

Coordonatori: Cărădan Adina Mioara Tocuț Maria Dorina Canalaș Liliana

Materiale didactice auxiliare interactive create prin metoda gamificării



Editura Didactica Militans- Casa Corpului Didactic Oradea

2022



Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

E- book-ul „**Materiale didactice auxiliare interactive create prin metoda gamificării**” este produs final al proiectului *Erasmus+ KA 122 SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare: 2021-1-RO01-KA122-SCH-000018773.*

Coordonatori: prof. Adina Mioara Cărădan, prof. Maria Dorina Tocuț, prof. Liliana Canalaș

Colectivul de redacție: prof. dr. Alin Serafim Ștefănuț, prof. Lăcrimioara Adina Șipoș,
prof. Nicolaie Ardelean

E-book-ul a fost elaborat de C.Ș.E.I. „Orizont” Oradea în colaborare cu Casa Corpului Didactic Bihor.

Fiecare autor își asumă răspunderea pentru conținutul materialului cuprins în acest e-book.

Srijinul acordat de Comisia Europeană pentru elaborarea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului, care reflectă doar opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi trasă la răspundere pentru orice utilizare a informațiilor conținute în aceasta.

Coperta: imaginea a fost realizată în platforma QuiverVision.

ISBN 978-606-986-041-0



Editura Didactica Militans -Casa Corpului Didactic Oradea

Oradea 2022

„Materiale didactice auxiliare interactive create prin metoda gamificării”, ISBN 978-606-986-041-0



Co-funded by
the European Union



Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Educația în contemporaneitate – o realitate asumată

prof. dr. Ștefănuț Alin Serafim,

C.C.D. Bihor

Realitatea educațională de la noi din țară, dar nu numai, traversează un amplu proces de metamorfoză, alimentat de ultimele evenimente de pe scena lumii și de rapiditatea cu care tehnologia – în diferitele forme – devine componentă esențială a cotidianului nostru. Aș îndrăzni să afirm că foarte puțini sunt cei care își pot imagina viața în absența unui telefon inteligent, care să le ofere acces instant la informații din cele mai îndepărtate colțuri ale lumii și la ultimele noutăți venite din partea familiei, cercului de prieteni și a cunoscuților. Inevitabil, școala a trebuit să învețe să îmblânzească tehnologia și să o utilizeze în vederea atingerii scopurilor și idealurilor educaționale.

Materialul de față reprezintă o încununare a acțiunilor și eforturilor cadrelor didactice, care, în timpul pandemiei, au fost nevoite și au reușit să identifice acele metode, tehnici și modalități prin care să asigure desfășurarea în cele mai bune condiții cu putință a procesului instructiv-educativ. Au fost sprijinite în aceste demersuri și de contextul pandemic (oricât de bizară ar putea suna o astfel de afirmație), și de competențele nativilor digitali, concept teoretizat - alături de cel de „imigrant digital” - în anul 2001, de scriitorul american Marc Prensky, care subliniază faptul că, în cazul nativilor digitali, tehnologia a fost mereu parte a vieții lor. Acestora li se alătură „imigranții digitali”, adulții care au trebuit să se adapteze la o realitate caracterizată de omniprezența tehnologiei, într-o formă sau alta. În această ultimă categorie se înscriu și cadrele didactice, cele mai multe dintre ele, care în ultimii doi ani au dobândit competențe digitale care le-au permis să organizeze la distanță procesul instructiv-educativ.





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Revenind la e-book-ul de față, se cuvine să apreciem structurarea acestuia, materialele fiind organizate pe domenii curriculare, aspect care facilitează accesarea și utilizarea didactică a acestora, precum și implicarea cadrelor didactice care au aplicat la clasă metodele și tehnicile prezentate și care și-au asumat sarcina de a le aborda inclusiv într-un context mai larg, european, în cadrul unui proiect Erasmus+ la care au participat și elevi din învățământul special.

Prezentul material reprezintă un ghid de bune practici axate pe utilizarea metodei *gamificării* în procesul de învățământ, atât în cazul elevilor cu cerințe speciale, cât și al celor din învățământul de masă, un ghid al școlii de mâine, preocupate de transpunerea idealului educațional în concret al societății.





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Gamificarea- punte între prezent și viitor

prof. Șipoș Lăcrimioara- Adina

C.Ș.E.I. „Orizont” Oradea

Termenul de „gamification” (gamificare) a fost folosit pentru prima dată de către dezvoltatorul britanic Nick Pelling în 2002, cu sensul de „accelerarea și atraktivizarea instrumentelor electronice utilizând interfețe grafice de tip joc”. Ulterior, termenul a căpătat conotații diferite.

Gamificarea reprezintă o tendință recentă în educație, prin care elevii și studenții dobândesc cunoștințe prin joc utilizând mijloace IT. Metoda presupune utilizarea mecanismelor jocurilor și elementelor de proiectare a jocului în procesul de predare-învățare-evaluare.

Performanțele elevilor sunt evaluate rapid prin punctaje sau feedbackuri individualizate, astfel, ei se implică activ, devenind capabili să înțeleagă și să rețină informațiile prezentate.

În timpul lecțiilor, *gamificarea* se poate integra ușor, natural, prin transformarea unor lecții sau cursuri modulare în situații autentice de joc. Profesorul devine un conducător de joc care le insuflă entuziasmul său copiilor, motivându-i să progreseze.

Ebook-ul este conceput ca produs al proiectului Erasmus + „ENSURING MORE EFFECTIVE LEARNING IN CHILDREN WITH SPECIAL NEEDS THROUGH THE GAMIFICATION METHOD IN SPECIAL EDUCATION” și este realizat de către cadre didactice de la CSEI Orizont Oradea, în colaborare cu alte cadre didactice din învățământul special și de masă. Acesta devine prin diversitatea și utilitatea materialelor, structurate pe domenii curriculare, un instrument de lucru pentru toți cei interesați, un schimb de bune practici, care depășește granițele țării noastre și realizează o punte de legătură între elevi de pretutindeni.





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Erasmus KA122 SCH- „Asigurarea unei învățări mai eficiente la elevii cu cerințe educative speciale prin folosirea metodei gamificării în educația specială”

Coordonator Proiect: prof. Cărădan Adina- Mioara

C.Ș.E.I. „Orizont” Oradea

Procesul de învățământ este în continuă schimbare. Acesta trebuie să se adapteze continuu la cerințele educative ale elevilor.

În literatura de specialitate se acordă importanță stimulării factorilor cognitivi, motivaționali și de personalitate – factori ca, de exemplu, abilitatea de a urma un scop, strategiile de învățare cognitivă, curajul, cooperarea, implicarea în sarcină, curiozitatea, motivarea – care, împreună, influențează performanța cognitivă.

În ultima perioadă, cadrele didactice au apelat, în munca lor, la folosirea de instrumente IT, precum și la platforme, programe, aplicații etc care să înlesnească procesul de predare- învățare, care să țină vie atenția elevului, care să întrețină motivația acestuia pentru învățare.

Generația „nativilor digitali” este generația care s-a născut în era gadget-urilor, a device-urilor pe care le folosesc la tot pasul, este generația deschisă spre schimbare, este generația care, fără doar și poate, aduce schimbare în procesul de învățământ. Cadrele didactice sunt nevoite să se adapteze tuturor schimbărilor.

Învățământul online a cerut găsirea de pârgii de acces spre elev, spre menținerea interesului educabilului spre cunoaștere, spre dezvoltare. De atunci, cadrele didactice se dezvoltă profesional și pe acest palier, creând, pe diferite platforme materiale adaptate educabililor lor, cu un succes deplin la clasă.





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Atingerea celui mai înalt nivel posibil de performanță cognitivă este promovată de orice formă modernă de educație. Identificarea, evaluarea, dezvoltarea și educarea funcțiilor cognitive pun întrebări cu privire la posibilitățile de influențare a dezvoltării copilului, precum și cu privire la relația dintre conceptele de potențial și de funcții psihice.

Cadrele didactice au, ca prim scop, posibilitățile de creștere a eficienței funcțiilor cognitive ale educabililor lor prin găsirea de strategii didactice care să răspundă imediat cerințelor educative ale elevilor lor.

În cadrul Codului de Acțiune 122 SCH- Mobilități în Domeniul Educației Școlare de Scurtă Durată, Centrul Școlar de Educație Incluzivă „Orizont” Oradea a coordonat activitățile în proiectul Erasmus „Ensuring More Effective Learning in Children with Special Needs Through the gamification Method in Special Education” („Asigurarea unei învățări mai eficiente la elevii cu cerințe educative speciale prin folosirea metodei gamificării în educația specială”), proiect cu nr de identificare: 2021-1-RO01-KA122-SCH-000018773.

Activitățile proiectului s-au desfășurat pe o perioadă contractuală de un an (8 noiembrie 2021- 7 noiembrie 2022), cu un suport financiar oferit, prin ANPCDEFP, de la Uniunea Europeană în valoare de 9475 euro.

Obiectivul principal al proiectului este oferirea unei învățări mai eficiente la elevii cu cerințe educative speciale prin metoda gamificării.

În luna martie 2022, cinci cadre didactice ale C.Ș.E.I. „Orizont” Oradea au participat la un curs oferit de Global Education Center, Amsterdam, în cadrul acestui proiect Erasmus, pentru a învăța despre beneficiile folosirii metodei gamificării la elevii cu cerințe educative speciale.





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Metoda gamificării a fost folosită, cu succes, de multe cadre didactice, în ultima perioadă. Gamificarea este o metodă de predare- învățare-evaluare eficientă.

Metoda gamificării oferă multe beneficii elevilor cu cerințe educative speciale: procesul de învățare devine plăcut; elevii învață fără a realiza; contribuie la îmbunătățirea relațiilor sociale/ interacțiunea socială; crește competitivitatea; profesorii urmăresc progresul elevilor în timpul orelor cu ușurință.

Avantajele folosirii metodelor tehnologiei digitale în sala de clasă sunt bine cunoscute: sunt mai antrenante decât metodele tradiționale de învățare; ajută elevul să-și focalizeze atenția; oferă recompensă elevilor prin completarea nivelurilor/ exercițiilor; dezvoltă capacitatea motorie.

Gamificarea este o metodă inovatoare, deosebit de valoroasă pentru elevi în contextul actual și pentru profesorii care doresc să promoveze învățarea prin jocuri în sălile de clasă. Elevul trebuie să fie încurajat, stimulat, motivat pentru participare activă. Jocul dezvoltă creativitatea, funcțiile cognitive, interacțiunea. Prin jocul digital de la clasă, elevul poate parcurge de mai multe ori etapele jocului, poate evolua, poate învăța, cu ușurință, din joc. Riscul și eșecul sunt asumate de către elevul care revine la exercițiul digital și, prin muncă susținută poate depăși nivelul.

Jocul este practicat pe scară largă. Nevoia copiilor de a se juca nu este un fenomen cultural, este o nevoie biologică de a supraviețui. Teoreticienii educaționali eminenți din secolul XX, Jean Piaget și Lev Vygotsky au confirmat acest lucru și au susținut „că jocul este o componentă crucială a dezvoltării cognitive de la naștere până la maturitate”.

Principalele provocări cărora trebuie să le facem față sunt stimularea și menținerea entuziasmului elevilor de a învăța în sala de clasă. Aplicând jocul la clasă, putem promova o învățare centrată pe elev, personalizată și o asumare a dezvoltării proprii.





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Pentru aplicarea jocurilor digitale la clasă avem nevoie de o infrastructură digitală în școală, în lipsa acesteia punerea în practică este dificilă, însă există și jocuri care pot fi puse în practică fără această infrastructură.

Pe platforma Facebook a fost creat grupul „Gamification Orizont”, unde, profesori ai C.Ș.E.I. „Orizont” Oradea, alături de profesori din învățământul special, precum și cei de masă, împărtășesc experiența de joc de la clasă, și-au informat colegii despre rezultatele obținute, la clasă, prin folosirea metodei gamificării, au făcut schimb de bune practici, au oferit spre vizualizare etapele/ rezultatele folosirii de jocuri digitale, aplicații, programe precum Quiver, Pixton, Canvas, Storyteller, Genially, Action bound, BlobQuest, Gartic Phone, Pivot Animator etc.

Profesorul modern își va adapta întotdeauna strategia de predare în funcție de nevoile educaționale ale elevului lor.





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

CURSUL DE FORMARE

„GAMIFICATION METHOD IN SPECIAL EDUCATION”,

**ORGANIZAT ÎN CADRUL PROIECTULUI ERASMUS KA122SCH
„ENSURING MORE EFFECTIVE LEARNING IN CHILDREN WITH
SPECIAL EDUCATIONAL NEEDS THROUGH THE GAMIFICATION
METHOD IN SPECIAL EDUCATION”, 28 MARTIE- 1 APRILIE 2022**





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Dezvoltare personală și profesională pe meleaguri olandeze

Prof. Cărădan Adina

C.Ș.E.I. „Orizont” Oradea

Profesorii trebuie să își adapteze continuu modul de predare al materialului, astfel încât, elevul să fie motivat să participe activ la activitate, de la generație la generație.

Cursul „Gamification Method in Special Education” desfășurat în cadrul proiectului Erasmus+ Ka 122 SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, proiect cu nr. de identificare: 2021-1-RO01-KA122-SCH-000018773, a oferit, oportunitatea de a învăța metoda gamificării, pentru cinci profesori selectați de la C.Ș.E.I. „Orizont” Oradea.

Participarea la un astfel de curs care promovează folosirea de strategii noi de lucru/ de predare- învățare deschide noi orizonturi, dezvoltă competențe, în dezvoltarea profesională, în relația profesor-elev la clasă, în procesul de predare- învățare- evaluare.

După selecția transparentă au avut loc activitățile de pregătire lingvistică, culturală și tematică. Am căutat informații despre metoda gamificării, despre Amsterdam- orașul gazdă, și organizația furnizoare de curs: Global Education Center.

Ajunse în Amsterdam, cadrele didactice au fost purtate, pe frumoasele străzi cu canale, de ghid. Acesta ne-a dezvăluit informații cu privire la motivul pentru care casele sunt foarte înguste, unele dintre ele înclinate, înalte de două, trei etaje, rolul scripetelui din vârful casei în trecut, construcția pivnițelor caselor, natura solului mișcător etc. Ne-au fost prezentate, apoi, obiceiurile locului, aspecte din viața cotidiană a oamenilor locului etc.





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Cursul a fost prezentat atât teoretic cât și practic. Am învățat din prezentările făcute de colege în fiecare zi. Am folosit platforma educațională Lessonup, pentru prima oară, pentru a crea lecții interactive deosebite pentru elevii mei de la clasă.

În fiecare zi, după orele de curs, am vizitat muzee, obiective turistice printre care amintesc: muzeul Van Gogh, muzeul Rijksmuseum, biblioteca orașului Amsterdam, gara, Palatul Royal, casa Annei Frank și am admirat frumoasele străzi pline de decorate biciclete, multicolore lalele pe care le puteai admira la tot pasul, pe străzile pline de canale ale Amsterdamului.

Participarea la curs mi-a dezvoltat abilitățile comunicative, digitale, abilitățile manageriale, de timp, organizaționale, lingvistice, culturale, profesionale etc.

