționa și rezolva anumite sarcini împreună cu colegii prin întâlniri online,
- oferă un spațiu unde copilul poate participa la întâlniri online cu colegii sau profesorul,
- organizează întâlniri de joacă sau sesiuni de studiu virtuale folosind platforme pentru a promova interacțiunea socială și învățarea între colegi.

7. Sistem de recompense

- folosește platforme de gamificare și recompensează elevii cu acces la aceste jocuri educaționale,
- creează chestionare interactive și obține feedback instantaneu asupra înțelegerii elevului,
- folosește aplicații pentru monitorizarea progresului precum Prodigy pentru a urmări parcursul de învățare și a identifica ariile ce necesită îmbunătățire.

8. Implicarea părinților

- împărtășește resurse și rapoarte de progres prin platforme precum Seesaw, permițând părinților să fie implicați și informați,

- folosește aplicații de comunicare precum ClassDojo pentru a menține legătura cu profesorii și a primi actualizări privind progresul copilului.

9. Evaluare frecventă și dinamică

- folosește instrumente precum Quizlet pentru crearea de flashcard-uri digitale pe care elevii să le utilizeze repetat pentru consolidarea vocabularului și a conceptelor,
- permite reevaluarea și trimiterea răspunsurilor către părinți,
- încurajează utilizarea canalelor educaționale de pe YouTube care oferă cântece și povești repetitive pentru a întări învățarea.

Exemple specifice de utilizare a TIC pentru a preda copiilor cu dizabilitate intelectuală ușoară

Iată exemple specifice de instrumente și resurse TIC pentru fiecare dintre cele 10 competențe, adaptate atât pentru profesori, cât și pentru părinți:

1. Intervenție personalizată

Profesori

- instrumente Office care permit citirea textului în limba maternă (**Word**) sau chiar înregistrarea vocii profesorului (**PowerPoint**)
- opțiunile de citire oferite de **Adobe Reader**
- folosirea **Raz-Kids**: o platformă online cu cărți și teste pe niveluri care se adaptează nivelului de citire al fiecărui elev

Părinți

- **UpToTen** este un site recomandat copiilor sub 10 ani, pentru aprofundarea conceptelor școlare și limbilor engleză și franceză prin joc. Platforma online, destinată preșcolarilor și elevilor din învățământul primar, este concepută ca o modalitate distractivă de învățare, oferind jocuri, cântece, desene animate, pagini de colorat – toate cu rol educativ.

2. Referire la experiența de viață și mediul familial al elevului

Profesori

- **Quizlet** permite crearea de flashcard-uri, foarte utile în procesul de învățare, deoarece elevii se pot autoevalua și pot decide ce informații trebuie studiate suplimentar.

Părinți

- pot fotografia acțiuni sau obiecte familiare și pot crea propriile carduri pentru copii folosind **Braniscape**.

3. Abordare multisenzorială

Profesori

- **Classroomscreen** – o tablă interactivă foarte asemănătoare cu tabla clasică, care permite introducerea de text.

Părinți

- **Starfall.com** – oferă diverse activități, videoclipuri și exerciții audio pentru a ajuta copiii să citească și să iubească lectura de la o vârstă fragedă.

4. Planificare flexibilă a timpului

Profesori

- **Quizlet** permite crearea de flashcard-uri pentru autoevaluare și consolidare,
- creează propriile resurse pe **Wordwall** și **Liveworksheets**.

Părinți

- **Smartick Brain**, un site cu puzzle-uri și jocuri,
- **Trello**: panouri digitale colaborative pentru organizarea sarcinilor și programelor în familie,
- **Choiceworks**: o aplicație cu program vizual care ajută copiii să înțeleagă și să urmeze rutina zilnică.

5. Utilizarea tehnologiei

Profesori

- iPad-uri/tablete încărcate cu aplicații educaționale adaptate nevoilor copiilor cu dizabilitate intelectuală ușoară.

Părinți

- **LeapFrog LeapPad**: o tabletă prietenoasă pentru copii, concentrată pe jocuri și activități educative.

6. Învățare colaborativă

Profesori

- documente colaborative din **GSuite for Education**: **Jamboard**, **Mindomo**, dar și **Padlet**,
- **Storyjumper** – oferă posibilitatea de a crea, narra și publica cărți proprii tipărite și în format digital.

Părinți

Zoom: organizează întâlniri de joacă virtuale sau sesiuni de studiu pentru a promova interacțiunea socială,

- grupuri **Whatsapp**, **Instagram**: aderă la grupuri de sprijin pentru părinți ai copiilor cu dizabilități pentru a împărtăși resurse și sfaturi,
- **Bookcreator**.

7. Sistem de recompense

Profesori

- platforme de gamificare și recompensează elevii cu acces la aceste jocuri educaționale: **Kahoot!**, **Educaplay**, **Quizizz** sau **LearningApps** și creează chestionare interactive cu feedback instant.

Părinți

- folosesc platforme precum **makebeliefcomics** pentru a recompensa copilul când face ceva bine, de exemplu, îi permit să își creeze propriul desen animat după ce termină temele.

8. Implicarea părinților

Profesori

- **Seesaw**: un instrument digital de portofoliu care permite părinților să vadă progresul copilului și să comunice cu profesorii,
- **Remind**: o aplicație pentru trimiterea de actualizări, memento-uri și comunicare între profesori și părinți.

Părinți

- **ClassDojo**: pentru a rămâne implicați prin actualizări regulate despre comportamentul și progresul copilului,
- **Bloomz**: o aplicație care ține părinții informați despre activitățile din clasă și evenimentele viitoare,
- pentru a menține legătura cu profesorii și a primi actualizări despre progresul copilului.

9. Evaluare frecventă și dinamică

Profesori

- **Google Forms** sau chiar sondaje **Whatsapp** sau **Mentimeter** pentru aplicarea rapidă a evaluărilor.

Părinți

- fac o listă de resurse importante grupate pe categorii folosind **Google Workspace**.

COMPETENȚA MULTILINGVĂ

Competența **multilingvă** implică utilizarea încrezătoare, critică și eficientă a mai multor limbi pentru comunicare, învățare, muncă și participare în societate. Aceasta include înțelegerea vocabularului, gramaticii și sintaxei diferitelor limbi, precum și abilitatea de a asculta, vorbi, citi și scrie în acestea. Această competență include și conștientizarea culturală, recunoscând și respectând normele și valorile culturale asociate fiecărei limbi. De asemenea, necesită flexibilitate cognitivă pentru a comuta între limbi și a aplica corect regulile lingvistice în diverse contexte. Competența interculturală este o componentă esențială, permițând indivizilor să navigheze și să medieze între diferite medii culturale și lingvistice. În final, competența multilingvă presupune utilizarea unor strategii eficiente de învățare a limbilor pentru a dobândi, menține și îmbunătăți competența în mai multe limbi. În mediile educaționale, această competență se dezvoltă prin expunere la limbă, curricula integrată, medii de susținere și instruire specializată, care sunt cruciale pentru a favoriza o înțelegere mai profundă, comunicare eficientă și dezvoltare cognitivă.

Introducere

Competența **multilingvă** este abilitatea de a utiliza și înțelege în mod eficient și adecvat mai multe limbi în diverse contexte pentru comunicare, învățare și participare în societate. Aceasta cuprinde următoarele componente:

- **Cunoștințe lingvistice:** Înțelegerea fonologiei, vocabularului, gramaticii și sintaxei diferitelor limbi.
- **Abilități de comunicare:** Capacitatea de a asculta, vorbi, citi și scrie în mai multe limbi, adaptându-se la diferite contexte culturale și audiențe.
- **Conștientizare culturală:** Recunoașterea și respectarea normelor, valorilor și practicilor culturale asociate fiecărei limbi.
- **Flexibilitate cognitivă:** Abilitatea mentală de a comuta între limbi și de a aplica corect regulile și tiparele lingvistice.
- **Competență interculturală:** Abilitatea de a naviga și media între diferite medii culturale și lingvistice, facilitând înțelegerea reciprocă și colaborarea.
- **Strategii de învățare a limbilor:** Utilizarea unor tehnici eficiente pentru dobândirea, menținerea și îmbunătățirea competenței în mai multe limbi.

În mediul educațional, dezvoltarea competenței **multilingve** include:

- **Expunerea la limbă:** Oferirea oportunităților elevilor de a interacționa cu diferite limbi prin diverse medii și interacțiuni.
- **Curriculum integrat:** Integrarea învățării limbilor în mai multe discipline pentru a promova aplicarea practică a limbilor.
- **Mediu suportiv:** Crearea unei atmosfere incluzive în care diversitatea lingvistică este apreciată și încurajată.
- **Instruire specializată:** Oferirea unor metode didactice adaptate pentru a susține nevoile unice ale elevilor multilingvi, inclusiv a celor cu nevoi speciale.

Utilizarea TIC în predarea copiilor cu dizabilitate mintală ușoară

Competența **multilingvă** implică utilizarea încrezătoare, critică și eficientă a mai multor limbi pentru învățare, muncă și participare în societate. Aceasta include cunoștințe lingvistice, abilități de comunicare, conștientizare culturală, flexibilitate cognitivă, competență interculturală și strategii de învățare a limbilor. Integrarea Tehnologiilor Informației și Comunicațiilor (TIC) în aceste strategii poate îmbunătăți semnificativ dezvoltarea competenței multilingve.

- **Cunoștințe lingvistice:** Instrumentele TIC, cum ar fi aplicațiile pentru învățarea limbilor, dicționarele online și corectoarele gramaticale, pot ajuta elevii să înțeleagă fonologia,

vocabularul, gramatica și sintaxa. Programe precum Duolingo, Rosetta Stone și Babbel oferă lecții interactive și feedback instant, făcând învățarea mai atractivă și eficientă.

- **Abilități de comunicare:** Instrumentele de videoconferință (ex. Zoom) și platformele de schimb lingvistic (ex. Tandem, HelloTalk) permit comunicarea în timp real cu vorbitori nativi, îmbunătățind abilitățile de ascultare și vorbire. E-book-urile și articolele online pot spori competențele de citire, în timp ce blogging-ul și instrumentele digitale de povestire (ex. Storybird) pot dezvolta abilitățile de scriere.

