

Provocări și soluții în educație



CENTRUL EUROPEAN PENTRU
EXCELENȚA ÎN **E D U C A Ț I E**

NUMĂRUL 11
VOLUMUL 2

ISSN 2972 - 2012,
ISSN-L 2972 - 2012

BUCUREȘTI, 2025



Centrul European pentru Excelență în Educație

Simpozion Educațional Internațional „EDUCAȚIA ÎN ERA DIGITALĂ: Cum Să Pregătim Viitorul Nostru Comun”

Sesiunea de Comunicări Științifice:
„Formarea cetățenilor responsabili în era digitală”

Organizatori: CENTRUL
EUROPEAN PENTRU
EXCELENȚĂ ÎN EDUCAȚIE
în parteneriat cu Unitățile
preșcolare/școlare participante

Website: www.euEduCenter.ro

Email: office@eueducation.ro

Înscrierea și Regulamentul pe:
www.euEduCenter.ro

Tipul activității de perfecționare:
Simpozion Educațional Internațional

Categoria în care se încadrează activitatea de perfecționare:
Nivel Internațional

Cuprins

Albu Viorel.....	8
Aldea Rocsana Maria	11
Alupoaei Laura	21
Amaritei Mihaela	24
Ana Constanta Claudia.....	26
Andrei Nicoara Dorina.....	28
Andries Vasile.....	30
Anghel Mariana-Luiza	41
Ardelean Klementina	46
Armasoiu Roxana Adina	51
Arusti Florentina-Crenguta.....	53
Baciu Mihaela.....	55
Baies Bianca Anisoara	58
Bajan Adriana.....	108
Bako Liana Lucia, Citrea Luminita	110
Balla Eموke.....	114
Banu Andreea	116
Banu Mihaela	134
Barbasura Oana.....	136
Barsan Georgiana Viorica.....	139
Beca Mariana	145
Bira Alexandra.....	147
Bira Nicoleta Narcisa	150
Bireescu Adriana	153
Bitu Simona	157
Borca Valentin	160
Bunea Andreea	164
Buta Iuliana	174
Calugaru Bernandeta	176
Cheana Anca-Andreea	187
Chirciu Laura	192
Ciaus Liliana.....	195
Ciobanu Cristina	209
Ciobanu Elena-Corina.....	213
Cioceanu - Angelescu Octavia – Adriana.....	217

Ciornei Monica Ileana	221
Clatinici Anca.....	225
Cobelea Daniela	230
Colceriu Paula	243
Constandache Oana – Magdalena	249
Cozma Alexandra Mariana	260
Cretu Liliana Anca	279
Cristofor Geta.....	285
Cucerzan Maria Cosmina	288
Cucu Elena Adriana	292
Cupsa Cristina.....	398
Cusnir Any Maria.....	306
Darie Camelia	312
Dascalu Silvia.....	318
Diaconu Mihaela	321
Dieac Ioana	328
Dorotan Manuela Carolina.....	331
Dragan Mioara, Salceanu Sandica.....	333
Draniceanu Stefania	339
Drumea Mariana.....	340
Dumitrescu Mirela	345
Dumitru Cristina Veronica.....	354
Dumitru Francisca Ioana	365
Enescu Luminita Ana.....	366
Florescu Ioana.....	368
Gabudean Ana-Maria Luiza.....	378
Ganea Veronica	381
Gavril Paraschiva	392
Gavrilescu Ana	397
Gegea Mihaela	401
Ghita Natalia Stefania	404
Gogoci Miruna	406
Gotea Andreea	409
Grigore Gabriela Valerica	410
Grosu Lacramioara	413
Hamorszki Andreea	419
Hoceanu Carmen	421

Hodisan Carmen.....	448
Iancu Crina	479
Ilas Bianca Elena.....	485
Ilinca Ionela Nicoleta.....	492
Ioan Alexandrina	494
Ion Elena	498
Ionel Alina Daniela, Drutu Alina Petronela	514
Ionescu Angelica	517
Ionescu Violeta.....	526
Isticioaia Geanina	528
Ivan Andreea Livia.....	542
Ivanciu Constanta Claudia.....	545
Jurcan Adela Maria	552
Leahu Ionela.....	555
Leahu Roxana Elena	557
Luca Anca	561
Luca Elena-Liliana.....	573
Lupu Anca Maria	576
Manciulea Mihaela Elena.....	579
Manya Eniko.....	581
Marcu Liliana.....	585
Margineanu Rozica.....	587
Mesanan Viorica	606
Mihaita Delia.....	618
Mirescu Corina	621
Miron Nina Diana	623
Mitru Dana	625
Mocan Felicia Maria.....	627
Moldovan Anca Daniela.....	631
Naescu Diana Iuliana.....	633
Neagu Rodica	715
Nechifor Ionica.....	718
Nemeti Elza-Krisztina	720
Nica Elena Loredana.....	725
Olaru Milica.....	727
Oltean Diana Ionela	729
Oprisor Madgalina	741

Pali Ana-Maria.....	751
Pandeleanu Maria Adriana	773
Panduru Mihaela-Simona	780
Pantiru Teodora.....	784
Panus Letitia Casandra	816
Papuc Aurelia	819
Patrascu Oana Ecaterina	835
Petropulos Sorin.....	838
Petruse Mariana Sanda	842
Pintican Gabriela Lucia.....	845
Piriiianu Liliana-Daniela	848
Pirvu Mihaela Madalina	850
Pitigoi Paula Georgiana, Pitigoi Marian Dan	852
Poiana Roxana.....	859
Pomacu Aura – Marina	862
Pop Annamaria.....	865
Popa Andra.....	869
Popescu Daniela.....	877
Radutiu Georgeta	904
Reszeg Ildiko.....	906
Rus Alexandrina-Corina.....	912
Sabau Adela Ioana	915
Sandor Eموke Erika	935
Sandu Aurelia.....	939
Saulescu Nicoleta	942
Sechernes Mihaela.....	945
Sima Marina	948
Simiz Andreea Elena.....	952
Simon Annamaria.....	954
Simonca Valeria.....	956
Sirbulet-Popa Livia Florentina	960
Socol Oana	964
Sopota Daniela Florentina.....	971
Spataru Carmen	975
Stanga Simona Liana	981
Staniloiu Oana Florina.....	988
Stegerean Ioana-Elisabeta	1000

Stoica Luca	1010
Strainu-Cioclei Georgiana	1016
Stroe Ionela Luiza	1019
Sularia Andreea- Monica.....	1026
Szekely Zoltan Levente	1029
Szilagyi-Tomoiu Mihaela	1033
Tanase Anamaria.....	1036
Tanasoiu Monica Vasila	1042
Tapalaga Andra -Elena.....	1044
Ticu Mirela	1050
Tintea Aurelia.....	1054
Toma Mariana	1057
Tudor Iuliana	1076
Tudorel Raluca-Vanessa	1081
Vasile Arsinica	1084
Vasile Mihaela.....	1096
Veliciu Raluca	1097
Vlad Adriana.....	1099
Vlad Aneta.....	1102
Vulpe Mariana Daniela.....	1105
Vultur Ioana	1107

Soluții de predare în era digitală

Profesor Viorel Albu

Liceul Teoretic “Marin Preda”

Scurtă analiză a evoluției educației în România

Educația românească a trecut printr-un proces lent de modernizare. În anii '90, învățământul era centrat pe metode tradiționale, fără acces la mijloace digitale. Profesorii utilizau doar manuale și fișe de lucru tipărite, iar predarea se baza exclusiv pe explicațiile verbale și exercițiile scrise pe tablă. Perioada post-comunistă a adus dificultăți în adaptarea la noile cerințe educaționale, iar modernizarea a stagnat până în anii 2000. Lipsa investițiilor în infrastructura educațională și absența formării cadrelor didactice au împiedicat adoptarea noilor tehnologii.

Odată cu atragerea fondurilor europene, începând cu anii 2010, școlile au fost dotate treptat cu echipamente IT: calculatoare, imprimante, videoproiectoare și, mai recent, table interactive. Cu toate acestea, utilizarea eficientă a acestor resurse rămâne o provocare din cauza reticenței profesorilor și a lipsei unei strategii coerente de integrare digitală.