Prezența alături de alți profesori participanți la cursul de formare, din alte țări europene, oferă prilejul de a face schimb de bune practici, de a ne dezvolta multicultural, de a cunoaște obiceiurile locului, de a ne îmbogăți bagajul de cunoștințe geografic, de a ne descurca și de a ne dezvolta abilitățile de orientare geografică, de a folosi device-uri pentru ușurarea organizării călătoriei, vizitării unui obiectiv turistic, realizării unei prezentări, de a ne dezvolta abilitățile de comunicare pentru oferirea de feedback, completarea chestionarului Erasmus, de a sintetiza informația primită la curs pentru diseminarea comunității de profesori la Consiliile profesionale, Conferințe de diseminare, Cercuri Pedagogice etc.

Astfel, am achiziționat personal abilități și profesional strategii inovative de lucru- metoda gamificării- pentru a asigura o învățare mai eficientă la elevii cu cerințe educaționale speciale.

Toate cheltuielile de transport, sprijin individual, asigurări de călătorie și taxă de curs au fost suportate de către Uniunea Europeană prin ANPCDEF.

Erasmus a facilitat o experiență valoroasă, de neuitat.

„Materiale didactice auxiliare interactive create prin metoda gamificării”, ISBN 978-606-986-041-0





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Amintiri dragi din Amsterdam

prof. Sabău Adela Ioana

C.Ș.E.I. „Orizont” Oradea

În perioada 28 martie-1 aprilie 2022 am avut prilejul de a participa la un curs de formare în Amsterdam, Olanda în cadrul proiectului Erasmus Ka 122 SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, proiect cu nr. de identificare: 2021-1-RO01-KA122-SCH-000018773, curs organizat Global Education Center, care este un furnizor de cursuri din Amsterdam, Olanda (conform paginii de Internet a https://www.gec.academy/?fbclid=IwAR1E3tlgwASEMNRiXaTZ5h9h_86hfsuAF5Kt5Itr8u dnWnfkVqEF9Zz5LoQ); perioadă în care am învățat lucruri noi, am legat prietenii dar mai ales am rămas cu multe amintiri frumoase.

În urma participării la acest curs am învățat despre:

- aspectele teoretice ale metodei de gamificare;
- modul cum poți aplica principiile metodei de gamificare în diverse contexte;
- folosirea unor platforme interactive pentru desfășurarea activității didactice în mediul online;

Dintre platformele pe care am lucrat amintesc:

- platforma LessonUp. care integrează text, imagini, videoclipuri, site-uri web, hărți, chestionare asemănătoare jocurilor, diapozitive interactive și întrebări deschise.
- platforma Kahoot. Kahoot este o platformă de învățare bazată pe jocuri, care facilitează crearea, partajarea și învățarea bazată pe joc.
- platforma Liveworksheets le permite profesorilor să creeze fișe de lucru interactive pentru elevii lor.





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Pe parcursul desfășurării cursului, dar și cu ocazia momentelor de pauză, cum ar fi de exemplu pauzele pentru cafea, interacțiunile cu profesorul au creat premisele unor schimburi de idei și eventuale colaborări ulterioare.

În puținul timp rămas după terminarea orelor de curs, am vizitat cât de mult am putut Amsterdamul, vizitând, în mare, toate obiectivele turistice din oraș (bineînțeleas în mare grabă).

În una din zilele petrecute în Amsterdam, furnizorul de curs ne-a făcut cadou un tur al centrului orașului alături de un ghid turistic, un om special, care ne-a oferit o sumedenie de informații despre oraș, atracțiile lui, dar și despre istoria și modul impresionant în care a fost construit orașul.

De câte ori folosesc aceste aplicații în activitatea didactică actuală, îmi revin o mulțime de amintiri din acea perioadă.

Amintirile din acea perioadă vor rămâne pentru totdeauna. Îmi voi aminti, mereu, cu drag, de fiecare zi, în Amsterdam, începând cu dimineața, cu drumul de la hotel până la locația cursului, de atmosfera de la curs, de informațiile utile dobândite, vizitele de la muzee, de canalele orașului, de gustul preparatelor locale, dar, mai ales, de frumoasele lalele întâlnite la tot pasul.





Proiect Erasmus KA122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Metoda gamificării în munca cu elevii cu C.E.S.

Prof. Araiman Rodica

C.Ș.E.I. „Orizont” Oradea

Cursul „Gamification Method In Special Education” a avut loc în cadrul proiectului Erasmus KA122-SCH „ENSURING MORE EFFECTIVE LEARNING IN CHILDREN WITH SPECIAL NEEDS THROUGH THE GAMIFICATION METHOD IN SPECIAL EDUCATION”.

Pe parcursul acestui curs am învățat, printre altele:

- aspectele teoretice ale metodei de gamificare;
- modul cum poți aplica principiile metodei de gamificare în diferite contexte;
- despre platforma LessonUp;
- despre platforma Kahoot, platformă de învățare bazată pe jocuri, care facilitează crearea, partajarea și învățare bazată pe joc.

În acest articol voi prezenta pe scurt câteva avantaje ale metodei gamificării în munca cu elevii cu CES.

Andrzej Marczewski (2012) definește gamificarea ca o strategie care implementează elemente asemănătoare jocurilor în activități care nu sunt jocuri cu scopul de a spori implicarea și motivația. Lecțiile sau activitățile gamificate pot include elemente precum insigne, puncte, recompense, clasamente, activități cronometrate etc.

Avantaje ale folosirii metodei gamificării la clasă sunt multiple:





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

1. Elevii vor demonstra o atenție și o concentrare mai mare. Acest lucru se datorează faptului că ei se joacă fără să-și dea seama că învață. Pentru un elev cu TSA concentrarea poate fi un obstacol atunci când este vorba despre o lecție nouă. Lecțiile și activitățile tradiționale pot să nu fie suficient de captivante pentru acești elevi, dar metoda gamificării este stimulativă și îi ajută să-și mențină concentrarea mai mult timp.

2. Gamificarea oferă, elevilor care au dificultăți în interacțiunea socială, o oportunitate de a se simți mai confortabil în timp ce învață, ceea ce va duce la o învățare mai eficientă. Gamificarea ajută la incluziunea socială, deoarece elevii se simt adesea mai confortabil în mediile de joc, mai ales atunci când nu se simt confortabil într-un mediu tradițional de învățare.

3. Învățarea gamificată poate fi o experiență individuală, dar poate fi și colaborativă și interactivă. Dacă este utilizată într-un mod colaborativ poate îmbunătăți abilitățile sociale ale elevilor cu CES. Gamificarea colaborativă implică munca în echipă, deci elevii pot lucra împreună pentru a atinge obiective stabilite ceea ce favorizează îmbunătățirea abilităților sociale.

4. Stresul față de teste face ca rezultatele obținute și învățarea să fie semnificativ mai dificile. Gamificarea poate ajuta la ameliorarea simptomelor de anxietate. Acest lucru se datorează faptului că testul nu se mai simte atât de stresant, deoarece se simte mai mult ca un joc.

Gamificarea este o tehnică de învățare care este utilă pentru toți elevii, dar poate fi deosebit de benefică pentru elevii cu CES pentru care, uneori, metodele tradiționale sunt nepotrivite.

Bibliografie:

Marczewski, A. (2012). Gamification and stuff disponibil la: <http://www.slideshare.net/daverage/gamification-and-stuff>





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Minunata experiență din orașul lalelelor

„Life is all about learning change perspective, change scenery and and culture a lot” (Johnny, New York, 1991)

Prof. Tocuș Maria Dorina,

C.Ș.E.I. „Orizont” ORADEA

Am ajuns în Amsterdam alături de patru colege minunate, cu dorința de a ne instrui într-o nouă și modernă metodă de predare -învățare -evaluare dar și de a explora orașul lui Van Gogh cu multiplele lui oportunități culturale și tematice.

Proiectul Erasmus Ka122SCH „ENSURING MORE EFFECTIVE LEARNING IN CHILDREN WHITE SPECIAL NEEDS THROUGH THE GAMIFICATION METHOD IN SPECIAL EDUCATION” a asigurat finanțarea acestei minunate experiențe iar experiența de formare ne-a fost furnizată de către organizația GLOBAL EDUCATION CENTER.

Cursul „Gamification Method in Special Education” ne-a introdus în lumea minunată a jocurilor, am experimentat provocarea jocurilor electronice, am recapitulat mecanismele de bază ale învățării prin joc, am abordat platforme de învățare pe care poți crea conținuturi educaționale prin metoda gamificării.

Gamificarea este, poate, cel mai important instrument prin care învățarea se produce fără un efort perceput ca fiind obositor, învățarea derulându-se în permanent „între anxietate și plictiseală”, ceea ce Mihály Csíkszentmihályi numea acea caracteristică drept flow.

Diminețile în Amsterdam le-am petrecut în sala de curs, dimineți de primăvară, unele reci și umede, altele reci și însorite, dar, pe măsură ce ne apropiam de amiază, cerul

„Materiale didactice auxiliare interactive create prin metoda gamificării”, ISBN 978-606-986-041-0



Co-funded by
the European Union



Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

se însenina pentru a ne face oportună plimbarea tematică prin orașul lalelelor, al bicicletelor și al oamenilor frumoși și veseli.

Am vizitat Muzeul Național Rijksmuseum cu o impresionantă colecție de exponate, picturi, sculpturi ale unor artiști naționali și internaționali; Muzeul Van Gogh situat în apropiere conține cea mai mare colecție din lume de opere ale lui Van Gogh. Aici am văzut atât picturi celebre cât și desene, schițe precum și o colecție de scrisori pe care pictorul le-a trimis sau le-a primit de la familie și prieteni. În cele două mari muzee am avut contact și cu alți pictori celebri precum Monet, Picasso, Rembrandt și alții.

Casa Annei Frank situată în zona centrală a orașului, foarte vizitată de turiști, semn că micuța Anne foarte cunoscută pentru jurnalul ei ținut în ascuns, publicat de tatăl ei postum și care descrie viața petrecută de ea și familia ei în ascunzătoare în Amsterdam. Acest jurnal este probabil cea mai citită piesă de literatură pe tema Holocaustului din lume.

Cu o valoare istorică pe care și-a câștigat-o de-a lungul timpului este Palatul Regal din renumita Piață DAM, fostă Primărie, actualmente reședința oficială a Regelui.

Piața Rembrand, loc istoric care amintește de faimosul pictor olandez, un loc foarte animat și îndrăgit de vizitatori, în acea perioadă încărcat cu suporturi și ghivece pline cu lalele la care de abia le ghicești culoarea adevărată.

Și pentru că orașul este străbătut de numeroase canale pe care se plimbă alene, în zilele cu soare, vapoare cu turiști, este ușor să-ți amintești că, de fapt, înaintașii acestui popor au luat cu muncă și inteligență pământ din Marea Nordului, spre a le fi lor drept locuință. Un sistem, acum modern, de pompe menține nivelul apei constant în orașul lagună. Construcții noi, moderne realizate pe malul apei stau falnice, parcă pe neclintite stânci, ne fac să uităm că, de fapt „cineva” este într-o continuă luptă cu natura, învingând-o în fiecare clipă. Timpul s-a scurs repede, am adus cu noi amintiri de neuitat, competențe profesionale noi pe care le-am împărtășit colegilor din școală și nu numai, le-am utilizat și dezvoltat în munca noastră de zi cu zi.





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Jurnal de mobilitate Erasmus

Profesor de psihopedagogie specială **Liliana Canalaș**,

Centrul Școlar de Educație Incluzivă „Orizont” Oradea

Experimentarea unui nou stil de învățare și socializare m-a determinat să particip la selecția cadrelor didactice doritoare să parcurgă cursul de formare profesională „*Gamification Method in Special Education*” din perioada 28.03. 2022 – 01.04.2022, curs implementat de către furnizorul de cursuri - *Global Education Center*, din Amsterdam, Olanda, având ca pagină de internet https://www.gec.academy/?fbclid=IwAR1E3tlgwASEMNrIXaTZ5h9h_86hfsuAF5Kt5Itr8UdnWnfkVqEF9Zz5LoQ).

Mi-am justificat dorința de participare la acest curs printr-o scrisoare de intenție și am participat la interviu în perioada anunțată de către Comisia de selecție din cadrul școlii unde-mi desfășor activitatea și anume Centrul Școlar de Educație Incluzivă „Orizont” Oradea, care a coordonat activitățile în proiectul Erasmus „ENSURING MORE EFFECTIVE LEARNING IN CHILDREN WITH SPECIAL NEEDS THROUGH THE GAMIFICATION METHOD IN SPECIAL EDUCATION” („Asigurarea unei învățări mai eficiente la elevii cu cerințe educative speciale prin folosirea metodei gamificării în educația specială”), proiect cu nr. de identificare: 2021-1-RO01-KA122-SCH-000018773, în anul școlar 2021-2022. Astfel, am îndeplinit cerințele cerute de către Comisia de selecție în fișa de evaluare, fiind selectată pentru mobilitatea din Amsterdam.

Împreună cu celelalte patru colege participante la mobilitate, am avut mai multe întâlniri pentru pregătirea culturală, lingvistică și tematică.





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Am pornit la drum cu entuziasm, nerăbdare, încredere, dornice să descoperim oameni și tradiții noi. Astfel, după un zbor plăcut cu avionul, odată ajunși în frumoasa capitală, am făcut turul Amsterdamului, unde am fost însoțiți de un ghid.

Cu această ocazie am descoperit noutăți și lucruri interesante despre capitala celor cu peste 100 de km de canale, cu cartiere în care priveam la casele din Amsterdam, unele înclinate ca rezultat al deformării fundației sprijinită pe piloni de lemn, plimbări cu barca pe Râul Amstel.

Orele de curs au fost atractive, cu multe noutăți în domeniu. Pe toată perioada participării la orele de curs, m-am abilitat și mi-am consolidat într-o mai mare măsură competențele lingvistice, mi-am însușit multe aspecte teoretice ale metodei de gamificare, am aflat despre modalitatea de aplicare a principiilor metodei gamificării în diferite contexte și despre tehnici de folosire a metodei gamificării așa încât procesul instructiv-educativ să devină cât mai atractiv și interactiv pentru elevi, mi-am consolidat tehnica predării digitale.

Astfel, m-am implicat în proiectarea de jocuri interactive pentru elevi cu diferite tipuri de dizabilități, am învățat să pregătesc o lecție bazată pe metoda de gamificare.

Interacțiunile cu profesorul formator au creat oportunitatea descoperirii de idei noi în ceea ce privește tema cursului și, făcând cunoștință cu platformele educaționale *LessonUp* și *Kahoot*, am creat lecții pe care le-am prezentat în partea de evaluare a cursului. De asemenea, am vorbit despre importanța acestei metode, despre limitele metodei, despre unele dezavantaje ale metodei gamificării, dar, în același timp, am analizat tehnici de depășire legate de astfel de probleme. *Gamification* este un concept destul de nou în România. Jocurile cu scop educativ trezesc interesul elevilor pentru unele materii.



Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Indiferent de materie, jocurile sunt o modalitate foarte bună pentru a interacționa cu elevii mai ușor, făcând astfel experiența lor de învățare și procesare a informațiilor mult mai ușoară și, pe deasupra, și distractivă.

