



1. PLANUL ȘI CONȚINUTUL MODULULUI MODULUL INTRODUCȚIV



Project No. 2023-2-IT03-KA220-YOU-000179130

1. PLANUL MODULULUI

Planul modulului	
Titlul modulului	1 – MODUL DE INTRODUCERE
Durată	1 oră (total)
Obiective de învățare	La finalul acestui modul, participanții vor fi capabili să: • Înțeleagă structura generală și obiectivele cursului Deaf Young Code. • Identifice principalele competențe digitale și de programare abordate în cadrul cursului. • Recunoască importanța alfabetizării digitale și a programării pentru dezvoltarea personală și profesională. • Utilizeze instrumentele de învățare online de bază și platformele digitale folosite pe parcursul programului de formare.
Planul lecției	Noțiuni de bază privind proiectarea și dezvoltarea digitală Noțiuni de bază privind proiectarea și dezvoltarea digitală – Modul de formare pentru tinerii surzi Durată: ~60 de minute (3 subiecte × 20 de minute) 1. Bun venit și prezentare generală a cursului (20 de minute)

Planul modulului	
	Obiectiv: - Prezentarea cursului, a parcursului de învățare și a rezultatelor așteptate. Punctele principale de abordat: • Prezentarea proiectului și a modulelor de formare (Modulele 1–10). • Obiectivele de învățare și metodele de evaluare. • Importanța competențelor digitale și de programare pentru tinerii surzi. Activitate: • Prezentarea grupului – fiecare participant își împărtășește așteptările și experiența digitală anterioară. Metodologie de predare: • Prezentare vizuală (PPT + interpretare în limbajul semnelor), discuție de grup și sesiune interactivă de întrebări și răspunsuri.
	2. Înțelegerea alfabetizării digitale (20 de minute) Obiectiv: - Definirea alfabetizării digitale și a rolului acesteia în educația și munca modernă. Punctele principale de abordat: • Ce înseamnă „alfabetizarea digitală”. • Exemple de instrumente digitale (computere, aplicații, platforme cloud). • Accesibilitatea și incluziunea în mediile digitale.

Planul modului	
	Activitate: - Grupurile mici identifică instrumentele digitale pe care le utilizează zilnic și explică scopul acestora. Metodologie de predare: - Video + discuție, exemple cu imagini și simboluri. 3. Instrumente și platforme de învățare (20 de minute) Obiectiv: - Familiarizarea participanților cu instrumentele online utilizate în timpul cursului. Puncte principale de abordat: - Google Drive și folderele partajate. - Instrumente de colaborare online (Zoom, Padlet, Miro etc.). - Linii directoare pentru comunicare și lucru în echipă. Activitate: - Explorare practică: deschideți folderul Drive partajat și încărcați un scurt videoclip de prezentare personală. Metodologie de predare: - Demonstrație + practică ghidată + sprijin reciproc.
Materiale necesare	Laptop sau tabletă, conexiune la internet, link către Drive partajat, proiector, tablă albă.

2. CONȚINUTUL MODULULUI

Conținut	Descriere	Conținut
Conținutul lecției	Descrierea conținutului	Alfabetizarea digitală înseamnă a avea cunoștințele și abilitățile necesare pentru a utiliza instrumente digitale, cum ar fi software-ul de proiectare și limbajele de programare, pentru a crea aplicații, site-uri web și conținut online. Aceasta include înțelegerea modului în care funcționează sistemele digitale și capacitatea de a construi și proiecta produse digitale simple. Termeni cheie din domeniul digital: - Alfabetizare digitală – Programare – Accesibilitate – Colaborare – Autonomizare.
Rezumat video	Linkuri YouTube	Descrierea proiectului – https://youtu.be/H9tLdTMbc_k?si=wN0a5vNZLpZ-2pxn Ce este alfabetizarea digitală? – https://youtu.be/8o96ey4jCgE?si=6ncNGOXAq51t2dxg Cum schimbă programarea viețile – https://youtu.be/nKIu9yen5nc?si=STvtYPXFkaIDlaZD
Activitate		1. Activitate de grup: Obiectiv: Obiectiv: Consolidarea spiritului de comunitate și stabilirea obiectivelor personale de învățare.
		2. Joc de rol: Obiectiv: Exersarea prezentării de sine într-un spațiu de lucru digital.

Conținut	Descriere	Conținut
		3. Scenarii din viața reală: Obiectiv: Să reflecteze asupra modului în care competențele digitale pot fi utile în situațiile cotidiene.
Evaluare		1. Ce este alfabetizarea digitală? A) Utilizarea exclusivă a rețelelor sociale B) A avea cunoștințe și competențe digitale ☒ C) Scrierea de cod fără instrumente D) Vizionarea de videoclipuri
	Test	2. Ce instrument va fi folosit pentru a partaja materiale? A) Facebook B) Google Drive ☒ C) WhatsApp D) Doar prin e-mail
		3. De ce este importantă programarea pentru tinerii surzi? A) Este doar distractiv B) Îmbunătățește comunicarea, creativitatea și oportunitățile de angajare ☒

Conținut	Descriere	Conținut
		C) Înlocuiește limbajul semnelor D) Niciuna dintre cele de mai sus
		4. Care este o regulă cheie pentru colaborare? A) Lucrează singur B) Împărtășește idei și respectă termenele limită ☒ C) Ignoră-i pe ceilalți D) Evită discuțiile