Probleme actuale în sistemul educațional

- **Rezistența profesorilor la noile tehnologii** – Mulți dintre cadrele didactice fie nu au pregătirea necesară, fie sunt reticenti la cursuri de perfecționare, fie consideră că metodele tradiționale sunt mai eficiente. Această atitudine duce la subutilizarea echipamentelor digitale existente.
- **Tranziția dificilă de la clasa a IV-a la clasa a V-a** – Elevii se confruntă cu o prăpastie educațională între ciclul primar și gimnazial. Nu la fel se poate spune și la trecerea de la clasa a VIII-a la clasa a IX-a, unde majoritatea elevilor deja și-au format diferite deprinderi de învățat. Diferențele de predare, lipsa continuității între profesori și volumul crescut de materie generează dificultăți de adaptare.
- **Nevoia unui plan remedial concret** – Fără o strategie bine pusă la punct pentru sprijinirea elevilor care rămân în urmă, procesul educațional devine ineficient, iar elevii riscă să acumuleze lacune semnificative.

Soluții propuse:

1. Integrarea educației digitale prin table interactive

Utilizarea tablelor interactive conectate în rețea poate facilita un proces de predare modern, adaptat nevoilor actuale. Se propune implementarea unui sistem în care:

- Profesorii de aceeași disciplină își sincronizează lecțiile astfel încât un singur profesor poate predă simultan mai multor clase, folosind table digitale interconectate. Elevii din toate aceste clase pot urmări lecția în timp real, iar colegii profesori pot adăuga explicații

suplimentare în funcție de necesități. Se pot realiza aceste interconectări pentru schimb de experiență și între diferite licee/ colegii.

- Se utilizează platforme educaționale interactive pentru exerciții personalizate, simulări și evaluări în timp real. Acestea permit profesorilor să urmărească progresul fiecărui elev și să intervină acolo unde este necesar.
- Se creează o colaborare mai strânsă între cadrele didactice pentru a asigura o continuitate a predării și o uniformizare a nivelului de pregătire, acolo unde avem grupuri unitare, compacte, iar nivelul de pregătire este oarecum același.

2. Învățarea diferențiată pe niveluri

Pentru a aborda problema decalajelor educaționale, elevii pot fi grupați în trei categorii:

- **Nivel de exersare** – Elevii care întâmpină dificultăți și au nevoie de sprijin suplimentar.
- **Nivel de consolidare** – Elevii care își însușesc materia în ritm normal, dar necesită aprofundare prin exerciții suplimentare.
- **Nivel de performanță** – Elevii avansați, care pot primi provocări suplimentare pentru dezvoltarea abilităților lor.

Această clasificare se poate realiza prin evaluări periodice, iar elevii pot trece de la un nivel la altul pe baza progresului lor. Acest model permite personalizarea învățării și oferă fiecărui elev șansa de a-și dezvolta abilitățile în ritmul propriu.

Acest nivel diferențiat se poate realiza, dacă la nivel de școală există un orar, care are aceeași disciplină de învățământ la aceeași oră, ca să se poată realiza sincronizarea elevilor din aceeași clasă.

Beneficii și implementare

Implementarea acestui sistem aduce multiple avantaje:

- **Creșterea eficienței procesului educativ** – Elevii beneficiază de explicații clare, acces la materiale interactive și exerciții personalizate.
- **Adaptarea elevilor la un ritm propriu de învățare** – Prin structura modulară a sistemului, fiecare elev poate progresa conform capacităților sale.
- **Creșterea competențelor digitale ale profesorilor și elevilor** – Utilizarea constantă a tehnologiei în procesul educațional contribuie la dezvoltarea abilităților necesare în era digitală.
- **Monitorizarea progresului în timp real** – Profesorii pot evalua performanțele elevilor instantaneu, ajustând strategiile de predare în funcție de nevoile acestora.

Pentru ca acest sistem să fie eficient, este necesară o strategie de implementare bine definită, care să includă:

- **Formarea continuă a profesorilor** – Cursuri de instruire pentru utilizarea tehnologiei în educație.
- **Investiții în infrastructură** – Asigurarea unor echipamente IT de calitate și a unor rețele stabile.

- **Colaborare între profesori, părinți și autorități** – Crearea unui parteneriat activ pentru îmbunătățirea procesului educațional.

Adoptarea tehnologiilor digitale în educație reprezintă o necesitate, nu doar o opțiune. Printr-un sistem bine implementat, procesul de învățare poate deveni mai eficient, mai accesibil și mai atractiv pentru elevi. Pentru ca această transformare să aibă succes, este esențială o colaborare strânsă între profesori, părinți și instituțiile de învățământ.

În plus, trebuie să se acorde o atenție deosebită formării continue a cadrelor didactice, astfel încât acestea să devină mai deschise către utilizarea noilor tehnologii. De asemenea, digitalizarea educației trebuie să fie susținută prin investiții constante în infrastructură și software educațional de calitate.

Nu în ultimul rând, o educație digitalizată poate contribui la reducerea decalajelor educaționale și la asigurarea unui sistem de învățământ echitabil, care să ofere fiecărui elev șanse egale de reușită, indiferent de mediul din care provine.

Consider că această metodă poate transforma sistemul de învățământ din România, făcând educația mai accesibilă, interactivă și adaptată nevoilor fiecărui elev din secolul XXI.

LESSON PLAN

Teacher: Aldea Rocsana Maria

School: Scoala Gimnaziala Sona

Form: 7th Grade

No. of students: 11

Lesson: *Online Assessment*

Type of lesson: *Lesson of verification and control of knowledge*

Text book: Limba Moderna 1 Engleza, manual pentru clasa a-VII-a, Editura Litera

Time: 40 min online lesson

Materials/resources: Teams, phones, personal graphic tablet, laptops, Google forms (online test)

Skills: reading, writing, use of English

Competences: 1.1 Identify details of clearly articulated simple messages in known contexts;

1.2 Follow simple guided instructions to achieve an objective;

3.1 Identify information in simple text.

Lesson Aims : to check the knowledge on Containers/Present Perfect Simple;

to activate previously acquired vocabulary and grammar structures;

Teaching techniques: observation, explanation, matching, individual work

Objectives:

By the end of the lesson, **the students will** (prove that they know how to):

- **O1: to put** in practice what they have learned;
- **O2: to practise** the vocabulary/grammar structures related to containers/Present Perfect Simple;
- **O3: to choose** the correct option in solving the exercises;
- **O4:** (before the test starts) **understand** the task;
- **O5:** (after the test finishes) **evaluate** themselves based on the results of the test.

Anticipated problems: I anticipate that the following may cause problems: poor internet connection and the microphones, the web-cams may not work properly or lack of time.

- **some students might need further help and extra indications in solving the tasks and they may also need some of these indications to be given in Romanian;**

Aspects I particularly need to be aware of: the students to understand everything the teacher says and asks;

AIM	*creating a pleasant atmosphere for the English class by having students read some inspiring phrases shared on the screen by the teacher; *helping students feel relaxed.
INTERACTION	*T – Ss *Ss - T
PROCEDURE	*T greets Ss, asks them how they are, if there are any Ss missing; *Ss answer T’s questions.
ESTIMATED TIME	*10 minutes



ANNOUNCING THE CONTENT OF THE TEST	
AIM	*to make Ss aware of the test content and what they are supposed to do with it.
INTERACTION	*Ss – T *T – Ss
PROCEDURE	*T. shares the screen/ sends students the link for the online test so they can log in using personal devices; *T gives the Ss the necessary instructions in order to complete the given task; *T asks students to work silently with their cameras on and microphones off; *T tells Ss that they have 15 minutes to solve the quiz; Ss pay attention to the T. https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSe0pL1VCnQi-vPYqnKqk9cwtEAGoUhb_bv9kh3MEQfaio1tg/viewform?usp=sf_link TEST LINK
ESTIMATED TIME	*5 minutes

TESTING	
AIM	*to check the previously taught material
INTERACTION	*Individual work
PROCEDURE	*T supervises the Ss. Ss write.
ESTIMATED TIME	*15 minutes

FEEDBACK/ HOMEWORK	
FEEDBACK AND EVALUATION	T. shares on the screen the reports and Ss may see the results and the score of each Ss.
HOMEWORK	The teacher suggests a nice movie to watch. “Wonder” 2017 https://www.youtube.com/watch?v=Ob7fPOzbmzE
ESTIMATED TIME	*10 minutes



TEST PAPER
7th GRADE

Name _____

Date _____

1. She chocolate..... a month.

-ate/ in

-hasn't eaten/ for

-didn't eat/ since

2. Ben his pocket moneyprimary school.

-hasn't earned/ at

-has earned/ since

-has earned/ for

3. Those workers.....on strike.....January.

-are going to be/ for

-have been/ since

-were going/ on

4. Whyso clumsy, lately?

-has you been

-did you be

-have you been

5. Brianby plane

..... to the United States before?