În timpul liber am vizitat numeroase obiective turistice din deosebita capitală a Olandei, Amsterdam: Muzeul Van Gogh, Muzeul de artă Rijksmuseum - cu multe capodopere europene, Casa Annei Frank, piața de flori, pe care am găsit-o nemaipomenit de spectaculoasă, fiind chiar în sezonul lălelelor.

Această mobilitate, realizată în scop educațional, mi-a îmbunătățit nivelul competențelor și abilităților de bază în ceea ce privește folosirea metodelor și tehnologiilor digitale și am deprins tehnici de realizare de lecții interactive pe platforme educaționale noi, care-mi îmbunătățesc calitatea muncii desfășurate cu elevii cu CES. Comunicarea și colaborarea pe toată perioada desfășurării cursului au creat schimburi de bune practici și șanse de colaborări ulterioare.

În urma desfășurării acestei mobilități de formare, s-au produs schimbări în abordarea pedagogică a actului didactic, cât și în utilizarea cât mai frecventă a mijloacelor TIC.

Am descoperit că relația trainer-cursant poate fi bazată pe un respect reciproc și, dacă cineva m-ar întreba ce sfat aș da unei persoane referitor la o mobilitate de formare profesională, aș răspunde că orice coleg ar trebui să trăiască experiența unei mobilități de formare profesională în străinătate, pentru că ajută enorm la cunoașterea de sine și la lărgirea orizonturilor personale și profesionale. Cu ajutorul acestui curs am putut să adaug valoare demersului personal de educație și am învățat că schimbarea nu trebuie așteptată, ci provocată.

Am mai învățat că nu trebuie să-mi fie frică de ideea că eu pot fi un punct în mijlocul unei imensități, deoarece punctul este acela care face diferența.



Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

O mobilitate Erasmus este șansa prin care poți să-ți demonstrezi că barierele intelectuale nu sunt decât un mit; este bucuria de a trăi; este suma tuturor acelor momente care își vor lăsa amprenta pe sufletul tău; este tabloul clipelor speciale din viața ta.





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

LIMBĂ ȘI COMUNICARE





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Link: https://www.lessonup.com/en/lesson/cMBYDEN3LJE8WcxK7?utm_source=app&utm_campaign=shared-lesson-app&utm_content=1648808522604&utm_medium=shared-link

Titlu material: *„La cireșe”, după I. Creangă*

Elevi: D.M.M. și D.M.U.

Clasa: a VI-a

Prof. propunător: Cărădan Adina- Mioara

Instituția școlară: Centrul Școlar de Educație Incluzivă „Orizont” Oradea

Descrierea materialului:

Lecția cuprinde zece slide-uri, cu concursuri interactive, slide-uri de tip text și un video.

„La cireșe” este un material interactiv în limba română creat pe platforma Lessonup. Materialul e creat ca un PowerPoint, cu informații despre marele scriitor român, opere semnificative, texte asociate cu imagini din poveste, întrebări cu diferite variante de răspuns, un brainstorming.

Obiective:

- Cunoașterea povestirii „La cireșe”;
- Participarea în competiții active digitale în clasă și implicarea în activități interactive utilizând aplicațiile studiate;
- Utilizarea unui mediu interactiv care permite implementarea structurii secvențiale și alternative folosind elemente grafice;





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Link: https://www.lessonup.com/en/lesson/LFQo7TyHwv5PAn3G6?utm_source=app&utm_campaign=shared-lesson-app&utm_content=1648631854049&utm_medium=shared-link

Titlu material: *Seasons (Anotimpuri)*

Elevi: D.M.M. și D.M.U.

Clasa: a VIII-a

Prof. propunător: Cărădan Adina- Mioara

Instituția școlară: Centrul Școlar de Educație Incluzivă „Orizont” Oradea

Descrierea materialului:

Lecția este construită, în limba engleză, pentru orele de limba engleză dintr-un centru școlar de educație incluzivă, pe tema „Seasons” (Anotimpuri). Ea conține 13 slide-uri cu chestionare interactive, slide-uri tip text și un video. Elevii sunt antrenati în activități interactive, competitive, cu afișarea timpului alocat fiecărui quiz și a podiumului. De asemenea, elevii vor fi implicați în activități de răspuns oral pe baza imaginilor sau a textului oferit.

Obiective:

- Achiziționarea de cuvinte noi în limba engleză pe tema „Anotimpuri”;
- Participarea la interacțiuni verbale;
- Oferirea unei reacții adecvate la o întrebare;
- Receptarea de mesaje orale și scrise;



Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Link: <https://create.kahoot.it/details/ae7ac062-b487-4810-ab99-0e2230047a3d>

Titlu material: „Puiul”, de I.Al. Brătescu- Voinești

Elevi: D.M.M. și D.M.U.

Clasa: a VI-a

Prof. propunător: Cărădan Adina- Mioara

Instituția școlară: Centrul Școlar de Educație Incluzivă „Orizont” Oradea

Descrierea materialului:

Kahoot este o platformă care creează un mod fantastic de a implica fiecare elev în activitate în același moment. Elevii trebuie să se înregistreze în Kahoot și să introducă Game Pin (codul generat) pentru a se loga în activitate.

Materialul conține 4 quiz-uri și un exercițiu de tip Adevărat sau Fals cu timp limită de răspuns. Materialul poate fi folosit atât în mediul online cât și fizic. Elevii explorează conținutul sub formă de joc didactic cu scor și surprize.

Obiective:

- Alegerea răspunsului corect;
- Participarea la un joc interactiv;
- Folosirea achizițiilor noi în contexte de învățare;
- Citirea conștientă, într-o limită de timp, a întrebărilor;
- Evaluarea competențelor prin implicare activă în procesul instructiv- educativ.





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Link: <https://view.livresq.com/view/60edcb697992070007bbe629/#luceafărul>

Titlu material: *„Luceafărul”, de Mihai Eminescu. Lecție interactivă*

Clasa: a XI-a

Prof. propunător: Roșca Elena

Instituția școlară: Colegiul Tehnic „Traian Vuia” Oradea

Descrierea materialului: lecție interactivă care vizează familiarizarea elevilor cu poezia romantică.

Obiective :

- Să identifice trăsăturile romantismului;
- Să recunoască teme și motive literare;
- Să analizeze și să comenteze textul liric.





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Link: <https://www.voki.com/site/pickup?scid=18879610&chsm=88f0b1ff0751179adc63ffb35bf99742&allowshare=0>

Titlu material: *Poezia „Zdreanță” de Tudor Arghezi*

Clasa: I

Prof. propunător: Alb Ana

Instituția școlară: C.Ș.E.I. „Orizont” Oradea, structura Tileagd

Descrierea materialului: Cu ajutorul programului online Voki am creat un avatar personalizat, care spune un text înregistrat împreună cu copilul (o poezie - Zdreanță de Tudor Arghezi).

Obiective:

- însușirea corectă a sunetelor,
- pronunțarea corectă,
- recitirea poeziei.



Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Link: <https://learningapps.org/view22818186>

Titlu material: *Wishes*

Clasa: a VIII-a

Prof. propunător: Ciobanu Gabriela

Instituția școlară: Școala Gimnazială „George Bacovia” Bacău

Descrierea materialului: Elevii vor urmări un video și vor răspunde la întrebările ce apar pe parcursul acestuia.

Obiective: Elevii vor identifica modalități de exprimare a dorințelor.





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Link: https://www.canva.com/design/DAFMeps_HQo/ZhXlu-3CinNSSEiSQa5jtA/edit?utm_content=DAFMeps_HQo&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=3dfaf8d842ef>

Titlu material: *Curiozități despre buburuze/ Puzzle online*

Clasa: a II-a

Prof. propunător: Drugaci Alina-Bianca

Instituția școlară: Școala Gimnazială Nr. 1 Chijic

Descrierea materialului:

Materialul poate fi utilizat în captarea atenției elevilor la o lecție de Comunicare în limba română (exemplu: „Buburuza” după Eugen Jianu, clasa a II-a) deoarece conține curiozități despre buburuze și respectiv un puzzle online.

Obiective:

- să desprindă informații esențiale dintr-un scurt text lecturat/audiat;
- să utilizeze corect cuvinte noi în contexte diferite de comunicare;
- să participe activ la propriul proces de învățare utilizând jocuri didactice online.





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Link: <https://www.sutori.com/en/story/eu-nu-strivesc-corola-de-minuni-a-lumii--82vFkJ8k9CcHMxBcBPUFenzkr>

Titlu material: „*Eu nu strivesc corola de minuni a lumii*”, de *Lucian Blaga* - *analiză text*

Clasa: a XII-a

Prof. propunător: Felicia Năpîrcă

Instituția școlară: Liceul Teoretic „Dr. Mihai Ciucă” Săveni, jud. Botoșani

Descrierea materialului:

Utilizarea tehnologiei pe parcursul orelor de limba și literatura română determină creșterea interesului elevilor pentru această disciplină îndemnând elevii să caute și alte informații asupra noțiunilor prezentate la curs.

Acest instrument de lucru și prezentare interactivă poate fi folosit pentru toate domeniile de conținut și indiferent de nivelul de studiu.

Poate fi folosit ca alternativă la prezentările tradiționale precum PowerPoint sau Prezi. Sutori este un instrument digital gratuit de învățare pentru clasă. Le permite profesorilor și elevilor să creeze conținuturi interactive printr-o interfață simplă și intuitivă.

Pe parcursul lecției utilizând această aplicație se pot aduce completări de către elevi, se pot insera imagini, link-uri multimedia, se pot crea exerciții pe care elevii le pot rezolva în grup sau individual.

Resursa educațională propusă poate fi utilizată în clasă ca și aplicație practică.



Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Obiective:

-Adecvarea strategiilor de lectură la specificul textelor literare studiate, în vederea înțelegerii și interpretării personalizate;

-Analiza relațiilor dintre o operă studiată și contextul cultural în care a apărut aceasta;

-Integrarea cunoștințelor privind limba și literatura română într-o viziune coerentă asupra culturii românești.





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Link: <https://learningapps.org/26828436>

Titlu material: *„O scrisoare pierdută” – comedie de moravuri*

Clasa: a X-a

Prof. propunător: Budurean Corina

Instituția școlară: Colegiul Tehnic „Traian Vuia” Oradea

Descrierea materialului: Materialul conține un joc digital în care elevii descoperă trăsăturile comediei asociind întrebările cu răspunsurile corecte.

Obiective:

- Să încadreze opera într-un curent literar;
- Să identifice trăsăturile comediei;
- Să ilustreze trăsăturile comediei cu exemple din opera „O scrisoare pierdută”;
- Să cunoască tipurile umane satirizate;
- Să-și dezvolte gândirea critică;
- Să dezvolte gustul pentru frumos și competențele digitale;





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Link: <https://wordwall.net/resource/16223272/ruleta-alfabetului>

Titlu material: *Joc interactiv - Ruleta aleatorie, alfabetul*

Elevi: (pentru centrele școlare de educație incluzivă): D.M.S.

C clasele: V-VIII

Prof. propunător: Dume Camelia Emanuela

Instituția școlară: Centrul Școlar de Educație Incluzivă „Orizont” Oradea

Descrierea materialului: Instrumentele utilizate în crearea acestui joc interactiv sunt: telefon sau tabletă, site-ul <https://wordwall.net/>.

Pentru a crea acest joc interactiv –RULETA ALEATORIE, trebuie creat un cont de logare, pe site-ul <https://wordwall.net/>. Wordwall te ajută rapid și ușor să creezi resursa de predare perfectă. Se alege un șablon al activității pe care vrei să o creezi, se introduce conținutul utilizat în crearea activității/ jocului ales și se obține un pachet de activități imprimabile și interactive. Ruleta conține câte o paletă pentru fiecare literă de tipar, din alfabet. Se joacă cu 1 jucător | durata 5 min | vârsta +8 ani. Jucătorii trebuie să învârtă ruleta și vor primi o literă aleatorie, pe care aceștia o vor recunoaște, din alfabet. Nu se punctează viteza, ci doar acuratețea. Se consideră greșeală dacă jucătorii numesc greșit litera de pe paletele ruletei. Jucătorii au voie la mai multe încercări.

Imaginile utilizate în acest set de exerciții au ca sursă: <https://www.google.com/>

Obiective:

- Să recunoască fiecare literă, din alfabet;
- Să învârtă ruleta;
- Să respecte timpul primit, în realizarea jocului;



Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Link: <https://create.kahoot.it/share/povești-povestiri-amintiri/51d87cfd-427d-4057-8f74-7fb377719030>

Titlu material: *„Povești, povestiri, amintiri” de Ion Creangă*

Elevi: D.M.M., D.M.U

Clasa: a V-a

Prof. propunător: Tocuț Maria Dorina

Instituția școlară: C.Ș.E.I. „Orizont” Oradea

Descrierea materialului: Este un material destinat elevilor din clasa a V-a, bazat pe ilustrații din „Povești, povestiri, amintiri”, scrise de Ion Creangă. Materialul este alcătuit din 6 quiz-uri și o întrebare de tip „Adevărat” sau „Fals”.

Scopul acestui Kahoot este atât de divertisment cât și pentru a reactualiza cunoștințe despre opera lui Ion Creangă într-o manieră relaxantă.

Obiective :

- Să denumească povestea din care face parte imaginea;
- Să denumească personajul din povestea „La cireșe” vizualizând o imagine sugestivă;
- Să diferențieze, pe baza imaginii date, două povești ale aceluiași autor;
- Să recunoască motivul ascuțirii limbii lupului;
- Să selecteze, dintr-o listă de patru nume, autorul poveștilor ale căror ilustrații s-au prezentat.





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Link: <https://wordwall.net/resource/36296861/a%c8%99eaz%c4%83-corect-literele>

Titlu material: *Așază corect literele!*

Elevi: (pt centrele școlare de educație incluzivă): D.M.M., D.M.S

C clasele: I-IV

Prof. propunător: COPĂCIAN AURELIA FLORINA

Instituția școlară: C.Ș.E.I. „Cristal” Oradea

Descrierea materialului:

- Folosind imagini sugestive potrivite vârstei școlare, copiii au sarcina de a denumi fiecare imagine;
- Pe banda de jos a jocului sunt așezate aleator literele care vor trebui plasate corect pentru a forma cuvântul;
- De fiecare dată, apare, în partea de sus, o imagine pe care elevul trebuie să o denumească și să așeze literele corect;
- După parcurgerea tuturor imaginilor, jocul este finalizat;
- Copilul are de parcurs jocul cu timp nelimitat;
- La final sunt totalizate răspunsurile corecte.

Obiective:

- Să denumească imaginile;
- Să formeze cuvinte cu literele date;
- Să își dezvolte îndemânarea și rapiditatea în reacții.



Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Link: https://jamboard.google.com/d/1pV42E16ugi5EpJC4A4N7aJ5FSGAaoKtL_wa4CidyMPA/viewer

Titlu material: *Propoziții cu grupuri de litere*

Clasa: I

Prof. propunător: Crișan Maria

Instituția școlară: Liceul Tehnologic, Jidvei, Alba

Descrierea materialului:

Elevii scriu propoziții, enunțuri simple, cu cuvinte care conțin grupurile de litere învățate, asociate unor imagini, iar apoi le scriu pe jamboard și pe caiete.