- **Conștientizare culturală:** Tehnologiile de realitate virtuală (**VR**) și realitate augmentată (**AR**) pot cufunda elevii în medii culturale diferite, ajutându-i să înțeleagă și să respecte normele și valorile culturale. Forumurile online și platformele de socializare permit interacțiunea cu persoane din culturi diverse, favorizând schimbul cultural și înțelegerea interculturală.

- **Flexibilitate cognitivă:** Resursele TIC, cum ar fi jocurile educaționale bilingve și multilingve, pot stimula flexibilitatea cognitivă prin provocarea elevilor să comute între limbi. Platformele de învățare adaptativă folosesc algoritmi pentru a ajusta dificultatea conținutului în funcție de progresul elevului, încurajând aplicarea corectă a regulilor lingvistice în contexte diferite.

- **Competență interculturală:** Instrumentele de colaborare online (ex. Google Workspace, Microsoft Teams) facilitează proiecte de grup cu colegi din medii lingvistice și culturale diverse, promovând înțelegerea și comunicarea interculturală. Participarea la programe internaționale de schimb virtual și forumuri de discuții online contribuie la dezvoltarea acestor abilități.

- **Strategii de învățare a limbilor:** TIC oferă diverse instrumente pentru practicarea și consolidarea limbilor, cum ar fi software-ul de repetiție spațiată (ex. Anki) pentru reținerea vocabularului, analiza progresului în învățarea limbilor și planuri personalizate de învățare. Tutorialele online, webinarile și cursurile masive online deschise (**MOOCs**) oferă acces la instruire lingvistică de la experți din întreaga lume.

În mediul educațional, promovarea competenței **multilingve** prin TIC include:

- **Expunerea la limbă:** Utilizarea resurselor multimedia (videoclipuri, podcasturi, site-uri interactive) pentru a expune elevii la diferite limbi și accente. Laboratoarele de limbă echipate cu calculatoare și software de învățare a limbilor pot asigura o practică variată și extinsă.

- **Curriculum integrat:** Încorporarea aplicațiilor pentru învățarea limbilor și a resurselor online în diferite materii pentru a promova aplicarea practică. De exemplu, folosirea instrumentelor specifice limbii în lecțiile de științe sau istorie pentru aprofundarea conținutului și exersarea limbii.

- **Mediu suportiv:** Crearea de comunități online și forumuri de discuții în care diversitatea lingvistică este sărbătorită și încurajată. Clasele virtuale și sistemele de management al învățării (**LMS**) pot facilita instruirea diferențiată, adaptată nevoilor diverse ale elevilor multilingvi.

- **Instruire specializată:** Utilizarea tehnologiilor asistive (ex. text-to-speech, speech-to-text) și a platformelor de învățare adaptativă pentru a sprijini elevii cu nevoi speciale. Instrumentele TIC pot oferi feedback personalizat și oportunități suplimentare de practică, ajutând acești elevi să depășească dificultățile și să atingă competența lingvistică.

Prin integrarea TIC în aceste strategii, educatorii pot crea un mediu de învățare dinamic și incluziv, care susține dezvoltarea competenței **multilingve**, pregătind elevii pentru comunicarea eficientă și participarea într-o lume globalizată.

Exemple specifice de utilizare a ICT pentru predarea copiilor cu dizabilitate intelectuală ușoară

Profesori:

- **Interactive Language Software:** Folosiți aplicații precum Rosetta Stone sau Duolingo for Schools pentru a preda vocabular și gramatică prin lecții interactive și atractive.

Exemplu: Un profesor poate atribui exerciții lingvistice specifice pe Rosetta Stone, care se adaptează ritmului de învățare al elevului și oferă feedback imediat.

- **Digital Phonics Programs:** Implementați programe precum Phonics Hero pentru a preda relațiile sunet-literă și abilități fonetice de bază.

Exemplu: În timpul unei lecții de fonetică, elevii pot folosi Phonics Hero pe tablete pentru a potrivi sunetele cu literele prin jocuri și activități distractive.

Îngrijitori:

- **Language Learning Apps:** Folosiți aplicații precum Endless Alphabet acasă pentru a consolida vocabularul și abilitățile fonetice.

Exemplu: Îngrijitorii pot dedica zilnic timp pentru ca copiii să se joace cu Endless Alphabet, care utilizează animații atractive pentru a preda sunetele literelor și cuvinte noi.

- **Audiobooks and E-Books:** Oferiți acces la cărți electronice cu funcții text-to-speech, cum ar fi cele disponibile pe Epic!.

Exemplu: În timpul lecturii, copiii pot asculta și urmări cărțile audio pe Epic!, ajutându-i să asocieze cuvintele scrise cu sunetele.

Abilități de comunicare

Profesori:

- **Speech-to-Text Tools:** Folosiți unelte precum Google Docs Voice Typing pentru a ajuta elevii să exerseze scrisul prin dictare.

Exemplu: Într-un exercițiu de scriere, elevii pot dicta gândurile, iar Google Docs va transforma vorbirea în text, facilitând exprimarea ideilor.

- **Interactive Storytelling Apps:** Folosiți aplicații precum Book Creator pentru ca elevii să creeze propriile povești.

Exemplu: Elevii pot crea cărți digitale pe Book Creator, adăugând text, imagini și înregistrări vocale pentru a exersa scrisul și vorbitul.

Îngrijitori:

- **Communication Apps:** Folosiți aplicații precum Proloquo2Go pentru a ajuta copiii nonverbal sau cu vorbire limitată să comunice.

Exemplu: Îngrijitorii pot încuraja copiii să folosească Proloquo2Go pentru a-și exprima nevoile și gândurile acasă, îmbunătățind abilitățile de comunicare.

- **Video Chat Tools:** Folosiți unelte de videochat precum Zoom pentru practică lingvistică virtuală cu membrii familiei sau tutori.

Exemplu: Programați apeluri video regulate cu un tutor pentru a exersa abilitățile conversaționale în timp real.

Conștientizare culturală

Profesori:

- **Virtual Field Trips:** Folosiți aplicații VR pentru a explora diferite culturi și locuri istorice.

Exemplu: În timpul unei lecții de studii sociale, elevii pot face o excursie virtuală într-o țară străină, învățând despre cultura și istoria acesteia într-un mod captivant.

- **Cultural Exchange Platforms:** Folosiți platforme precum ePals pentru a conecta clase din întreaga lume.

Exemplu: Elevii pot participa la proiecte cu colegi din alte țări, schimbând informații culturale și exersând competențele lingvistice.

Îngrijitori:

- **Cultural Videos and Documentaries:** Urmăriți videoclipuri educaționale pe platforme precum YouTube Kids care prezintă diferite culturi.

Exemplu: Organizați o „seară culturală” săptămânală în familie, vizionând un videoclip despre o altă țară și discutând tradițiile și obiceiurile acesteia.

- **Interactive Cultural Games:** Folosiți jocuri precum Geoguessr pentru a învăța despre locuri din întreaga lume.

Exemplu: Jucați Geoguessr cu copilul, ghicind locațiile pe baza indiciilor vizuale și discutând aspectele culturale ale fiecărui loc.

Flexibilitate cognitivă

Profesori:

- **Bilingual Learning Apps:** Folosiți aplicații precum Memrise sau Quizlet pentru exersarea vocabularului în mai multe limbi.

Exemplu: Într-o clasă de limbi, elevii pot folosi Quizlet pentru a studia vocabularul atât în limba maternă, cât și în limba țintă, promovând flexibilitatea cognitivă.

- **Multilingual Educational Games:** Implementați jocuri precum BrainPOP ESL care oferă conținut în mai multe limbi.

Exemplu: Folosiți BrainPOP ESL în pauze, permițând elevilor să comute între limbi în timpul jocurilor educative.

Îngrijitori:

- **Language Switching Activities:** Folosiți aplicații precum Bilingual Child pentru a exersa comutarea între limbi.

Exemplu: Implicați copilul în exerciții zilnice cu Bilingual Child, încurajându-l să alterneze între limba maternă și o a doua limbă în timpul activităților.

- **Multilingual Storybooks:** Citiți cărți disponibile în mai multe limbi pe platforme precum Amazon Kindle.

Exemplu: Alternați între citirea unei povești în limba maternă și în limba țintă, ajutând copilul să se obișnuiască cu schimbarea limbii.

Competență interculturală

Profesori:

- **Collaborative Online Projects:** Folosiți unelte precum Google Classroom pentru a colabora cu elevi din medii culturale diferite.

Exemplu: Organizați un proiect unde elevii lucrează cu o clasă parteneră din altă țară la o temă comună, promovând comunicarea interculturală.

- **Cultural Simulation Games:** Folosiți jocuri precum Minecraft Education Edition pentru a crea și explora medii culturale diverse.

Exemplu: Organizați un proiect în care elevii construiesc replici ale unor monumente culturale în Minecraft, învățând despre semnificația și istoria acestora.

Îngrijitori:

- **Language Exchange Apps:** Folosiți aplicații precum HelloTalk pentru a conecta copilul cu vorbitori nativi ai diferitelor limbi.

Exemplu: Încurajați copilul să petreacă timp pe HelloTalk, discutând cu colegi din alte țări pentru a exersa limba și a învăța despre culturi diferite.

- **Family Cultural Activities:** Folosiți resurse precum Pinterest pentru a găsi activități și meșteșuguri culturale.

Exemplu: Planificați o activitate culturală săptămânală bazată pe o altă țară, cum ar fi gătitul unui fel tradițional sau realizarea unui meșteșug cultural, pentru a învăța și aprecia diversitatea culturală.

Strategii de învățare a limbilor

Profesori:

- **Adaptive Learning Platforms:** Folosiți platforme precum Khan Academy care se adaptează ritmului de învățare al elevului.

Exemplu: Atribuiți exerciții de limbă pe Khan Academy, care oferă feedback personalizat și ajustează dificultatea în funcție de performanța elevului.

