

ABIBOOKS

GHID DE SPRIJIN AL CURSANȚILOR



Cofinanțat de
Uniunea Europeană

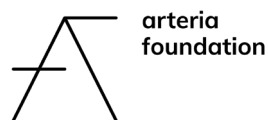


ABIBOOKS GHID DE SPRIJIN AL CURSANȚILOR



Acest ghid a fost realizat de consorțitul proiectului ABIBokks - Achiziționarea de competențe de bază prin intermediul cărților interactive,

care este format din:



Scoala Gimnazială Nr. 16 „Tako Ionescu”
Timișoara, Str. București Nr. 11
Tel: 0256202089
email: scoala_16r@yahoo.com

LES APPRIMEURS



ΑΡΣΑΚΕΙΑ – ΤΟΣΙΤΣΕΙΑ ΣΧΟΛΕΙΑ
ARSAKEIA – TOSITSEIA SCHOOLS

Număr proiect: **2021-1-FR01-KA220-SCH-000030355**

Design grafic și machetare: Katarzyna Baranek-Stachura

Informații suplimentare despre proiect și parteneri sunt disponibile la adresa: <https://abibooks-project.eu/>



Cofinanțat de
Uniunea Europeană

Finanțat de Uniunea Europeană. Punctele de vedere și opiniile exprimate sunt însă numai ale autorilor și nu reflectă în mod necesar cele ale Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană și nici EACEA nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.

PUBLICAȚIE GRATUITĂ
2023



INTRODUCERE	3
CAPITOLUL 1. CE ESTE O CARTE INTERACTIVĂ?	5
PROVOCAREA DEFINIȚIEI	5
DIFERITELE FORME DE EBOOK	6
UN STANDARD EMERGENT: EPUB	10
CAPITOLUL 2. ABORDAREA PEDAGOGICĂ	11
CE ESTE O ABORDARE PEDAGOGICĂ?	12
CE SUNT COMPETENȚELE DE BAZĂ?	13
CUM POT FI DEZVOLTATE COMPETENȚELE DE BAZĂ	14
CURRICULUM INTEGRAT ȘI INTERDISCIPLINARITATE	16
CE METODE ȘI STRATEGII ALEGEM PENTRU DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR DE BAZĂ?	16
ÎNVĂȚAREA BAZATĂ PE POVEȘTI	19
CAPITOLUL 3. TULBURĂRI SPECIFICE DE ÎNVĂȚARE	22
CE SUNT TULBURĂRILE SPECIFICE DE ÎNVĂȚARE ?	22
PEDAGOGIA INCLUZIUNII	24
AVANTAJELE PEDAGOGICE ALE UTILIZĂRII CĂRȚILOR INTERACTIVE PENTRU ELEVII CU CES	26

CAPITOLUL 4. CITIREA CĂRȚILOR ELECTRONICE LA GRĂDINIȚĂ	28
INTRODUCERE	28
CUM POT PROFESORII SĂ UTILIZEZE CĂRȚILE INTERACTIVE ÎN CLASĂ?	29
CINE POATE CITI O CARTE ELECTRONICĂ?	30
CÂND ESTE MOMENTUL POTRIVIT ÎN PROGRAMA ȘCOLARĂ?	32
METODE / CARACTERISTICI: ASCULTARE / VORBIRE / DESENARE / INTERACȚIUNE	33
CAPITOLUL 5. O CARTE DIGITALĂ: UN SUPORT PENTRU PREDARE	35
INTRODUCERE	35
AM ALES-O PENTRU CĂ...	36
AM CITIT-O CU...	36
CUM O FOLOSESC...	38
CONCLUZII	38
CAPITOLUL 6. DESPRE TEHNOLOGIA CĂRȚILOR DIGITALE (CUNOSCUTE ȘI SUB NUMELE DE CĂRȚI ELECTRONICE)	39

INTRODUCERE

- Mama, spune-mi o poveste, te rog!

- Desigur, aș fi fericită să-ți spun o poveste! Uite una care sper că îți va plăcea:

A fost odată ca niciodată, pe un tărâm îndepărtat, o tânără fată pe nume Lily. Ea locuia într-un mic sat cu familia ei și erau foarte săraci. Lily a visat întotdeauna să poată călători în lume, să vadă toate priveliștile și sunetele care se aflau dincolo de granițele satului ei. Dar știa că nu va putea face asta niciodată, pentru că abia își permitea să pună mâncare pe masă(,,,,)

Cititul pentru copii este o modalitate minunată de a promova dezvoltarea limbajului, alfabetizarea și dragostea pentru cărți și povești. Este, de asemenea, o modalitate excelentă de a crea legături cu copiii și de a crea amintiri de durată.

Atunci când le citiți copiilor, este important să alegeți cărți adecvate vârstei și nivelului lor de citire și care să le capteze interesul și imaginația. De asemenea, puteți folosi diferite voci și expresii pentru a da viață poveștii și pentru a capta atenția și curiozitatea copilului dumneavoastră.

Cititul pentru copii poate fi, de asemenea, o experiență interactivă. Puteți pune întrebări despre poveste și personaje și încurajați copilul să își împărtășească propriile gânduri și idei. Acest lucru poate contribui la dezvoltarea gândirii lor critice și la promovarea discuțiilor și conversațiilor.

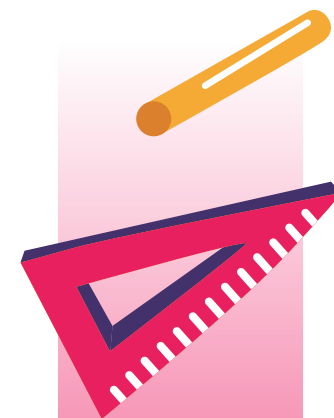


În cele din urmă, cititul pentru copii este o modalitate excelentă de a crea o rutină și de a promova relaxarea și ora de culcare. Poate fi o activitate liniștitoare și calmantă care îi ajută pe copii să se relaxeze și să se pregătească pentru somn.

În general, cititul pentru copii este o activitate plăcută și plină de satisfacții care poate contribui la promovarea dezvoltării lor cognitive, emoționale și sociale și la crearea unei iubiri de lectură și de învățare pe tot parcursul vieții.

Proiectul Erasmus+ ABI Books (Acquisition of Basic Skills through Interactive Books) este un proiect care vizează crearea de cărți interactive, denumite și „ebooks”, pentru copiii cu vârste cuprinse între 0 și 8 ani, pentru a le permite acestora să dobândească competențe de bază în materie de alfabetizare și de calcul într-un mod distractiv și potrivit pentru copiii cu posibile dificultăți de învățare.

„ABI books” va oferi resurse gratuite, inclusiv o bibliotecă interactivă de cărți și resurse pentru dobândirea competențelor de bază, materiale de formare privind învățarea interactivă și povestirea de povești.



Capitolul 1. Ce este o carte interactivă?

Provocarea definiției

Pentru a defini termenul de „carte electronică interactivă”, trebuie mai întâi să definim termenul „carte electronică”, ceea ce nu este o sarcină ușoară în sine. Într-adevăr: spre deosebire de diverse industrii culturale, cum ar fi cea a filmului și a muzicii, industria cărții se distinge prin faptul că nu a trecut încă pe deplin prin revoluția digitală (unii spun că s-ar putea să nu o treacă deloc.) Într-adevăr, omologii digitali ai cărților pe hârtie reprezintă încă o cotă mică din piața cărților (spre deosebire de piețele de film și de muzică: gândiți-vă doar la modul în care platformele de streaming online au depășit în mare măsură greutatea DVD-urilor și, într-o măsură mai mică, pe cea a CD-urilor și a discurilor).

Prin urmare, cărțile digitale sunt încă relativ rare, iar termenul în sine ar putea suscita reprezentări foarte diferite în mintea oamenilor: cărți re folosibile alb-negru care pot fi citite pe un kindle, webtoane ilustrate care pot fi citite pe un smartphone sau chiar fișiere pdf care pot fi citite pe un laptop - fie că sunt omotetice sau pur și simplu scanate din exemplarul tipărit. Deși am putea pune la îndoială faptul că unele dintre aceste exemple constituie exemple valide de cărți electronice, ele pot fi în ansamblu creditate pentru evidențierea unei trăsături esențiale a ceea ce înțelegem prin „carte electronică”: faptul că toate acestea pot fi citite pe un ecran digital.



Diferitele forme de ebook

De fapt, cărțile digitale se află încă în faza experimentală a existenței lor. Cu toate acestea, este posibil să se observe unele standarde emergente în cadrul industriei, standarde care se concretizează în numeroasele cărți electronice în care sunt încorporate și în convențiile formale pe care acestea tind să le afișeze. Printre aceste standarde vom cita în special: ebook-ul de aplicație pentru smartphone, pe de o parte, și ebook-ul epub, pe de altă parte. Să analizăm mai îndeaproape aceste standarde prin intermediul unor lucrări prezente în biblioteca interactivă de cărți ABIbooks.