Obiective :

- Recunoașterea grupurilor de litere ce, ci, che, chi, ge, gi, ghe, ghi și asocierea cu imaginile/ cuvintele care le conțin;
- Scrierea cuvintelor și a propozițiilor/enunțurilor care conțin grupurile de litere.





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Link: <https://wordwall.net/ro/resource/10359394>

Titlul materialului : *Cuvinte cu sens opus*

Clasa: a II-a, DMM, DMU

Prof. propunător : Ficuț Adriana Elena

Instituția școlară: C.Ș.E.I. „Orizont” Oradea

Descrierea materialului:

Materialul propus „Cuvinte cu sens opus” se derulează sub formă de joc de potrivire prin glisare a fiecărui cuvânt cheie lângă definiția sa. Răspunsurile corecte și timpul este contorizat, realizându-se astfel o ierarhie. Jocul poate fi utilizat la orele de CSC, în etapa de evaluare, sau în cadrul lecțiilor de consolidare și urmărește dezvoltarea și activizarea vocabularului prin cuvinte și expresii noi. El poate fi jucat cu succes de către fiecare elev în parte, coordonat de învățător, pe rând în fața clasei, sau în cadrul programului de Terapie Educațională Complexă și Integrată.

OBIECTIVE:

- Dezvoltarea vocabularului prin cuvinte și expresii noi;
- Identificarea corectă a cuvintelor cu sens opus;
- Stimularea proceselor de cunoaștere și a conduitei pozitive





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Link: <https://learningapps.org/display?v=pxmcjp21a21>

Titlul materialului: *Părțile de vorbire*

Clasa: a IV-a DMM

Profesor propunător: Ficuț Adriana Elena

Descrierea materialului:

Materialul propus „Părțile de vorbire” se derulează sub forma de joc. Au fost create trei coloane cu părțile de vorbire, cerința fiind aceea de a așeza, prin glisare, fiecare cuvânt cheie în coloana corectă, respectiv, substantive, verbe, adjective. La finalul exercițiului elevii primesc un feedback – „Minunat, ai lucrat corect!”, „Bravo!”, „Excelent!” Răspunsurile corecte și timpul este contorizat, realizându-se astfel o ierarhie. Jocul poate fi utilizat la orele de Limba și literatura română, în cadrul lecțiilor de consolidare urmărind formarea și dezvoltarea vocabularului prin cuvinte și expresii noi precum și consolidarea noțiunilor gramaticale învățate. El poate fi jucat cu succes de către fiecare elev în parte, coordonat de profesor, pe rând în fața clasei, sau în cadrul programului de Terapie Educațională Complexă și Integrată.

OBIECTIVE:

- Dezvoltarea vocabularului prin cuvinte și expresii noi;
- Consolidarea cunoștințelor legate de părțile de vorbire;
- Stimularea proceselor de cunoaștere și a conduitei pozitive.





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Link : <https://learningapps.org/display?v=pdpv6c7wc21>

Titlul materialului: *Proverbe*

Clasa: a IV-a

Profesor propunător: Ficuț Adriana Elena

Descrierea materialului:

Materialul propus, „Proverbe” se derulează sub forma de joc. Elevilor li se dă un text cu spații goale, cerința fiind aceea de a completa aceste spații, din proverbele date, cu cuvinte potrivite alese din listă Ex. *Graba _____ treaba*. Elevul va apăsa pe spațiul gol și va apărea o coloană de cuvinte din care va selecta cuvântul corect – „strică”. Se va alege răspunsul corect pentru a putea continua. La finalul exercițiului elevii primesc un feedback – „Minunat, ai lucrat corect”, „Bravo”, „Excelent” Răspunsurile corecte și timpul este contorizat, realizându-se astfel o ierarhie. Jocul poate fi utilizat la orele de CSC, în cadrul lecțiilor de consolidare urmărind formarea și dezvoltarea vocabularului prin cuvinte și expresii noi. El poate fi jucat cu succes de către fiecare elev în parte, coordonat de învățător, pe rând în fața clasei, sau în cadrul programului de Terapie Educațională Complexă și Integrată.

OBIECTIVE:

- Dezvoltarea vocabularului prin cuvinte și expresii noi;
- Selectarea corectă a cuvintelor potrivite;
- Stimularea proceselor de cunoaștere și a conduitei pozitive.



Erasmus+

Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

MATEMATICĂ ȘI ȘTIINȚE ALE NATURII





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Link: <https://wordwall.net/ro/resource/7820113/adun%C4%83ri-%C8%99i-sc%C4%83deri-cu-trecere-peste-ordin-0-1000000>

Titlu material: *Adunări și scăderi cu trecere peste ordin în centrul 0-1000000*

Clasa: a IV-a

Prof. propunător: Brezovszky Ramona Ana

Instituția școlară: Școala Gimnazială Nr. 11 Oradea

Descrierea materialului:

Jocurile interactive create pe wordwall pot fi redactate pe orice dispozitiv activat pentru web, precum computer, tabletă, telefon sau tablă interactivă. Pot fi redactate individual de către elevi sau coordonate de către profesori. Elevii ajung, pe rând, în fața clasei.

Obiectul: Matematică

Unitatea de învățare: numerele naturale cuprinse între 0 și 1 000 000

Competențe evaluate: citirea, scrierea, descompunerea, compunerea, compararea, ordonarea, aproximarea numerelor naturale;

Efectuarea de adunări și scăderi de numere naturale în centrul 0- 1000000;

Aflarea termenului necunoscut prin metoda mersului invers; Rezolvarea de probleme cu operațiile aritmetice studiate.



Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Link: <https://wordwall.net/resource/3048062>

<https://learningapps.org/13148453>

<https://learningapps.org/13149038>

<https://create.kahoot.it/details/alchene/9e32cbf9-66f9-441b-a2f5-4c627937a228>

Titlu material: *Alchene. Definiție. Denumire. Izomeri. Proprietăți*

Clasa: a X- a

Prof. propunător: Gorescu Carmen

Instituția școlară: Liceul Teoretic „Dr. Mihai Ciucă” Săveni, jud. Botoșani

Descrierea materialului:

Resursele propuse pot fi utilizate în clasă ca și aplicații practice.

Astfel , utilizând platforma wordwall.net am realizat o scurtă recapitulare a alchenelor, în ceea ce privește definiția, metode de obținere, proprietățile alchenelor. Wordwall este un instrument rapid și ușor de utilizat pentru a crea activități interactive. Majoritatea activităților de pe Wordwall pot fi utilizate atât în format interactiv, cât și în format imprimabil.

Am realizat un chestionar din categoria Joc-Perechi (Text/Image) cu ajutorul acestui instrument.

Cu ajutorul platformei am realizat un exercițiu prin care se pot fixa denumirile alchenelor cunoscând formula structurală și unul prin care putem identifica izomerii cunoscând formula moleculară.





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

LearningApps este un ajutor pentru profesori și pentru elevi.

Profesorul are posibilitatea să structureze materialul pe care dorește să-l predea în cel mai bun mod, sau să se folosească de exercițiile oferite de colegi. Pentru elevi, LearningApps oferă moduri cât mai interactive și atrăgătoare de însușire a noilor informații. Tipul de exercițiu folosit în acest exemplu este din categoria Puzzle – Grupe și Spânzurătoarea.

Kahoot este o platformă gratuită cu ajutorul căreia se pot crea teste interactive. A fost inventată pentru a fi accesibilă tuturor persoanelor, la clasă sau în alte medii de învățământ din întreaga lume. Cu ajutorul acestei platforme am creat un test de verificare la lecția „Alchene”.

Obiective:

- **să definească alchenele și formula generală a acestora;**
- **să precizeze nomenclatura și izomeria alchenelor;**
- **să definească structura alchenelor;**
- **să enumere proprietățile alchenelor.**





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Link: <https://create.kahoot.it/share/sistemul-solar-clasa-a-doua/01b6b830-7a64-4f9c-b643-386a111e3bc1>

Titlu material: *Sistemul Solar*

Clasa: a II-a

Prof. propunător: Bîicu Alina

Instituția școlară: Colegiul Național „Onisifor Ghibu” Oradea

Descrierea materialului: chestionar evaluativ interactiv

Obiective: - evaluarea cunoștințelor despre Sistemul Solar;

- dezvoltarea abilităților de operare cu dispozitive smart;

- stimularea spiritului competitiv și de fair-play.





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Link: <https://wordwall.net/resource/35795391>

Titlu material: *Scrierea cu cifre romane*

Clasa: a IV-a

Prof. propunător: Drugaci Alina-Bianca

Instituția școlară: Școala Gimnazială Nr. 1 Chijic

Descrierea materialului: Joc didactic online pentru învățarea scrierii numerelor cu cifre romane (I, V, X, L, C, D, M);

Obiective:

- să identifice corect numerele scrise cu cifre romane (I, V, X, L, C, D, M);
- să asocieze corect numerele scrise cu cifre arabe cu echivalentul acestora scris cu cifre romane;
- să participe activ la propriul proces de învățare utilizând jocuri didactice online.





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Link: <https://gamilab.com/play/5e05fcab-bb32-44d0-8182-99e7b3522f32>

Titlu material: *Consolidare- adunare și scădere*

Clasa: a II-a

Prof. propunător: Tătar Rebeca

Instituția școlară: Colegiul Național „Onisifor Ghibu” Oradea

Descrierea materialului:

Jocul descris este unul asemănător cu cele jucate de copiii cărora le place să stea mult în fața calculatorului, așa că se poate juca, acum, cu un scop și în sala de clasă sau individual acasă. Este un joc de îndemânare și coordonare. Există un jucător care participă la o cursă pe o bicicletă. În drumul său întâlnește diferite checkpoint-uri care conțin anumite sarcini de lucru din domeniul Matematică și Științe ale Naturii.

Se obțin puncte, iar timpul este cronometrat. Dacă elevul nu selectează răspunsul corect, biciclistul rămâne fără energie și riscă să nu mai poată ajunge la finalul cursei.

Prin joacă, elevul reușește să consolideze noțiuni de clasa întâi.

Obiective:

- Să mânuiască cu agilitate materialele digitale puse la dispoziție

pentru acest joc;

- Să consolideze adunări și scăderi în centrul 0-100;
- Să prezinte interes pentru activitate și dorință de implicare.





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Link:

<https://create.kahoot.it/share/cercul-elemente/40df24ba-2370-4791-8543-ec3ab5731833>

Titlu material: *Cercul – elemente*

Elevi: D.M.M., D.M.U

Clasa: a VIII-a

Prof. propunător: Tocuș Maria Dorina

Instituția școlară: C.Ș.E.I. „Orizont” Oradea

Descrierea materialului:

Este un material destinat elevilor din clasele a VII-a, a VIII-a, elevi cu DMS/DMM, realizat pe platforma Kahoot!, platformă interactivă în care se pot crea lecții prin metoda gamificării.

Acest material a fost conceput pentru a realiza o evaluare formativă la disciplina Matematică/ Elemente intuitive de geometrie, unitatea de învățare, CERCUL.

Este alcătuit dintr-un număr de două Quiz-uri, cinci întrebări de tip adevărat sau fals și șase slide-uri.

Primul quiz este o ghicitoare care constituie elementul surpriză, de captare a atenției dar are și rolul de a asigura trecerea de la un element real, întâlnit în viața de zi cu zi (bicicleta) la elementul studiat de noi, cercul.

Elementele de tip slide au rolul de a reactualiza și consolida informația. Celelalte componente ale acestui material interactiv sunt notate iar corectitudinea răspunsurilor





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

clasifică jucătorii după punctajele obținute. Acest tip de abordare, cu feed-back prompt aduce avantajul de a vizualiza greșeala și de a o analiza și corecta conștient.

Obiective :

- **Să identifice figurile geometrice cunoscute în relație cu un obiect concret;**
- **Să identifice corect cuvântul (dintr-un set de 4 cuvinte) care lipsește din definiția cercului (în 20 de secunde);**
- **Să recunoască relația diametru-rază (20 secunde);**
- **Să recunoască formula de calcul a lungimii cercului;**
- **Să recunoască forma unei monede;**
- **Să confirme sau infirme prin calcul lungimea unui cerc de rază dată(60 secunde);**
- **Să confirme/infirme suprafața aceluiași cerc (60 secunde).**





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Link: <https://wordwall.net/resource/36433833/cutiuta-cu-intrebari>

Titlu material: *Cutiuța cu întrebări*

Clasa: CP-IV;

Prof. propunător: prof. învă. primar Căbău Ioana

Instituția școlară: Liceul Tehnologic Special Nr. 1, Oradea

Elevi: jocul realizat de mine poate fi utilizat în cadrul centrelor școlare de educație incluzivă, în special la elevii din clasele CP-IV care au dobândit deprinderile de scris-citit (DMM/DMU). În aceeași măsură el poate fi utilizat și în învățământul de masă la elevii din ciclul școlar primar, dar și la preșcolari (cu condiția ca la aceștia din urmă un adult să le citească indicația de lucru);

Descrierea materialului:

Joculețul realizat de mine reprezintă o viziune personală asupra unor itemi care fac o incursiune sintetică prin cunoștințele generale ale elevilor cuprinși atât în învățământul special (DMU/DMM), cât și în învățământul de masă (nivel preșcolar și primar).

Concret, joculețul are 5 itemi aferenți șirului numeric 1-5, iar fiecare dintre aceștia prezintă o întrebare legată de mediul înconjurător și cunoștințele elevului: (Exemplu: Cu ce ne spălăm pe dințișori? Elevul va alege periuța de dinți dintr-un ansamblu de mai multe obiecte din mediul înconjurător (pieptăn, linguriță, mătură, etc);

Acest joculeț poate fi utilizat de elevii din învățământul de masă în timpul liber, ca o formă de consolidare a cunoștințelor acumulate până în prezent, iar pentru elevii din cadrul învățământului special, acesta poate fi utilizat mai ales în cadrul lecțiilor de





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

cunoașterea mediului/științe, la activitățile de formarea abilităților de comunicare, dar și în cadrul activităților dedicate terapilor specifice și programelor de intervenție.

Obiective:

- **Să numere în centrul 0-5;**
- **Să aleagă, prin bifare, numerele aflate pe dispozitiv, în ordine crescătoare;**
- **Să citească în ritm propriu întrebarea;**
- **Să asocieze corect răspunsul la întrebare cu imaginea/obiectul corespunzător;**
- **Să participe activ și conștient la activitate prin exersarea abilităților informatice și de gamificare;**

Jocul online realizat pe platforma wordwall este interesant pentru elevi și conține imagini deosebit de atractive.





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Link: <https://wordwall.net/resource/16223272/ruleta-alfabetului>

Titlu material: *Joc interactiv- Animale domestice*

Elevi: (pentru centrele școlare de educație incluzivă): D.M.S.

Clasa: a VIII-a

Prof. propunător: Popa Mariana Gina

Instituția școlară: Centrul Școlar de Educație Incluzivă „Orizont” Oradea

Descrierea materialului:

Este un joc interactiv la unitatea de învățare: „Lumea vie”.

Instrumentele utilizate în crearea acestui joc interactiv sunt: telefon sau tabletă, site-ul <https://wordwall.net/>.