-didn't travelled/ before; -Did you ever go

-isn't travelling/ just; -Did you went

-hasn't travelled/ yet; -Have you ever been

6. My mother bought a..... of eggs and a..... of chocolate to bake a cake for my birthday.

-kilo/ bottle

-carton/ bar

-bunch/ slice

7. Jane can you add a..... of bread and a of biscuits to your shopping list, please? And don't forget to get a..... of honey as well !

-loaf/ packet/jar

-slice/ bowl/mug

-box/carton/bowl

8. When the weather is cold, I often have a of soup for dinner. I always serve it in a Let's not forget dessert! A.... of cherry pie and a of water.

-packet/bottle/ box/cup

-can/ bowl/ slice/glass

-glass/ cup/mug/ carton

9.you Peter lately? No. I him for three or four days.

-did you see/ didn't see

-have you seen/ haven't seen

-has you saw/ hasn't saw

1P Granted

GOOD

LUCK!!!!



TEST LINK

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSe0pL1VCnQi-vPYqnKqk9cwtEAGoUhb_bv9kh3MEQfaoio1tg/viewform?usp=sf_link



Marking scheme

1. -hasn't eaten/ for
2. -has earned/ since
3. -have been/ since
4. -have you been
5. -hasn't travelled/ yet; -Have you ever been
6. -carton/ bar
7. -loaf/ packet/jar
8. -can/ bowl/ slice/glass
9. -have you seen/ haven't seen

LESSON PLAN

Teacher: Maxim Ioana Daciana

Date: 18.01.2021

School: Liceul „Petru Maior”, Ocna Mures

Form: 7th Grade

No. of students: 27

Unit: 4: The World we live in

Lesson: *Extra Practice-progress check-Containers and Present Perfect Simple*

Type of lesson: *Lesson of systematization and revision of knowledge*

Text book: Limba Moderna 1 Engleza, manual pentru clasa a-VII-a, Editura Litera

Time: 40 min online lesson

Materials/resources: Teams, phones, personal graphic tablet, laptops, digitalcoursebook , youtube videos, ESL videos, Wordwall, iSLCollective

Skills: Speaking, listening, writing, reading

Competences: 1.1 Identify details of clearly articulated simple messages in known contexts;
1.2 Follow simple guided instructions to achieve an objective;
3.1 Identify information in simple text.

Lesson Aims : to activate previously acquired vocabulary and grammar structures;

to check students' level of vocabulary and grammar assimilation;

to check students' general progress in the use of the English language;

to expand students' knowledge of vocabulary and grammar in the context of correctly using Present Perfect Tense & Containers;

Teaching techniques: conversation, brainstorming, conversation, q-a, listening, reading, explanation, predicting, matching, individual work, padlet, Wordwall.net

Objectives:

By the end of the lesson, **the students will be able to:**

- **O1: to put** in practice what they have learned;
- **O2: to practise** the vocabulary/grammar structures related to containers/Present Perfect Simple;
- **O3: to participate** actively in solving the given tasks;
- **O4: to identify** specific information in the videos;
- **O5: to stimulate** students' imagination and creativity.

Anticipated problems: I anticipate that the following may cause problems: poor internet connection and the microphones or the web-cams may not work.

- **some students might need further help and extra indications in solving the tasks and they may also need some of these indications to be given in Romanian;**
- **some students might feel nervous and reluctant to participate in the activity, so they may need assistance;**

Aspects I particularly need to be aware of: the students to understand everything the teacher says and asks;

Stages of the Lesson	Teacher and student activity	Materials	Interaction	Timing
1.Organising the class	Greetings. The teacher greets the class and waits for the students to login. The teacher asks the students how are they feeling that day and marks the absentees. The class prepares for the lesson.	-	T	2 min.
2.Warm-up activity	The teacher opens and shares a Padlet dashboard prepared for the lesson. The lesson starts with the activity <i>ME</i> . The teacher's task is: <i>Write an unusual thing that you have never done before</i> . Each S is asked to continue the sentence- <i>I have never.....</i> Students are given a few minutes to continue the sentence about themselves. Teacher reads some of them out loud.	Padlet Dashboard https://padlet.com/dacianamaxim76/ywac6eusoz62cc8k	T-Ss	6 min.
3. Lead-in activity	Teacher announces the revision lesson and raises the Ss interest for it by telling them that the revision will be mainly based on carefully created/selected online exercises.		T-Ss	1min.
4.Presentation	In order to set up the background for the lesson the teacher shares two Google Docs slides to the students containing the following revision/practice topics: <u>REVISION/PRACTICE</u> <u>PRESENT PERFECT SIMPLE & CONTAINERS</u> The teacher presents the Ss a first figure containing the use& forms of The Present Perfect Simple, knowledge taught in a previous lesson.	Google Docs Sildes https://drive.google.com/drive/u/0/my-drive	T-Ss	1min.
5. Practice & Production	Then the teacher shares the following to the Ss: - Explanatory video containing examples of Present Perfect Simple . - Spin the Wheel activity to check if the Ss remember the 3 rd form of the Irregular verbs.	Youtube video 2.05min https://www.youtube.com/watch?v=XUIJ9pBDlHs Wordwall https://wordwall.net/resource/856835/present-perfect/verbs-3rd-forms	S-TT	28min.

	<p>- a previously prepared song+quiz on the ‘Still Haven’t Found what I’ve Been Looking For’ song. After listening to the song Ss are asked to choose the right options, write them individually on their copybooks then named by the teacher to read them loud.</p> <p>-Unjumble exercise- Ss are asked to work individually to drag and drop the words to rearrange each sentence into its correct order. Then to volunteer to share screen and solve the task on the spot. T corrects if necessary.</p> <p>-Video containing examples of containers&short quiz at the end. Ss are asked to pay attention to the video, repeat the words individually having their microphones off and at the end solve the quiz orally.</p> <p>-Drag&Drop exercise. T names as many Ss as possible in solving the exercise.</p> <p><i>If extra time remaining the following exercise can be done.</i></p> <p>The teacher asks the students to remember the use of Present Perfect Simple and the containers revised. Through the above practice the teacher has emphasized the use of the Present</p>	<p>ESLvideo 3.30min https://eslvideo.com/quiz.php?id=38088</p> <p>Wordwall https://wordwall.net/resource/6862963/present-perfect-simple</p> <p>YouTube video 4.19min https://www.youtube.com/watch?v=D6eXcZi5DE</p> <p>Wordwall https://wordwall.net/resource/1623548/ccontainers-revision</p> <p>PowerPoint Game Presentation https://en.islcollective.com/english-esl-powerpoints/grammar/nouns/containers-and-quantities/43765</p>	T-Ss	
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------	--

	Perfect Simple Tense/containers in order for the students to remember and correctly use them.			
6. Assigning homework	Teacher assigns students' homework (an online worksheet- quantity& containers) and gives the necessary explanations	https://pin.it/33juFET	T-Ss	1min
7. Feedback	The teacher gives feedback by congratulating the students and encouraging the less talkative ones to speak more.	-	T-Ss	1 min.

Exemple de bună practică în era digitală: Implicarea părinților la Școala Nr. 1 Hudești

Prof. Alupoaei Laura

Context și importanță

Era digitală a transformat profund modul în care se desfășoară procesul educațional, iar implicarea părinților a devenit un element esențial pentru succesul învățării. La Școala Nr. 1 Hudești, colaborarea dintre profesori, elevi și părinți a fost un factor decisiv în implementarea unor inițiative de succes în această direcție.

Rolul părinților în perioada învățământului online

În perioada învățământului online, părinții s-au implicat în mod deosebit pentru a sprijini procesul educațional al copiilor. Aceștia au contribuit activ la:

- **Crearea unui mediu de învățare adecvat acasă:** Mulți părinți au amenajat spații dedicate învățării, echipate cu dispozitive necesare și conexiune la internet.
- **Monitorizarea activităților zilnice ale elevilor:** Părinții au ajutat la gestionarea programului școlar, asigurându-se că elevii participă la toate lecțiile online și își finalizează temele.
- **Colaborarea strânsă cu cadrele didactice:** Comunicarea constantă între părinți și profesori a permis soluționarea rapidă a problemelor tehnice sau organizatorice.

Proiecte și inițiative de succes

1. Ateliere digitale pentru părinți

Școala Nr. 1 Hudești a organizat ateliere online pentru a instrui părinții în utilizarea platformelor educaționale precum Google Classroom și Zoom. Aceste sesiuni au oferit îndrumare practică și au crescut încrederea părinților în tehnologie.