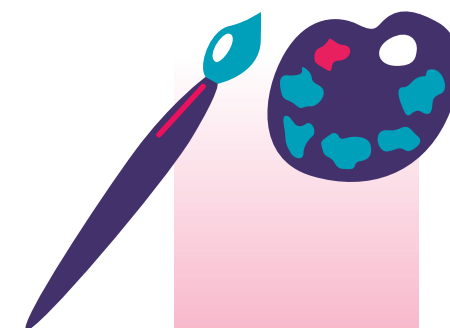
Tipul de ebook de tip aplicație pentru smartphone poate fi exemplificat de cartea „Abia aștept” a lui Serge Bloch și Davide Cali. Această lucrare a fost publicată inițial în format hârtie de editura franceză de carte ilustrată Sarbacane în 2005, înainte de a fi adaptată într-un scurt film de animație de către producătoarea Claire Sichez în 2013 și într-un ebook pe bază de aplicație (distribuit în App Store și Google Play) de către compania de producție Bachibouzouk în 2018. Povestea urmărește viața unui om obișnuit, din copilărie până la bătrânețe, prin intermediul unui fir roșu care materializează elemente de recuzită cheie ale diferitelor scene. Ediția în format ebook a cărții I can't wait se află oarecum la jumătatea distanței dintre film și carte: ca și prima, integrează conținut multimedia (animații și narațiuni audio). Dar imită și experiența de cititor a celei din urmă, în care se poate alege să se avanseze sau să se retrocedeze în poveste, și în ritmul propriu, trăgând și lăsând firul roșu interactiv pe ecran, în absența paginilor care pot fi răsfoite fizic.



MOI J'ATTENDS...



scénario offic



La rândul său, tipul epub al cărții electronice poate fi exemplificat de cartea lui Eric Sanvoisin My back to school anger, ilustrată de Anna Obon și citită de Robin Sevette. Această carte pentru copii a fost coeditată și publicată în 2017 de către L'Apprimerie și La souris qui raconte în format hârtie și digital simultan, și spune povestea unui tânăr cu sindromul Down în timp ce pornește în săptămâna de întoarcere la școală. Formatul digital este disponibil pentru streaming pe platforma web a La souris qui raconte, iar fișierul epub (mai degrabă decât o aplicație) poate fi descărcat de pe ibookstore de la Apple. Formatul seamănă cu cel al cărților tradiționale de hârtie pentru copii, dar prezintă specificitatea de a fi îmbogățit de o înregistrare audio și de animații interactive, precum și de a necesita intervenția necesară a cititorului pentru a întoarce pagina.



Aceste două lucrări sunt exemple de ceea ce putem defini cel mai adesea ca fiind un „ebook”, în ciuda faptului că ele aparțin unor formate diferite: aplicația mobilă pentru una dintre ele și epub pentru cealaltă. Dar, dincolo de format și dincolo de faptul că ebook-urile - în accepțiunea largă a termenului - au în comun faptul că sunt citite pe un ecran digital, putem delimita câteva modele comune care caracterizează ebook-urile, spre deosebire de cărțile fizice, printre care se numără:

- **multilingvism:** este frecventă apariția cărților electronice în mai multe limbi, dacă nu chiar mai multe, deoarece costul marginal de producție scade odată ce este stabilită arhitectura digitală a operei.
- **narațiune experimentală:** multe cărți electronice se folosesc de caracteristicile interactive și de structurile arborescente flexibile posibile în format digital pentru a spune povești în mod diferit, în moduri experimentale.
- **o mai mare incluziune:** caracteristicile digitale și parametrii dispozitivelor de citire pot facilita experiența de lectură pentru cititorii cu probleme de dis-tip și alte tulburări.
- **proces de publicare netradițional:** procesul de producție a cărților electronice implică o echipă specifică de agenți, inclusiv ilustratori, animatori, actori de voice-over și dezvoltatori și excluzând, desigur, tipografiile și producătorii de cărți.
- **o asemănare aparentă cu jocurile video,** deoarece, de cele mai multe ori, caracteristicile interactive sunt invocate pentru a crea o experiență imersivă, aproape gamificată.

Aceste caracteristici au tendința de a menține definiția cărților electronice destul de largă, dar și de a face din ele un format interesant pentru distribuirea operelor literare existente, dar și a celor originale, concepute având în vedere întreaga gamă de caracteristici și posibilități digitale.



Un standard emergent: epub

Acestea fiind spuse, devine din ce în ce mai frecventă definirea cărții electronice ca fiind în primul rând un fișier epub, un format pe care l-am putea defini ca fiind un standard emergent pentru întreaga piață a cărților digitale. Creat pentru prima dată în 1991, Laboratorul european de lectură digitală îl definește ca fiind un „format de fișier deschis pentru publicații electronice”. Spre deosebire de alte formate de cărți electronice, cum ar fi formatul azw de la Amazon, epub-ul este deschis: întrucât este scris în XML, HTML și CSS și, prin urmare, respectă standardele W3C, epub-ul este operabil încrucișat pe orice dispozitiv (în timp ce cărțile electronice de la Amazon, de exemplu, nu pot fi citite decât pe un kindle). Și, spre deosebire de aplicațiile pentru telefoane mobile, formatul epub este conceput special pentru „cărți electronice” și nu trebuie descărcată decât o singură aplicație - sau un singur software de citire - pentru a putea deschide și savura orice carte electronică epub. Formatul standard epub (în prezent EPUB 3) există în două versiuni, denumite formate „reflowable” și, respectiv, „fixed layout”. Într-adevăr, primul oferă posibilitatea de a structura un text în XML, astfel încât arhitectura lucrării să fie fixă, în timp ce conținutul afișat pe ecranul cititorului de cărți electronice „curge” pe măsură ce cititorul întoarce pagina sau derulează, dar și pe măsură ce modifică dimensiunea fontului pentru a obține un confort de lectură mai mare, de exemplu. Pe de altă parte, tipul „Fixed Layout” permite îmbogățirea cărții electronice prin încorporarea de imagini, materiale audio, video și interactivitate, dar necesită, în consecință, ca layout-ul cărții electronice să fie fix, de unde și numele. Mânia mea de la întoarcerea la școală și abia aștept sunt de acest tip de layout fix.

Într-un anumit sens, toate cărțile electronice sunt interactive, deoarece apăsarea butonului „pagina următoare” pentru a întoarce cartea constituie o caracteristică interactivă. Cu toate acestea, în acest ghid, vom folosi termenul „cărți electronice interactive” pentru a ne referi în special la cărțile electronice epub cu aspect fix (sau la aplicațiile pentru smartphone): adică la cărțile electronice care utilizează în mod semnificativ materiale interactive, cum ar fi materiale video sau animații care răspund la manipularea cititorilor.



CAPITOLUL 2. ABORDAREA PEDAGOGICĂ

Ce este o abordare pedagogică?

O abordare pedagogică se referă la filozofia și metoda generală de predare și învățare care ghidează un profesor sau un educator. Aceasta implică selectarea strategiilor de predare, a activităților de învățare, a metodelor de evaluare și a tehnicilor de gestionare a clasei care sunt utilizate pentru a atinge obiective educaționale specifice. O abordare pedagogică poate fi influențată de diverși factori, cum ar fi convingerile și valorile personale ale profesorului, materia predată, abilitățile și nevoile elevilor și contextul educațional. (Aș adăuga o tranziție între definiția unei abordări pedagogice și principiul de mai jos, cu caractere italice, spunând ceva asemănător cu „Există diverse abordări pedagogice care pot fi mobilizate de-a lungul parcursului academic al unui copil, dar în învățământul primar toate au în comun obiectivul de a dezvolta competențele de bază ale copiilor.”).

Unul dintre cele mai importante rezultate ale unei educații primare este dezvoltarea competențelor de bază.



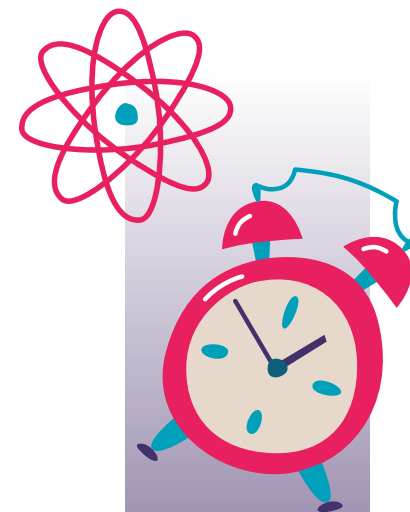
Ce sunt competențele de bază?

Competențele de bază sunt abilități și cunoștințe fundamentale necesare pentru a reuși în educație, la locul de muncă și în viața de zi cu zi. Competențele de bază sunt de obicei definite ca fiind nivelurile minime de cunoștințe și de înțelegere necesare pentru a îndeplini eficient o sarcină sau o funcție. Printre exemplele de competențe de bază se numără cititul, scrisul, matematica, gândirea critică, comunicarea și alfabetizarea digitală. Competențele de bază sunt elemente de bază esențiale pentru dezvoltarea personală și învățarea pe tot parcursul vieții.

Competențele de bază pentru preșcolari și elevi de școală primară includ de obicei:

- Alfabetizare: Citirea, scrierea și înțelegerea vocabularului de bază.
- Calcule: Numărare, aritmetică de bază, măsurare și geometrie.
- Comunicare: Vorbirea, ascultarea și înțelegerea limbajului vorbit.
- Gândire critică: Rezolvarea problemelor, luarea deciziilor și raționamentul logic.
- Creativitate: Imaginație, originalitate și exprimare artistică.
- Coordonare fizică: Abilități motorii grosiere și fine, cum ar fi alergatul, săriturile și utilizarea instrumentelor.
- Dezvoltarea socio-emoțională: Empatie, conștientizare de sine și capacitatea de a forma relații sănătoase.
- Alfabetizare digitală: Înțelegerea și utilizarea tehnologiei și a instrumentelor digitale.
- Conștientizarea mediului: Înțelegerea lumii naturale și a problemelor de mediu.
- Conștientizare culturală: Înțelegerea și aprecierea diferitelor culturi și perspective.

Să analizăm mai îndeaproape primele două categorii de competențe de bază, care sunt, de asemenea, printre cele mai fundamentale.