- **Spaced Repetition Software:** Folosiți unelte precum Anki pentru a ajuta elevii să memoreze vocabularul prin repetare spațiată.

Exemplu: Creați seturi personalizate în Anki pentru cuvinte de vocabular, asigurând recurența și reținerea pe termen lung.

Îngrijitori:

- **Daily Practice Apps:** Folosiți aplicații precum Duolingo pentru practică zilnică a limbilor.

Exemplu: Stabiliți un obiectiv zilnic ca copilul să finalizeze o lecție pe Duolingo, consolidând practica constantă și reținerea limbii.

- **Language Learning Games:** Folosiți jocuri precum Lingokids care fac învățarea distractivă și interactivă.

Exemplu: Programați sesiuni regulate de joc cu Lingokids, unde copilul poate învăța și exersa limba prin jocuri și activități interactive.

COMPETENȚA ÎN MATEMATICĂ, ȘTIINȚE, TEHNOLOGIE ȘI INGINERIE

1. **Competența matematică** reprezintă capacitatea de a dezvolta și aplica gândirea și intuiția matematică pentru a rezolva o varietate de probleme în situații cotidiene.

2. **Competența în științe** este capacitatea și disponibilitatea de a explica lumea naturală utilizând cunoștințe, observații și experimente, în scopul formulării de întrebări și tragerii de concluzii bazate pe dovezi.

3. **Competențele în tehnologie și inginerie** presupun aplicarea cunoștințelor ca răspuns la nevoi sau dorințe umane percepute. Totodată, competența în știință, tehnologie și inginerie implică înțelegerea schimbărilor cauzate de activitatea umană și asumarea responsabilității ca cetățean.

Strategii pentru atingerea competenței

1. **Predare diferențiată:**

Adaptarea lecțiilor la stilurile și abilitățile individuale de învățare ale fiecărui elev, pentru a le permite să înțeleagă conceptele matematice și științifice în ritmul propriu.

2. **Utilizarea fenomenelor/relațiilor/regularităților/structurilor din mediul apropiat:**

Este important ca un copil cu dizabilitate să se poată adapta la mediul în care trăiește, prin observarea regularităților și a modelelor repetitive.

3. **Instrucțiuni simplificate și structurate:**

Descompunerea problemelor și a instrucțiunilor complexe în pași accesibili, pentru a evita supraîncărcarea elevilor și pentru a susține înțelegerea.

4. **Timp suficient și repetiții:**

Copiii cu deficiență mintală au nevoie de mai mult timp pentru a înțelege anumite concepte și de mai multe repetiții.

Este recomandat să se rezolve mai multe probleme sau exerciții de același tip, schimbând doar datele, nu și metoda de rezolvare.

5. **Mediu de învățare eficient:**

Orice situație din clasă ar trebui transformată într-o oportunitate de învățare și consolidare a abilităților și cunoștințelor.

6. **Activități interactive și captivante:**

Integrarea experimentelor practice, jocurilor interactive și scenariilor de rezolvare a problemelor din viața reală pentru a face învățarea mai atractivă și relevantă.

7. **Învățare colaborativă:**

- Luați în considerare clase mai mici sau predare individualizată pentru a oferi sprijin personalizat fiecărui elev.

- Se poate utiliza și învățarea între colegi (peer-to-peer learning).

8. Utilizarea tehnologiei:

Folosirea de software educațional, aplicații și instrumente digitale pentru a oferi experiențe de învățare interactive și adaptative, personalizate în funcție de nevoile fiecărui elev.

Utilizarea TIC în predarea copiilor cu deficiență mintală ușoară (MID)

1. Predare diferențiată:

- *IXL Math* îi ajută pe elevi să stăpânească abilități esențiale în ritmul propriu, prin întrebări interactive și distractive.

- *Mquest*

- *Khan Academy* oferă exerciții de practică, videoclipuri explicative și un tablou de bord personalizat care permite învățarea individuală, în clasă și în afara ei.

2. Utilizarea fenomenelor/relațiilor/regularităților/structurilor din mediul apropiat:

- *Phet.colorado.edu* oferă o colecție de simulări interactive, distractive și bazate pe cercetare, pentru predarea științelor și matematicii.

3. Instrucțiuni simplificate și structurate:

- *Choiceworks*: ajută la crearea de programe vizuale și la descompunerea sarcinilor în pași.

- *Todo Math*: ghidează elevii prin probleme de matematică, cu instrucțiuni pas cu pas.

4. Timp suficient și repetiții:

- creează evaluări online care permit repetarea și trimiterea de răspunsuri multiple de pe același dispozitiv și asigură-te că elevul primește o copie a răspunsurilor sale și feedback imediat.

- creează un canal propriu de *YouTube* pentru a încărca lecții și videoclipuri dedicate elevilor tăi.

5. Mediu de învățare eficient:

- *Minecraft: Education Edition* implică elevii în proiecte interactive de matematică, știință și inginerie.

- Lumea virtuală oferă recapitulări fără riscuri pentru formarea de abilități reale în medii simulate și autentice (*Second Life, Activeworlds, Disney's*).

6. Activități interactive și captivante:

- familiarizează elevii cu platforme precum *Toontown, Club Penguin, KidsCom, Tootsville* și *Habbo*.

7. Învățare colaborativă:

- Folosește instrumente pentru crearea de bloguri: *Edublogs, Google Blogger* și *WordPress*.

- *Google Docs*: facilitează redactarea colaborativă și proiectele comune între elevi.

8. Utilizarea tehnologiei:

- aplicații și instrumente generice – de exemplu, instrumente de productivitate și creare de conținut, care pot fi utilizate pentru realizarea mai multor sarcini diverse.

Srategii	Exemple pentru cadre didactice	Exemple pentru părinți
Instruire diferențiată	Instrumente de creare a întrebărilor care facilitează personalizarea acestora – <i>Hot Potatoes, That Quiz, ExamTime, TestmozBrain, POP Science</i> poate crește capacitatea elevilor de a înțelege texte științifice și de a scrie explicații clare pentru a susține afirmații științifice.	Folosiți platforme cu resurse care pot fi vizualizate de mai multe ori sau puse pe pauză – <i>Discovery Education, Khan Academy, YouTube EDU</i>

Srategii	Exemple pentru cadre didactice	Exemple pentru părinți
Utilizarea fenomenelor/relațiilor/structurilor din mediul apropiat	Integrați table interactive și tablete cu ecran tactil pentru a permite elevilor să manipuleze obiecte și să rezolve probleme vizual și kinestezic. Programe precum <i>SMART Notebook</i> pot fi deosebit de eficiente.	Folosiți aplicații precum <i>Montessori Numbers</i> sau <i>Simple Machines by Tinybop</i> , care oferă experiențe tactile și interactive pentru a ajuta copiii să înțeleagă concepte abstracte prin angajare senzorială.
Instrucțiuni simplificate și structurate	Utilizați aplicații pentru programe vizuale zilnice, precum <i>Choiceworks</i> sau <i>Kid in Story Book Maker</i> , pentru a împărți sarcinile în pași clari, ajutând elevii să urmeze instrucțiunile și să rămână organizați.	Consolidați învățarea structurată cu aplicații precum <i>Todo Math</i> , care oferă instrucțiuni clare, pas cu pas, facilitând înțelegerea de către copii.
Timp suficient și repetiții	Utilizați aplicații de repetiție spațiată precum <i>Anki</i> sau <i>Quizlet</i> pentru a ajuta elevii să revadă și să consolideze conceptele cheie în mod regulat.	Încurajați practica constantă acasă cu instrumente precum <i>Math Facts Pro</i> sau <i>Science360</i> , care oferă repetiție structurată și oportunități de exersare.
Mediu de învățare eficient	<i>PBS Kids</i> oferă o gamă diversificată de jocuri și videoclipuri educaționale, acoperind numeroase teme și domenii de interes. <i>MathPDR</i> , o colecție online de lecții de matematică (în limba română), poate fi de mare ajutor pentru aprofundarea cunoștințelor predate la clasă.	Învăță cum să folosești <i>Google Lens</i> pentru a căuta plante, animale etc. pe internet.
Activități interactive și captivante	Integrați instrumente de simulare și învățare bazată pe jocuri, precum <i>PhET Interactive Simulations</i> pentru concepte științifice sau <i>Tynker</i> pentru noțiuni de bază în programare și tehnologie.	<i>Powtoon</i> este un serviciu online unde puteți crea prezentări animate. Sprijiniți învățarea cu jocuri educative și aplicații interactive precum <i>ABCmouse</i> pentru abilități STEM de bază sau <i>Minecraft: Education Edition</i> pentru explorarea

Srategii	Exemple pentru cadre didactice	Exemple pentru părinți
Învățare colaborativă	Partajare foto: <i>Flickr</i>, <i>Instagram</i>, Partajare video: <i>Vimeo</i>, <i>YouTube</i>, <i>YouTube EDU</i>, <i>TeacherTube</i> Partajare prezentări: <i>Slideshare</i> Facilitați proiecte colaborative folosind instrumente precum <i>Google Docs</i> și <i>Google Slides</i>, permițând elevilor să lucreze împreună la proiecte de matematică și științe, să-și împărtășească ideile și să învețe unii de la alții.	principiilor de inginerie și design. Folosiți site-uri de social bookmarking pentru a colecta, stoca, gestiona și distribui linkuri / marcaje și, în unele cazuri, articole și imagini. Exemple: <i>Diigo</i>, <i>Learnist</i>, <i>Pinterest</i> Încurajați interacțiunea între colegi cu platforme de învățare socială sigure și monitorizate precum <i>Schoology</i>, unde copiii pot colabora la activități educaționale și își pot împărtăși lucrările.
Utilizarea tehnologiei	Folosiți kituri de robotică educațională precum <i>LEGO Education WeDo</i> sau <i>Ozobot</i> pentru a preda abilități de bază în inginerie și programare prin proiecte practice și interactive.	Încurajați explorarea conceptelor STEM cu kituri științifice de acasă, sprijinite de videoclipuri explicative de pe <i>YouTube Kids</i> sau aplicații precum <i>Science Journal</i> de la Google.