2. Programul „Familia Digitală”

Prin acest program, părinții și copiii au participat împreună la activități interactive, cum ar fi crearea de prezentări digitale sau explorarea resurselor educaționale online. Acest lucru a întărit relația dintre elevi și părinți, în timp ce a promovat competențele digitale.

3. Webinarii despre siguranța online

Pentru a preveni riscurile asociate utilizării internetului, școala a organizat sesiuni de informare despre siguranța online, destinate atât elevilor, cât și părinților. Aceste webinarii au fost susținute de specialiști în domeniu și au oferit sfaturi practice despre protejarea datelor personale și gestionarea timpului petrecut online.

4. „Ziua Familiei Digitale”

Un eveniment anual care celebrează parteneriatul dintre părinți și școală, „Ziua Familiei Digitale” include activități precum concursuri de creație digitală, prezentări ale proiectelor elevilor și sesiuni de feedback despre utilizarea tehnologiei în educație.

Rezultate și impact

- **Creșterea performanței elevilor:** Implicarea activă a părinților a dus la o mai bună înțelegere a materiilor și la rezultate mai bune pentru elevi.
- **Îmbunătățirea competențelor digitale:** Atât părinții, cât și elevii și-au dezvoltat abilitățile tehnologice, devenind mai încrezători în utilizarea instrumentelor digitale.
- **Consolidarea comunității școlare:** Colaborarea strânsă între profesori, elevi și părinți a creat o comunitate educațională unită și pregătită pentru provocările viitorului.

Experiențele de la Școala Nr. 1 Hudești demonstrează că implicarea părinților este crucială pentru succesul educației în era digitală. Prin inițiative inovatoare și colaborare, școala a reușit să creeze un mediu de învățare modern și eficient, pregătind elevii pentru provocările unei lumi tot mai digitalizate.

Contextul școlii online

Pandemia a accelerat tranziția către învățământul online, punând atât profesorii, cât și elevii și părinții într-o situație inedită. Școala Nr. 1 Hudești a demonstrat flexibilitate și creativitate, implementând diverse activități care să mențină implicarea elevilor și calitatea educației.

Exemple de activități desfășurate

1. Lecții interactive pe platforme digitale

Cadrele didactice au utilizat platforme precum Google Classroom și Zoom pentru a organiza lecții live, încurajând participarea activă prin utilizarea de:

- **Sondaje rapide** pentru verificarea înțelegerii.
- **Întrebări și răspunsuri în timp real**, pentru a încuraja dialogul.
- **Prezentări interactive** cu ajutorul aplicațiilor precum Canva și PowerPoint.

2. Proiecte colaborative online

Elevii au lucrat în echipe pentru a realiza proiecte comune, utilizând instrumente precum Google Docs și Padlet. Exemple de proiecte includ:

- Crearea unui jurnal al activităților zilnice din perioada pandemiei.
- Prezentări multimedia despre siguranța online.

3. Activități artistice și recreative

Pentru a reduce stresul și a încuraja creativitatea, școala a organizat:

- **Concursuri de desen digital** pe teme diverse.
- **Sesiuni de storytelling online**, în care elevii și părinții au participat împreună.
- **Ateliere de muzică** în care copiii au învățat să folosească aplicații pentru compoziții simple.

4. Webinarii pentru dezvoltarea competențelor digitale

Pentru a-i ajuta pe elevi și părinți să navigheze mai ușor în mediul digital, școala a organizat sesiuni online pe teme precum:

- Utilizarea în siguranță a internetului.
- Editarea și prezentarea materialelor digitale.
- Tehnici de organizare a timpului pentru lecțiile online.

5. Sesiuni de consiliere online

Consilierii școlari au fost disponibili pentru sesiuni virtuale, oferind sprijin elevilor care întâmpinau dificultăți în adaptarea la noul mediu de învățare. De asemenea, au fost organizate grupuri de suport pentru părinți.

Implicarea părinților

Părinții au jucat un rol crucial în succesul activităților online, sprijinind organizarea și participarea elevilor. Ei au fost implicați în:

- Monitorizarea progresului școlar al copiilor.
- Colaborarea cu profesorii pentru a depăși provocările tehnice.
- Participarea activă la webinarii și evenimente organizate de școală.

Rezultate și lecții învățate

Implementarea activităților online a adus numeroase beneficii:

- **Creșterea competențelor digitale** ale elevilor, părinților și profesorilor.
- **Consolidarea relației dintre școală și familie.**
- **Dezvoltarea autonomiei elevilor** în gestionarea sarcinilor școlare.

Cu toate acestea, perioada școlii online a evidențiat și necesitatea unei infrastructuri digitale mai bune și a unor resurse suplimentare pentru formarea continuă a profesorilor

Activitățile desfășurate de Școala Nr. 1 Hudești în perioada învățământului online au demonstrat că adaptarea și colaborarea sunt esențiale pentru a asigura continuitatea educației. Prin implicarea tuturor părților – profesori, elevi și părinți – școala a reușit să transforme provocările în oportunități de învățare și dezvoltare

Școala din viitor – Inteligența digitală-

Arhitectura orașelor inteligente

Prof. Amariței Mihaela

Școala Gimnazială „Bogdan Vodă” Rădăuți, jud. Suceava

Participanți: elevii clasei a IV a A

Școala din viitor ajunge în școlile JA este o inițiativă dezvoltată în parteneriat cu **Fundația Vodafone România** pentru extinderea oportunităților de învățare *learning by doing* și dezvoltarea a abilităților digitale.

Ne dorim ca prin intermediul acestui parteneriat să le creăm elevilor oportunități de a explora și înțelege din perspective și cu mijloace multiple lumea care se construiește și evoluează odată cu ei.

Activități desfășurate:

1. Adevărat sau fals?

În cadrul acestei activități, elevii dezbate pe tema știrilor false (fake news), învățând să le recunoască și să le investigheze. Astfel, ei vor ajuta o echipă de jurnaliști să verifice știrile pe care le vor publica în ziarul lor.

2. Arhitectura orașelor inteligente

În cadrul acestei activități, elevii învață cum funcționează diferite elemente ale unui oraș inteligent, conectat prin intermediul unui joc bazat pe întrebări și realitate augmentată.

3. Și ce dacă spun totul...

Activitatea propusă este un joc în care elevii își asumă rolul de detectivi care trebuie să afle cât mai multe informații despre o persoană fictivă, navigând prin rețelele sociale ale acesteia și folosind motoare de căutare pe internet. Totul se întâmplă într-un spațiu de realitate virtuală creat cu ajutorul aplicației CoSpaces.

4. Dacă nu există, o inventez eu!

Această activitate este special concepută pentru a fi desfășurată cu elevii la distanță, fiecare de acasă. Utilizând **Kahoot**, elevii vor participa la un concurs și vor afla care invenții există și care nu.

5. Hai să cream un joc video!

În cadrul acestei activități, elevii învață care sunt principalele elemente care compun un joc video și își proiectează propriul joc- desenând scenariile pe o foaie albă de hârtie, cu ajutorul

cariocilor. Ulterior, folosindu-se de camera tabletei și de o aplicație specifică, vor digitaliza scenariile proiectate, pentru a se juca în ele.

6. De pe ce planetă vii?

În această activitate elevii lucrează în grupuri pentru a descoperi cum inteligența artificială este capabilă să învețe singură să identifice lucruri sau, în acest caz, diferite specii de extraterestri pe care le vor ajuta să se întoarcă pe planeta lor. La sfârșitul activității, fiecare elev va crea o carte cu propria versiune a unui extraterestru, hotărând cărei planete vrea să îi aparțină.

Bibliografie: CURS - “Școala din viitor ajunge în școlile JA” - platforma Junior Achievement

ÎNVĂȚAREA DIGITALĂ- ALTERNATIVĂ A PROCESULUI DIDACTIC

PROFESOR, ANA CONSTANȚA CLAUDIA, PLOIEȘTI, PRAHOVA
COLEGIUL „SPIRU HARET”, PLOIEȘTI

Învățarea digitală înlocuiește din ce în ce mai mult metodele educaționale tradiționale. Astăzi, este recomandat să uităm de metodele pe care le foloseam acum 10-15 ani la școală și trebuie să gândim la abordarea altor tehnici de predare și învățare, bazate pe instrumente și tehnologii digitale. Includerea învățării digitale în sălile de clasă poate varia de la utilizarea pur și simplu a tabletelor în loc de hârtie, la utilizarea unor programe și echipamente software elaborate, precum platforma educațională.

