ŞCOALA GIMNAZIALĂ NR. 11 BOTOŞANI – P.J.

Calea Naţională nr. 75

Tel/Fax: 0231513637

E-mail: scoalano11@yahoo.com

Nr. 2193 din 06.06.2025

Avizat

Director,

prof. Eugenia FILIP

ROMÂNIA MINISTERUL EDUCAȚIEI ȘI CERCETĂRII ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR. 11 BOTOȘANI, JUDEȚUL BOTOȘANI

Educația incluzivă – Practici democratice și integrarea principiilor de incluziune în ora de Informatică si TIC

- Activitate de valorizare a competențelor dobândite în cadrul cursului structurat Erasmus+ „Inclusive Education and Special Needs", Turcia (28.04-02.05.2025),

Nr. de referință 2024-1-RO01-KA121-SCH-000224076 -

Context și scop

Cursul structurat „Inclusive Education and Special Needs", Antalya (28.04-02.05.2025) din cadrul proiectului cu nr. de referință 2024-1-RO01-KA121-SCH-000224076E organizat de Academia Erasmus Mobility, a avut ca scop dezvoltarea competențelor cadrelor didactice în promovarea unui climat școlar deschis, democratic și echitabil, care răspunde nevoilor tuturor elevilor, indiferent de abilități, statut social sau apartenență culturală.

Competențe dezvoltate

Pe parcursul celor 5 zile de formare, am dobândit următoarele competențe:

- Înțelegerea conceptului de educație incluzivă și rolul profesorului ca facilitator al participării;
- Aplicarea modelului Rosenthal pentru motivarea elevilor și reducerea absenteismului;
- Utilizarea metodelor de predare adaptate și a tehnologiei în sprijinul incluziunii;
- Crearea unui mediu democratic de învățare în care elevii pot colabora, decide și învăța unii de la alții;
- Aplicarea modelului de competențe pentru cultura democratică în activitățile educaționale.

Aplicații practice în activitatea mea la clasă:

- Adaptarea lecțiilor de Informatică si TIC pentru a include resurse accesibile elevilor cu dificultăți (ex: fonturi ușor de citit, coduri simplificate, explicații video);
- Utilizarea platformelor colaborative (Google Classroom, Jamboard, Padlet, MagicSchool, Napkins) pentru implicarea egală a tuturor elevilor;
- Crearea unor proiecte IT interdisciplinare cu teme sociale, care promovează empatia și cooperarea;
- Implicarea elevilor în roluri active (peer teaching, feedback între colegi) pentru a stimula participarea și sprijinul reciproc;
- Integrarea activităților de grup bazate pe probleme reale pentru dezvoltarea responsabilității și a simțului civic.

Impactul în comunitate:

- Partajarea bunelor practici cu colegii prin sesiuni de formare interne;
- Crearea unui club digital incluziv, deschis tuturor elevilor, indiferent de nivelul de performanță;
- Colaborarea cu părinții și consilierul școlar pentru sprijinirea elevilor vulnerabili prin proiecte creative cu componentă digitală.

Activitatea a avut ca obiectiv prezentarea experienței de formare în cadrul cursului Educația incluzivă, desfășurat prin programul Erasmus+, organizat de Academia Erasmus Mobility. S-au evidențiat conceptele-cheie ale educației incluzive, modelul de competențe pentru cultura democratică și aplicarea principiilor de incluziune în activitatea didactică.

Au fost exemplificate modalități de adaptare a lecțiilor de informatică pentru a răspunde nevoilor elevilor cu niveluri și stiluri de învățare diferite, prin folosirea resurselor digitale accesibile, promovarea colaborării și implicarea elevilor în activități cu tematică socială.

S-a accentuat rolul profesorului în crearea unui climat democratic, sigur și motivant pentru toți elevii, precum și importanța colaborării cu părinții și colegii pentru integrarea elevilor în risc de excluziune.

Propunere de activitate didactică adaptată pentru elevi cu nevoi educaționale speciale (CES), concepută pentru ora de Informatică și TIC, cu accent pe învățare practică, cooperare și incluziune

---

Titlul activității:

„Creăm povești digitale – Emoțiile prin pictograme"

Tipul activității:

Lecție practică de Informatică și Tic (nivel gimnazial)

Durata: 45 de minute

Software/Platformă: Paint / Word / Canva / Scratch Jr (în funcție de nivel)

Obiective operaționale:

- Să identifice și selecteze imagini/pictograme digitale corespunzătoare unor emoții

- Să folosească instrumente de bază de desen sau editare (mouse, taste, butoane)
- Să construiască o secvență logică (poveste simplă) prin imagini
- Să colaboreze și să se exprime într-un mediu digital sigur

Materiale necesare:

Laptop/calculator, fișe vizuale cu pictograme (bucurie, tristețe, teamă etc.), aplicație simplă (Paint, Canva, Word, Scratch Jr), căști pentru elevii sensibili la zgomot

Desfășurarea activității:

1. Introducere – 5 min:

- ❖ Discuție scurtă cu imagini: „Cum ne simțim azi?" (cu ajutorul pictogramelor emoționale)
- ❖ Prezentarea sarcinii: „Astăzi vom crea o poveste despre cum ne simțim, folosind imagini pe calculator."

2. Activitate practică – 25 min:

- ❖ Elevii desenează sau aleg imagini corespunzătoare unei emoții
- ❖ Așază imaginile într-o secvență (ex: „Când am intrat în clasă, am fost trist, apoi m-am jucat și am fost fericit.")
- ❖ La nevoie, elevii lucrează în perechi sau asistat

3. Prezentare și feedback – 10 min:

- ❖ Fiecare elev (sau grup) arată lucrarea realizată
- ❖ Se oferă feedback pozitiv, cu accent pe participare, creativitate și progres

4. Încheiere – 5 min:

- ❖ Exercițiu de reflecție: „Ce am învățat azi despre emoții și calculator?"

Adaptări pentru CES:

- Suport vizual continuu (pictograme mari, colorate)
- Activitate ghidată pas cu pas
- Timp extins pentru finalizare
- Acceptarea diverselor forme de exprimare: verbală, mimică, tastare simplă
- Feedback imediat, încurajator

Evaluare:

Evaluare prin observație – implicare, utilizarea corectă a instrumentului, exprimarea emoției (nu contează corectitudinea tehnică, ci participarea și exprimarea personală).

Responsabili proiect:

- prof. M. Tănase – pentru nivelul gimnazial
- prof. I. Anechitei și prof. A. Balasan – pentru nivelul preșcolar