COMPETENȚA DIGITALĂ

Introducere

Competența digitală presupune utilizarea cu încredere, în mod critic și responsabil a tehnologiilor digitale, precum și implicarea în acestea, în scopuri de învățare, muncă și participare în societate. Aceasta include alfabetizarea informațională și a datelor, comunicarea și colaborarea, alfabetizarea media, **crearea de conținut digital** (inclusiv programarea), **siguranța** (inclusiv **bunăstarea digitală** și competențele legate de **securitatea cibernetică**), întrebări legate de **drepturile de proprietate intelectuală**, rezolvarea de probleme și gândirea critică.

Calculatoarele și tehnologia informației aferentă sunt programe adaptate pentru elevii din învățământul primar, servind drept instrumente importante în formarea abilităților de bază necesare pentru recepția orală și scrisă eficientă și pentru comunicarea informației. Pe lângă dobândirea competențelor de alfabetizare digitală, acestea permit adaptarea disciplinelor pentru elevii cu cerințe educaționale speciale, precum și notarea distinctă a conceptelor și realizarea unor produse estetice, contribuind astfel la atingerea unor obiective educaționale de calitate superioară. Cunoștințele dobândite oferă elevilor siguranță emoțională și socială, deoarece provocările cu care se confruntă nu sunt asociate constant cu eșecul. Acest lucru

determină o motivație mai mare pentru acumularea de noi cunoștințe, aspect deosebit de important pentru elevii cu nevoi speciale care au avut dificultăți în învățare. Prin urmare, disciplina joacă un rol important și de neînlocuit în dezvoltarea cognitivă și conativă a elevilor cu cerințe educaționale speciale.

Utilizarea TIC pentru predarea copiilor cu dizabilitate intelectuală ușoară

Iată cum TIC poate fi integrată în strategiile de predare:

- **Instruire individualizată:**

Utilizați software educațional sau aplicații care se adaptează ritmului și preferințelor fiecărui copil, oferind o instruire personalizată în funcție de nevoile acestuia.

- **Materiale concrete:**

Integrați simulări digitale interactive sau materiale virtuale manipulabile care permit copiilor să exploreze și să manipuleze obiecte digitale pentru a înțelege conceptele abstracte.

- **Ajutoare vizuale:**

Integrați prezentări multimedia, table interactive sau instrumente digitale de tip „storytelling” pentru a reprezenta vizual informațiile și a îmbunătăți înțelegerea.

- **Activități practice:**

Utilizați jocuri educaționale sau simulări care necesită participare activă și manipularea instrumentelor și interfețelor digitale pentru consolidarea învățării.

- **Repetiție și recapitulare:**

Implementați aplicații bazate pe repetiție la intervale (spaced repetition) sau fișe digitale de tip flashcard pentru a revizui regulat și interactiv conceptele.

- **Utilizarea unui limbaj simplificat:**

Utilizați software de tip text-to-speech sau asistenți vocali digitali pentru a oferi explicații și instrucțiuni într-un limbaj clar și simplificat, sprijinind înțelegerea.

- **Fragmentarea conceptelor:**

Utilizați tutoriale multimedia sau module de învățare interactive care împart conceptele complexe în unități mai mici, ușor de asimilat, cu elemente interactive pentru consolidare.

- **Abordare multisenzorială:**

Integrați resurse digitale care implică mai multe simțuri, precum prezentări multimedia interactive sau experiențe de realitate virtuală, pentru a îmbunătăți învățarea prin diverse modalități.

- **Aplicații în viața reală:**

Utilizați simulări educaționale sau excursii virtuale pentru a conecta experiențele digitale de învățare cu contexte reale, permițând copiilor să aplice competențele digitale în situații practice.

- **Recompensare pozitivă:**

Implementați elemente de gamificare în software-urile sau aplicațiile educaționale, precum insigne sau recompense, pentru a oferi feedback pozitiv și întărire în atingerea obiectivelor de învățare.

- **Utilizarea tehnologiei:**

Integrați instrumente tehnologice asistive, precum software de tip speech-to-text sau dispozitive de intrare adaptate, pentru a răspunde nevoilor diverse și a facilita accesul la resursele digitale.

- **Instruire individuală sau în grupuri mici:**

Folosiți platforme de videoconferință sau medii de tutoriat online pentru a oferi instruire personalizată și sprijin într-un cadru virtual, individual sau în grup restrâns.

- **Implicarea părinților și îngrijitorilor:**

Utilizați instrumente digitale de comunicare, precum aplicații de mesagerie sau platforme online, pentru a ține părinții informați cu privire la progresul copilului și a-i implica în sprijinirea învățării digitale acasă.

- **Răbdare și încurajare:**

Utilizați platforme digitale pentru a oferi încurajare și feedback continuu, cum ar fi mesaje personalizate sau recompense virtuale, pentru a crea un mediu de învățare pozitiv.

- **Evaluarea progresului:**

Utilizați instrumente digitale de evaluare și sisteme de management al învățării pentru a urmări și monitoriza progresul fiecărui copil în dobândirea competențelor digitale, permițând intervenții și feedback în timp util.

Calculatoarele și tehnologia informației aferentă reprezintă instrumente esențiale pentru elevii din învățământul primar, oferind programe adaptate care sunt esențiale în formarea abilităților de bază pentru o receptare și comunicare orală și scrisă eficientă a informațiilor. În plus față de dobândirea alfabetizării digitale, acestea facilitează înțelegerea disciplinelor pentru elevii cu nevoi speciale, ajută la notarea distinctă a conceptelor și permit realizarea de produse estetice, contribuind astfel la obținerea unor rezultate educaționale de calitate superioară. Cunoștințele dobândite le oferă elevilor siguranță emoțională și socială, reducând probabilitatea de eșec. Totodată, sporesc motivația pentru dobândirea de cunoștințe noi, aspect deosebit de important pentru elevii cu cerințe educaționale speciale care au avut dificultăți anterioare în procesul de învățare.

Exemple concrete de resurse și instrumente TIC integrate

1. Instruire individualizată:

- Utilizați aplicații și software educaționale cu funcții de învățare adaptivă, care permit personalizarea conținutului în funcție de nevoile și progresul fiecărui copil.
- Profesorii pot folosi platforme de tip LMS (Learning Management System), precum **Moodle** sau **Google Classroom**, pentru a oferi teme și resurse personalizate.
- Părinții pot accesa aplicații sau site-uri recomandate de profesori pentru a consolida abilitățile digitale acasă.
- Implementați tehnologii asistive precum software de tip text-în-vorbire, recunoaștere vocală sau cititoare de ecran.
- **Profesori:** Platforme adaptive precum **DreamBox** sau **Khan Academy** oferă trasee personalizate de învățare.
- **Părinți:** Platforme de meditații online precum **Khan Academy** sau **Chegg Tutors** pot sprijini copilul suplimentar.

2. Manipulative concret:

- Utilizați resurse multimedia (video, animații, simulări interactive) pentru prezentarea noțiunilor într-un mod multisenzorial.
- Profesorii pot crea prezentări interactive cu **PowerPoint** sau **Prezi**, incluzând elemente vizuale și auditive.
- Părinții pot folosi canale educaționale de pe YouTube sau podcasturi.
- Integrați aplicații de **storytelling digital**, cu componente vizuale, auditive și tactile.
- **Profesori:** Aplicații precum **Scratch** sau **Tynker** oferă activități interactive de programare vizuală.
- **Părinți:** Cărți audio sau electronice disponibile prin **Audible** sau **Kindle** sunt o alternativă accesibilă.

3. Suport vizual:

- Creați materiale vizuale (programe, hărți conceptuale) folosind instrumente digitale precum **Canva**, **Piktochart**, **Word**, **PowerPoint** sau **Google Drawings**.
- Utilizați imagini, pictograme și simboluri pentru a sprijini înțelegerea noțiunilor digitale.
- **Profesori:** Aplicații PECS precum **Proloquo2Go** sau **TouchChat** pentru elevii nonverbali.
- **Părinți:** Aplicații precum **Pictello** sau **GoTalk NOW** permit personalizarea sprijinului vizual pentru comunicare.

4. Activități practice:

- Acces la aplicații educaționale și jocuri interactive care oferă experiențe practice.
- Profesorii pot integra jocuri și simulări din **PBS Kids** sau **National Geographic Kids**.
- Părinții pot încuraja jocuri educative precum aplicațiile **Toca Boca** sau **LEGO Building Instructions**.

- **Profesori:** Realitate virtuală (VR) și augmentată (AR)

- **Părinți:** Kituri DIY precum **littleBits** sau **Circuit Scribe** pentru construcții și programări simple.

5. Repetiție și consolidare:

- Utilizați aplicații cu flashcarduri digitale sau chestionare interactive (**Quizlet**, **Anki**, **StudyStack**).

- Creați **portofolii digitale** (e-portfolios) unde copiii își documentează și reflectă asupra progresului.

- **Profesori:** LMS-urile pot genera chestionare de autoevaluare și ghiduri interactive.

- **Părinți:** Accesați aplicații cu activități repetitive și monitorizarea progresului.

6. Utilizarea limbajului simplificat:

- Software de conversie text-în-vorbire (**NaturalReader**, **Read&Write**) și sisteme bazate pe simboluri (**Boardmaker**, **Pictogram**).

- **Profesori:** Prezentări multimedia interactive, aplicații de învățare a vocabularului cu suport audio și vizual.

- **Părinți:** Aplicații de povești interactive, cu text simplificat și suport audio pentru acasă.

7. Fragmentarea conceptelor:

- Tutoriale interactive (**PhET**, **ChemCollective**), aplicații de hărți mentale (**Coggle**, **MindMeister**).

- **Profesori:** Aleg resurse care introduc conceptele pe etape mici, cu explicații vizuale și pași clari.

- **Părinți:** Utilizează software interactiv care fragmentează conținutul și oferă suport gradual.

8. Abordare multisenzorială:

- Prezentări multimedia care combină imagini, sunet și interactivitate.

- **Profesori:** Utilizarea aplicațiilor educaționale interactive (ex. **Scratch**, **Tynker**).