Deoarece timpul este crucial, în predarea online am încercat ca lecțiile să fie structurate într-un mod diferit față de cele din clasă. Acestea trebuie să fie mai scurte, însemnând maxim 20 de minute în care am prezentat informații noi legate de subiectul predat, iar timpul rămas l-am dedicat activităților care să-i ajute pe elevi să asimileze mai ușor informațiile prezentate anterior.

În cele ce urmează, vă descriu câteva modalități pe care le-am folosit pentru realizarea activității online:

- prezentări PowerPoint pentru a evidenția informațiile importante legate de lecția predată.
- slide-urile trebuie să conțină doar informațiile importante pe care le veți dezvolta mai apoi în cadrul lecției.
- am adăugat imagini în prezentări și videoclipuri scurte; deoarece e ușor ca atenția unui elev să se piardă destul de repede, am împărțit materialele video pe care le-am prezentat pe secțiuni mai scurte. Videoclipurile lungi cu foarte multe informații nu stârnesc curiozitatea unui elev, acesta devenind plictisit destul de repede.

Câteva instrumente ușor de folosit pentru a realiza prezentări elevilor mei au fost:

Prezi - vă ajută să realizați prezentări atractive care vor capta atenția elevilor în mod cert, acesta fiind foarte ușor de folosit.

Flipsnack este un program online cu ajutorul căruia se pot crea cataloage interactive cu efecte realiste de răsfoire a paginilor. Acestea pot fi create prin încărcarea de fișiere PDF sau pot fi realizate integral în Flipsnack.

TeachEm- ajută să faci ca videoclipurile de pe YouTube să se transforme în niște lecții interactive și interesante prin intermediul chestionarelor și a notițelor care se pot adăuga fiecărui videoclip.

EduPuzzle– această platformă vă permite să aflați dacă elevii vizionează videoclipurile pe care le-ați trimis, de câte ori urmăresc fiecare secțiune ale acestora și, de asemenea, puteți înțelege dacă elevii au înțeles conținutul prezentat în videoclip.

În lecțiile predate , am inclus chestionare scurte fără a da o notă pentru acestea.

Deoarece elevii știu că nu vor primi o notă pe aceste chestionare, aceștia nu vor fi intimidati și vor putea să le perceapă ca pe un instrument educațional. S-a dovedit faptul că acestea cresc performanța și, pe lângă acest lucru, au și alte beneficii: reținerea informațiilor mai ușor, identifică golurile de cunoștințe ,încurajează învățarea, permite elevilor să aibă o verificare imediată a răspunsurilor corecte sau greșite.

Mai multe studii afirmă faptul că elevii care răspund în mod frecvent la chestionare , rețin mai ușor informațiile prezentate și au un grad de satisfacere mai ridicat legat de curs.

Iată câteva instrumente pe care le putem folosi pentru a realiza chestionare și jocuri interactive:

LIVRESQ este o platformă de creare de lecții interactive. În lecții se pot introduce chestionare complexe, asistenți educaționali, jocuri interactive, resurse externe. Lecțiile dezvoltate se pot folosi și offline. Există o comunitate mare de profesori ce o folosesc în România, aproximativ 12.000. Pentru cadrele didactice, accesul este complet gratuit. Au și o bibliotecă publică, cu peste 2400 de lecții.

SOCRATIVE este o platformă pe care profesorii o pot folosi pentru a-și testa elevii prin mini-chestionare. Întrebările pot avea răspunsuri multiple, pot fi cu variante de răspuns adevărat/fals sau deschise.

QUIZLET este o platformă pe care o pot folosi atât profesorii, cât și elevii pentru a crea și a distribui materialele pe care le folosesc pentru a învăța.

KAHOOT– Jocurile interactive îi pot motiva pe elevi să învețe, îi ajută să rămână motivați și focusați. Prin Kahoot! profesorii pot alege din jocurile preexistente sau pot crea unul complet nou cu chestionare pentru elevi pe diferite subiecte.

SEESAW este o aplicație ușor de folosit care le permite elevilor să se documenteze despre ceea ce au învățat la cursuri. Acest lucru poate fi realizat și de către părinți.

Nu în ultimul rând, este recomandat ca elevii noștri să se simtă apreciați.

Lipsa colegilor și a interacțiunii fizice cu aceștia poate fi un factor enorm de dezinteres pentru elevi. Unii dintre aceștia se gândesc că și dacă lipsesc de la o anumită lecție nimeni nu le va simți lipsa sau va observa că lipsesc. Cea mai bună metodă pentru a rezolva această problemă este ca noi să îi facem pe elevi să se simtă apreciați : poate pare banal, dar trebuie să învățăm numele fiecărui elev și să îl folosim cât mai des în timpul lecțiilor astfel încât să-i facem să se simtă importanți; să aflăm care sunt interesele elevilor noștri și să încercăm să le includem în unele lecții unde este posibil; să oferim feedback ,în mod regulat, elevilor și să încercăm ca prin ceea ce spunem, aceștia să se simtă încurajați și să fie motivați de pozitivitatea noastră.

EXEMPLE DE BUNĂ PRACTICĂ ÎN DEMERSUL DIDACTIC MATEMATIC

Andrei Nicoară Dorina, profesor Școala Gimnazială Nr. 29 , Galați

Matematica, știința conceptelor abstracte, stimulează intelectul copiilor, gândirea și raționamentul logic. Atitudinea pozitivă față de matematică este o condiție necesară în reușita școlară, profesorul având o mare responsabilitate din acest punct de vedere. Unul dintre obiectivele urmărite de acesta, este transformarea matematicii într-o disciplină captivantă și plăcută, care să contribuie la dezvoltarea creativității, a gândirii analitice și a abilităților de lucru independent.

Dacă elevul simte că înțelege noțiunile matematice, gândirea lui fiind stimulată sistematic prin efort gradat, iar el recunoaște că a progresat într-un fel, dacă se bucură de fiecare succes mare sau mic, atunci apare și se dezvoltă interesul și dragostea pentru studiul matematicii. Înțelegerea conceptelor matematice contribuie astfel la construirea unei atitudini pozitive față de această disciplină.

Profesorul trebuie să creeze o motivație pozitivă în rândul elevilor în învățarea matematicii, demonstrând că această știință este un ajutor real în viața de zi cu zi. Munca în echipă, dezvoltă un climat emoțional pozitiv, deoarece fiecare realizare aduce bucuria rezolvării problemelor în mod corespunzător, favorizează asimilarea conștientă a noțiunilor matematice de către toți elevii și îi obligă pe toți membrii grupului să gândească activ. Metodele active sunt, din această perspectivă, singurele autentice și eficiente, evidențiind personalitatea fiecărei persoane. Dacă acestea sunt aplicate prin instrumente TIC și platforme educaționale gradul de interes și atractivitate crește.

Dintre metodele/strategiile utilizate și îndrăgite de elevii mei în cadrul orelor de matematică pot evidenția :

✓ *Copacul ideilor* – elevii se gândesc timp de un minut la o idee despre cuvântul cheie, notează ideea pe post-it-uri și le lipesc în copacul desenat pe foaie de flipchart, sau tablă

Exemplu : lecția de consolidare a cunoștințelor „ Prisma regulată dreaptă”, în etapa de verificare și reactualizare a cunoștințelor se completează pe un padlet, pe tabla interactivă , ”Copacul ideilor” cu informații despre tema dată.

✓ *Mesajul criptat* - activitate care constă în a descoperi un mesaj secret. Pentru a-l decodifica trebuie să știți că toate vocalele din cuvânt au fost înlocuite cu figuri geometrice (cerculeț, triunghi, romb), iar consoanele nu au suferit nici o modificare. Cuvintele sunt scrise în ordinea în care apar, dar nu sunt spațiate.

Exemplu : lecția de însușire de noi cunoștințe „Piramida triunghiulară regulată” în etapa de captare a atenției se cere elevilor :

Decriptând mesajul cifrat veți obține titlul lecției.

P ∇ R ◇ M ∇ D ◇ TR ∇ NGH ∇ L ◇ R Ø R Δ G L ◇ T Ø

Legendă:

◇ - A, ∇ - I, - U, Ø - Ă, E - Δ

✓ *Metoda schimbă perechea*- Este o metodă interactivă de lucru în perechi. Elevii au posibilitatea de a lucra cu fiecare dintre membrii colectivului. Stimulează cooperarea în echipă, ajutorul reciproc, înțelegerea și respectarea opiniei coechipierului.

Etape: Se împarte clasa în două grupe egale ca număr de participanți. Se formează două cercuri concentrice, copiii stând perechi față în față. Profesorul dă o sarcină de lucru. Fiecare pereche discută și apoi comunică ideile. Cercul din exterior se rotește în sensul acelor de ceasornic, realizându-se astfel schimbarea partenerilor în pereche. Copiii au posibilitatea de a

lucra cu fiecare membru al grupei. Fiecare se implică în activitate și își aduce contribuția la rezolvarea sarcinii.