Pentru a crea acest joc interactiv de afișare a unor întrebări despre animalele domestice, trebuie creat un cont de logare, pe site-ul <https://wordwall.net/>. Wordwall te ajută rapid și ușor să creezi resursa de predare perfectă. Se alege un șablon al activității pe care vrei să o creezi, se introduce conținutul utilizat în crearea activității/testului ales și se obține un pachet de activități imprimabile și interactive. Jocul testează viteza și acuratețea cu care creierul copilului se adaptează și conține 5 întrebări.

1 jucător/durata 10-15 min/vârsta +8 ani

Jucătorii trebuie să parcurgă toate întrebările testului și să aleagă răspunsul corect la fiecare întrebare. Nu se punctează viteza, ci doar acuratețea. Se consideră greșeală dacă jucătorii aleg variantele greșite.

Jucătorii au voie la mai multe încercări.



Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Imaginile utilizate în acest set de exerciții au ca sursă <https://www.google.com/>

Obiective:

- să parcurgă toate întrebările testului;
- să aleagă răspunsul corect la fiecare întrebare;
- să respecte timpul primit, în realizarea jocului.





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Link: <https://learningapps.org/view23899058>

Titlu material: *Tabla înmulțirii*

Elevi: D.M.M/D.M.U

Clasa: a VII-a

Prof. propunător: Nica Florina-Maria

Instituția școlară: C.Ș.E.I. „Orizont” Oradea

Descrierea materialului: Jocul conține cartonașe cu exemple de calcule ale înmulțirii iar elevul trebuie să potrivească cartonașul cu răspunsul corect.

Se joacă cu 1 jucător | durata 10 min | vârsta +12 ani.

Obiective:

- Să calculeze corect înmulțirile de pe cartonașe;
- Să potrivească cartonașele cu răspunsurile corecte;
- Să manifeste interes pentru activitate;
- Să rămână activi pe toată durata activității.





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Link: <https://jamboard.google.com/d/1GCPJlw4HxFaVvdYNtvHxUXLZJ9zwNcjfDkZU89zr1qY/viewer?f=0>

Titlu material: *Aflarea numărului necunoscut*

Elevi: 20

Clasa: I

Prof. propunător: Crișan Maria

Instituția școlară: Liceul Tehnologic Jidvei, Alba

Descrierea materialului: Exercițiile sunt interactive, elevii putând accesa table jamboard și găsi termenul necunoscut, inițial folosind jetoane, apoi doar numere.

Obiective :

1. Înțelegerea algoritmului de calcul în ecuații simple cu o necunoscută folosind materiale concrete;
2. Aplicarea în practică abstractizând cunoașterea și operând cu numere, renunțând treptat la materialul intuitiv.





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Link: <https://jamboard.google.com/d/1VUtvNTlrNumF2hXbXwkKrmfU-12NrWXix9boyjt-9Yk/viewer?f=0>

Titlu material: *Recapitulare: adunarea și scăderea*

Elevi: 20

Clasa: I

Prof. propunător: Crișan Maria

Instituția școlară: Liceul Tehnologic, Jidvei, Alba

Descrierea materialului:

Materialul cuprinde seturi de exerciții de adunare și scădere în centrul 0-100 cu și fără trecere peste ordin, care pot fi lucrate simultan: pe table jamboard, dar și pe tablele partajate.

Obiective :

- Consolidarea operațiilor de adunare și scădere în centrul 0-100 cu și fără trecere peste ordin;
- Autoevaluarea prin raportare la rezultatele afișate.





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Link: <https://wordwall.net/resource/28523533>

Titlu material: *Joc interactiv- Orașe din județul Bihor*

Elevi: (pt centrele școlare de educație incluzivă): D.M.S.

Clasa: V-VIII

Prof. propunător: Dume Camelia Emanuela

Instituția școlară: Centrul Școlar de Educație Incluzivă „Orizont” Oradea

Descrierea materialului:

Instrumentele utilizate în crearea acestui joc interactiv sunt: telefon sau tabletă, site-ul <https://wordwall.net/>.

Pentru a crea acest joc interactiv orașe din județul Bihor, trebuie creat un cont de logare, pe site-ul <https://wordwall.net/>. Wordwall te ajută rapid și ușor să creezi resursa de predare perfectă. Se alege un șablon al activității pe care vrei să o creezi, se introduce conținutul utilizat în crearea activității/ jocului ales și se obține un pachet de activități imprimabile și interactive. Jocul conține un rebus, care ascunde diferite nume de orașe din județul Bihor.

Se joacă cu 1 jucător | durata 5 min | vârsta +8 ani.

Jucătorii trebuie să găsească, într-un rebus, diferite nume ale orașelor din Județul Bihor. Nu se punctează viteza, ci doar acuratețea. Se consideră greșeală dacă jucătorii aleg un oraș care conține litere în plus, din rebus. Jucătorii au voie la mai multe încercări.

Imaginile utilizate în acest set de exerciții au ca sursă: <https://www.google.com/>





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Obiective:

- **Să recunoască orașele din Județul Bihor;**
- **Să găsească în rebus, numele orașelor din județul Bihor, ascunse printre litere potrivite aleatoriu;**
- **Să respecte timpul primit, în realizarea jocului;**





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Link: https://www.lessonup.com/en/lesson/MoiZwA6JuCAXZD2JD?utm_source=app&utm_campaign=shared-lesson-app&utm_content=1651228883537&utm_medium=shared-link

Titlu material: *Învățăm despre toamnă*

Elevi : DMS

Clasa: a VIII- a

Prof. propunător: Canalaș Liliana

Instituția școlară: Centrul Școlar de Educație Incluzivă „Orizont” Oradea

Descrierea materialului:

Este o lecție realizată pe platforma educațională LessonUp la obiectul „Explorarea mediului înconjurător”. Am folosit 18 slide-uri prin care le-am dezvoltat interactiv elevilor capacitățile de observare, explorare și înțelegere a lumii înconjurătoare. Astfel, am introdus poezioare scurte, chestionare, unde elevii trebuie să bifeze răspunsul corect din 4 variante de răspunsuri, un cântec despre toamnă, întrebări variate despre acest anotimp, cât și rezolvarea unui puzzle.

Obiective:

- Să denumească lunile toamnei;
- Să identifice corect elementele reprezentative anotimpului toamna;
- Să bifeze variantele corecte din chestionar;
- Să răspundă la întrebările din imagini;
- Să interpreteze fragmente din cântecelul audiat;
- Să rezolve puzzle-ul.





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Link: https://www.lessonup.com/en/lesson/qt9NnLK6S7wR3gsHw?utm_source=app&utm_campaign=shared-lesson-app&utm_content=1651296388902&utm_medium=shared-link

Titlu material: *Primăvara*

Elevi cu dizabilități mintale severe

Clasa: a VIII- a

Prof. propunător: Canalaș Liliana

Instituția școlară: Centrul Școlar de Educație Incluzivă „Orizont” Oradea

Descrierea materialului:

Este o lecție realizată pe platforma educațională LessonUp la obiectul Explorarea mediului înconjurător. Am folosit 24 de slide-uri prin care le-am dezvoltat interactiv elevilor capacitățile de observare, explorare și înțelegere a lumii înconjurătoare. Astfel, am introdus imagini sugestive însoțite de scurte descrieri despre semnele acestui anotimp și despre ce se întâmplă primăvara. Am introdus câteva imagini unde am pus câteva întrebări legate de ceea ce se observă în slide-uri, am folosit un chestionar unde elevii trebuie să bifeze răspunsul corect din 4 variante de răspunsuri, de asemenea, au ascultat un cântec despre primăvară însoțit de imagini.

Obiective:

- Să denumească lunile primăverii;
- Să identifice corect elementele reprezentative ale primăverii;
- Să bifeze variantele corecte din chestionar;
- Să răspundă la întrebările din imagini;
- Să interpreteze fragmente din cântecelul audiat;





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Link: <https://wordwall.net/resource/36034509/alege-culoarea-potrivita-pentru-fructe>

Titlu material: *Alege culoarea potrivită pentru fructe!*

Elevi: (pentru centrele școlare de educație incluzivă): D.M.M., D.M.U

Grupa: preșcolari, grupă mijlocie și mare

Prof. propunător: Bar Eموke

Instituția școlară: C.Ș.E.I. „Cristal” Oradea

Descrierea materialului:

- Folosind imagini sugestive potrivite vârstei preșcolare, copiii au sarcina de a identifica pentru fiecare fruct culoarea potrivită;
- Pe banda de jos a jocului sunt prezentate, de la început, cele cinci culori, sub formă de ceruțele colorate, care vor trebui asociate cu imaginile potrivite;
- De fiecare dată, apare, pe banda de sus, imaginea căreia copilul trebuie să identifice ceruțelul cu culoarea potrivită;
- După identificarea perechii potrivite, variantele de răspuns se împuținează, până la epuizarea tuturor perechilor;
- Copilul are de parcurs un număr de 5 pași într-un timp suficient de lung care să permită rezolvarea;
- La final sunt totalizate răspunsurile corecte.

Obiective:

- Să identifice fructele prezentate în imagini;
- Să asocieze fructul cu culoarea potrivită;
- Să își dezvolte îndemânarea și rapiditatea în reacții.





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Link: <https://wordwall.net/ro/resource/37835225>

Titlul: *Ordinea efectuării operațiilor*

CLASA : a VI-a

Profesor propunător : Brânda Florina

Instituția: Liceul Tehnologic Special Nr. 1 Oradea

Descrierea materialului:

- Materialul reprezintă o resursă educațională deschisă realizată cu ajutorul platformei wordwall.net.ro.
- Poate fi utilizat în cadrul lecțiilor de matematică sau a celor de stimulare cognitivă pentru elevii cu cerințe educative speciale
- Resursa educațională este formulată sub forma unui joc, sarcina de lucru este descrisă la începutul jocului și presupune verificarea cunoștințelor dobândite de elevi la matematică cu privire la ordinea efectuării operațiilor.
- Este constituită din 10 itemi pe care elevii trebuie să îi rezolve și să așeze în căsuța corespunzătoare răspunsul oferit.
- Poate fi aplicată atât individual cât și colectivului clasei; elevii primesc feedback imediat iar răspunsurile sunt cronometrate.





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Obiective:

- Asigură consolidarea cunoștințelor dobândite de elevi cu referire la ordinea efectuării operațiilor;
- Integrează abilitățile TIC ale elevilor în procesul instructiv-educativ;
- Poate fi utilizat și ca instrument de evaluare a cunoștințelor elevilor.





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

OM ȘI SOCIETATE





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Link: https://www.canva.com/design/DAFDN9kEKhQ/hL43x8ZTkye4IGqgb7swnQ/view?utm_content=DAFDN9kEKhQ&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink

Titlu material: *Popoare și spații istorice în antichitate*

Clasa: a IX-a

Prof. propunător: Hrițcu Cristina

Instituția școlară: Colegiul Tehnic „Emanuil Ungureanu”, Timișoara

Descrierea materialului: joc didactic pe echipe la lecția „Popoare și spații în antichitate”, dedicat elevilor de clasa a IX-a

Obiective: Utilizarea vocabularului și a informației istorice în comunicarea orală sau scrisă.





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Link: <https://learningapps.org/23329305>

Titlu material: *Roma antică*

Clasa: a IX-a

Prof. propunător: Hrițcu Cristina

Instituția școlară: Colegiul Tehnic „Emanuil Ungureanu” Timișoara

Descrierea materialului: joc didactic de asociere la lecția „Roma antică”, dedicat elevilor de clasa a IX-a

Obiective: Utilizarea vocabularului și a informației istorice în comunicarea orală sau scrisă.





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Link: <https://wordwall.net/resource/7526270/familia-mea>

Titlu material: *Familia mea*

Elevi: D.M.M/D.M.U.

Clasa: a-V-a

Prof. propunător: Nica Florina-Maria

Instituția școlară: C.Ș.E.I. „Orizont” Oradea

Descrierea materialului:

Jocul se desfășoară învârtind roata care conține întrebări specifice și generale având, în prim plan, tema familiei. Elevul trebuie să răspundă la indicații/ întrebări astfel, acestea se elimină în urma răspunsurilor corecte, una câte una .

Se joacă cu 1-3 jucători /durata 10 min/ vârsta +8 ani.

Obiective:

- Să răspundă la solicitări în funcție de experiența fiecăruia în cel mai scurt timp;
- Să manifeste interes pentru activitate;
- Să rămână activi pe toată durata activității.





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Link: https://www.lessonup.com/en/lesson/q9kRr2FDuEWSph8Hi?utm_source=app&utm_campaign=shared-lesson-app&utm_content=1665087171165&utm_medium=shared-link

Titlu material: *A családom (Familia mea)*

Elevi: (pentru centrele școlare de educație incluzivă): D.M.M., D.M.S.

Grupa: grupa mare

Prof. propunător: Árkosi Iuliana, Kupe Anikó, Wagner Andrea

Instituția școlară: C.Ș.E.I. „Bonitas” Oradea

Descrierea materialului: Materialul, creat cu ajutorul programului Scratch, este un material gândit și testat la nivelul colectivului de copii pentru a ajuta la însușirea unor termeni și cuvinte care indică diferite grade de rudenii, cum sunt: tata, mama, sora, frate și animal de companie. Reluarea repetată oferă ocazie pentru fiecare copil să înlocuiască numele personajelor din joc cu numele membrilor din propria familie. Mai mult, copiii pot denumi tata, mama, sora și fratele colegilor. Tot cu acest joc copiii pot discuta cu ajutorul propunătoarelor despre caracteristicile fizice/sufletești ale acestor persoane. Deschiderea materialului creat necesită descărcarea programului Scratch 3 (se deschide prin program). Pentru a evita imposibilitatea vizualizării, varianta originală este acompaniată de o variantă filmată.

Obiective:

- însușirea cuvintelor care indică diferite grade de rudenii din cadrul unei familii;
- conștientizarea unor trăsături care reprezintă membrii de familie;
- exersarea culorilor, precum și asocierea culorilor observate cu alte obiecte din sală de grupă;





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Link: <https://www.liveworksheets.com/ur1702459um>

Titlu material: *Cum circulăm*

Elevi: (pt centrele școlare de educație incluzivă): D.M.M., D.M.U sau D.M.S.

Clasa: I

Prof. propunător: Araithan Rodica

Instituția școlară: C.Ș.E.I. „Orizont” Oradea

- Descrierea materialului:

Scopul materialului este cunoașterea și respectarea normelor necesare integrării în viața socială, precum și reguli de securitate personală.

Obiective:

- Să precizeze ce indică fiecare culoare a semaforului;
- Să poziționeze corect culorile semaforului pe fișă;





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Link: <https://view.livresq.com/view/632c6094ca8a7e00082890b5/>

Titlu material: *Propoziții categorice*

Clasa: a IX-a

Prof. propunător: Tomescu Ioana

Instituția școlară: Colegiul Tehnic „Traian Vuia” Oradea

Descrierea materialului:

Este o lecție interactivă care vizează familiarizarea elevilor cu noi conținuturi legate de propozițiile logice.

Obiective :

- Să facă deosebire între tipurile de propoziții categorice cu referire la structura acestora;
- Să utilizeze corect noțiunile învățate;
- Să poată da exemple pentru fiecare tip de propoziție categorică.