- **Părinți:** Podcasturi educaționale, cărți audio, e-book-uri cu funcții tactile și audio.

9. Aplicații din viața reală:

- Simulări VR/AR pentru explorarea unor medii reale (**Nearpod VR**).

- Proiecte de storytelling digital (**Adobe Spark**, **Microsoft Sway**).

- **Profesori:** Sisteme de notificare vizuală sau auditivă pentru urmarea instrucțiunilor digitale.

- **Părinți:** Tehnici de modelare video pentru învățarea comportamentelor digitale.

10. Recompensare pozitivă:

- Sisteme de recompense digitale (**ClassDojo**, **Classcraft**, **ChorePad**, **Habitica**).

- **Profesori:** Elemente de gamificare – puncte, insigne, premii.

- **Părinți:** Aplicații de monitorizare și recompensare a progresului în competențele digitale.

11. Utilizarea tehnologiei:

- Identificați tehnologii asistive: dispozitive de intrare alternative, interfețe cu butoane, mărire ecran etc.

- Asigurați formate alternative, setări personalizabile și conținut accesibil.

- **Profesori:** Software de dictare (**Dragon NaturallySpeaking**), cititoare de ecran (**JAWS**).

- **Părinți:** Aplicații educaționale pentru copii cu DIU, precum **Special iApps** sau **Starfall**.

12. Grupuri mici / Sprijin individual:

- Instrumente de analiză a sarcinilor (**Lucidchart**, **MindMeister**) sau aplicații de management al sarcinilor (**Todoist**, **Any.do**, **Trello**, **Asana**).

- **Profesori:** Checklisturi digitale pentru organizarea și monitorizarea progresului.

- **Părinți:** Tutoriale video (**YouTube**, **Khan Academy**) pentru ghidaj pas cu pas.

13. Implicarea părinților:

- Furnizați resurse digitale și tutoriale pentru acasă.
- Canale de comunicare digitală: **newslettere, portale pentru părinți, forumuri.**
- **Profesori:** Platforme precum **Remind** sau **Seesaw** pentru partajarea activităților.
- **Părinți:** Aplicații de implicare parentală (**ParentSquare, ClassTag**).

14. Răbdare și încurajare:

- Cronometre vizuale interactive pentru a susține înțelegerea timpului de așteptare.
- Feedback digital personalizat (înregistrări vocale, mesaje text).
- **Profesori:** Platforme de mesagerie digitală (**Class Messenger, Slack**).
- **Părinți:** Portofolii digitale (**Seesaw, Padlet**) pentru celebrarea progresului.

15. Evaluarea progresului:

- Instrumente de evaluare digitală (**Formative, Socrative**), chestionare interactive.
- Dashboard-uri cu analize de învățare din LMS pentru urmărirea progresului.
- **Profesori:** Evaluări adaptive online, portofolii digitale, analiză de date.
- **Părinți:** Aplicații cu funcții de urmărire a activităților, conferințe online pentru stabilirea obiectivelor.

Aceste exemple sunt **aliniat** cu curriculumul pentru competențe digitale în învățământul **primar** și pot fi adaptate în funcție de nivelul și nevoile fiecărui copil. Alegerea instrumentelor trebuie făcută în funcție de **abilitățile individuale și acomodările necesare**.

COMPETENȚA PERSONALĂ, SOCIALĂ ȘI DE A ÎNVĂȚA SĂ ÎNVEȚI

Introducere

Competența personală, socială și de a învăța să înveți presupune dezvoltarea abilităților și atitudinilor necesare pentru dezvoltarea personală, relații sănătoase și strategii eficiente de învățare. Aceasta include conștientizarea de sine, autocontrolul, conștientizarea socială, abilitățile de relaționare, luarea deciziilor responsabile și obiceiuri eficiente de învățare.

Introducere generală

Predarea competențelor **personal, social, and learning to learn** copiilor din învățământul primar cu **dizabilitate intelectuală ușoară** necesită o abordare răbdătoare și personalizată, adaptată nevoilor lor specifice. Strategiile pentru a atinge acest obiectiv includ:

1. Abilități de reglare emoțională:

- Implementarea programelor vizuale și a cronometrelor prin aplicații digitale pentru a ajuta copiii să gestioneze tranzițiile și să-și regleze eficient emoțiile.
- Utilizarea de povești interactive și videoclipuri cu personaje ușor de identificat pentru a învăța recunoașterea emoțiilor și strategiile de coping.

2. Dezvoltarea abilităților sociale:

- Utilizarea aplicațiilor și jocurilor pentru antrenarea abilităților sociale, pentru a exersa rândul la vorbire, împărtășirea lucrurilor și rezolvarea de probleme în contexte sociale.
- Crearea de grupuri virtuale de colegi sau forumuri online în care copiii pot participa la interacțiuni sociale structurate și activități colaborative.

3. Conștientizarea de sine și auto-reprezentarea:

- Introducerea jurnalelor digitale sau a blogurilor reflexive unde copiii își pot exprima gândurile, sentimentele și obiectivele, dezvoltând astfel conștientizarea și exprimarea de sine.
- Introducerea tehnologiilor asistive, precum software-ul de conversie a vorbirii în text, pentru a sprijini copiii să-și comunice eficient nevoile și preferințele.

4. Abilități de învățare și organizare:

- Introducerea planificatoarelor digitale sau a aplicațiilor de gestionare a sarcinilor pentru a ajuta copiii să-și organizeze temele, programul și responsabilitățile.
- Oferirea de acces la jocuri educaționale și simulări care consolidează abilitățile de învățare, gestionarea timpului și gândirea critică.

5. Rezolvare de probleme și luarea deciziilor:

- Implicarea copiilor în activități interactive de rezolvare de probleme și puzzle-uri prin aplicații educaționale și platforme online.
- Facilitarea scenariilor sau simulărilor virtuale în care copiii pot exersa luarea deciziilor și evaluarea rezultatelor într-un mediu sigur.

6. Gândire critică și metacogniție:

- Utilizarea instrumentelor de storytelling digital și a resurselor multimedia pentru a încuraja copiii să analizeze, să evalueze și să tragă concluzii din informații.
- Utilizarea de chestionare online și provocări interactive pentru a stimula gândirea critică și reflecția asupra proceselor de învățare.

7. Comunicare și colaborare:

- Utilizarea instrumentelor de videoconferință pentru discuții de grup virtuale și proiecte colaborative, promovând comunicarea și lucrul în echipă.
- Introducerea proiectelor de storytelling digital sau multimedia care necesită colaborare și comunicare eficientă între colegi.

8. Stabilirea de obiective și motivație:

- Implementarea instrumentelor digitale de stabilire a obiectivelor sau a aplicațiilor de urmărire a progresului pentru a sprijini copiii în stabilirea, monitorizarea și atingerea obiectivelor personale și academice.
- Integrarea elementelor de gamificare în activitățile de învățare, cum ar fi obținerea de insigne digitale sau recompense pentru finalizarea sarcinilor și atingerea reperelor.

9. Adaptabilitate și reziliență:

- Oferirea de acces la platforme de învățare adaptivă care ajustează conținutul și ritmul în funcție de nevoile și progresul fiecărui copil.
- Utilizarea resurselor digitale și a comunităților online pentru a împărtăși povești de reziliență și a inspira copiii să depășească provocările și obstacolele.

10. Abilități de viață și independență:

- Introducerea aplicațiilor educaționale și a simulărilor care predau abilități practice de viață, cum ar fi gestionarea banilor, cumpărăturile sau igiena personală.
- Facilitarea scenariilor de joc de rol virtual în care copiii pot exersa abilități de viață independentă într-un mediu digital.

Prin integrarea acestor strategii, cadrele didactice pot sprijini dezvoltarea competențelor **personal, social, and learning to learn** la copiii cu **dizabilitate intelectuală ușoară**, oferindu-le șansa de a reuși atât academic, cât și social.

Utilizarea TIC în predarea copiilor cu **dizabilitate mintală ușoară**

Iată exemple concrete despre cum pot fi integrate **tehnologiile informației și comunicațiilor (TIC)** în predarea copiilor cu **dizabilitate mintală ușoară** pentru dezvoltarea competențelor **personale, sociale** și de **a învăța să înveți**:

1. Abilități de reglare emoțională:

- **Instrument TIC:** Utilizarea aplicațiilor sau programelor de recunoaștere a emoțiilor care reprezintă vizual emoțiile prin imagini sau pictograme.

Exemplu: Aplicația *Emotion Meter*, unde copiii pot selecta și exprima emoția pe care o simt, ajutându-i să își identifice și să își regleze stările afective.

2. Dezvoltarea abilităților sociale:

- **Instrument TIC:** Programe de **realitate virtuală (VR)** pentru interacțiuni sociale simulate.

Exemplu: Aplicația *Social Skills Builder VR*, care oferă medii virtuale interactive pentru exersarea interacțiunilor sociale precum inițierea unei conversații sau participarea la activități de grup.

3. Conștientizarea de sine și advocacy personal:

- **Instrument TIC:** Jurnale digitale personalizate sau bloguri pentru reflecția asupra gândurilor și experiențelor proprii.

Exemplu: Aplicația *Reflectly*, care permite copiilor să scrie sau să înregistreze gânduri, emoții și obiective, stimulând conștientizarea de sine și exprimarea personală.

4. Abilități de studiu și organizare:

- **Instrument TIC:** Aplicații educaționale cu funcții de management al sarcinilor și planificatoare digitale.

Exemplu: Aplicația *My Study Life*, care oferă instrumente pentru organizarea temelor, orarelor și materialelor de studiu, ajutând copiii să fie mai organizați.

5. Rezolvare de probleme și luare de decizii:

- **Instrument TIC:** Jocuri interactive sau simulări accesibile de pe tablete sau computere.

Exemplu: Aplicația *Thinkrolls*, care propune puzzle-uri și activități logice ce încurajează gândirea critică și luarea de decizii.

6. Gândire critică și metacogniție:

- **Instrument TIC:** Platforme de **storytelling digital** cu funcții interactive pentru crearea și explorarea de narațiuni multimedia.