Exemplu : lecția de fixare/ consolidare a cunoștințelor „ Criterii de divizibilitate”. În secvența lecției, de recapitularea cunoștințelor prin rezolvare de probleme, se consideră etapele:

1. Se organizează colectivul în două grupe egale. Fiecare copil ocupă un scaun, fie în cercul din interior, fie în cercul exterior. Stând față în față, fiecare copil are un partener.

2. Profesorul comunică cerința: „ Verifică dacă numerele următoare sunt /nu sunt divizibile cu următoarele numere. Justifică!”.

3. Lucru în perechi. Copiii lucrează doi câte doi pentru câteva minute. Copilul aflat în cercul interior spune soluția de rezolvare iar celălalt aduce completări încercând să rezolve cerința. Apoi copiii din cercul exterior se mută un loc mai la dreapta pentru a schimba partenerii, realizând astfel o nouă pereche. Jocul se continuă până când se ajunge la partenerii inițiali sau se termină.

4. Analiza ideilor și a elaborării concluziilor. În acest moment, copiii se regrupează și vor analiza pe rând rezolvările problemelor.

Bibliografie:

1. Călineci M.C., „ *Cunoașterea elevului , Dezvoltare profesională a Cadrelor Didactice prin Activități de Mentorat*”, Ministerul Educației, Cercetării și Inovării, Unitatea de Management al Proiectelor cu Finanțare Externă, București, 2009.
2. Chirilă C., Cristescu B, Hardulea A., Neagu M., Petrovici A., Petrovici C., Romaniuc L., Stanciu T., Șușu C., *Investește în OAMENI POSDRU/87/1.3/S 63671 „Formarea continuă a profesorilor de matematică în societatea cunoașterii”*, 2012.
3. Iucu, Romiță B. – „*Instruirea școlară – Perspective teoretice și aplicative*” – Editura Polirom, Iași, 2001

IMPORTANȚA EDUCAȚIEI NONFORMALE ASUPRA COPIIOR DE 10-12 ANI

Prof. Andrieș Vasile
Școala Gimnazială „Grigore Antipa” Botoșani

Obiectivul lucrării:

1. Argumentarea metodologiei de implicare în diferite activități fizice, suplimentare față de școală a elevilor de 10-12 în vederea obișnuirii acestora cu practicarea exercițiilor fizice în mod independent.
2. Analiza și generalizarea literaturii științifico-metodice de specialitate privind procesul psiho-pedagogic al elevilor de 10 – 12 ani.
3. Elaborarea și implementarea în practică a conținutului programului de cercetare, care vizează procesul de motivare a elevilor de 10-12 ani, prin participarea la diferite activități atractive în cadrul unui club de loisir în vederea implicării acestora în practicarea individuală a exercițiilor fizice .

Ipoteza: Se pleacă de la ipoteza conform careia copiii implicați într-o formă de practicare a exercițiilor fizice, suplimentară față de școală, își măresc șansele de a practica exercițiile fizice și în mod independent.

Metodele care vor fi folosite în cadrul cercetării sunt:

- analiza literaturii de specialitate
- ancheta
- observația

Rezultate și concluzii:

1. În urma cercetării, prin monitorizarea elevilor, prin chestionarea acestora, am constatat că elevii din grupa experimentală și-au mărit ritmul de practicare a exercițiilor fizice în timpul liber, în timp ce elevii din grupa martor și-au păstrat constant acest ritm de practicare.
2. Pentru a avea parte de o viață sănătoasă, oamenii trebuie să practice exercițiile fizice pe toată durata vieții, iar pentru a avea șanse mai mari să se obișnuiască cu practicarea exercițiilor fizice este necesar ca încă de la vârstă mică, copiii să fie angrenați în practicarea exercițiilor fizice într-o formă organizată suplimentară față de școală,

asigurându-se, astfel, un transfer între școală, activitatea organizată din afara școlii și activitatea independentă.

3. Educația nonformală trebuie să ocupe un loc important în societate făcând legătura între educația formală și cea informală.

Cuvinte cheie: educație nonformală, practicarea independentă a exercițiilor fizice

Introducere:

Practicarea exercițiilor fizice ar trebui să fie o preocupare primordială a societății actuale. Sedentarismul, alimentația de slabă calitate și mediul poluat sunt factori care trebuie combătuți de către societate și implicit de către specialiștii din domeniul educației fizice.

Ideal ar fi ca omul să practice exercițiile fizice de la vârsta copilăriei și până la cele mai înaintate vârste, însă pentru practicarea independentă a exercițiilor fizice omul trebuie obișnuit cu acestea încă din primii ani ai vieții.

Practicarea exercițiilor fizice în cadrul școlii este benefică organismului uman, însă aceasta ar trebui să continue și atunci când individul nu mai este angrenat într-o formă organizată de practicare a acestora.

În acest sens în afara de practicarea exercițiilor fizice în cadrul orelor de la școală, copilul trebuie implicat în diverse activități fizice și în afara școlii.

Traseul fiind așadar:

Practicarea exercițiilor fizice în cadrul școlii - practicarea exercițiilor fizice într-o formă organizată în afara școlii- practicarea exercițiilor fizice independent.

Binențeles că ordinea enumerată nu este una obligatorie.

Altfel spus, pentru a avea șanse mari de a se obișnui să practice independent exercițiile fizice copilul ar trebui să urmeze traseul : educație formală – educație nonformală – educație informală.

Între educația formală, cea din cadrul școlii și cea informală trebuie interpusă educația nonformală, educația din afara școlii, dar într-o formă organizată.

Educația nonformală creează premisele unei educații informale de calitate.

Elevii iau contact cu termenul de timp liber, atunci când sunt angrenați într-o formă de activitate: grădinița, școala etc. De aceea obișnuința elevilor de la această vârstă să-și petreacă timpul liber într-un mod benefic este una vitală.

Obișnuința de a practica exercițiile fizice este una importantă cu efecte asupra sănătății, asupra fizicului și psihicului fiecărui elev. Aceasta se transmite însă și în alte planuri obișnuind elevul să fie mai ordonat, mai optimist, mai energic și să-și folosească timpul liber mai eficient.

Metodologia și organizarea cercetării:

Clubul de loisir este una din variantele optime de educație nonformală care poate să transmită obișnuința de practicare a exercițiilor fizice dinspre școală către activitatea independentă.

În acest sens s-a desfășurat o cercetare asupra efectelor determinate de activitatea din cadrul clubului de loisir, asupra elevilor din ciclul primar.

Astfel, pe parcursul unui an de zile am desfășurat un experiment în cadrul căruia s-a verificat dacă ipoteza de la care plecăm se confirmă sau se infirmă.

S-au ales două grupe a câte 20 copii, elevi ai Școlii Generale nr. 6 „Grigore Antipa” Botoșani cu vârste cuprinse între 10 și 12 ani.

Prima grupă – grupa experimentală a fost implicată în activitatea clubului Sport Relax Botoșani.

A doua grupă – grupa martor nu a fost implicată în nicio activitate extrașcolară.

Experimentul a avut loc în 3 etape:

Etapa I 15 martie 2023 – 15 iunie 2023

- Selectarea elevilor din grupa experimentală și grupa martor.
- Chestionarea elevilor cu privire la activitatea independentă a elevilor.

Ancheta inițială privind gradul de practicare a exercițiilor fizice în mod independent

Elaborarea chestionarului pornește întotdeauna de la stabilirea obiectivului specific prin care se urmărește evaluarea acestuia. Acest principiu constituie punctul de referință în demersul elaborării chestionarului, urmează apoi o întrebare care se referă la modul în care se va analiza răspunsul.

Elevii au răspuns la următoarea întrebare:

În afara activităților din cadrul școlii, practici exercițiile fizice sub diferite forme, cel puțin 60 de minute pe săptămână?