Competențe de alfabetizare

Această competență implică abilități de citire și scriere și o bună înțelegere a informațiilor scrise și, prin urmare, necesită cunoașterea vocabularului, a gramaticii funcționale și a funcțiilor limbii. Aceasta include cunoașterea celor trei tipuri principale de interacțiune verbală, o serie de texte literare și nonliterare și principalele caracteristici ale diferitelor stiluri și registre de limbă.

Această competență include, de asemenea, capacitatea de a distinge și de a utiliza diferite tipuri de surse, de a căuta, colecta și prelucra informații, de a utiliza mijloace auxiliare, precum și de a formula și exprima argumente oral și în scris într-un mod convingător și adecvat contextului. Aceasta include gândirea critică și capacitatea de a evalua și de a lucra cu informații.

Competențe numerice

Competențele numerice de bază includ o bună cunoaștere a numerelor, a măsurilor și a structurilor, a operațiilor de bază și a prezentărilor matematice de bază, o înțelegere a termenilor și conceptelor matematice și o conștientizare a întrebărilor la care matematica poate răspunde.



Cum pot fi dezvoltate competențele de bază

Acum că am definit cele două abilități fundamentale de bază, să vedem cum pot fi dezvoltate în educația timpurie. Competențele de alfabetizare pot fi dezvoltate prin următoarele activități:

- Conștientizarea fonemică: Implicarea elevilor în activități care promovează conștientizarea fonemică, cum ar fi rima, amestecul și segmentarea sunetelor, pentru a sprijini dezvoltarea abilităților de citire și scriere.
- Dezvoltarea vocabularului: Încorporarea activităților de dezvoltare a vocabularului, cum ar fi cititul și discuțiile despre cărți, în curriculum pentru a sprijini dezvoltarea cunoștințelor despre cuvinte.
- Înțelegerea lecturii: Încurajarea elevilor să citească și să înțeleagă texte, cum ar fi povești, poezii și non-ficțiune, pentru a sprijini dezvoltarea abilităților de înțelegere a lecturii.
- Abilități de scriere: Încorporarea activităților de scriere, cum ar fi scrierea jurnalului și scrierea creativă, în curriculum pentru a sprijini dezvoltarea abilităților de scriere.
- Integrarea tehnologiei: Utilizarea tehnologiei, cum ar fi computerele, tabletele și software-ul educațional, pentru a îmbunătăți învățarea alfabetizării și pentru a sprijini dezvoltarea competențelor de alfabetizare digitală.
- Învățarea colaborativă: Încurajarea elevilor de a lucra împreună la activități de alfabetizare, cum ar fi cluburile de lectură și lectura comună, pentru a promova munca în echipă, comunicarea și abilitățile de gândire critică.
- Conexiuni casă-școală: Încurajarea familiilor de a sprijini dezvoltarea alfabetizării acasă, cum ar fi prin citirea copiilor, discutarea cărților și încurajarea scrisului.



Competențele de numerație pot fi dezvoltate prin următoarele activități:

- Activități practice: Utilizarea activităților de învățare practice, experiențiale, cum ar fi numărarea și sortarea obiectelor, construirea cu blocuri și jocul cu modele pentru a sprijini dezvoltarea abilităților matematice timpurii.
- Activități de simț numeric: Implicarea elevilor în activități care promovează simțul numerelor, cum ar fi numărarea, compararea și estimarea, pentru a sprijini dezvoltarea cunoștințelor numerice.
- Recunoașterea formelor și abilități spațiale: Încurajarea elevilor să identifice și să manipuleze forme, precum și să se gândească la spațiu și poziție, pentru a sprijini dezvoltarea competențelor spațiale.
- Abilități de măsurare: Încorporarea în programa școlară a activităților de măsurare, cum ar fi cântărirea și măsurarea obiectelor, pentru a sprijini dezvoltarea abilităților de măsurare.
- Analiza și interpretarea datelor: Încurajarea elevilor să colecteze și să analizeze date, cum ar fi prin sondaje sau experimente, pentru a sprijini dezvoltarea abilităților de analiză și interpretare a datelor.
- Integrarea tehnologiei: Utilizarea tehnologiei, cum ar fi computerele, tabletele și software-ul educațional, pentru a îmbunătăți învățarea matematicii și pentru a sprijini dezvoltarea competențelor de alfabetizare digitală.
- Învățarea în colaborare: Încurajarea elevilor de a lucra împreună la probleme și activități de matematică pentru a promova munca în echipă, comunicarea și abilitățile de rezolvare a problemelor.



Curriculum integrat și interdisciplinaritate

Dincolo de utilizarea activităților enumerate mai sus, o abordare interdisciplinară a educației poate contribui, de asemenea, la dezvoltarea competențelor de bază la elevii din învățământul preșcolar și primar prin combinarea subiectelor și temelor pentru a oferi o experiență de învățare mai holistică și mai atractivă.

Ce este interdisciplinaritatea?

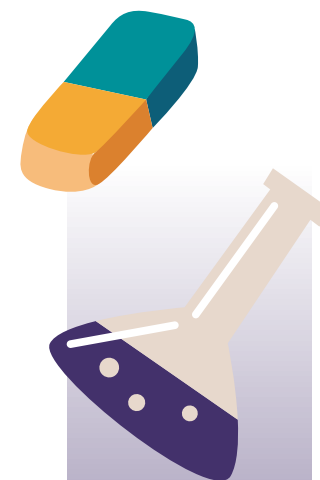
Interdisciplinaritatea se referă la integrarea cunoștințelor și metodelor din mai multe discipline sau domenii de studiu pentru a rezolva o problemă complexă sau pentru a aborda o problemă din lumea reală. Aceasta implică colaborarea și cooperarea între diferite discipline, cum ar fi știința, tehnologia, ingineria, matematica, științele sociale, științele umaniste și artele, pentru a oferi o înțelegere mai cuprinzătoare și mai integrată a unui subiect. Abordările interdisciplinare urmăresc să elimine granițele tradiționale dintre discipline și să promoveze o abordare holistică a rezolvării problemelor și a luării deciziilor.



Iată câteva strategii pentru a încorpora abordări interdisciplinare în dezvoltarea competențelor de bază:

- Integrarea disciplinelor: Combinarea disciplinelor, cum ar fi științele, studiile sociale și matematica, pentru a crea activități de învățare integrate care să sprijine dezvoltarea simultană a mai multor competențe.
- Conexiuni cu lumea reală: Utilizarea problemelor, proiectelor și experiențelor din lumea reală pentru a implica elevii și a încuraja aplicarea competențelor de bază în moduri semnificative.
- Învățarea prin colaborare: Încurajarea elevilor de a lucra împreună la proiecte și activități transcurriculare pentru a promova munca în echipă, comunicarea și abilitățile de rezolvare a problemelor.
- Învățarea bazată pe investigație: Încurajarea elevilor să pună întrebări, să exploreze și să facă conexiuni între subiecte pentru a promova gândirea critică și abilitățile de rezolvare a problemelor.
- Integrarea tehnologiei: Utilizarea tehnologiei, cum ar fi computerele, tabletele și software-ul educațional, pentru a îmbunătăți învățarea interdisciplinară și a sprijini dezvoltarea competențelor de alfabetizare digitală.
- Educația ecologică: Încorporarea temelor și experiențelor de mediu în curriculum pentru a promova conștientizarea mediului, gândirea critică și abilitățile de rezolvare a problemelor.
- Educație culturală: Încorporarea temelor și experiențelor culturale în curriculum pentru a promova conștientizarea culturală, empatia și dezvoltarea socio-emoțională.

Prin încorporarea acestor strategii în predarea lor, profesorii și educatorii pot sprijini dezvoltarea competențelor de bază la elevii preșcolari și primari și pot crea o experiență de învățare mai atractivă și mai holistică.

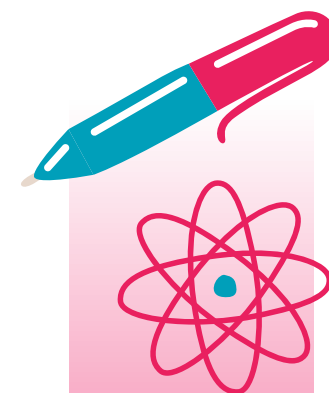


Ce metode și strategii alegem pentru dezvoltarea competențelor de bază?

Dezvoltarea competențelor de bază în învățământul preșcolar și primar poate fi realizată printr-o combinație de strategii de predare intenționate și de activități de învățare adecvate vârstei. Unele metode eficiente includ:

- Învățarea bazată pe joc: Încurajarea jocului și a explorării ca mijloc de dezvoltare a competențelor lingvistice, motorii, sociale și cognitive.
- Activități practice: Utilizarea activităților de învățare practice și experiențiale, cum ar fi artele și meșteșugurile, gătitul și construcțiile, pentru a sprijini dezvoltarea abilităților motorii fine, a creativității și a abilităților de rezolvare a problemelor.
- Învățarea bazată pe proiecte: Încorporarea proiectelor și a problemelor din lumea reală în curriculum pentru a implica elevii și a promova gândirea critică și abilitățile de rezolvare a problemelor.
- Învățarea bazată pe jocuri: Punerea în aplicare a jocurilor într-o varietate de contexte educaționale, o abordare care s-a dovedit a fi eficientă în promovarea implicării elevilor, a motivației și a rezultatelor învățării într-o varietate de domenii.
- Instruire axată pe alfabetizare și calcul: Furnizarea unei instruiți explicite și focalizate în ceea ce privește cititul, scrisul și matematica pentru a sprijini dezvoltarea acestor competențe-cheie.
- Integrarea tehnologiei: Utilizarea tehnologiei, cum ar fi computerele, tabletele și software-ul educațional, pentru a îmbunătăți învățarea și a sprijini dezvoltarea competențelor de alfabetizare digitală.
- Învățarea în colaborare: Încurajarea elevilor de a lucra împreună la proiecte și activități pentru a dezvolta abilități socio-emoționale și de lucru în echipă.
- Evaluare și feedback: Punerea în aplicare a evaluării periodice a progresului de învățare și furnizarea de feedback constructiv pentru a sprijini învățarea continuă și dezvoltarea competențelor.
- Încurajarea și motivarea: Furnizarea unui mediu de învățare pozitiv și de susținere, recunoașterea și celebrarea progreselor elevilor și încurajarea elevilor să își asume riscuri și să persevereze în fața provocărilor.