Exemplu: Site-ul *Storybird*, care permite copiilor să scrie, să illustreze și să partajeze povești proprii, dezvoltând creativitatea și gândirea critică.

7. Comunicare și colaborare:

- **Instrument TIC:** Platforme online de comunicare sau grupuri sociale sigure pentru interacțiuni și partajare de idei.

Exemplu: Platforma, care oferă un mediu securizat pentru colaborarea la proiecte, discuții și interacțiuni între colegi.

8. Stabilirea obiectivelor și motivație:

- **Instrument TIC:** Aplicații de învățare gamificată cu funcții de urmărire a progresului și sisteme de recompense.

Exemplu: Aplicația *Classcraft*, care transformă activitățile din clasă în jocuri, motivând copiii să își atingă obiectivele academice și comportamentale prin recompense virtuale.

9. Adaptabilitate și reziliență:

- **Instrument TIC:** Software de învățare adaptivă care ajustează conținutul în funcție de nevoile și progresul fiecărui copil.

Exemplu: Platforma *IXL*, care oferă exerciții personalizate la matematică, limba română, științe și studii sociale, sprijinind diversitatea stilurilor de învățare.

10. Abilități de viață și independență:

- **Instrument TIC:** Simulări interactive sau experiențe de realitate virtuală pentru exersarea situațiilor din viața reală.

Exemplu: Site-ul *Everyday Speech*, care propune lecții și scenarii interactive pentru dezvoltarea abilităților sociale și de viață practică într-un mediu virtual.

Prin integrarea acestor exemple de **TIC** în strategiile educaționale, cadrele didactice pot crea experiențe de învățare atractive și accesibile, adaptate nevoilor individuale ale copiilor cu **dizabilitate mintală ușoară**, sprijinind dezvoltarea competențelor **personale, sociale** și de **a învăța să înveți**.

Exemple concrete de utilizare a TIC în predarea copiilor cu **dizabilitate mintală ușoară**

Resurse specifice pentru fiecare competență, adaptate atât pentru cadrele didactice, cât și pentru părinți:

1. Abilități de reglare emoțională

- **Pentru cadre didactice:**

- *Emotion Meter:* Ajută copiii să identifice și să regleze emoțiile prin indicii vizuale.

- **Pentru părinți:**

- *Feelu:* Încurajează exprimarea și reglarea emoțiilor prin activități digitale.

2. Dezvoltarea abilităților sociale

- **Pentru cadre didactice:**

- *Social Skills Builder VR:* Oferă scenarii sociale virtuale pentru exersarea interacțiunilor.

- **Pentru părinți:**

- *TeachTown:* Include module de abilități sociale și lecții interactive pentru utilizarea acasă.

3. Conștientizare de sine și advocacy personal

- **Pentru cadre didactice:**

- *Reflectly:* Permite copiilor să țină un jurnal și să reflecteze asupra propriilor gânduri și trăiri.

- **Pentru părinți:**

- *MyLife:* Promovează conștientizarea de sine și exprimarea personală prin activități ghidate.

4. Abilități de studiu și organizare

- **Pentru cadre didactice:**

- *My Study Life*: Ajută elevii să își organizeze temele, programul și materialele de studiu.
- **Pentru părinți:**
- *Trello*: Tablouri digitale colaborative pentru organizarea sarcinilor și a programului familial.

5. Rezolvare de probleme și luare de decizii

- **Pentru cadre didactice:**
- *Thinkrolls*: Oferă puzzle-uri și activități logice pentru dezvoltarea gândirii.
- **Pentru părinți:**
- *Smartick Brain*: Propune jocuri de logică și exerciții care stimulează gândirea critică.

6. Gândire critică și metacogniție

- **Pentru cadre didactice:**
- *Storybird*: Permite copiilor să creeze și să partajeze povești multimedia.
- **Pentru părinți:**
- *BrainPOP*: Oferă videoclipuri educaționale și quiz-uri pentru dezvoltarea gândirii critice acasă.

7. Comunicare și colaborare

- **Pentru cadre didactice:**
- *Google Classroom*: Platformă pentru crearea de clase virtuale, colaborare și comunicare.
- **Pentru părinți:**
- *Zoom*: Susține întâlniri video pentru colaborări virtuale și proiecte comune.

8. Stabilirea obiectivelor și motivație

- **Pentru cadre didactice:**
- *Classcraft*: Gamifică sarcinile din clasă și recompensează atingerea obiectivelor.
- **Pentru părinți:**
- *Habitica*: Transformă sarcinile zilnice în joc, motivând copiii să îndeplinească teme și responsabilități.

9. Adaptabilitate și reziliență

- **Pentru cadre didactice:**
- *IXL*: Platformă de învățare adaptivă care ajustează conținutul în funcție de progresul copilului.
- **Pentru părinți:**
- *Learning Ally*: Oferă cărți audio și suport pentru citire adresat copiilor cu nevoi educaționale diverse.

10. Abilități de viață și independență

- **Pentru cadre didactice:**
- *Everyday Speech*: Lecții interactive și scenarii pentru exersarea abilităților sociale și de viață.
- **Pentru părinți:**
- *ChoiceWorks*: Ajută copiii să ia decizii și să îndeplinească sarcini independente, prin sprijin vizual.

COMPETENȚA CIVICĂ

Introducere

Educația pentru cetățenie le oferă copiilor cunoștințele și abilitățile necesare pentru a participa activ și eficient în societate. Aceasta include înțelegerea drepturilor și responsabilităților civice, raționamentul etic și moral, precum și implicarea în viața comunității. Integrarea TIC în educația pentru cetățenie contribuie la crearea unor experiențe de învățare interactive, atractive și accesibile, adaptate nevoilor diverse ale copiilor cu dizabilitate intelectuală ușoară.

1. **Cunoștințe civice:** Înțelegerea structurii de bază a guvernului, a legilor și a drepturilor.

○ **Instrumente TIC:** Diagrame interactive digitale și simulări pentru a vizualiza structurile guvernamentale.

2. **Participarea în comunitate:** Implicarea în activități care îmbunătățesc bunăstarea comunității.

○ **Instrumente TIC:** Experiențe de realitate virtuală care simulează proiecte de implicare comunitară pentru a oferi scenarii realiste de participare.

3. **Înțelegerea sistemelor sociale:** Învățarea despre sistemele sociale și impactul acestora asupra comunităților.

○ **Instrumente TIC:** Prezentări multimedia și povestiri digitale pentru a ilustra dinamica socială.

4. **Raționament etic:** Dezvoltarea capacității de a lua decizii bazate pe principii morale.

○ **Instrumente TIC:** Jocuri interactive bazate pe scenarii care prezintă dileme etice spre rezolvare.

5. **Luarea deciziilor:** Învățarea de a lua decizii informate care țin cont de binele comun.

○ **Instrumente TIC:** Aplicații pentru sondaje digitale și luarea deciziilor care permit exersarea în medii controlate.

6. **Respectul pentru diversitate:** Înțelegerea și respectarea diversității culturale și individuale.

○ **Instrumente TIC:** Proiecte colaborative online cu elevi din medii diferite pentru a cultiva respectul și înțelegerea.

7. **Drepturi și responsabilități:** Cunoașterea drepturilor și responsabilităților proprii ca cetățean.

○ **Instrumente TIC:** Videoclipuri animate și e-book-uri care explică aceste concepte în termeni simpli.

8. **Rezolvarea problemelor:** Abordarea și soluționarea problemelor care afectează indivizii și comunitățile.

○ **Instrumente TIC:** Platforme digitale de rezolvare a problemelor care simulează provocări din viața reală.

9. **Gândire critică:** Analiza informațiilor și a argumentelor pentru a formula o judecată rațională.

○ **Instrumente TIC:** Forumuri online de dezbatere și aplicații pentru gândire critică ce dezvoltă abilitățile analitice.

10. **Cetățenie activă:** Asumarea unor roluri active în cadrul comunității pentru a contribui pozitiv.

○ **Oportunități TIC:** Programe de simulare care permit elevilor să joace roluri de lideri comunitari sau activiști.

Folosirea TIC în predarea educației pentru cetățenie copiilor cu MID

În fiecare dintre ariile menționate anterior, TIC poate fi integrată armonios pentru a îmbunătăți experiența de învățare a copiilor cu dizabilitate intelectuală ușoară. Iată cum:

1. **Cunoștințe civice:** Utilizarea hărților interactive și a software-urilor de simulare a guvernului pentru a învăța despre structura acestuia și reperele civice.
2. **Participare în comunitate:** Implementarea instrumentelor de realitate virtuală pentru a simula participarea la proiecte de îmbunătățire a comunității.
3. **Înțelegerea sistemelor sociale:** Folosirea prezentărilor multimedia care includ videoclipuri, sunet și animații pentru a explica interacțiuni sociale complexe.
4. **Raționament etic:** Introducerea unor jocuri interactive care provoacă elevii să rezolve dileme etice.
5. **Luarea deciziilor:** Utilizarea aplicațiilor care ajută elevii să exerseze luarea deciziilor și să observe consecințele acestora.
6. **Respectul pentru diversitate:** Facilitarea schimburilor digitale cu grupuri diverse pentru a împărtăși povești și perspective.
7. **Drepturi și responsabilități:** Crearea unor module interactive prin care elevii explorează conceptele de drepturi și îndatoriri civice.
8. **Rezolvarea problemelor:** Utilizarea provocărilor digitale relevante pentru viața de zi cu zi.
9. **Gândire critică:** Integrarea unor instrumente pentru discuții și dezbateri online care încurajează analiza critică.
10. **Cetățenie activă:** Folosirea software-urilor de management de proiect pentru planificarea și implementarea proiectelor comunitare.