Elevii au avut posibilitatea să răspundă doar afirmativ sau negativ

Tabelul 1. Răspunsurile grupei experimentale de băieți la ancheta inițială

1.	Elev gr. exp. 1	DA
2.	Elev gr. exp. 2	NU
3.	Elev gr. exp. 3	NU
4.	Elev gr. exp. 4	NU

5.	Elev gr. exp. 5	NU
6.	Elev gr. exp. 6	NU
7.	Elev gr. exp. 7	DA
8.	Elev gr. exp. 8	NU
9.	Elev gr. exp. 9	NU
10.	Elev gr. exp.10	NU

Tabelul 2. Răspunsurile grupei experimentale de fete la ancheta inițială

1.	Elev gr. exp. 11	NU
2.	Elev gr. exp. 12	NU
3.	Elev gr. exp. 13	DA
4.	Elev gr. exp. 14	NU
5.	Elev gr. exp. 15	NU
6.	Elev gr. exp. 16	NU
7.	Elev gr. exp. 17	DA
8.	Elev gr. exp. 18	DA
9.	Elev gr. exp. 19	NU
10.	Elev gr. exp. 20	NU

Tabelul 3. Răspunsurile grupei martor de băieți la ancheta inițială

1.	Elev gr. martor 1	NU
2.	Elev gr. martor 2	NU
3.	Elev gr. martor 3	NU
4.	Elev gr. martor 4	DA
5.	Elev gr. martor 5	NU
6.	Elev gr. martor 6	NU
7.	Elev gr. martor 7	NU
8.	Elev gr. martor 8	NU
9.	Elev gr. martor 9	DA
10.	Elev gr. martor 10	NU

Tabelul 4 Răspunsurile grupei martor de fete la ancheta inițială

1.	Elev gr. martor 11	DA
----	--------------------	----

2.	Elev gr. martor 12	NU
3.	Elev gr. martor 13	NU
4.	Elev gr. martor 14	NU
5.	Elev gr. martor 15	NU
6.	Elev gr. martor 16	DA
7.	Elev gr. martor 17	DA
8.	Elev gr. martor 18	NU
9.	Elev gr. martor 19	NU
10.	Elev gr. martor 20	DA

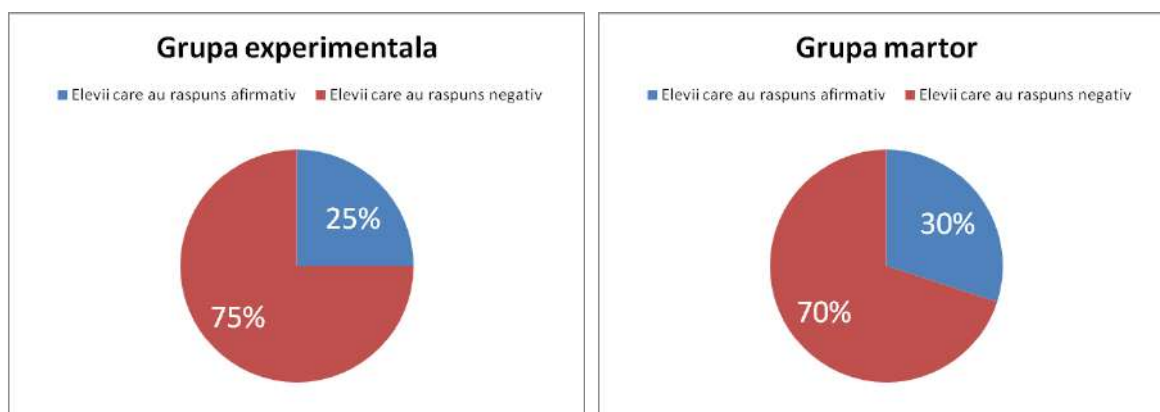


Fig. 1. Reprezentarea grafică a primei anchete realizate cu cele două grupe

Etapa a II-a 19 iunie 2023 – 15 decembrie 2023

- Desfășurarea activității cu elevii din grupa experimentală în cadrul clubului Sport Relax, în perioada vacanței de vară.

19 iunie 2023 - 10 septembrie 2023.

- Supervizarea elevilor din grupa experimentală în timpul liber.

- Supervizarea elevilor din grupa martor în timpul liber.

Elevii au fost monitorizați în timpul liber din perioada vacanței 19 iunie-10 septembrie, perioada de activitate în cadrul clubului, dar și în timpul liber de după terminarea stadiului de pregătire de la club până în 15 decembrie, pentru a verifica și măsura cât de solidă și de persistentă este obișnuința de practicare a exercițiilor fizice în timpul liber.

Copiii din grupa experimentală au participat la o activitate atractivă și diversă cu jocuri, ștafete, concursuri și întreceri, pentru a le crește plăcerea de practicare a exercițiilor fizice. S-a urmărit și transferul către activitatea independentă, copiii făcând anumite activități individual dar supravegheați de profesori.

Activități din cadrul clubului:

Foto 1 Gimnastică în apă



Foto 2 Trasul funicii



Foto 3 Gimnastică de înviore



Etapa a III-a 15 decembrie 2023 – 15 martie 2024

- Chestionarea elevilor cu privire la activitatea independentă a elevilor atât din grupa experimentală cât și din grupa martor.
- Prelucrarea și interpretarea rezultatelor.
- Analiza rezultatelor.

Rezultatele cercetării:

Ancheta inițială privind gradul de practicare a exercițiilor fizice în mod independent

Elevii au răspuns la fel ca și la ancheta inițială, la următoarea întrebare:

În afara activităților din cadrul școlii, practici exercițiile fizice sub diferite forme, cel puțin 60 de minute pe săptămână?

Elevii au avut posibilitatea să răspundă doar afirmativ sau negativ

Tabel 14. Răspunsurile grupei experimentale de băieți la ancheta finală

1.	Elev gr. exp. 1	DA
2.	Elev gr. exp. 2	NU
3.	Elev gr. exp. 3	DA
4.	Elev gr. exp. 4	DA
5.	Elev gr. exp. 5	NU
6.	Elev gr. exp. 6	DA
7.	Elev gr. exp. 7	DA
8.	Elev gr. exp. 8	NU
9.	Elev gr. exp. 9	DA
10.	Elev gr. exp.10	DA

Tabel 15. Răspunsurile grupei experimentale de fete la ancheta finală

1.	Elev gr. exp. 11	NU
2.	Elev gr. exp. 12	DA
3.	Elev gr. exp. 13	DA
4.	Elev gr. exp. 14	DA
5.	Elev gr. exp. 15	DA
6.	Elev gr. exp. 16	NU
7.	Elev gr. exp. 17	DA
8.	Elev gr. exp. 18	DA
9.	Elev gr. exp. 19	DA
10.	Elev gr. exp. 20	NU

Tabel 16. Răspunsurile grupei martor de băieți la ancheta finală

1.	Elev gr. martor 1	DA
----	-------------------	----

2.	Elev gr. martor 2	NU
3.	Elev gr. martor 3	NU
4.	Elev gr. martor 4	DA
5.	Elev gr. martor 5	NU
6.	Elev gr. martor 6	DA
7.	Elev gr. martor 7	DA
8.	Elev gr. martor 8	NU
9.	Elev gr. martor 9	DA
10.	Elev gr. martor 10	NU

Tabel 17. Răspunsurile grupei martor de fete la ancheta finală

1.	Elev gr. martor 11	DA
2.	Elev gr. martor 12	NU
3.	Elev gr. martor 13	DA
4.	Elev gr. martor 14	NU
5.	Elev gr. martor 15	DA
6.	Elev gr. martor 16	DA
7.	Elev gr. martor 17	DA
8.	Elev gr. martor 18	NU
9.	Elev gr. martor 19	DA
10.	Elev gr. martor 20	DA

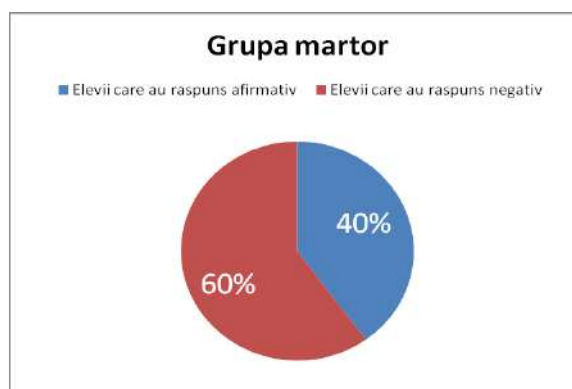


Figura 2. Reprezentarea grafică cu rezultatele celei de-a doua
anchete realizate cu cele două grupe

Concluzii:

1. În urma cercetării, prin monitorizarea elevilor, prin chestionarea acestora, am constatat că elevii din grupa experimentală și-au mărit ritmul de practicare a exercițiilor fizice în timpul liber, în timp ce elevii din grupa martor și-au păstrat constant acest ritm de practicare.
2. Pentru a avea parte de o viață sănătoasă, oamenii trebuie să practice exercițiile fizice pe toată durata vieții, iar pentru a avea șanse mai mari să se obișnuiască cu practicarea exercițiilor fizice este necesar ca încă de la vârstă mică, copiii să fie angrenați în practicarea exercițiilor fizice într-o formă organizată suplimentară față de școală, asigurându-se, astfel, un transfer între școală, activitatea organizată din afara școlii și activitatea independentă.
3. Educația nonformală trebuie să ocupe un loc important în societate făcând legătura între educația formală și cea informală.