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Link:

https://www.lessonup.com/en/lesson/HqD6MbvccRY72NkZC?utm_source=app&utm_campaign=shared-lesson-app&utm_content=1666206468952&utm_medium=shared-link

Titlu material: *Emoții*

Elevi cu dizabilități mintale severe

Clasa: a IX- a

Prof. propunător: Bele Mihaela

Instituția școlară: Centrul Școlar de Educație Incluzivă „Orizont” Oradea

Descrierea materialului: Este o lecție realizată pe platforma educațională LessonUp la obiectul Abilități socio-emoționale. Am folosit 12 slide-uri prin care le-am dezvoltat interactiv elevilor capacitatea utilizării tehnicilor de autocontrol, ascultare activă și exprimarea adecvată a emoțiilor în contexte diverse, dar și diferențierea reacțiilor emoționale. Astfel, am introdus un filmuleț de pe canalul Youtube „Emoțiile pe înțelesul copiilor/ gestionarea emoțiilor, unde elevii s-au întâlnit cu felurite tipuri de emoții, chestionare, unde elevii trebuie să bifeze răspunsul corect din 4 variante de răspunsuri, un cântec despre emoții și mai multe întrebări despre acest subiect.

Obiective:

- Să recunoască emoția corespunzătoare imaginii;
- Să descopere variantele corecte de răspunsuri din chestionare;
- Să completeze în căsuțe câte o denumire de emoție;
- Să identifice emoțiile din cântecelul audiat și vizualizat;
- Să exemplifice emoții negative și emoții pozitive.





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Link: <https://wordwall.net/ro/resource/33853248>

Titlu material: *Iosif și frații săi –model de iertare*

Elevi: (pentru centrele școlare de educație incluzivă): D.M.M., D.M.U sau D.M.S.

Clasa: a V-a

Prof. propunător: Indrecan Simona

Instituția școlară: C.Ș.E.I. „Orizont” Oradea

Descrierea materialului: Licență de atribuire Creative Commons (reutilizarea este permisă). Resursa este realizată în wordwall, nu este condiționată de crearea unui cont în cazul utilizatorului, dar necesită cont pentru orice intervenții. Poate fi folosită în cadrul lecției pentru fixarea cunoștințelor sub formă de chestionar. Conține o serie de întrebări cu variante multiple de răspuns. Materialul poate fi personalizat pentru a se potrivi clasei și stilului de predare . Permite partajarea link-ului prin e-mail, rețele sociale.

Scopul lecției - dezvoltarea valorii morale- iertarea- în relație cu cei care ne greșesc. **Identificarea mesajului moral-religios** din texte sau suporturi expresive date (biblice, religioase, literare, plastice, istorice);

La sfârșitul orei elevii vor fi capabili:

- să desprindă calitățile morale ale unei personalități biblice;
- să explice atitudinea personalității biblice față de Dumnezeu, față de familie și față de ceilalți oameni;
- să identifice mesajul moral-religios dintr-un text (biblic);
- să precizeze tipuri de comportament din viața de zi cu zi, raportându-se la viața lui Iosif.





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Link: <https://www.kidibot.ro/istorie-notiuni-introductive/>

Titlul material: *Noțiuni introductive – quiz istorie*

Clasa: a IV-a

Prof. propunător: Bunta Simona

Instituția școlară: Școala Gimnazială „Nicolae Bălcescu” Oradea

Descrierea materialului: Acest material, quiz conține 10 întrebări cu 4 variante de răspuns, din care, una este corectă. Poate fi folosit cu succes într-o lecție de recapitulare și sistematizare, pentru evaluarea cunoștințelor dobândite. Elevii au ocazia să-și testeze cunoștințele legate de trecutul și prezentul din jurul nostru.

Quizul este creat și încărcat de mine pe Platforma educațională online Kidibot, unde elevii mei de clasa a IV-a sunt locul I pe țară și se află în competiție cu alte, peste 20000 de clase din cele 3907 de școli înscrise.

Cum au ajuns în fruntea clasamentului? Au rezolvat și rezolvă quizuri de pe platformă, răspund la întrebări, demonstrează că au învățat o lecție, că au citit o poveste, o carte, câștigă puncte rezolvând teste de matematică, limba română, istorie, educație civică, limba engleză și altele, conform programei școlare. Așa am reușit să-i motivez să învețe mai mult, prin joacă, să-și citească lecturile.

Obiective:

- să utilizeze corect termenii istorici accesibili în situații de comunicare orală și scrisă;
- să opereze cu noțiuni istorice ca: izvoare istorice (scrise și nescrise), epoci istorice, istoria, cronologia, arheologi, secol;
- să ordoneze corect epocile istorice;
- să recunoască izvoarele istorice;
- să manifeste dragoste și interes pentru trecutul glorios al țării;
- să colaboreze în cadrul echipei pentru realizarea sarcinilor.

„Materiale didactice auxiliare interactive create prin metoda gamificării”, ISBN 978-606-986-041-0



Co-funded by
the European Union



Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

ARTE





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Link: <https://drive.google.com/file/d/1LRYyStGwmZ0ZFICyWksOmFjEiDh0ORbU/view?usp=sharing>

Titlu material: *Natura statică*

Clasa: a VIII-a

Prof. propunător: DAT LIANA CLAUDIA

Instituția școlară: Liceul de Arte Oradea

Descrierea materialului:

Resursa educațională facilitează cunoașterea și realizarea construcției unor obiecte urmărind reguli esențiale care trebuie respectate pentru a avea o natură statică corect realizată.

Această resursă educațională deschisă urmărește realizarea învățării în contexte variate pentru identificarea importanței construirii obiectelor prin proporționarea și raportarea la forma și dimensiunile reale ale obiectelor.

Resursa educațională poate fi folosită pentru înțelegerea importanței construcției naturii statice, respectiv a obiectelor care o compun.

Un accent deosebit a fost pus pe responsabilizarea elevilor în ceea ce privește construirea proporționată a obiectelor prin raportarea la dimensiunile reale ale acestora, precum și paginarea corectă în funcție de poziția privitorului față de natura dată.

Raportarea dimensiunilor obiectelor între ele ajută la o redare corectă din punct de vedere al opticii vizuale și al construcției acestora.





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Din aceste considerente, este necesar ca elevii să cunoască importanța construirii corpurilor ce compun o natură statică cât și a unei compoziții echilibrate. Resursa educațională poate fi completată de o fișă de lucru – respectiv o coală de desen A3, pe care elevii să construiască obiectele care sunt cuprinse în natura statică.

Scopul acestei resurse este cunoașterea și exersarea etapelor de construcție a unei naturi statice date, compuse din unul sau mai multe obiecte.





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

CONSILIERE ȘI ORIENTARE





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Link: <https://library.livresq.com/details/60ed8bc57992070007bb5367>

Titlu material: *Nu am chef azi!*

Clasa: a IX-a

Prof. propunător: HĂULICĂ ALICE LILIANA

Instituția școlară: Colegiul Tehnic „Traian Vuia” Oradea

Descrierea materialului: Lecție interactivă care vizează fixarea și consolidarea deprinderilor de diferențiere între cognițiile iraționale și cele raționale prin evidențierea consecințelor pe termen scurt și lung ale gândurilor de tipul LFT față de învățare/ școală.

Obiective :

- Să identifice gândurile de toleranță scăzută la frustrare, verbalizate prin „Nu am chef azi!”
- Să identifice consecințe emoționale și comportamentale ale acestui tip de cogniții;
- Să identifice alternativa rațională ce conduce la motivarea personală în vederea realizării sarcinilor de învățare;
- Să aplice deprinderile de a gândi rațional, folosind modelul ABCDE.





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

TERAPIA PSIHOMOTRICITĂȚII





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Link: <https://learningapps.org/view17207629>

Titlu material: *Spiderman*

Elevi: (pt centrele școlare de educație incluzivă): D.M.M., D.M.U.

Clasa: II-III/ Clasele primare

Prof. propunător: Susa Gabriela Maria

Instituția școlară: C.Ș.E.I. „Orizont” Oradea / Școala Gimnazială Nr. 11 Oradea

Descrierea materialului:

Elevul trebuie să suprapună cartonașul corespunzător imaginii cu cuvântul scris. După ce realizează toate corespondențele, va aranja părțile corpului într-o siluetă pentru a construi imaginea de ansamblu (imaginea personajului din desenul animat/filmul Spiderman).

Sarcina de lucru: să potrivească imaginile cu textul și să assembleze silueta.

Această resursă educațională are rolul de a exersa/consolida deprinderi precum: coordonare ochi-mână, de identificare a schemei corporale și a lateralității prin exerciții perceptiv-motrice.

Obiective:

- Cunoașterea părților componente a siluetei umane;
- Formarea/consolidarea deprinderii de orientare spațială;
- Cunoașterea piciorului drept/stâng, a mâinii drepte, stângi;
- Exersarea coordonării ochi- mână;
- Exersarea citirii (de cuvinte).





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Link: <https://learningapps.org/view17218633>

Titlu material: *Poziția mingii*

Elevi: (pentru centrele școlare de educație incluzivă): D.M.M., D.M.U

Clasa: II-III/ Clasele primare – În funcție de posibilitățile elevului

Prof. propunător: Susa Gabriela Maria

Instituția școlară: C.Ș.E.I. „Orizont” Oradea / Școala Gimnazială Nr. 11 Oradea

Sarcina de lucru: Asociază enunțul/enunțurile cu imaginea/imaginile.

Cu ajutorul „mânutei” de pe ecran, copilul/elevul va suprapune imaginea cu enunțul scris. Copilul va putea mișca atât imaginile cât și enunțurile. Indicația este să fie mișcate în același mod toate imaginile (acest lucru ne va ajuta la atingerea unei alte sarcini de lucru). Prin acest joc se va urmări consolidarea pozițiilor spațiale (stânga-dreapta-în față-în spate-deasupra). Ca și o creștere a dificultății jocului, putem adăuga o sarcină nouă de lucru: „Așază imaginile în ordine crescătoare/descrescătoare!”. Acest joc este, de fapt, un exercițiu de localizare a poziției unui obiect (mingea) în raport cu schema corporală (copilul). Un veritabil exercițiu perceptiv-motric de orientare și organizare spațială.

Obiective: - cunoașterea pozițiilor spațiale în raport cu un obiect dat;

-cunoașterea pozițiilor spațiale în față, în spate, deasupra, la stânga;

-realizarea corespondenței dintre imagine și cuvânt;

-exersarea cititului;

-exersarea coordonării ochi – mână.





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Link: <https://learningapps.org/watch?v=pnsvcihga20>

Titlu material: *Forme geometrice*

Elevi: (pentru centrele școlare de educație incluzivă): D.M.M., D.M.U.

Clasa: III-IV / Clasele primare

Prof. propunător: Susa Gabriela Maria

Instituția școlară: C.Ș.E.I. „Orizont” Oradea/ Școala Gimnazială Nr. 11 Oradea

Descrierea materialului: Jocul constă în a așeza figurile geometrice peste denumirile acestora sau invers și de a recunoaște noțiuni de formă, culoare și mărime. Este conceput pentru un nivel scăzut de cunoștințe, adică prin figuri geometrice puține, simple (cu excepția paralelogramului), figuri geometrice cu care copilul/elevul a interacționat deja. Desigur acest joc poate fi crescut în dificultate prin numărul de figuri geometrice și prin complexitatea lor, atât plane cât și în spațiu (corpuri): patrulatere, con, prismă cub, cilindru, piramidă, etc.

Scopul: Stimulare perceptivă prin asocieri de mai mulți analizatori: motrică, vizuală.

Consolidarea noțiunilor (forme geometrice) prin asocierea fiecăruia cu denumirea.

Obiective: - realizarea asocierilor dintre formă și denumire;

- recunoașterea noțiunilor de mare – mijlociu – mic;
- recunoașterea culorilor (asocieri de culori)
- recunoașterea pozițiilor spațiale: sus – jos, dreapta – stânga;
- coordonare mâini – ochi





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Link: <https://wordwall.net/resource/28459540/%c3%aent%c3%a2lnirea-de-diminea%c8%9ba-cum-este-vremea-azi>

Titlul material: *Întâlnirea de dimineață. Cum este vremea azi?*

Elevi (pentru centrele de educație incluzivă): D.M.M., D.M.S.

Clasa: pregătitoare

Prof. propunător : Haias Florica Maria

Instituția școlară: Centrul Școlar de Educație Incluzivă „Orizont”, Oradea

Descrierea materialului :

Materialul este unul de tip Quiz, realizat pe platforma Wordwall.net. Are ca scop ajutorarea elevilor în procesul de familiarizare cu procesul didactic având în vedere că sunt clasa pregătitoare.

Pe baza unor pictograme, în baza unor observări prealabile ei trebuie să aleagă starea vremii din ziua respectivă: noros, ploaie, soare, etc. Momentul face parte din programul întâlnirii de dimineață, moment cuprins în activitatea didactică de la clasa pregătitoare.

Obiective:

- Familiarizarea cu mediul școlar;
- Cunoașterea momentelor zilei și a stării vremii prin intermediul pictogramelor;
- Asocierea elementelor concrete observate cu pictogramele specific stării vremii.



Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Link: <https://create.kahoot.it/creator/55a3137a-de69-4433-b4ea-9906d7270af8>

Titlu material: *Toamna*

Elevi: (pentru centrele școlare de educație incluzivă): D.M.M., D.M.U sau D.M.S.

Clasa: a II-a

Prof. propunător: Sabău Adela

Instituția școlară: C.Ș.E.I. „Orizont” Oradea

Descrierea materialului:

Materialul este dedicat elevilor din ciclul primar și vizează consolidarea cunoștințelor despre anotimpul toamna.

Obiective:

- identificarea caracteristicilor anotimpului toamna;
- dezvoltarea abilităților digitale;
- îmbogățirea cunoștințelor despre toamnă.



Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Link: <https://wordwall.net/resource/28519420>

Titlu material: *Joc interactiv- „Primăvara”*

Elevi: (pentru centrele școlare de educație incluzivă): D.M.S.

C clasele: V-VIII

Prof. propunător: Dume Camelia Emanuela

Instituția școlară: Centrul Școlar de Educație Incluzivă „Orizont” Oradea

Descrierea materialului:

Jucătorii trebuie să răspundă corect la întrebări cu privire la caracteristicile anotimpului primăvara. Nu se punctează viteza ci doar acuratețea. Se consideră greșeală dacă jucătorii aleg un element care nu caracterizează anotimpul primăvara.. Jucătorii au voie la mai multe încercări. Jocul conține întrebări cu multiple răspunsuri, despre caracteristicile anotimpului primăvara. Imaginile utilizate în acest set de exerciții au ca sursă: <https://www.google.com/>

Se joacă cu 1 jucător | durata 5 min | vârsta +8 ani.

Obiective:

- Să recunoască caracteristicile anotimpului primăvara;
- Să aleagă din mai multe imagini, cea reprezentativă anotimpului primăvara;
- Să respecte timpul primit, în realizarea jocului.