Exemple concrete de folosire a TIC în predarea educației pentru cetățenie copiilor cu dizabilitate mintală ușoară

1. **Cunoștințe civice:**
 - **Profesori:** Folosirea tablei interactive digitale pentru a reprezenta vizual ramurile guvernului și funcțiile acestora.
 - **Părinți:** Oferirea accesului la site-uri interactive precum *Ben's Guide to the U.S. Government* pentru învățare acasă.
2. **Participare în comunitate:**
 - **Profesori:** Coordonarea unor simulări virtuale de ecologizare comunitară în care elevii pot planifica și executa acțiunea.
 - **Părinți:** Încurajarea participării la forumuri comunitare online unde se discută probleme locale.
3. **Înțelegerea sistemelor sociale:**
 - **Profesori:** Vizionarea documentarelor disponibile pe platforme educaționale despre diverse sisteme sociale și impactul lor.
 - **Părinți:** Utilizarea aplicațiilor care simulează interacțiuni sociale în cadrul unei comunități pentru a consolida înțelegerea.
4. **Raționament etic:**
 - **Profesori:** Utilizarea aplicațiilor precum *Quandary*, care prezintă elevilor alegeri etice în contexte complexe.
 - **Părinți:** Implicarea copiilor în discuții despre deciziile morale ale personajelor din aplicații interactive cu povești.
5. **Luarea deciziilor:**
 - **Profesori:** Introducerea unor aplicații în care elevii observă consecințele diferitelor alegeri într-un mediu gamificat.
 - **Părinți:** Utilizarea aplicațiilor simple pentru pro și contra pentru a discuta decizii cotidiene.
6. **Respectul pentru diversitate:**
 - **Profesori:** Crearea unor prezentări multimedia care ilustrează culturi și stiluri de viață din întreaga lume.

- **Părinți:** Încurajarea explorării aplicațiilor culinare internaționale sau a platformelor de povești culturale.

7. Drepturi și responsabilități:

- **Profesori:** Folosirea animațiilor și scurtmetrajelor pentru a explica importanța drepturilor și îndatoririlor.

- **Părinți:** Oferirea de e-book-uri interactive care discută într-un mod accesibil conceptele civice.

8. Rezolvarea problemelor:

- **Profesori:** Implementarea unor exerciții online de rezolvare a problemelor, legate de probleme comunitare.

- **Părinți:** Ghidarea copiilor în camere de evadare digitale (*escape rooms*) care necesită rezolvarea de probleme pentru a progresa.

9. Gândire critică:

- **Profesori:** Organizarea de dezbateri virtuale în clasă cu ajutorul unor instrumente de discuție în timp real.

- **Părinți:** Facilitarea unor exerciții de gândire critică cu aplicații care provoacă raționamentul logic.

10. Cetățenie activă:

- **Profesori:** Ghidarea elevilor în dezvoltarea unei campanii digitale pentru o problemă locală, folosind instrumente de management de proiect.

- **Părinți:** Sprijinirea copiilor în crearea unui portofoliu digital care să reflecte activitățile lor de implicare în comunitate.

COMPETENȚA ANTREPRENORIALĂ

Introducere generală

Predarea spiritului antreprenorial copiilor din învățământul primar cu dizabilitate intelectuală ușoară necesită o abordare răbdătoare și adaptată. Aceasta poate include următoarele strategii:

1. Concepte simplificate

- Fragmentarea conceptelor antreprenoriale în idei simple, ușor de înțeles.
- Utilizarea unor exemple clare și concrete pentru a ilustra noțiuni de bază precum cumpărare, vânzare și schimb.

2. Activități practice

- Implicarea elevilor în activități concrete, cum ar fi organizarea unui mic târg în clasă sau a unui stand cu limonadă.
- Permiteți-le copiilor să participe la toate etapele – de la realizarea produselor până la vânzarea lor.

3. Învățare vizuală și interactivă

- Utilizarea materialelor vizuale precum diagrame, imagini și videoclipuri pentru a explica conceptele antreprenoriale.
- Integrarea instrumentelor interactive, cum ar fi aplicațiile educaționale și jocurile care simulează activități de afaceri.

4. Jocuri de rol și simulări

- Organizarea unor exerciții de tip joc de rol, în care elevii pot juca rolul de antreprenori și clienți.
- Utilizarea simulărilor pentru a-i ajuta să înțeleagă diferite aspecte ale conducerii unei afaceri.

5. Planuri de învățare personalizate

- Elaborarea unor planuri de învățare individualizate, adaptate la punctele forte, interesele și ritmul de învățare al fiecărui elev.
- Oferirea de sprijin individual și activități specifice pentru consolidarea învățării.

6. Încurajarea creativității și inovației

- Crearea unui mediu sigur în care elevii se simt încurajați să-și exprime ideile și să fie creativi.
- Stimularea sesiunilor de brainstorming și a activităților de rezolvare creativă a problemelor.

7. Dezvoltarea abilităților sociale

- Predarea abilităților sociale esențiale pentru antreprenoriat, cum ar fi comunicarea, lucrul în echipă și negocierea.
- Utilizarea proiectelor de grup pentru a exersa aceste abilități într-un cadru de sprijin.

8. Consolidarea încrederii în sine

- Oferirea de feedback pozitiv și celebrarea micilor realizări pentru a crește încrederea elevilor.
- Promovarea unei mentalități de creștere, punând accent pe efort și perseverență în locul succesului imediat.

9. Implicarea părinților și îngrijitorilor

- Implicarea părinților și îngrijitorilor în procesul educațional, prin oferirea de resurse și activități pentru acasă.
- Organizarea de ateliere și întâlniri pentru a-i informa și sprijini în educația antreprenorială a copilului.

10. Utilizarea tehnologiei și a instrumentelor TIC

- Integrarea software-ului educațional și a resurselor online axate pe antreprenoriat.

- Utilizarea tabletelor și a calculatoarelor pentru a crea planuri de afaceri digitale, reclame și alte sarcini antreprenoriale.

11. Implicarea comunității

- Parteneriate cu afaceri locale și antreprenori pentru a oferi experiențe reale și mentorat.
- Organizarea de vizite la afaceri locale pentru a oferi elevilor o perspectivă directă asupra antreprenoriatului.

12. Materiale curriculare adaptate

- Utilizarea unor materiale curriculare special adaptate pentru copii cu dizabilitate intelectuală ușoară.
- Asigurarea că materialele sunt atractive, adecvate vârstei și accesibile tuturor elevilor.

Prin aplicarea acestor strategii, cadrele didactice pot crea un mediu de învățare sprijinitor și eficient pentru dezvoltarea **competenței antreprenoriale** la copiii din învățământul primar cu dizabilitate intelectuală ușoară.

Utilizarea TIC în predarea copiilor cu **dizabilitate mintală ușoară**

Predarea competenței de **conștientizare și exprimare culturală** elevilor cu dizabilități intelectuale ușoare necesită o abordare **adaptată, structurată și empatică**. Următoarele strategii pot fi utilizate pentru a sprijini învățarea și dezvoltarea acestei competențe:

1. Materiale vizuale și simplificate

- Folosește un limbaj clar, accesibil și suporturi vizuale (imagini, filme, organizatori grafici) pentru a explica conceptele culturale.
- Integrează cărți ilustrate și resurse multimedia concepute special pentru copii cu cerințe educaționale speciale.

2. Repetiție și coerență

- Reia frecvent conceptele cheie pentru a consolida învățarea și a sprijini reținerea informației.
- Stabilește rutine consistente pentru lecțiile culturale, ceea ce ajută la predictibilitate și siguranță.

3. Activități interactive și practice

- Implică elevii în activități culturale precum gătitul unor preparate tradiționale, realizarea de obiecte artizanale sau participarea la dansuri și cântece tradiționale.
- Integrează activități multisenzoriale (vizuale, auditive, tactile) pentru o înțelegere mai profundă a culturilor diverse.

4. Jocuri de rol și simulări

- Creează contexte de joc în care elevii să poată exersa comunicarea interculturală și empatia.
- Simulează situații de viață din alte culturi sau practici cotidiene din diferite regiuni ale lumii.

5. Planuri individualizate de învățare

- Elaborează obiective adaptate în funcție de nevoile, interesele și ritmul fiecărui copil.
- Asigură sprijin diferențiat și monitorizează progresul în mod personalizat.

6. Învățare prin colegi și sisteme de „buddy”

- Asociază elevii cu colegi care pot oferi sprijin și pot modela comportamente culturale adecvate.
- Încurajează activitățile de învățare în perechi sau grupuri mici, promovând colaborarea.

7. Recompensare pozitivă și încurajare

- Folosește feedback imediat și specific pentru a întări comportamentele dorite și pentru a susține participarea activă.
- Celebrează fiecare reușită pentru a crește încrederea în sine și motivația elevilor.

8. Zile și evenimente culturale

- Organizează evenimente tematice (ex: Ziua culturilor lumii), oferind elevilor ocazia de a trăi experiențe culturale autentice într-un mediu sigur.

- Invită părinții și membri ai comunității pentru a contribui la diversitatea activităților.

9. Activități de exprimare creativă adaptate

- Modifică activitățile de artă, muzică și dans astfel încât să fie accesibile și atractive pentru toți elevii.
- Oferă suport pas cu pas în realizarea lucrărilor sau interpretărilor artistice.

10. Învățarea limbajului într-un mod accesibil

- Introdu noțiuni simple din limbi străine prin cântece, jocuri și repetiție.
- Folosește gesturi, pictograme și carduri ilustrate pentru facilitarea învățării vocabularului.

11. Mediu incluziv și sigur

- Creează un climat de acceptare și respect în care fiecare elev se simte valorizat și în siguranță.
- Încurajează exprimarea propriei identități culturale, promovând diversitatea ca valoare.

12. Implicarea familiei și a comunității

- Invită părinții să împărtășească tradiții, obiecte sau povești din cultura proprie.
- Colaborează cu organizații culturale locale pentru a oferi experiențe educaționale autentice și accesibile.

Integrarea TIC în predarea competenței de conștientizare și exprimare culturală pentru copiii cu dizabilitate intelectuală ușoară

1. Materiale de învățare simplificate și vizuale:

- Cărți digitale și eBook-uri interactive: Utilizează cărți digitale cu funcții multimedia precum narațiuni audio, animații și elemente interactive pentru a face poveștile culturale mai atractive și accesibile.
- Clipuri educaționale și aplicații: Folosește videoclipuri educaționale și aplicații care promovează educația culturală, oferind suport vizual și auditiv pentru învățare.