O ultimă metodă pe care o recomandăm pentru a-i ajuta pe copii să își dezvolte abilitățile de bază este cea a învățării bazate pe povești, pe care o vom defini și explora în continuare mai în detaliu.



Învățarea bazată pe povești

Învățarea bazată pe povești este o abordare educațională care folosește povestirea și narațiunea pentru a implica elevii și a le susține învățarea. Această abordare implică utilizarea poveștilor, a narațiunilor și a altor forme de ficțiune sau non-ficțiune pentru a transmite informații, a transmite emoții și a ilustra concepte. Scopul învățării bazate pe povești este de a face învățarea mai plăcută, mai memorabilă și mai semnificativă prin valorificarea interesului natural al elevilor pentru povești și a capacității lor de a relaționa cu personaje și situații. Această abordare poate fi utilizată în cadrul unei varietăți de materii, inclusiv în domeniul artelor lingvistice, al studiilor sociale, al științelor și al matematicii, pentru a consolida și aplica abilități de bază, cum ar fi cititul, scrisul și gândirea critică. De asemenea, învățarea bazată pe povești îi poate ajuta pe elevi să dezvolte empatie, conștientizare culturală și un simț al istoriei și al perspectivei.

Strategiile de implementare a învățării bazate pe povești în clasă includ:

- Încorporarea povestirii în lecții: Integrarea poveștilor în programa școlară prin utilizarea poveștilor ca instrument de predare, fie ca punct principal al unei lecții, fie ca supliment la alte metode de predare.
- Utilizarea unei varietăți de formate de povești: Experimentarea cu diferite formate, cum ar fi cărți, videoclipuri, înregistrări audio și spectacole live, pentru a atrage elevii și a le spori înțelegerea unei povești.
- Încurajarea elevilor de a-și spune propriile povești: Permițând elevilor să creeze și să împărtășească propriile povești, fie prin scris, fie prin povestiri orale sau alte forme creative, pentru a promova creativitatea și legătura personală cu povestea.



- Integrarea povestirii cu alte materii: Conectarea poveștilor cu alte materii, cum ar fi știința, matematica sau istoria, pentru a consolida conceptele-cheie și a face învățarea mai semnificativă și mai relevantă.
- Utilizarea multimedia pentru a îmbunătăți povestirea: Utilizarea resurselor multimedia, cum ar fi videoclipurile, înregistrările audio sau mediile digitale, pentru a îmbunătăți experiența povestirii și a spori implicarea.
- Promovarea discuțiilor și a reflecției: Încurajarea elevilor să discute și să reflecteze asupra poveștii și a temelor acesteia pentru a promova gândirea critică și empatia.
- Încurajarea conexiunilor personale cu povestea: Permițând elevilor să facă conexiuni personale cu povestea, fie prin raportare la propriile experiențe, fie prin conectarea acesteia la comunitatea și cultura lor.
- Încurajarea creativității și a imaginației: Încurajarea elevilor să își folosească imaginația și creativitatea pentru a se implica în poveste, fie prin crearea de lucrări de artă, fie prin scriere sau prin realizarea propriilor adaptări.



În timp ce implementarea învățării bazate pe povești în clasă este importantă, povestirea de către părinți este, de asemenea, un instrument puternic pentru promovarea limbajului, a alfabetizării și a dezvoltării emoționale la copiii mici. Așadar, mai jos sunt prezentate câteva moduri în care părinții pot folosi povestirea pentru a sprijini învățarea și dezvoltarea copiilor lor.

Strategii de implementare a învățării bazate pe povești la domiciliu:

- Citirea cu voce tare: Citirea de povești copiilor în mod regulat îi ajută să își dezvolte vocabularul, abilitățile de înțelegere și abilitățile de viață.
- Crearea de povești: Încurajarea copiilor să își creeze propriile povești, fie verbal, fie prin scris, îi ajută să își dezvolte imaginația și abilitățile de povestire.
- Punerea în aplicare a activităților de povestire: Implicarea copiilor în activități de povestire, cum ar fi spectacolele de păpuși sau jocurile de rol, ajută la promovarea limbajului, a comunicării și a dezvoltării socio-emoționale.
- Implicarea discuțiilor despre povești: Discuțiile cu copiii despre poveștile pe care le-au auzit sau citit, cum ar fi explorarea motivațiilor și sentimentelor personajelor, ajută la dezvoltarea gândirii critice și a abilităților de empatie.
- (Re)modelarea poveștilor: Împărtășirea poveștilor și experiențelor personale cu copiii, cum ar fi poveștile de familie, ajută la promovarea dezvoltării limbajului și la construirea unui sentiment de identitate și de comunitate.

Prin utilizarea acestor strategii, părinții pot sprijini dezvoltarea limbajului și a alfabetizării copiilor lor și pot pune bazele succesului școlar ulterior și a împlinirii generale. De asemenea, povestirile pot favoriza conexiunile emoționale și o dragoste pentru limbă și învățare care va dura o viață întregă.



CAPITOLUL 3. TULBURĂRI SPECIFICE DE ÎNVĂȚARE

Dincolo de metodele și activitățile didactice pe care le-am recomandat mai sus pentru a îmbunătăți dobândirea competențelor de bază de calcul și de citire și scriere, este important de menționat că părinții și profesorii trebuie să țină cont și de faptul că nu toți copiii sunt la fel, iar unele adaptări pot fi necesare pentru ca experiența de învățare să fie optimă pentru toți, în special pentru elevii cu tulburări specifice de învățare. Dar ce sunt tulburările specifice de învățare?”)

Ce sunt tulburările specifice de învățare ?

Tulburările specifice de învățare afectează în medie doi-trei copii pe clasă.

Ele sunt numite „tulburări specifice de învățare” deoarece există o problemă cu unul sau mai multe dintre elementele necesare utilizate în procesul de învățare. Cititul, scrisul, vorbitul și calculul sunt abilități folosite de copil pentru a învăța la nivel școlar. Aceste abilități au diverse combinații de puncte forte și puncte slabe. Este clar că, atunci când una sau unele dintre ele sunt afectate, procesul de învățare este amenințat.

Astfel, chiar dacă copilul nu are o dizabilitate intelectuală, el sau ea poate avea instrumente „inadecvate” pentru învățare.



În termeni simpli: Dacă nu aveți rețeta și metoda potrivită pentru a coace o prăjitură, chiar și cu ingrediente bune, rezultatul nu va fi atât de bun pe cât se așteaptă.

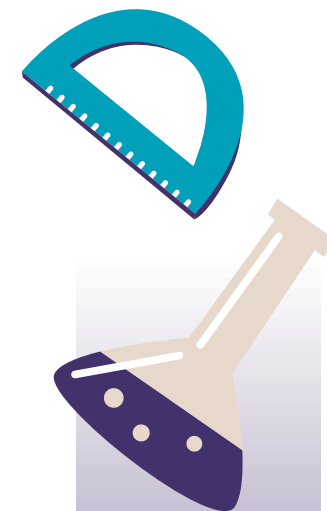
Atunci când învățăm, în esență, procesăm informații (creierul primește informații prin intermediul simțurilor), iar dacă creierul percepe și/sau procesează aceste informații în mod diferit, este evident că și abordarea va fi diferită.

Cele mai frecvente dizabilități de învățare sunt:

- **Dislexia:** Dificultăți la citire și scriere.
- **Disgrafie:** Dificultăți cu scrisul de mână și unele abilități motorii fine.
- **Discalculie:** Dificultăți la aritmetică și matematică.
- **Dispraxie:** Dificultăți de coordonare a mișcărilor grosiere și fine.
- **Disfazie:** Dificultăți în producerea și înțelegerea limbajului vorbit.

Vă rugăm să rețineți că, în funcție de țară, dispraxia poate fi clasificată ca tulburare de coordonare a dezvoltării și nu ca tulburare specifică de învățare; cu toate acestea, deoarece există multe asemănări cu celelalte afecțiuni descrise mai sus, o vom clasifica ca tulburare specifică de învățare.

Este obișnuit ca același elev să aibă mai multe dificultăți DYS. Dificultățile de învățare pot „coexista” sau se pot „suprapune”. Persoanele cu o tulburare specifică recunosc adesea că prezintă ocazional semne de tulburări.



Pedagogia incluziunii

Elevii dis trebuie să poată beneficia de anumite adaptări în clasă pentru a integra cât mai bine materia. Prin urmare, modul în care predăm trebuie să fie adaptat la nevoile lor educaționale și la modul lor specific de învățare.

Este întotdeauna bine de reținut faptul că toți elevii sunt diferiți și că elevii DYS nu fac excepție. Nu există un mod de predare sau o „rețetă de succes” care să se potrivească tuturor. Cu toate acestea, dacă cursurile se bazează pe principii generale de incluziune, ele permit elevilor cu toate abilitățile să se integreze mai bine și să dobândească materialul pe care încearcă să îl învețe.

Prin urmare, pedagogia incluzivă este o pedagogie care se adaptează tuturor indivizilor într-un mod foarte flexibil. Acest lucru poate fi dificil pentru profesori, deoarece aceștia trebuie să conceapă de la început lecții care să fie potrivite pentru toată lumea, dacă nu doresc să petreacă ore întregi replanificând pentru fiecare caz în parte. Din acest motiv, mulți profesori folosesc în prezent Universal Design for Learning (UDL), care poate fi foarte util pentru a oferi un cadru de planificare a lecțiilor.

