

TITLUL SCENARIULUI	Sa cumparam un calculator	
Cuvinte cheie	Computer, componente PC, asamblare, “learning by doing”	
Informații despre cursanți?		
Intervalul de vârstă și nivelul cursanților	15 - 60 ani, cursanti care sunt inscisi in programul de certificare ECDL	
Caracteristici speciale ale cursanului	Persoane incluse in programe de alfabetizare digitala pentru a-si creste sansele de integrare pe piata muncii	
Accentul in învățare?		
Subiectul Lecției/ domeniul/ aptitudini	Subiectul lectiei: Componente PC Domeniu: TIC, Elemente de bază ale tehnologiei informației Aptitudini: utilizarea calculatorului – nivel de baza	
Obiective Specifice	La sfarsitul acestei lectii studentii vor: <ul style="list-style-type: none"> ➤ dobândi cunoștințe specifice de tehnologia informației ➤ fi capabili să recunoască toate componentele unui calculator ➤ fi capabili să asambleze corect și complet un calculator 	
Accentul în predare?		Rate 0-5
Stiluri de învățare care pot sprijini obiectivele	Achiziția (Voi transmite / explica / prezenta conținutul cursanților)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Imitarea (Voi arăta cursanților cum să facă lucrurile legate de acest subiect / conținut, de ex. voi fi un model pentru ei)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
	Descoperirea (Voi oferi cursanților resursele necesare pentru a găsi / descoperi un concept specific / cunoștințe pe cont propriu. Voi organiza activități de îndrumare și voi oferi sfaturi)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
	Participare (Voi organiza sesiuni în care cursanții vor discuta, împărtăși și / sau colabora pentru învățarea unor subiecte specifice / conținut și voi facilita interacțiunea dintre ei)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Experimentarea (Voi organiza activități în care cursanții vor înțelege, învăța – cum, practica, și / sau exersa)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
Descrierea jocului	Descrierea narativă a acțiunii jocului <p>În acest joc, personajul principal trebuie să asambleze un calculator cu toate componentele astfel încât acesta să devină funcțional. Interacțiunea se face în principal prin point-and-click, cu diferite obiecte din spațiul jocului. El va trebui să aleagă numai acele componente care fac parte din sistemul hardware al computerului.</p> <p>Jocul este structurat pe 2 nivele, trecerea la un alt nivel este posibilă doar după ce s-a terminat nivelul anterior.</p> <p>Scopul final al jocului este nevoie ca jucătorul să facă alegerile corecte pentru a asambla calculatorul.</p>	

	<p>la dispoziție o resursă de informare pe care poate decide să o folosească sau nu. După ce intră, este întâmpinat de vânzătoare care îi spune că nu poate beneficia de asistența unui specialist și că ar trebui să se descurce singur. El trebuie să aleagă numai acele componente utile calculatorului pe care dorește să-l assembleze</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Toate componentele selectate de către jucător vor merge într-un inventar iar după ce toate cumpărăturile au fost făcute, acesta intră într-o cameră specială pentru a asambla calculatorul. 3. Jucătorul va trebui să aleagă din inventar componentele PC-ului într-o anumită ordine logică, în special la fixarea componentelor în carcasa calculatorului. 4. Calculatorul este asamblat și gata de a fi pornit. În funcție de componente și de ordinea în care au fost introduse calculatorul poate porni, iar jucătorul finalizează cu succes jocul. Dacă calculatorul nu are componentele potrivite, acesta poate să nu pornească sau în cel mai rău caz să ia foc. Angajata magazinului îi va spune jucătorului că a dus la un final mai puțin fericit.
Scopuri	Completarea cu succes a celor patru sarcini de pe parcursul jocului, cu cât mai puține alegeri greșite.
Personaje	Ema – angajata magazinului
Scene	<p>Prima scenă este intrarea în magazin, unde jucătorul va putea accesa informații despre joc.</p> <p>Jocul trebuie finalizat în 10 minute și cronometrul pornește în momentul în care jucătorul a primit toate informațiile pentru îndeplinirea sarcinii.</p> <p>În scena a doua jucătorul discută cu angajata magazinului, apoi va trebui să aleagă componentele potrivite pentru a asambla un calculator (scena 3). Toate componentele pot fi văzute într-un format mai mare astfel încât jucătorul să nu fie indus în eroare de aspectul mai mic al acestora din raft. Dacă jucătorul încearcă să ia din raft o componentă greșită va primi informații suplimentare despre aceasta, va fi depunctat și va avea și o reacție din partea vânzătoarei.</p> <p>După ce au fost luate toate componentele necesare, jucătorul va trece într-o altă cameră (scena 4) pentru a asambla calculatorul. În cazul în care a uitat să ia din raft o componentă, acesta se va putea întoarce în magazin pentru a lua acea componentă.</p> <p>După folosirea componentelor jucătorul va porni calculatorul, moment în care dacă sarcina a fost îndeplinită cu succes, acesta va fi felicitat iar dacă nu a folosit o componentă sau mai multe, calculatorul nu va porni sau va porni dar va lua foc (scena 5).</p> <p>Pornirea calculatorului va duce la finalizarea jocului.</p>
	Mediu de
	Timp