2. Repetiție și consistență:

- Platforme de învățare online: Utilizează platforme online care permit exersarea repetată a lecțiilor culturale prin teste interactive, jocuri și activități.
- Carduri digitale: Creează și folosește carduri digitale pentru învățarea repetitivă a faptelor culturale, vocabularului și conceptelor.

3. Activități interactive și practice:

- Excursii virtuale: Utilizează realitatea virtuală (VR) sau augmentată (AR) pentru a duce elevii în excursii virtuale la obiective culturale și evenimente din întreaga lume.
- Simulări și jocuri interactive: Încorporează simulări interactive și jocuri tematice culturale care permit elevilor să exploreze diferite culturi într-un mod practic și captivant.

4. Jocuri de rol și simulări:

- Jocuri digitale de rol: Folosește jocuri digitale de rol care simulează interacțiuni și scenarii culturale, oferind elevilor posibilitatea de a exersa comunicarea și empatia.
- Instrumente colaborative online: Utilizează spații virtuale de întâlnire în care elevii pot juca roluri și interacționa în scenarii culturale diverse.

5. Planuri de învățare personalizate:

- Software de învățare adaptivă: Aplică programe de învățare care adaptează activitățile educaționale culturale la nevoile și ritmul individual de învățare al fiecărui elev.
- Sisteme de management al învățării (LMS): Utilizează LMS pentru a monitoriza progresul, a oferi feedback personalizat și a ajusta materialele didactice în funcție de nevoile fiecărui copil.

6. Învățare prin colaborare și sisteme de parteneriat:

- Colaborare online între colegi: Creează platforme online unde elevii pot lucra împreună cu parteneri la proiecte și activități culturale, promovând învățarea colaborativă.
- Instrumente de clasă virtuală: Folosește funcția de „breakout rooms” din aplicațiile de videoconferință pentru interacțiuni între elevi pe sarcini culturale comune.

7. Recompensare pozitivă și încurajare:

- Insigne și certificate digitale: Utilizează insigne și certificate digitale pentru a recompensa elevii pentru realizările în activitățile de învățare culturală.
- Instrumente de feedback interactiv: Folosește aplicații care oferă feedback imediat, pozitiv, prin animații distractive și mesaje încurajatoare.

8. Sărbători și evenimente culturale:

- Evenimente culturale online: Organizează evenimente culturale virtuale unde elevii pot participa și își pot prezenta proiectele și performanțele culturale.
- Platforme de social media și bloguri: Încurajează elevii să își împărtășească experiențele culturale și proiectele pe blogurile clasei sau pe platforme sociale dedicate proiectului.

9. Activități adaptate de exprimare creativă:

- Instrumente digitale de artă: Utilizează aplicații și software-uri de artă digitală care permit elevilor să creeze lucrări culturale folosind diverse medii digitale.
- Aplicații de muzică și dans: Introdu aplicații de muzică și dans care oferă lecții ghidate și funcții interactive pentru a ajuta elevii să învețe și să interpreteze arte culturale.

10. Învățare lingvistică accesibilă:

- Aplicații pentru învățarea limbilor: Folosește aplicații care includ suport vizual, repetiție și exerciții interactive adaptate copiilor cu dizabilitate intelectuală ușoară.
- Instrumente de conversie vorbire-text și text-vorbire: Integrează tehnologii care ajută elevii să exerseze și să înțeleagă cuvinte noi în alte limbi.

11. Mediu incluziv și sigur:

- Platforme digitale de comunicare: Creează spații online sigure pentru ca elevii să își împărtășească experiențele și originile culturale.
- Forumuri online moderate: Utilizează forumuri digitale moderate unde elevii pot discuta teme culturale și se pot sprijini reciproc într-un mediu respectuos și incluziv.

12. Implicarea familiei și a comunității:

- Portaluri pentru părinți și comunitate: Dezvoltă portaluri dedicate în care familiile pot accesa resurse, participa la activități culturale și împărtăși propriile tradiții.
- Instrumente de videoconferință: Folosește aplicații precum Zoom sau Meet pentru a implica familiile și membrii comunității în activitățile culturale ale clasei.

Exemple concrete de utilizare a TIC pentru predarea copiilor cu dizabilitate intelectuală ușoară

Iată exemple de resurse și instrumente TIC

	Pentru profesori	Pentru părinți
Materiale învățare simplificate vizuale	de- Epic! : Oferă o bibliotecă vastă de eBook-uri interactive. și- Starfall : Activități interactive pentru citire și matematică.	- TumbleBookLibrary : Oferă cărți animate și narate pentru copii. - Endless Alphabet : Animații captivante pentru învățarea vocabularului.
Repetiție consistență	și- Khan Academy Kids : Lecții interactive cu practică repetitivă. - Quizlet : Creează fișe digitale personalizate pentru memorare.	- ABCmouse : Curriculum online complet, cu exerciții repetitive.
Activități interactive practice	- Excursii virtuale în realitate virtuală. și- Minecraft: Education Edition : Explorarea unui	- Nearpod VR : Lecții și excursii virtuale interactive.

	Pentru profesori	Pentru părinți
	univers virtual și realizarea de proiecte.	
Jocuri de rol și simulări	- Second Life : Mediu virtual pentru activități de joc de rol.	- Classcraft : Gamifică managementul clasei și procesul de învățare.
Planuri de învățare personalizate	- Google Meet/Zoom : Săli de lucru („breakout rooms”) pentru exerciții de joc de rol.	
	- DreamBox : Program adaptiv de matematică, ajustează dificultatea lecțiilor.	- Moodle : Trasee de învățare personalizate și monitorizarea progresului.
Instrumente pentru arte vizuale și creativitate	- Tux Paint : Program simplu de desen pentru creații digitale.	- ArtRage : Program de pictură digitală care simulează tehnici reale.
	- Storybird : Creează și partajează povești digitale cu imagini și text.	- Animoto : Creează videoclipuri și prezentări pentru exprimare creativă.
Instrumente bazate pe muzică și sunet	- GarageBand : Creează compoziții muzicale și audio.	- Soundtrap : Studio muzical colaborativ online.
	- Spotify Kids : Liste de redare muzicală curate, pentru copii.	- Audible : Cărți audio și povești pentru dezvoltarea ascultării.
Explorare culturală interactivă	- Google Arts & Culture : Tururi virtuale ale muzeelor și siturilor culturale.	- Duolingo : Învățarea limbilor prin lecții interactive.
	- ePals : Conectează clasele din întreaga lume pentru proiecte culturale.	- PenPal Schools : Leagă clase pentru schimburi culturale și învățare colaborativă.
Instrumente pentru dezvoltarea abilităților sociale	- Social Story Creator & Library : Creează povești sociale pentru predarea comportamentelor.	- Potter app : Cu această aplicație, elevii pot explora modurile în care diverse culturi utilizează motive pe vase, identificând diferențele și asemănările. Aplicația încurajează și spiritul antreprenorial prin vânzare într-o licitație virtuală.
	- Floreo : Platformă VR pentru dezvoltarea abilităților sociale și de comunicare.	- iSEQUENCES : Ajută copiii să învețe rutine zilnice și abilități sociale.
Instrumente pentru comunicare și colaborare	- Proloquo2Go : Aplicație AAC pentru comunicare non-verbală.	- vTime XR : Platformă VR socială pentru exersarea interacțiunilor.
	- Google Classroom : Managementul clasei și colaborare între elevi.	- Avaz : Aplicație AAC care susține comunicarea în caz de dificultăți.
Jocuri educaționale incluzive	- Endless Reader : Învăță cuvinte de bază și vocabular prin jocuri și animații.	- Seesaw : Portofoliu digital pentru prezentarea lucrărilor și feedback.
	- Osmo : Îmbină jocul fizic cu	- Todo Math : Activități matematice adaptate diferitelor nevoi de învățare.
		- Zearn : Platformă de matematică ce

Sisteme de monitorizare și feedback

Pentru profesori

interacțiunea digitală pentru combină lecțiile digitale cu activități învățare.

- **ClassDojo**: Urmărește comportamentul și progresul elevului, oferind feedback în timp real. - **GoFormative**: Creează teme interactive cu feedback instant.

Pentru părinți

combină lecțiile digitale cu activități practice.

- **Bloomz**: Instrument de comunicare pentru implicarea părinților în educație. - **Kahoot!**: Platformă de învățare prin joc, pentru evaluare formativă prin quiz-uri și sondaje.

Bibliografie

- Alemu, B. M. (2015). Integrating ICT into Teaching-learning Practices: Promise, Challenges and Future Directions of Higher Educational Institutes. *Universal Journal of Educational Research*, 3(3), 170–189. <https://doi.org/10.13189/ujer.2015.030303>
- British Council. (n.d.). *Key Competence Development in School: Education in Europe* [PDF]. Retrieved from www.britishcouncil.org/sites/default/files/youth-in-action-keycomp-en.pdf
- European Commission, Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture, (2019). *Key competences for lifelong learning*, Publications Office. <https://data.europa.eu/doi/10.2766/569540>
- European Union. (2018). Recommendation of the European Parliament and of the Council of 18 June 2018 on key competences for lifelong learning for European Union citizens [PDF]. Retrieved from [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)&from=I](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01)&from=I)
- Figel, J. (2007). *KEY COMPETENCES FOR LIFELONG LEARNING*. Office for Official Publications of the European Communities. <https://www.britishcouncil.org/sites/default/files/youth-in-action-keycomp-en.pdf>
- Publications Office of the European Union. (2019). *Key competences for lifelong learning*. Publications Office of the EU. <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/297a33c8-a1f3-11e9-9d01-01aa75ed71a1/language-en>
- Wp. (2020, February 2). *Key competences recommendations of the Council of the European Union from 2018 - TIA Formazione*. TIA Formazione. <https://www.tiaformazione.org/key-competences-recommendations-of-the-council-of-the-european-union-from-2018/>
- The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Co-funded by
the European Union