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

STIMULARE COGNITIVĂ





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Link: <https://wordwall.net/resource/28420404>

Titlu material: *Recunoaște povestea!*

Elevi cu dizabilitate intelectuală moderată/ușoară

Clasa: a VI-a

Prof. propunător: Cruceru Loredana Gianina

Instituția școlară: Centrul Școlar de Educație Incluzivă „Orizont” Oradea

Descrierea materialului: Pentru a crea această resursă educațională utilă în fixarea și consolidarea cunoștințelor despre poveștile copilariei, pentru dezvoltarea vocabularului am utilizat site-ul <https://wordwall.net>. Platforma educațională oferă o gamă variată de resurse dar și posibilitatea de a crea resurse interactive proprii adaptate nivelului de dezvoltare al copiilor, vârstei acestora și materiilor predate.

Jocul conține o serie de imagini din poveștile parcurse în cadrul activităților de stimulare cognitivă, care se derulează pe o rolă de film, fiecare copil trebuind să asocieze imaginea cu titlul poveștii din căsuțele de mai jos. Pentru complicarea jocului pot fi adresate întrebări suplimentare cu privire la personajele poveștilor, întâmplări sau chiar pot fi imaginate altfel de finaluri ale acestora.

Obiective:

- Fixarea și consolidarea cunoștințelor despre povești și personajele acestora;
- Dezvoltarea vocabularului;
- Dezvoltarea capacității de exprimare corectă și logică;
- Dezvoltarea creativității și a imaginației.





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Link: <https://wordwall.net/resource/1913156/ce-stii-despre-fructe-si-legume>

Titlu material: *Ce știi despre fructe și legume?*

Elevi cu dizabilitate intelectuală moderată/severă

Clasa: a VIII-a

Prof. propunător: Hedeș Ioana

Instituția școlară: Centrul Școlar de Educație Incluzivă „Orizont” Oradea

Descrierea materialului:

Pentru a crea această resursă educațională utilă în fixarea și consolidarea cunoștințelor despre fructe și legume, pentru dezvoltarea vocabularului am utilizat site-ul <https://wordwall.net>. Platforma educațională oferă o gamă variată de resurse dar și posibilitatea de a crea resurse interactive proprii adaptate nivelului de dezvoltare al copiilor, vârstei acestora și materiilor predate.

Jocul conține o serie de imagini cu fructe și legume, așezate pe o roată interactivă. Copilul sau copiii care joacă jocul trebuie să învârtă roata, să denumească imaginea în dreptul căreia s-a oprit acul și să spună cât mai multe lucruri despre fructul/leguma indicată. Pentru complicarea jocului se poate seta un orizont de timp în care copilul să rezolve sarcina, se pot alcătui propoziții, iar, la final, fiecare copil poate crea o poveste în care să includă toate/o parte dintre fructele și legumele denumite.

Obiective:

- Fixarea și consolidarea cunoștințelor legate de fructe și legume;
- Dezvoltarea vocabularului;
- Dezvoltarea capacității de exprimare corectă și logică;
- Dezvoltarea capacității de interacțiune cu colegii de joc și respectarea regulilor.





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

TERAPII SPECIFICE ȘI DE COMPENSARE





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Link: <https://wordwall.net/resource/36029810/jocul-animalutelor>

Titlu material: *Jocul animăluțelor*

Elevi: D.M.M./D.M.U.;

Clasa: CP-IV;

Prof. propunător: prof. dr. Lezeu Crina

Instituția școlară: C.Ș.E.I. „Orizont” Oradea

Descrierea materialului: Joculețul reprezintă o incursiune în cunoștințele elevilor, în ceea ce privește asocierile pe care le pot realiza între cuvântul (un animăluț domestic/sălbatic) și imaginea corespunzătoare cuvântului citit. Acest material, pe lângă faptul că stimulează interesul pentru cunoaștere și știință al acestor copii speciali consolidând abilitățile informatice ale acestora, contribuie și la îmbogățirea vocabularului și extinderea cunoștințelor în ceea ce privește universul animalelor (domestice și sălbatice). Acest joculeț poate fi utilizat mai ales în cadrul lecțiilor de cunoașterea mediului/științe, la activitățile de formarea abilităților de comunicare, dar și în cadrul activităților dedicate terapiilor specifice și programe de intervenție.

Obiective:

- să citească în ritm propriu cuvântul expus (un animal domestic sau sălbatic);
- să asocieze corect cuvântul cu imaginea corespunzătoare;
- să participe activ și conștient la activitate prin exersarea abilităților informatice și de gamificare;

Joculețul creat pe platforma wordwall este interesant pentru copii și conține imagini atractive și colorate, precum și un fundal muzical liniștitor și recreator.





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Link: <https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=3aee9363b645>

Titlu material: *Bradul de Crăciun*

Elevi: (pentru centrele școlare de educație incluzivă): D.M.M.

Clasa: a VII-a

Prof. propunător: Buzle Claudia Marinela

Instituția școlară: C.Ș.E.I. „Orizont” Oradea- Structura C.Ș.E.I. Nr. 1 Tileagd

Descrierea materialului: Jigsaw Planet este o aplicație care ne ajută să creăm puzzle-uri. Pentru copilul cu CES nu este doar interesantă, ci și fascinantă și se poate accesa în cabinetul de terapii, în clasă, dar și acasă. Elevii cu CES manifestă inițiativa, răbdarea, îndrăzneala și curajul în rezolvarea enigmei. Prin crearea și rezolvarea puzzle-ului terapeutul angajează în activitatea de cunoaștere, cele mai importante procese psihice ale copilului cu CES.

Obiective:

- dezvoltarea atenției;
- dezvoltarea coordonării ochi –mână;
- dezvoltarea memoriei;
- dezvoltarea structurilor perceptiv-motrice temporale.



Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Link: <https://we.tl/t-8QKHbOFP40>

Titlu material: *Brăduț drăguț*

Elevi: (pentru centrele școlare de educație incluzivă): D.M.U.

Clasa: a II-a

Prof. propunător: Buzle Claudia Marinela

Instituția școlară: C.Ș.E.I. „Orizont” Oradea- Structura C.Ș.E.I. Nr. 1 Tileagd

Descrierea materialului: Chatter Pix este o aplicație care poate fi utilizată pe tabletă/telefon.

Materialul a fost creat ca și o resursă audio/animată pe baza unei poze de maxim 30 de secunde unde elevul a exersat prin recitare pronunțarea corectă a cuvântului „ninge”. Până să folosesc această aplicație elevul întâmpina probleme în exprimarea cuvântului „ninge”. După ce am folosit această metodă, elevul a reușit să pronunțe corect acest cuvânt cu o mică ezitare.

Obiective:

- exersarea abilităților de storytelling (povestire);
- dezvoltarea abilităților de comunicare;
- deblocarea stărilor emoționale.





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Link: <https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=32775bd81e36>

Titlu material: *Inimi de Dragobete*

Elevi: (pentru centrele școlare de educație incluzivă): D.M.M.

Clasa: a VI-a

Prof. propunător: Buzle Claudia Marinela

Instituția școlară: C.Ș.E.I. „Orizont” Oradea- Structura C.Ș.E.I. Nr. 1 Tileagd

Descrierea materialului: Jigsaw Planet este o aplicație care ne ajută să creăm puzzle-uri. Pentru copilul cu CES nu este doar interesantă, ci și fascinantă și se poate accesa în cabinetul de terapii, în clasă, dar și acasă. Elevii cu CES manifestă inițiativa, răbdarea, îndrăzneala și curajul în rezolvarea enigmei. Prin crearea și rezolvarea puzzle-ului terapeutul angajează în activitatea de cunoaștere, cele mai importante procese psihice ale copilului cu CES.

Obiective:

- dezvoltarea atenției;
- dezvoltarea coordonării ochi –mână;
- dezvoltarea memoriei;
- dezvoltarea structurilor perceptiv-motrice temporale.



Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Link: <https://www.jigsawplanet.com/melinda1978/anotimpuri>

Titlu material: *Joc puzzle- Anotimpurile*

Elevi: (pentru centrele școlare de educație incluzivă): D.M.M., D.M.U.

Clasa/nivel: primar/gimnazial

Prof. propunător: Deneș Melinda Andrea

Instituția școlară: C.Ș.E.I. „Orizont” Oradea

Descrierea materialului: Joc puzzle-„Anotimpurile” este creat prin aplicația „Jigsaw Puzzles”. Jocul este propus pentru etapa de verificare și consolidare a cunoștințelor legată de tema „Anotimpurile” și presupune aranjarea pieselor de puzzle. Puzzle-urile au grade diferite de dificultate, astfel puzzle-ul cu „Anotimpurile” este alcătuit din 20 piese; puzzle-ul cu „Toamna” este alcătuit din 24 piese, puzzle-ul cu „Iarna” este alcătuit din 28 piese; puzzle-ul cu „Primăvara” este alcătuit din 30 piese; puzzle-ul cu „Vara” este alcătuit din 36 piese. Imaginile utilizate pentru puzzle-urile create sunt foarte reprezentative și sugestive, oferite de biblioteca de internet. Elevul când finalizează puzzle-ul este recompensat printr-un stimul sonor. Aplicația ne permite, să schimbăm oricând numărul de piese, forma pieselor sau imaginile.

Obiective:

- Stimularea vocabularului activ/pasiv;
- Dezvoltarea capacității de exprimare;
- Dezvoltarea capacității de coordonare ochi-mână;
- Dezvoltarea capacității de analiză și sinteză.





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Link: www.saculetuldigital.ro

Titlu material: *Săculețul digital* - site de resurse digitale pentru copiii cu dizabilități by Mihaela

Elevi: dizabilități mintale moderate sau ușoare, dizabilități vizuale, dizabilități auditive

Clasa: învățământ preșcolar și primar

Prof. propunător: prof. psihoped. dr. Moldovan Mihaela Adriana

Instituția școlară: Centrul Școlar de Educație Incluzivă „Cristal”, Oradea

Descrierea materialului: Site-ul „Săculețul digital” este dedicat, în totalitate, copiilor cu dizabilități. În „săculețul digital” vor putea fi descoperite o multitudine de materiale didactice interactive create prin metoda gamificării, dar nu numai. El cuprinde o colecție de jocuri și activități digitale foarte diverse, organizate pe domenii de intervenție, colecție care se îmbogățește periodic cu noi materiale. Fiecare joc sau activitate propus(ă) este prezentată cu un scurt instructaj privind modul de desfășurare, domeniul de intervenție căruia îi aparține, nivelul de vârstă recomandat, o sintetică descriere a ceea ce cuprinde și câteva obiective prioritare. Se dorește a fi un site resursă pentru specialiștii care lucrează cu această categorie de copii, dar poate fi, în egală măsură, util și părinților cu copii cu dizabilități. Materialele create sunt gratuite, fără însă a putea fi preluate, copiate și modificate în scop comercial.

Obiective:

- antrenarea restantului funcțional al vederii; educație vizuală / antrenament vizual;
- stimularea și dezvoltarea comunicării;
- educația psihomotrică;
- stimularea cognitivă;
- facilitarea accesului specialiștilor și părinților la materiale care să aducă un plus valoare activității cu copiii.





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Link: <https://wordwall.net/ro/resource/9401565>

Titlu material: *Cuvinte care conțin litera ”S” la începutul cuvântului și corespondența acestor cuvinte cu anotimpuri*

Elevi: (pentru centrele școlare de educație incluzivă): D.M.M., D.M.U.

Clasa: a IV-a

Prof. propunător: Romanschi Lucia Adriana

Instituția școlară: Centrul Școlar de Educație Incluzivă „Orizont” Oradea- Structura C.Ș.E.I. Nr.1 Tileagd

Descrierea materialului:

Materialul este accesibil în mod gratuit, de pe orice tip de dispozitiv electronic (telefon, tabletă, calculator), oferind prilejuri de exersare online a limbajului într-un mod plăcut și atractiv pentru copii, adaptat cerințelor actuale.

Materialul poate fi redat individual de către elevi sau coordonat de profesor. Am realizat jocul pentru a veni în sprijinul copiilor cu dificultăți de limbaj, celor care doresc să-și îmbunătățească abilitățile de pronunție ale sunetului „S”.

Este un joc conceput pentru pronunția sunetului ”S” în cuvinte, în poziția inițială și totodată pentru a realiza corespondența cuvânt – anotimp. Prin intermediul acestui joc copiii își dezvoltă atenția, viteza de lucru, își exersează și își consolidează sunetul deficitar ”s ”dar și sunetele deja emise, își dezvoltă vocabularul .

Acest joc ajută la îmbunătățirea atenției copiilor care sunt diagnosticați cu tulburări de limbaj (sigmatism). În timpul realizării sarcinii de lucru și anume : așezarea/ fixarea





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

„imaginei cheie” la locul potrivit, copilul învață să nu fie absent de la procesul de joc, ci să se concentreze la asocierea imaginii cu anotimpul potrivit și nu în ultimul rând la pronunția sunetului ”S ” în cuvinte. Acest fapt îi va fi util la școală și mai târziu în viață. La finalul jocului, copilul obține feedback sub forma răspunsurilor corecte.

Obiective:

- **Dezvoltarea coordonării ochi -mână;**
- **Stimularea auzului fonematic, a atenției auditive, corectarea pronunției;**
- **Consolidarea sunetului ”S” în cuvinte în poziție inițială;**
- **Exersarea și stimularea atenției, a perspicacității și a vitezei de lucru;**
- **Dezvoltarea vocabularului.**





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Link: <https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=269042d659cf>

Titlu material: *Ziua și noaptea (culori calde- culori reci)*

Elevi: D.M.M., D.M.U.

Clasa: cls. a III-a, cls. a IV-a, cls. - a V-a

Prof. propunător: Romanschi Lucia Adriana

Instituția școlară: Centrul Școlar de Educație Incluzivă „Orizont” Oradea- Structura C.Ș.E.I. Nr. 1 Tileagd

Descrierea materialului:

Materialul este un puzzle care nu are un grad mare de dificultate, favorizează asimilarea de cunoștințe, priceperi. Acest puzzle are la bază un desen realizat în cadrul activității de terapii specifice și programe de intervenție. Se poate juca și la școală dar și acasă cu părinții.

Încercând să potrivească piesele de puzzle, copiilor li se dezvoltă gândirea logică și coordonarea ochi -mână, abilități extrem de importante. Totodată, stimulează răbdarea și concentrarea, creează o stare de bine . Când rezolvă puzzle-ul, copilul este curios să afle lucruri despre imaginea pe care o creează, dobândind într-un mod plăcut, informații despre zi și noapte, astfel, se învață noțiuni temporale și noțiuni despre culori, se pot asocia culorile calde cu ziua și culorile reci cu noaptea, iar când copilul reușește să finalizeze acest puzzle, imaginea atrăgătoare rezultată în urma asamblării corecte îi stimulează creativitatea și imaginația, astfel, va fi bucuros, ceea ce duce la creșterea stimei de sine.





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Puzzle-ul ajută și învață copilul să ia propriile decizii, să caute un răspuns fără ajutorul unui adult. Libertate totală de a acționa, de sine stătător, îl ajută să creadă în propriile forțe. În viitor, copilul va fi capabil să ia cu ușurință propriile decizii .

Obiective:

- Dezvoltarea abilităților cognitive și a memoriei;
- Dezvoltarea structurilor perceptive motrice de bază (a capacității de orientare spațio - temporală și perceptiv-motrică de culoare);
- Dezvoltarea coordonării mână –ochi;
- Dezvoltarea motricității mâinii dominante.