		învățare	estimate
Descrierea narativă a activităților de învățare - pas cu pas organizare și structură	Înainte de joc: Introducere în lecție sesiune condusă de profesor. Scurtă explicație despre funcționarea unui calculator și a componentelor sale. După prezentarea aspectelor teoretice, profesorul assemblează un calculator.	In clasa	
	În timpul jocului: În timpul jocului profesorul supraveghează cursantii care joacă individual și identifică eventualele probleme	In clasa / Online/ Acasa	
	După joc: Profesorul adună rapoartele de evaluare produse de joc. Scurtă sesiune de discuții asupra rezultatelor obținute. Lucru în echipă: asamblarea unui calculator real.	In clasa	
			Total:
Cum voi evalua cursanții?			
Metode de evaluare	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Rapoarte de evaluare produse de joc ➤ Monitorizare pe perioada jocului ➤ Asamblarea unui calculator în mediu real 		
Care sunt nevoile studenților pentru a putea atinge obiectivele învățării?			
Cunoștințe anterioare	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Cunoștințe de utilizare a calculatorului, nivel mediu ➤ Abilități practice 		
Spațiu și materiale	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Laborator informatic cu tablă și câte un calculator per cursant ➤ Jocul "Sa cumparam un calculator" ➤ Calculatoare dezamblate 		
De ce instrumente sunt necesare pentru a implementa scenariul?			
Aplicații implicate	Obligatori	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <e-Adventure> ➤ Cont de e-mail (pentru strângerea rapoartelor de evaluare) ➤ Cont Moodle pentru accesarea online a jocului ➤ Java 	
	Opțional	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 	
Infrastructură/ echipament	Obligatori	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Conexiune la Internet ➤ Un computer per cursant ➤ Minim un calculator dezamblat 	
	Opțional	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Un video proiector ➤ Mai multe calculatoare dezamblate și componente de computer 	
Tip de resurse de învățare	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Cursul online: "ABC-ul calculatoarelor" ➤ Imagini cu componente de calculator 		
Resurse de Timp / Spațiu	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Un laborator cu calculatoare ➤ Timp estimat: aproximativ 2 ore. 		
Alte aspecte care trebuie luate în considerare			
Jocul este foarte util și amuzant indiferent de vârsta jucătorilor. Grafica este potrivită și pentru cei de 15			

ani cat si pentru cei de 60. Poate inlocui cu succes asamblarea unui calculator in mediul real, economisind resurse importante necesare realizarii procesului de asamblare a unui calculator in mediul real. Oferă posibilitatea de a exersa si celor care nu au la dispozitie un calculator dezasamblat. In plus, acest scenariu poate fi reluat de cursanti ori de cate ori este nevoie pentru a invata care sunt etapele si componentele necesare asamblarii unui calculator.

Poate fi utilizat atat la partea de exersare cat si pentru verificarea cunostintelor.