Proiectarea universală pentru învățare (UDL) este o formă de planificare a instruirii care are ca scop creșterea accesului la învățare și reducerea barierelor pentru elevii cu nevoi de învățare diverse și pentru cei care provin din medii culturale și socio-economice diferite. Cercetătorii din domeniul educației, factorii de decizie politică și practicienii au adoptat acest cadru pentru a răspunde nevoilor unei populații de elevi din ce în ce mai diverse.



Cu alte cuvinte, este vorba de aplicarea unor strategii flexibile și incluzive în clasă, astfel încât fiecare elev să poată avea acces la o varietate de opțiuni de învățare.

În general, pentru a face ca abordarea dvs. didactică să fie incluzivă, este bine să aplicați aceste sfaturi. Știm că nu pot fi adoptate toate peste tot și tot timpul, dar se poate dovedi benefic să le privim ca pe un obiectiv spre care ar trebui să gravităm:

- Utilizarea unei machete incluzive (font sans serif, fără justificare, spațiere suficientă între rânduri etc.)
- Afișarea obiectivelor lecției
- Implicarea unor oportunități variate de sarcini (mai multe moduri de a primi informații).
- Amenajarea unor spații de lucru flexibile
- Oferirea unui feedback regulat
- Utilizarea textului digital și a înregistrărilor audio



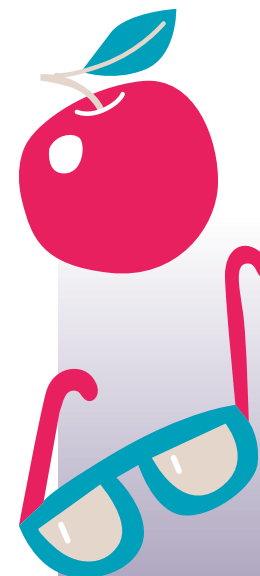
Avantajele pedagogice ale utilizării cărților interactive pentru elevii cu CES

Pentru copiii și adolescenții cu dislexie, învățarea cititului poate fi o adevărată luptă. Utilizarea tehnologiei digitale face posibilă sprijinirea copiilor în acest proces de învățare, uneori complex, într-un mod distractiv și interactiv. De fapt, utilizarea cărților interactive face posibilă includerea copilului în poveste, transformarea acestuia într-un cititor activ, atunci când poate face propriile alegeri, de exemplu, și, în același timp, îi facilitează accesul la semnificație datorită utilizării unui font adaptat.

Acesta este probabil cel mai evident avantaj al utilizării cărților interactive. Cele mai multe dintre aceste cărți permit adaptarea aspectului la dificultățile întâmpinate de copil: alegerea fontului, culorile, luminozitatea etc. Acest lucru permite copilului să citească și să înțeleagă mai ușor textul și să ocolească anumite dificultăți, cum ar fi dificultățile de recunoaștere vizuală sau dificultățile fonologice și ortografice.

În al doilea rând, cărțile digitale, așa cum le-am conceput noi, folosesc propoziții scurte care nu împiedică înțelegerea elevilor, permițându-le să acceseze mai repede unitățile de sens decât atunci când propozițiile sunt mai lungi și mai dezvoltate, așa cum se întâmplă în multe cărți pe hârtie.

În plus, unele povești includ exerciții care permit învățarea și dobândirea unor abilități „de bază” (exerciții de matematică, învățarea de cuvinte noi, învățarea de sunete noi etc.). Acest lucru face învățarea mai distractivă și, în același timp, lucrează la citire fără ca elevul să fie conștient de acest lucru.



Utilizarea cărților interactive face astfel posibilă restabilirea autonomiei și a stimei de sine a copiilor care suferă de dislexie. Într-adevăr, aceștia pot adapta cărțile la nevoile și progresele lor. Ei pot astfel să lucreze progresiv la această abilitate fără a fi sistematic inconfortabil și să se vadă evoluând treptat.

Cu toate acestea, trebuie remarcat faptul că, pentru a atinge acest obiectiv, este esențial să se țină cont de adaptările necesare pentru acești copii. Prin urmare, este necesar să se asigure că nu numai conținutul oferit, ci și prezentarea este incluzivă. Ca și în cazul abordării pedagogice, considerăm că este esențial să concepem aceste cărți cu o abordare incluzivă universală, adică să asigurăm accesibilitatea pentru toți.

Pentru a face acest lucru, este în mod evident esențial să aplicăm sfaturile de punere în pagină menționate mai sus: fonturi sans serif, fără justificare a textului, spațiere suficientă între rânduri și o prezentare aerisită. Odată ce ați aplicat aceste sfaturi simple, copilul dvs. va avea parte de ore de distracție și descoperiri.



CAPITOLUL 4. CITIREA CĂRȚILOR ELECTRONICE LA GRĂDINIȚĂ



Introducere

În capitolele anterioare am văzut că utilizarea cărților electronice are multiple beneficii având în vedere abilitățile de lectură și de înțelegere în învățământul preșcolar. Beneficiile utilizării cărților electronice devin evidente atunci când este vorba de elevi de vârstă mică sau de elevi care se confruntă cu dificultăți de învățare.

În plus, utilizarea cărților electronice vine în sprijinul elevilor, deoarece oferă o mai bună înțelegere a conceptelor, care sunt prezentate prin mijloace audiovizuale, cum ar fi imagini sau videoclipuri. În plus, calitatea procedurii de lectură este îmbunătățită prin intermediul cărților electronice, deoarece acestea îi ajută pe cursanți să decodifice vocabularul, să dobândească conștiința fonologică și să înțeleagă mai clar sensul cuvintelor. Mai mult, tinerii cursanți par să manifeste o preferință pentru cărțile electronice, fiind mai motivați și mai interesați de acestea. Unul dintre principalele motive este faptul că acestea sunt mai interactive și le oferă elevilor posibilitatea de a selecta povestea, de a o asculta și, în general, de a participa activ la procedura de lectură și de povestire. O caracteristică care este de fapt benefică pentru cursanți este cea a dicționarului, care le permite să asculte un cuvânt necunoscut din nou și din nou și să caute definiția acestuia.

De asemenea, cărțile electronice oferă, de obicei, instrumente suplimentare, cum ar fi jocuri încorporate, informații suplimentare despre personaje, repetarea sunetelor sau a segmentelor și schimbarea sunetelor.

Conform cercetărilor, utilizarea cărților electronice în grădinițe are un efect pozitiv asupra elevilor în ceea ce privește abilitățile de citire și scriere, deoarece elevii expuși la cărți electronice sunt, comparativ cu alți elevi, capabili să citească mai multe cuvinte.

Cărțile electronice bine selecționate, animate și interactive, prezentate în contexte și situații atent concepute de cercetători, au prezentat rezultate mai bune în ceea ce privește competențele de citire și scriere decât tipurile mai vechi de cărți digitale statice.



Cum pot profesorii să utilizeze cărțile interactive în clasă?

Copiii cresc într-un mediu mediatic digital în care interacțiunile cu mediile digitale reprezintă o parte tot mai mare din viața de zi cu zi a copiilor în sălile de clasă și acasă. Din ce în ce mai mulți copii, la toate nivelurile societății, folosesc zilnic mijloace interactive și mobile. Ca urmare a acestei expuneri la tehnologie, copiii de astăzi se simt în largul lor atunci când vine vorba de utilizarea tehnologiei și au multe oportunități de a explora dispozitivele digitale și de a se juca cu acestea. Multe activități din viața copiilor sunt digitale, inclusiv experiențele de alfabetizare timpurie. Cărțile pentru copii sunt din ce în ce mai mult disponibile în format digital pe dispozitive electronice - adesea portabile și mobile.

Profesorii din învățământul preșcolar și primar ar trebui să introducă această nouă realitate în clasele lor. Aceștia au folosit de mult timp cititul cu voce tare ca modalitate de a-i introduce pe elevi în plăcerea lecturii și a cărților.

În prezent, obiceiurile de lectură s-au modificat și trebuie să le prezinte elevilor cărți interactive.

Cum pot realiza acest lucru?

În timpul lecturilor cu voce tare interactive, profesorii pot pune întrebări, astfel încât elevii să facă în mod spontan comentarii și să ajute la desfășurarea poveștii. Făcând notițe și comentarii în timpul procesului, copiii fac legătura între povești și viața lor personală, creează dialoguri și explorează modul în care copiii învață în situațiile de viață de zi cu zi. Profesorii, atunci când citesc o carte interactivă, îi încurajează pe copii să joace un rol mai mult activ decât pasiv.

Un alt mod de a utiliza o carte interactivă este de a o urmări pe un monitor și de a-i face pe copii să lucreze la înțelegere în timp ce imaginile se mișcă, paginile se întorc și vocile se schimbă. În acest fel, li se cere să aibă ochii și urechile larg deschise pentru a dobândi noi cunoștințe despre lume din povești



Cine poate citi o carte electronică?

Citirea cărților electronice nu se limitează la copiii singuri, ci poate fi extinsă și la cadrele didactice, la profesioniștii care lucrează în preșcolar și la părinți.

Profesori pentru grădiniță și școală primară

Profesorii pot citi cartea pentru ei înșiși de mai multe ori, se pot gândi la structură, la personaje, la intrigă și la imagini. De asemenea, ei trebuie să examineze foarte bine obiectivele de învățare pentru elevi și modul în care aceștia pot dobândi noi cunoștințe și, în același timp, să se bucure de lectură. Acest lucru îi ajută să se pregătească pentru o lectură interactivă de succes, în care vor realiza o mulțime de lucruri cu elevii tineri.

