

TITLUL SCENARIULUI	Instalarea unui calculator	
Cuvinte cheie	Computer, software, licenta, aplicatii, legislatie in domeniul IT	
Informații despre cursanți?		
Intervalul de vârstă și nivelul cursanților	15 - 60 ani, cursanti care sunt inscriși in programul ECDL	
Caracteristici speciale ale cursanului	- Nu se aplică -	
Accentul în învățare?		
Subiectul Lecției/ domeniul/ aptitudini	Subiectul lectiei: instalarea unui calculator Domeniu: TIC Aptitudini: instalarea calculatorului, utilizarea aplicatiilor in conformitate cu legislatia in vigoare	
Obiective Specifice	Dupa finalizarea acestei lectii cursantii: <ul style="list-style-type: none"> ➤ vor dobândi cunoștințe specifice de tehnologia informației ➤ vor fi capabili să definească concepte ca: licenta, freeware, software, aplicatie ➤ vor înțelege termenul de software și vor putea exemplifica diverse sisteme de operare și aplicații software uzuale. 	
Accentul în predare?		Rate 0-5
Stiluri de învățare care pot sprijini obiectivele	Achiziția (Voi transmite / explica / prezenta conținutul cursanților)	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input 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 checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input 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 type="checkbox"/> <input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Descrierea jocului	Descrierea narativă a acțiunii jocului Jucatorul este in pozitia unui tehnician care se angajeaza la un service autorizat. Fiind in prima sa zi de lucru, atunci cand este solicitat la domiciliul unui client va fi insotit de seful sau. Jucatorul va trebui sa cunoasca toate etapele instalarii unui calculator, ordinea de instalare si tipurile de aplicatii. In momentul in care i se adreseaza o intrebare si raspunde gresit, sau face o alegere gresita, seful acestuia intervine de fiecare data dand raspunsul correct sau indrumandu-l in activitatea sa. In functie de cunostintele pe care le demonstreaza, jucatorul va primi aprecieri (positive sau negative) din partea clientului sau.	

	Scopuri	Instalarea sistemului de operare si tuturor aplicatiilor software necesare in ordinea coerenta, astfel incat computerul sa poata fi utilizat corespunzator de catre client.	
	Personaje	Eve, sefa jucatului Andra – clienta	
	Scene	<p>Prima scenă este familiarizarea cu instructiunile jocului.</p> <p>În scena a doua jucătorul este solicitat sa se prezinte la domiciliul unui client ce doreste instalarea unui laptop nou. In scena a 3a jucatorul ajunge la client acasa care il pune la curent cu optiunile pe care le doreste pe calculator.</p> <p>In scena a 4 a se desfasoara practic intregul joc, in care jucatorul incepe instalarea computerului. El trebuie sa stie ordinea si tipul aplicatiilor necesare dar si sa ofere sfaturi legate de achizitionarea acestora.</p> <p>Scena 5 incheie jocul prin verificarea functionarii computerului.</p>	
		Mediu de învățare	Timp estimate
Descrierea narativă a activităților de învățare - pas cu pas organizare și structură	Înainte de joc: Prezentarea elementelor teoretice ale cursului. Definirea termenilor. Scurta prezentare a jocului.	In clasa	
	În timpul jocului: În timpul jocului profesorul supraveghează cursantii care joaca individual și identifică eventualele probleme	In clasa /Online	
	După joc: Profesorul adună rapoartele de evaluare produse de joc. Scurtă sesiune de discutii asupra rezultatelor obtinute.	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 		
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 ➤ Legislatie in domeniul IT ➤ Abilitați practice 		
Spațiu și materiale	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Laborator informatic cu tablă și câte un calculator per cursant ➤ Jocul "Instalarea unui calculator" 		
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	➤ Exemple cu diferite sisteme de operare sau aplicatii
Infrastructură/ echipament	Obligatori	➤ Conexiune la Internet ➤ Un computer per cursant
	Opțional	➤ Un video proiector ➤ Resurse pentru instalarea unui calculator (pentru instructor)
Tip de resurse de învățare		➤ Cursul online: "ABC-ul calculatoarelor"
Resurse de Timp / Spațiu		➤ Un laborator cu calculatoare ➤ Timp estimat: aproximativ 2 ore.

Alte aspecte care trebuie luate in considerare

Jocul ofera o autoevaluare rapida a cunostintelor acumulate, cu aplicabilitate practica. Este foarte util in autoinvatare, oferind cele mai importante sfaturi si informatii asupra subiectului tratat.

Scurteaza timpul de lucru in cazul instalarii unui calculator in mod real.