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Link: <https://scratch.mit.edu/projects/671511667>

Titlu material: *Culorile curcubeului /curcubeul fructelor*

Elevi: (pentru centrele școlare de educație incluzivă): D.M.U./D.M.M.

Clasa: a V-a

Prof. propunător: Romanschi Lucia Adriana

Instituția școlară: Centrul Școlar de Educație Incluzivă „Orizont” Oradea- Structura C.Ș.E.I. Nr.1 Tileagd

Descrierea materialului:

Materialul este realizat pe un site de creat proiecte și animații printr-un limbaj de programare simplu, utilizând blocuri pentru lipire, asemenea unui puzzle, numit Scratch. fiind adaptat nevoilor fiecăruia (animații viu colorate, animații care vorbesc, care se mișcă). Utilizarea acestui joc /site presupune cunoștințe digitale de bază, fiind accesibil copiilor cu deficiențe ușoare/medii, sub supravegherea/îndrumarea profesorului.

Aplicația Scratch oferă posibilitatea de a crea materiale atractive, se poate jongla cu imaginile, culorile, formele, sunet, voce după cum doresc copii.

Pentru a începe jocul „Culorile curcubeului /curcubeul fructelor”, se accesează linkul, apoi se va face click pe stegulețul verde. Pentru a juca va apare forma de salut, se iau fructele și se așază la culoarea potrivită. Copiilor care joacă li se va cere să asocieze fructele cu culoarea potrivită. Jocul se poate complica prin cerințe noi cu privire la culori și fructe (să le descrie sau să se alcătuiască propoziții). Acest joc permite copiilor să își consolideze cunoștințele despre fructe, culori.





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

Materialul creat aduce beneficii copiilor, deoarece ajută la descoperirea de noi strategii și soluții de a face față unei probleme, previne și reduce stresul, contribuie la dezvoltarea abilităților reprezentative și a creativității (a capacității de a reprezenta grafic și digital prin desen a diferitelor trăiri, sentimente, dar și a realității înconjurătoare).

Obiective:

- **Dezvoltarea structurilor perceptiv motrice de culoare și formă;**
- **Dezvoltarea atenției și a memoriei;**
- **Dezvoltarea personală a copiilor prin folosirea tehnicii moderne;**
- **Dezvoltarea competențelor digitale,**
- **Prevenirea și reducerea stresului, dezvoltare personală.**





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

LINK: <https://learningapps.org/view23894113>

TITLUL: *Anotimpurile*

Elevi: (pentru centrele școlare de educație incluzivă): D.M.S.

CLASA a V-a

Prof. propunător: Turcuș Valentina Sanda

INSTITUȚIA ȘCOLARĂ: C.Ș.E.I. „Orizont” Oradea

DESCRIEREA MATERIALULUI:

Materialul propus se desfășoară sub forma unui joc interactiv. Sunt prezentate imagini cu cele patru anotimpuri, se analizează imaginile. În centrul imaginii jocului apar imagini specifice fiecărui anotimp pe care elevul le asociază cu anotimpul potrivit. Le ia cu mouse-ul și le așază pe anotimpul corespunzător.

OBIECTIVE:

- Dezvoltarea și exersarea vocabularului activ cu cuvinte referitoare la cele patru anotimpuri și specificul fiecăruia.





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

LINK: <https://learningapps.org/view23895157>

TITLUL: *Îmbrăcămintea potrivită fiecărui anotimp*

Elevi: (pentru centrele școlare de educație incluzivă): D.M.S.

CLASA a V-a

Prof. propunător: Turcuș Valentina Sanda

INSTITUȚIA ȘCOLARĂ: C.Ș.E.I. „Orizont” Oradea

DESCRIEREA MATERIALULUI:

Sunt prezentate imagini cu îmbrăcăminte sub formă de puzzle. Se selectează imaginea anotimpului din partea de sus, apoi se selectează, printr-un clic, îmbrăcăminte specifică anotimpului. Dacă elevul a răspuns corect, piesa de puzzle dispăre, iar dacă a greșit, apare mesajul „Nu aparține categoriei. Încearcă încă o dată!”

OBIECTIVE:

Dezvoltarea și exersarea vocabularului activ cu cuvinte referitoare la îmbrăcăminte specifică fiecărui anotimp.





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

CUPRINS

CUVÂNT ÎNAINTE

1. *Educația în contemporaneitate- o realitate asumată*, prof. dr. Ștefanuț Serafim Alin.....3
2. *Gamificarea- punte între prezent și prezent*, prof. Șipoș Lăcrimioara Adina.....5
3. *Erasmus KA122 SCH- „Asigurarea unei învățări mai eficiente la elevii cu cerințe educative speciale prin folosirea metodei gamificării în educația specială”*, prof. Cărădan Adina Mioara, C.Ș.E.I. „Orizont” Oradea.....6

CURSUL DE FORMARE „GAMIFICATION METHOD IN SPECIAL EDUCATION”

1. *Dezvoltare personală și profesională pe meleaguri olandeze*, Cărădan Adina Mioara, C.Ș.E.I. „Orizont” Oradea.....11
2. *Amintiri dragi din Amsterdam*, Sabău Adela Ioana, C.Ș.E.I. „Orizont” Oradea.....13
3. *Metoda gamificării în munca cu elevii cu C.E.S.*, Araiman Rodica, C.Ș.E.I. „Orizont” Oradea.....15
4. *Minunata experiență din orașul lalelelor*, Tocuț Maria Dorina, C.Ș.E.I. „Orizont”16
5. *Jurnal de mobilitate Erasmus*, Canalaș Liliana, C.Ș.E.I. „Orizont” Oradea.....19

LIMBĂ ȘI COMUNICARE

1. *„La cireșe”*, după Ion Creangă, Cărădan Adina Mioara, C.Ș.E.I „Orizont” Oradea....24
2. *Seasons (Anotimpuri)*, Cărădan Adina Mioara, C.Ș.E.I „Orizont” Oradea.....25
3. *„Puiul” de I. Al. Brătescu- Voinești*, Cărădan Adina Mioara, C.Ș.E.I „Orizont”26
4. *„Luceafărul” de M. Eminescu*, Roșca Elena, Colegiul Tehnic „Traian Vuia” Oradea...27
5. *Poezia „Zdreață” de T. Arghezi*, Alb Ana, C.Ș.E.I „Orizont” Oradea- Structura C.Ș.E.I. Nr. 1 Tileagd.....28
6. *Wishes*, Ciobanu Gabriela, Școala Gimnazială „George Bacovia” Bacău.....29



Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

7. <i>Curiozități despre buburuze/ Puzzle online</i> , Drugaci Alina, Bianca, Școala Gimnazială Nr. 1 Chijic Bihor.....	30
8. <i>„Eu nu strivesc corola de minuni a lumii”- Analiza text</i> , Năpârcă Felicia, Liceul Teoretic „Dr. Mihai Ciucă” Săveni, Botoșani.....	31
9. <i>„O scrisoare pierdută”- comedie de moravuri</i> , Budurean Corina, Colegiul Tehnic „Traian Vuia ” Oradea.....	33
10. <i>Joc interactiv- Ruleta aleatorie, Alfabetul</i> , Dume Camelia Emanuela, C.Ș.E.I „Orizont” Oradea.....	34
11. <i>„Povești, povestiri, amintiri”, după I. Creangă</i> , Tocuț Maria Dorina, C.Ș.E.I „Orizont” Oradea.....	35
12. <i>Așază corect literele!</i> , Copăcian Aurelia Florina , C.Ș.E.I. „Cristal” Oradea.....	36
13. <i>Propoziții cu grupuri de litere</i> , Crișan Maria, Liceul Tehnologic Jidvei -Alba.....	37
14. <i>Cuvinte cu sens opus</i> , Adriana Elena Ficuț, C.Ș.E.I „Orizont” Oradea.....	38
15. <i>Părțile de vorbire</i> , Adriana Elena Ficuț, C.Ș.E.I „Orizont” Oradea.....	39
16. <i>Proverbe</i> , Adriana Elena Ficuț, C.Ș.E.I „Orizont” Oradea	40

MATEMATICĂ ȘI ȘTIINȚE ALE NATURII

1. <i>Adunări și scăderi cu trecere peste ordin în centrul 1- 1000000”</i> , Brezovszky Ramona Ana, Școala Gimnazială Nr. 11 Oradea.....	42
2. <i>Alchene. Definiție. Denumire. Izomeri. Proprietăți</i> , Gorescu Carmen, Liceul Teoretic „Dr. Mihai Ciucă” Săveni, Botoșani.....	43
3. <i>Sistemul solar</i> , Bîicu Alina, Colegiul Național „Onisifor Ghibu” Oradea.....	45
4. <i>Scrierea cu cifre romane</i> , Drugaci Alina-Bianca, Școala Gimnazială Nr. 1 Chijic.....	46
5. <i>Consolidare- adunare și scădere</i> , Tătar Rebeca, Colegiul Național „Onisifor Ghibu” Oradea.....	47
6. <i>Cercul- elemente</i> , Tocuț Maria Dorina, C.Ș.E.I „Orizont” Oradea.....	48
7. <i>Cutiuța cu întrebări</i> , Căbău Ioana, Liceul Tehnologic Nr.1 Oradea.....	50
8. <i>Joc interactiv- Animale domestice</i> , Popa Gina, C.Ș.E.I „Orizont” Oradea.....	52
9. <i>Tabla înmulțirii</i> , Nica Florina, C.Ș.E.I „Orizont” Oradea.....	54
10. <i>Aflarea numărului necunoscut</i> , Crișan Maria, Liceul Tehnologic Jidvei -Alba.....	55



Erasmus+

Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

11. *Recapitulare: adunarea și scăderea*, Crișan Maria, Liceul Tehnologic Jidvei -Alba....56
12. *Joc interactiv- orașe din județul Bihor*, Dume Camelia Emanuela, C.Ș.E.I „Orizont” Oradea.....57
13. *Învățăm despre toamnă*, Canalaș Liliana, C.Ș.E.I „Orizont” Oradea.....59
14. *Primăvara*, Canalaș Liliana, C.Ș.E.I „Orizont” Oradea.....60
15. *Alege culoarea potrivită pentru fructe!*, Bar Emokey, C.Ș.E.I. „Cristal” Oradea.....61
16. *Ordinea efectuării operațiilor*, Brânda Florina, Liceul Tehnologic Nr.1. Oradea.....62

OM ȘI SOCIETATE

1. *Popoare și spații istorice în antichitate*, Hrițcu Cristina, Colegiul Tehnic „Emanuil Ungureanu” Timișoara.....65
2. *Roma antică*, Hrițcu Cristina, Colegiul Tehnic „Emanuil Ungureanu” Timișoara.....66
3. *Familia mea*, Nica Florina- Maria, C.Ș.E.I „Orizont” Oradea.....67
4. *A családom (Familia mea)*, Árkosi Iuliana, Kupe Anikó, Wagner Andrea, C.Ș.E.I. „Bonitas” Oradea.....68
5. *Cum circulăm*, Araiman Rodica, C.Ș.E.I „Orizont” Oradea.....69
6. *Propoziții categorice*, Tomescu Ioana , Colegiul Tehnic „Traian Vuia” Oradea.....70
7. *Emoții*, Bele Mihaela , C.Ș.E.I. Oradea.....71
8. *Iosif și frații săi- model de iertare*, Indrean Simona, C.Ș.E.I. Oradea.....72
9. *Noțiuni introductive- quiz istorie*, Bunta Simona, Școala Gimnazială „Nicolae Bălcescu” Oradea.....73

ARTE

1. *Natura statică*, Dat Liana Claudia, Liceul de Arte Oradea.....75

CONSILIERE ȘI ORIENTARE

1. *Nu am chef azi!*, Hăulică Alice Liliana, Colegiul Tehnic „Traian Vuia”78



Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

TERAPIA PSIHOMOTRICITĂȚII

1. *Spiderman*, Susa Gabriela Maria, C.Ș.E.I. „Orizont” Oradea/ Școala Gimnazială Nr. 11 Oradea.....80
2. *Poziția mingii*, Susa Gabriela Maria, C.Ș.E.I. „Orizont” Oradea/ Școala Gimnazială Nr. 11 Oradea.....81
3. *Forme geometrice*, Susa Gabriela Maria, C.Ș.E.I. „Orizont” Oradea/ Școala Gimnazială Nr. 11 Oradea.....82
4. *Întâlnirea de dimineață. Cum e vremea azi?*, Haiaș Florica Maria, C.Ș.E.I. „Orizont” Oradea.....83
5. *Toamna*, Sabău Adela, C.Ș.E.I. „Orizont” Oradea.....84
6. *Joc interactiv- Primăvara*, Dume Camelia Emanuela, C.Ș.E.I. „Orizont” Oradea.....85

STIMULARE COGNITIVĂ

1. *Recunoaște povestea*, Cruceru Loredana Gianina, C.Ș.E.I. „Orizont” Oradea.....87
2. *Ce știi despre fructe și legume?*, Hedeo Ioana, C.Ș.E.I. „Orizont” Oradea.....88

TERAPII SPECIFICE SI DE COMPENSARE

1. *Jocul animalelor*, Lezeu Crina, C.Ș.E.I. „Orizont” Oradea.....90
2. *Bradul de Crăciun*, Buzle Claudia Marinela, C.Ș.E.I. „Orizont” Oradea- Structura C.Ș.E.I. Nr.1 Tileagd.....91
3. *Brăduț Drăguț*, Buzle Claudia Marinela, C.Ș.E.I. „Orizont” Oradea- Structura C.Ș.E.I. Nr.1 Tileagd.....92
4. *Inimi de Dragobete*, Buzle Claudia Marinela, C.Ș.E.I. „Orizont” Oradea- Structura C.Ș.E.I. Nr.1 Tileagd.....93
5. *Joc Puzzle- Anotimpurile*, Denes Melinda Andrea, C.Ș.E.I. „Orizont” Oradea.....94
6. *Săculețul digital*, Moldovan Mihaela Adriana, C.Ș.E.I. „Cristal” Oradea.....95



Erasmus+

Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

7. <i>Cuvinte care conțin litera „S” la începutul cuvântului și corespondența acestor cuvinte cu anotimpuri</i> , Romanschi Lucia Adriana, C.Ș.E.I „Orizont” Oradea- Structura C.Ș.E.I. Nr.1 Tileagd.....	96
8. <i>Ziua și noaptea (culori calde, culori reci)</i> , Romanschi Lucia Adriana, C.Ș.E.I „Orizont” Oradea- Structura C.Ș.E.I. Nr.1 Tileagd.....	98
9. <i>Culorile curcubeului/ curcubeul fructelor</i> , Romanschi Lucia Adriana, C.Ș.E.I „Orizont” Oradea- Structura C.Ș.E.I. Nr.1 Tileagd.....	100
10. <i>Anotimpurile</i> , Turcuș Valentina Sanda, C.Ș.E.I „Orizont” Oradea.....	102
11. <i>Îmbrăcămintea potrivită fiecărui anotimp</i> , Turcuș Valentina Sanda, C.Ș.E.I „Orizont” Oradea.....	103





Proiect Erasmus Ka122SCH „Ensuring More Effective Learning in Children With Special Needs Through the Gamification Method in Special Education”, nr de identificare proiect: 2021-1-RO01-KA122-SCH-00001877