Profesioniști care lucrează în preșcolar

Profesioniștii pot utiliza eficient materialul cu copiii. Posibilitățile pe care le au cărțile electronice de a spori experiențele de alfabetizare timpurie ale copiilor sunt interesante. Beneficiile utilizării cărților electronice sunt importante pentru copiii cu dificultăți speciale. Există cărți electronice care au caracteristici precum: citire cu voce tare, limbajul semnelor etc. și care corespund nevoilor acestora. Prin urmare, specialiștii își pot face lecțiile mai eficiente prin utilizarea inovatoare a cărților electronice.



Părinții de copii mici

Părinții pot, de asemenea, să citească o carte electronică pentru a petrece timp creativ și plăcut cu copiii lor. Copiii sunt capabili să își amintească mai clar povestea după ce au citit-o împreună cu un părinte. Faptul că părinții și copiii citesc împreună favorizează apariția emoțiilor pe parcursul lecturii, precum și dezvoltarea limbajului copiilor mici, extinderea cunoștințelor acestora și împărtășirea gândurilor despre lucruri pe care copiii nu le pot exprima cu ușurință prin cuvinte.

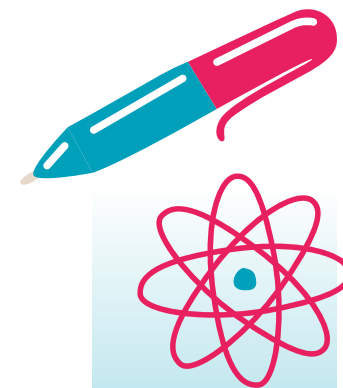
Utilizarea cărților electronice acasă este, de asemenea, foarte recomandată, deoarece s-a dovedit că familiile care încurajează utilizarea lor acasă par să producă cititori mai competenți.

În plus, utilizarea cărților electronice pare să își atingă obiectivul principal, care este acela de a îmbunătăți competențele de alfabetizare ale elevilor și, mai presus de toate, de a oferi experiențe distractive și interesante care să le atragă atenția, astfel încât aceștia să se implice în procedura de lectură.

Copiii

Cărțile electronice răspund nevoilor de dezvoltare ale copiilor de grădiniță, fără a solicita foarte mult sprijinul adulților. Copiii mici pot asculta povești nu numai atunci când un adult le citește dintr-o versiune tipărită, ci și singuri, folosind cărți electronice pe computere și tablete, un act care îi face, de asemenea, mai independenți și mai încrezători.

Cărțile prezentate în format electronic de către un calculator oferă o opțiune viabilă pentru acei educatori care caută modalități alternative de a le oferi copiilor de grădiniță ocazii de a asculta povești. Prin urmare, cărțile electronice ar putea fi utile pentru a le permite copiilor care au capacitatea de a înțelege povești să se angajeze în lectură independentă înainte de a fi capabili să citească singuri texte tipărite convenționale.



Când este momentul potrivit în programa școlară?

Manualele electronice în sălile de clasă ar putea fi utilizate în funcție de programa școlară a fiecărei țări, de nevoile elevilor și de obiectivele educaționale. Din acest motiv, cărțile electronice trebuie să fie flexibile și ușor de utilizat.

În ceea ce privește momentul potrivit pentru utilizarea cărților electronice, sugerăm utilizări multiple în timpul zilei. Mai exact:

- Când copiii se relaxează la școală
- În timpul lecțiilor specifice, atunci când profesorul dorește să introducă un subiect nou/ dorește ca ei să învețe ceva nou.
- Atunci când profesorul introduce mai multe subiecte referitoare la muzică, artă, fizică, chimie, iar o carte electronică îi conduce pe elevi la valoarea adăugată a tehnologiei.
- Atunci când profesorul dorește să ajute un elev cu dificultăți speciale.
- Atunci când profesorul vrea să îi atragă pe copii spre sarcini care pot părea plictisitoare. Ebook-urile pot fi provocatoare și, astfel, pot trezi interesul elevilor.



Metode / caracteristici: Ascultare / vorbire / desenare / interacțiunea

Utilizarea cărților electronice poate fi introdusă prin diferite modalități. Câteva metode sunt reprezentate mai jos pentru profesori, profesioniști care lucrează în CES și părinți de copii mici.

Narațiunea audio care poate fi prezentată în cadrul cărților cu imagini. Caracteristici precum pronunția cuvintelor, narațiunea, efectele sonore și animația care susțin textul, toate acestea contribuie la atenuarea efortului de decodare a cuvintelor individuale și permit copiilor să se concentreze asupra sensului, Povestea prinde viață atunci când se aud voci diferite în timpul narațiunii. De asemenea, foarte important este și faptul că copiii mici pot utiliza cărțile electronice în mod independent, fără a necesita prezența adulților.

Desenul este, de asemenea, o metodă de utilizare a cărților electronice. Un desen care nu oferă informații suplimentare îi obligă pe copii să își folosească imaginația și vocabularul.

Interactivitatea. Este una dintre caracteristicile cheie ale mediului digital care îi determină pe copii să se implice și să se distreze. Interactivitatea în cărți este utilizată în diferite moduri și în diferite scopuri: cărțile pop-up, cu clape, cu clape, cu ochiuri prin găuri le oferă copiilor posibilitatea de a se juca și de a învăța pe măsură ce fac lucrurile să se întâmple. Utilizarea cărților electronice include controlul procesului, dramatizări, oferirea de răspunsuri verbale și, în același timp, permite elevilor să participe într-un mod multisenzorial, deoarece combină vederea, atingerea și auzul. Cărțile electronice includ mai multe surse de informații și, în același timp, implică stimularea verbală și vizuală a elevilor.

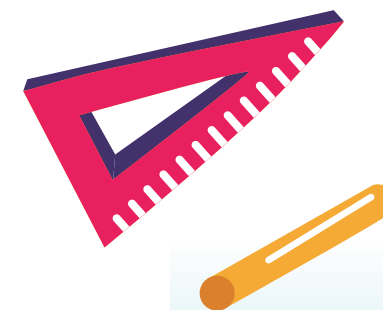


Jocurile care conțin rezultate variabile și cuantificabile pe baza unor reguli sunt interesante pentru copiii mici, care se obișnuiesc cu manualele electronice și dobândesc noi cunoștințe prin joc.

Puzzle-uri care ascund soluții și îi încurajează pe copii să experimenteze

Bibliografie

- Barrentine, S. J. (1996). Engaging with reading through interactive read-alouds. *The reading teacher*, 50(1), 36-43.
- Grimshaw, S., Dungworth, N., McKnight, C., & Morris, A. (2007). Electronic books: Children's reading and comprehension. *British Journal of Educational Technology*, 38(4), 583-599.
- Roskos, K., Burstein, K., & You, B. K. (2012). A Typology for Observing Children's Engagement with eBooks at Preschool. *Journal of Interactive Online Learning*, 11(2).
- Sage journals(Expanding the boundaries of shared book reading:E-books and printed books in parent-child reading as support for children's language) Ofra Korat,Adina Shamir,Shani Heibal *First language* 33 (5), 504-523, 2013.
- Sargeant, B. (2013). Interactive storytelling: How picture book conventions inform multimedia book app narratives. *Australian Journal of Intelligent Information Processing Systems*, 13(3), 29-35.
- Undheim, M. (2022). Children and teachers engaging together with digital technology in early childhood education and care institutions: a literature review. *European Early Childhood Education Research Journal*, 30(3), 472-489.
- Yalçintas Sezgin, E., & Ulus, L. (2017). The Early Literacy at Preschool Education: The Book or The E-Book?. *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 16(4), 77-83



CAPITOLUL 5. O CARTE DIGITALĂ: UN SUPORT PENTRU PREDARE

Introducere

Cărțile digitale reprezintă un sprijin semnificativ pentru învățământul tradițional, alături de alte instrumente. Atracția unei cărți electronice, în comparație cu cea a unei cărți tradiționale, este reprezentată de posibilitatea de a interacționa cu aceasta. Copilul poate deveni un participant activ și nu doar pasiv la învățarea sa, adaptând-o la propriile nevoi.

În fața unei cărți digitale, un copil poate schimba dimensiunea fontului pentru o lectură mai confortabilă și poate alege diferite fonturi pentru a o face mai plăcută. Aceste acțiuni formale și multe altele importante îl ajută pe cititor să înțeleagă și să învețe prin intermediul unei cărți digitale. În acest capitol, câteva exemple vor sublinia indicii operaționale și reflexive pentru a conduce copilul spre autodescoperire și autoînvățare.

Înainte de a intra în specificul diverselor discipline, este bine să fim conștienți de natura transversală a competențelor de bază pe care le promovează abordarea cu o carte digitală.



Am ales-o pentru că...

Citirea unei cărți presupune dezvoltarea mai multor competențe și abilități. În special, o carte digitală ajută la promovarea motivației, a curiozității, a memoriei, a concentrării și a autonomiei. O carte digitală este atrăgătoare pentru un copil care se apropie pentru prima dată de autonomia lecturii. Ea poate promova dobândirea timpurie a alfabetizării și a abilităților logico-matematice.

Am citit-o cu...

Numărul mare de intrări într-o carte digitală le permite copiilor să o abordeze fără ajutorul unui adult. În timp ce citește o carte digitală împreună cu un adult, copilul poate atinge abilități de învățare specifice printr-o mare flexibilitate de alegere și utilizare. Farmecul ludic al cărții digitale permite utilizarea acesteia în cadrul educației de la egal la egal. Copiii se pot juca cu cartea și pot împărtăși învățarea și competențele.

Cartea digitală la școală

Într-o școală de „nativi digitali”, cărțile electronice pot integra, simplifica și îmbogăți predarea, făcând-o mai interesantă și mai dinamică, deoarece:

- Face ca interacțiunile profesor-elev să fie mai fluide. Cei doi nu mai sunt separați și se promovează învățarea pur noțională și interdisciplinară.
- Atenuază dificultățile de învățare datorită indicațiilor vizuale, sonore și interactive care îi ajută pe copii să ajungă la o mai bună autonomie.
- Permite fiecăruia să găsească strategia care se potrivește cel mai bine stilului său de învățare prin abordări experiențiale.



În domeniul lingvistic și antropologic:

Se poate implementa:

Competențe de ascultare și înțelegere (citirea vocii, jocuri și teste în poveste...).

Vocabularul și semnificațiile (cuvinte de legătură și/sau imagini).

Concepte temporale, cum ar fi succesiunea, contemporaneitatea, legăturile logice și cauzale (jocuri interactive, reconstituirea și manipularea poveștii...).

Aria logico-matematică

Se pot îmbunătăți:

Competențe de învățare matematică și logică: clasificare, seriere, cuantificare, relaționare, progresie, regresie...

Aria științifică și artistică

Se poate dezvolta:

Capacitatea de a observa, explora și analiza realitatea înconjurătoare.

Curiozitatea și capacitatea critică.

Domeniul emoțional-afectiv și al relațiilor sociale

Poate pune în aplicare:

Capacitatea de a analiza și manipula situații legate de emoții și relații.

Capacitatea de a identifica și de a-și gestiona propriile emoții.



Cum o folosesc...

- Prin deschiderea ferestrelor: unele cărți digitale conțin obiecte, cum ar fi texte sau grafice, legate prin hipertexte de explicații și dicționare. Uneori, acestea sunt legate de imagini și sunete de realitate augmentată. Aceste legături pot trimite la ferestre interactive cu subiecte multidisciplinare și interdisciplinare și permit îmbogățirea vocabularului tinerilor cititori cu stimulări senzoriale multiple.
- Citind alături de o voce narativă: urmărind un text scris, ascultând o voce naratoare, permite o mai bună exprimare și recunoașterea diferitelor personaje grafice chiar de la o vârstă fragedă. În cazul textelor numerice, vocea care citește îmbunătățește recunoașterea și memorarea numărului.
- Prin parcurgerea intuitivă a subiectelor, reeditarea poveștii: în comparație cu cărțile pe hârtie, suportul digital facilitează schimbarea succesiunii poveștii, „sărind” de la o parte la alta, schimbând finalul, modificând personajele și/sau scenariile. În acest fel, copiii își îmbogățesc abilitățile de previziune și planificare, urmând logici intuitive și punând în aplicare abilitățile logice și cauzale.



Concluzii

O carte digitală este un instrument util pentru consolidarea învățării într-un mod extrem de eficient, în special în cazul copiilor DYS sau al celor care nu sunt vorbitori nativi.

Cu toate acestea, cărțile digitale și cele tradiționale se completează reciproc și trebuie să se realizeze un echilibru corect atunci când se folosesc.

Datorită medierii părinților și educatorilor, copiii pot deveni treptat „cetățeni digitali” conștienți și critici.

CAPITOLUL 6. DESPRE TEHNOLOGIA CĂRȚILOR DIGITALE (CUNOSCUȚE ȘI SUB NUMELE DE CĂRȚI ELECTRONICE)



O carte interactivă este o carte electronică sau digitală concepută pentru a include participarea activă a cititorului prin intermediul unor link-uri sau al unor funcții încorporate care permit cititorului să acționeze. Cărțile interactive pot lua mai multe forme, dar toate atrag cititorul prin acțiune. Aceste cărți pot include pop-up-uri, sunt interactive prin atingere sau atingere, utilizatorii pot cânta cu ele sau pot fi încurajați să facă mișcare (găsiți mai multe informații în capitolul 1).

În acest capitol:

-vă veți familiariza cu software-ul (aplicațiile) pentru mai multe tipuri de dispozitive pentru „citirea” cărților interactive

- vă veți familiariza cu aplicațiile pe care le-am selectat și care sunt concepute pentru a citi cărți interactive pe un calculator, tabletă sau smartphone. veți face cunoștință cu informațiile de bază despre programele pentru crearea de cărți interactive

- vă veți familiariza cu pașii de bază pentru a vă crea propria carte interactivă cu ajutorul pubCODER (mai multe în DIY dezvoltat în cadrul acestui proiect).

Tehnologia utilizată este ePub3, care este un standard acceptat pe scară largă. Acesta permite crearea de cărți digitale, permițând integrarea de materiale audio, video și interactivitate. Acest tip de carte digitală este accesibil persoanelor cu deficiențe de vedere.

Cărțile digitale pot fi citite pe calculator, tabletă și telefon mobil, cu ajutorul unei aplicații de lectură.

Cărțile vor putea fi descărcate de pe site-ul editorului ABIbooks.

Cu ajutorul aplicațiilor de lectură, ePub poate fi citit fără internet.



Recomandarea noastră este aplicația Thorium Reader. Va trebui să o descărcați și să o instalați pe computerul dumneavoastră. Acest software este furnizat gratuit de EDRLab. Este foarte accesibil, multilingv și multiformat, fără reclame sau scurgeri de date private.

<https://www.edrlab.org/software/thorium-reader/>

Cum se utilizează Thorium Reader:

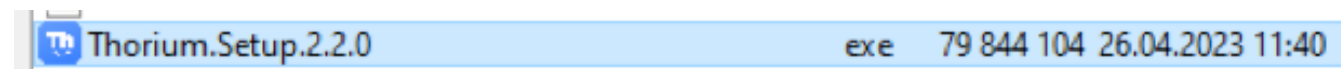
1. Mergeți la versiunea corectă de descărcare pentru sistemul dumneavoastră:

Aici sunt link-uri pentru:

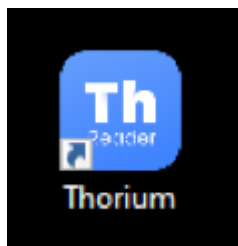
- Versiunea Windows 11 de pe Windows Store
- Versiunea Windows pe platforma Github
- Versiunea MacOS pe platforma Github
- Sunt disponibile și versiuni Linux, vă rugăm să verificați site-ul lor pentru mai multe informații

2. Descărcați versiunea corespunzătoare pe computer.

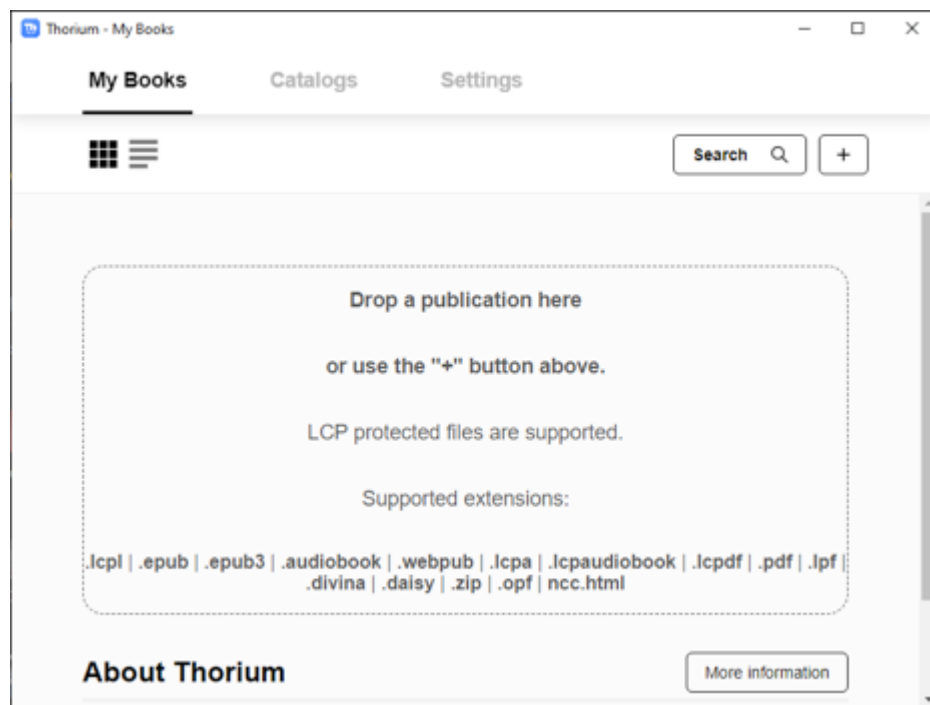
Salvați fișierul și rulați programul de instalare:



Acum avem o scurtătură pe desktop



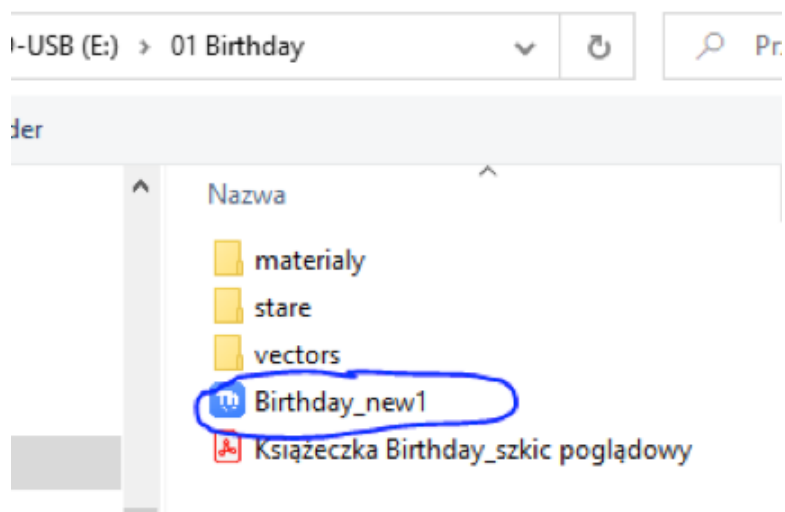
După lansarea programului, trebuie să adăugăm cărți pe raftul virtual.
Facem acest lucru cu ajutorul comenzii: File/Add to Library:



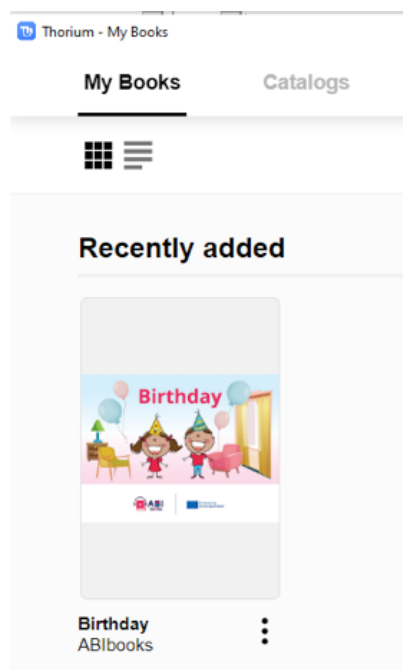
Sau butonul Add (Adăugare):



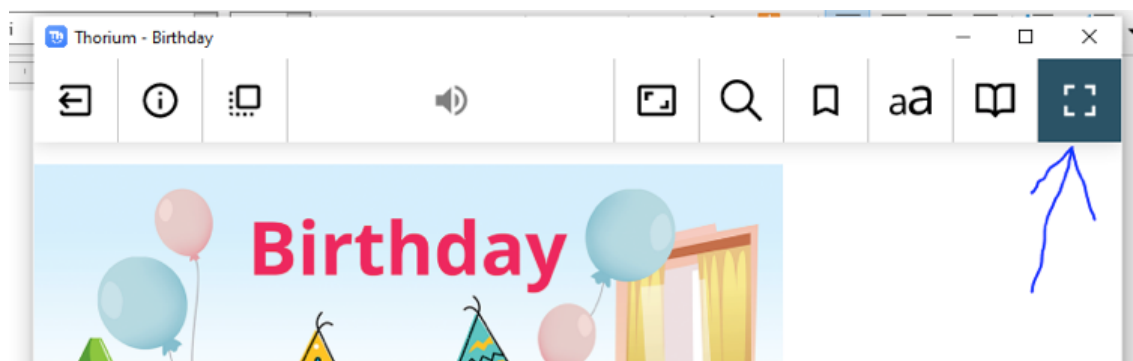
Putem alege cartea descărcată anterior de pe Internet:



Cartea este adăugată la raft
- putem începe să citim:



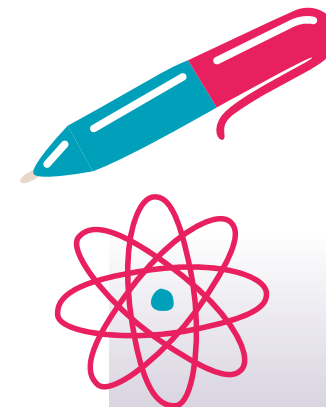
După ce deschideți o carte, este o idee bună să treceți la modul ecran complet:



Pentru a ne întoarce la raftul de cărți, facem clic pe pictograma „< Bibliotecă” din colțul din stânga sus al ecranului:



În cadrul proiectului ABIbooks, dezvoltăm cărți interactive folosind pubCODER. Recomandăm tehnologia de carte digitală XPUB, care permite crearea de cărți digitale, permițând integrarea de conținut audio, video și interactivitate. Acestea pot fi citite pe tablete și telefoane mobile cu ajutorul aplicației de lectură PubReader. Cărțile pot fi descărcate cu ajutorul unui cod QR direct în cititor.



Cititor de format Xpub pentru telefoane iOS

- PubCoder reader

<https://apps.apple.com/it/app/pubreader/id1250557252>

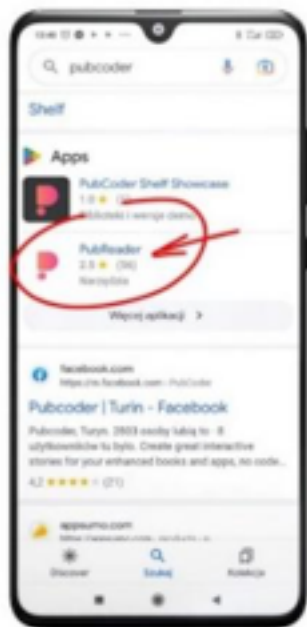
- PubCoder

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.pubcoder.pubreader&hl=en>

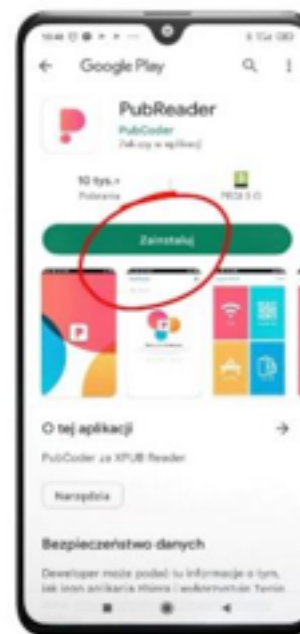
Instalarea cititorului pe Android (pe iOS este la fel)

Trebuie să descărcați și să instalați cititorul de cărți digitale adecvat pentru platforma dvs., enumerat mai sus.

1. Căutați aplicația „PubReader”:



2. Procedați la instalarea aplicației, observând că aceasta provine de la producătorul „PubCoder” (apare sub numele aplicației):



3. După lansarea aplicației, făcând clic pe pictograma plus din colțul din dreapta sus
- adăugați cărți/publicații la raftul nostru virtual:



4. aplicația vă permite să
alegeți mai multe moduri
de a adăuga cărți:



Cea mai proeminentă opțiune este de a compila un cod QR care să vă conecteze direct la cartea plasată pe internet. Trebuie doar să descărcați cartea o singură dată pentru a o face disponibilă și offline.

Exemple de coduri QR:



5. Cartea pe raft -
poți începe să citești!



PubCODER este cea mai bună opțiune dacă doriți să vă creați un ebook interactiv. Există câteva instrumente alternative, cum ar fi Adobe Animate, care permit generarea de aplicații care să ruleze sau o prezentare care să fie plasată pe internet, dar nu generează un ePub standard.

Unele elemente foarte simple pot fi dezvoltate și prin:

- Canva (dar aici este important să nu uitați de drepturile de autor).
- Adobe InDesign (pentru a dezvolta doar PDF-uri cu interactivitate foarte limitată)
- Foxit PDF Editor
- Microsoft Publisher
- Wondershare PDFelement
- Renderforest
- Adobe Creative Cloud Express
- QuarkXPress. Raftul nostru de cărți:

Iată o scurtă listă a pașilor de bază pentru a vă crea propria carte interactivă cu ajutorul pubCODER (veți găsi mai multe în DIY dezvoltat în cadrul proiectului - linkuri).

Trebuie să începeți procesul de creare a unei cărți electronice pornind de la idee (povestea pe care doriți să o dezvoltați) și de la texte. Apoi, este util să creați storyboard-ul - modul în care doriți să vizualizați povestea dumneavoastră. Este util să creați lista mediilor (ilustrații, sunete etc.) necesare.

Când sunteți gata cu toate elementele, puteți începe să vă codificați cartea electronică în HTML5, folosind... pubCODER



La început descărcați pubCODER care este disponibil aici

<https://pubcoder.com/download>

Pașii de bază pentru a vă crea cartea electronică:

1. Configurarea proiectului pe desktop (deschideți pubCODER, creați noul proiect definind titlul, autorul, limba, orizontala, formatul (1024x768), etc.), etc.)
2. Configurarea activelor (panoul din stânga: ASSETS) prin tragerea și plasarea activelor, a ilustrațiilor și a altor active, dacă este necesar (fișiere audio, video...)
3. Definirea (pe un panou din dreapta: PROJECT TAB) a imaginii de copertă
4. Creați paginile de copertă și de colecție - pagină cu pagină (pe un panou din dreapta: PAGE TAB)
 - adăugând activele: imagini (pe panoul din stânga: ASSETS)
 - prin glisarea și plasarea imaginilor de fundal și de prim-plan necesare și (pe un panou din stânga: LAYERS)
 - prin ajustarea straturilor, dacă este necesar (imaginile de fundal în partea de jos, imaginile de prim-plan în partea de sus)
 - prin adăugarea și proiectarea textelor (pe panoul din stânga: OBJECTS TAB) - trageți și fixați prima casetă de text necesară și inserați textul în interiorul acesteia (pe panoul din dreapta: SELECTED OBJECT) puteți face textul neselectabil; puteți seta fontul, dimensiunea textului etc.
 - prin adăugarea activelor dumneavoastră - butoane (pe un panou din stânga: OBJECTS TAB) - trageți și fixați butoanele necesare
 - prin adăugarea interactivității activelor dumneavoastră (pe un panou din dreapta: INTERACTIVITY) - definiți caracteristicile interactive ale acestora pentru fiecare „buton”

Repetăți acești pași pentru fiecare pagină.

5. Exportați ebook-ul (în partea superioară stângă) în format epub sau în html5 (pentru utilizare online)

Folosirea și crearea cărților interactive ar putea fi un instrument foarte distractiv și foarte util în practica dumneavoastră de zi cu zi!