BIBLIOGRAFIE

1. Budevici-Puiu L, Manolachi Victor. Management și legislație în educația fizică: Curs universitar. Ed. a II-a. Chișinău: USEFS, 2016. 283 p. ISBN 978-9975-131-26-1. (300 ex).
2. Bufta V., Braniște Gh., Grosu V. Din arsenalul metodelor de predare și instruire a exercițiilor fizice (partea – II). În: Teoria și arta educației fizice în școală. 2014, Nr. 1, p.38-41.
3. Carp Ion, Carp D. Metodologia organizării și desfășurării lecției de educație fizică cu elevii claselor primare în baza jocurilor dinamice. În: Probleme actuale ale teoriei și practicii culturii fizice: Conf. șt. internațională studentescă. Red. resp. S. Danail. Ch.: Editura USEFS, 2012, p. 10-15. ISBN 978-9975-4336-1-7.
4. Ciorbă C. Bazele teoretice și argumentarea social-pedagogică a reformării conținutului învățământului de cultură fizică în Republica Moldova. Teză de doctor habilitat în științe pedagogice. Chișinău: INEFS, 2004. 304 p.

5. Danail S.N. Probleme actuale privind perfecționarea sistemului de învățământ în domeniul culturii fizice. Materialele Conferinței Internaționale, Ed.2. Chișinău: Liceum, 1996, p.4-10.
6. Goncearuc S., Calugher V., Structura motivației în învățarea motrice. Teoria și arta educației fizice în școală, nr. 2, Chișinău 2006.p. 17-22
7. Iucu R., B. Instruire școlară. Iași: Polirom, 2001. 182 p.
8. Manolachi V., Managementul și dezvoltarea durabilă a sportului. Monografie. Chișinău:USEFS, 2016. 304 p.
9. Povestca L., Albină A. E., Afteni A. Volumele mijloacelor pregătirii fizice specifice a alergătorilor pe distanța de 400m plat. În: Cultura fizică și sportul într-o societate bazată pe cunoaștere: conf. șt. intern. Chișinău: USEFS, 2015, p. 262-266.
10. Rîșneac B. Importanța dezvoltării capacităților motrice în procesul antrenamentului și competiției sportive. Materialele Simpozionului Internațional „Sportul Universitar”. București, 1995. p.101-105.
11. Triboi V., Metodologia sportului pentru toți: Curs universitar. Ch.: USEFS, 2012. 108 p.

PROIECT DE ACTIVITATE DIDACTICĂ

DATA :

UNITATEA DE ÎNVĂȚĂMÂNT

CLASA: Pregatitoare

PROF. PENTRU ÎNVĂȚĂMÂNTUL PRIMAR: Mariana-Luiza ANGHEL

DISCIPLINA: Comunicare în limba română

UNITATEA TEMATICĂ: Lumea cărții

FORMA DE ORGANIZARE: Activitate integrată

TITLUL : Confeționare de mini-cărțile

Durata : 35 min+15min activitate recreativă

TIPUL DE ACTIVITATE : Transmitere de noi cunoștințe

DISCIPLINE INTEGRATE :Comunicare in limba română

Matematică și explorarea mediului

Muzică și mișcare

Arte vizuale și abilitați practice

COMPETENȚE SPECIFICE:

1.1 Identificarea semnificației unui mesaj scurt, pe teme familiare, rostit clar și rar

1.2 Identificarea unor informații variate dintr-un mesaj scurt, rostit clar și rar

2.3 Participarea cu interes la dialoguri scurte în situații de comunicare uzuală

2.4 Exprimarea propriilor idei în contexte cunoscute, manifestând interes pentru comunicare

3.2 Identificarea semnificației unei/unor imagini care prezintă întâmplări, fenomene, evenimente familiare

COMPETENȚE INTEGRATE:

MEM 1.1 Recunoașterea numerelor în centrul 0-10

3.2 Manifestarea curiozității pentru observarea unor fenomene /procese /structuri repetitive simple din mediul apropiat în scopul identificării unor regularități

MM 2.1 Cântarea în colectiv a cântecelor cunoscute, asociind mișcarea sugerată de text

AVAP 2.3 Realizarea de aplicații/compoziții/obiecte/construcții simple, pe baza interesului direct

OBIECTIVE OPERAȚIONALE



Cognitiv - informaționale :

OC 1 : să recunoască poveștile din imaginile prezentate pe tablă;

OC 2: să povestească respectând ordinea succesiunii evenimentelor;

OC 3 : să realizeze corespondența între imagini și povestea potrivită;

OC 4 : să răspundă corect la ghicitorile citite/prezentate;

OC 5 : să recunoască personajele din poveștile date;



OC 6: să confeționeze mini-cărțile;



OC 7: să scrie elemente grafice folosind resurse variate;



Psiho - motrice :

- OM 1 : să adopte o poziție corectă în bancă
OM 2 : să execute mișcările cerute de fragmentele povestite



Afective :

- OA 1 : să se implice afectiv în activitate;
OA 2 : să manifeste interes pentru activitate

RESURSE PROCEDURALE:

METODE ȘI PROCEDEE: conversația, explicația, observația, jocul de rol, problematizarea, jocul didactic, exercițiul verbal și scris.

PROCEDEE DE EVALUARE: dezbateră, relatarea, evaluarea de grup, autoevaluarea.

MIJLOACE DIDACTICE : calculator, video proiector, imagini cu personaje din povești, mini-cărțile (ariciul), creioane, creioane colorate, stilou, lipici, puzzle.

RESURSE UMANE : Elevii clasei pregătitoare D- 27

Bibliografie: : *Programa școlară pentru disciplina Comunicare în limba română– clasa pregătitoare, clasa I și clasa a II-a;* , aprobate prin ordin al ministrului nr. 3418/19.03.2013

Comunicare în limba română. Caiet de lucru clasa pregătitoare - Adina Grigore,
Editura Ars Libri

SCENARIUL DIDACTIC

Nr. crt.	Secvențele lecției	Obiective operaționale	Conținutul instructiv-educativ	Strategia didactică	Evaluare
1	Momentul organizatoric	1 min	<ul style="list-style-type: none"> - organizarea clasei - pregătirea materialelor necesare desfășurării activității 	<p>Metode:</p> <ul style="list-style-type: none"> - conversația - explicația <p>Organizarea activității</p> <ul style="list-style-type: none"> - frontal 	observarea comportamentului elevilor aprecierea verbală
2	Reactualizarea cunoștințelor	O1 O2/3 min	Cu ajutorul unor imagini se reamintesc câteva povești cunoscute de copii. Se poartă discuții referitoare la acțiunile, personajele și morala poveștilor discutate. (Anexele 1,2,3,4)	<p>Metode:</p> <ul style="list-style-type: none"> - conversația - explicația - jocul didactic 	observarea comportamentului elevilor aprecierea verbală
3	Captarea atenției	O4/6 min	<ul style="list-style-type: none"> - voi citi o ghicitoare (Anexa 5) Ghicitoarea știu că-ți place, Ce-i ca un burduf de ace? Ca un pepene cu țepi? Ia gândește-te! Pricepi? Hai răspunde-n doi-trei timpi, Cine are mii de ghimpi? <p style="text-align: center;">(Ariciul)</p> <ul style="list-style-type: none"> - voi prezenta la video –proiector povestea; Vreau să stau și eu aici. - voi pune întrebări referitoare la întâmplările din poveste 	<p>Metode:</p> <ul style="list-style-type: none"> - conversația <p>Organizarea activității</p> <ul style="list-style-type: none"> - frontal, individual 	observarea comportamentului elevilor

			<ul style="list-style-type: none"> -Despre ce este vorba în povestea prezentată? -Ce anotimp ați descoperit în poveste? -Care sunt personajele poveștii și câte sunt la număr? -Care este morala poveștii? -Voi aveți prieteni? -Ce înseamnă prietenia? 		
4	Anunțarea subiectului lecției și a obiectivelor	O6/ O7/2 min	<ul style="list-style-type: none"> - elevii sunt anunțați că astăzi vor decora mini cărticica ARICI și că vor scrie semnul grafic „jumătate de oval” - se vor explica pașii care trebuie efectuați în realizarea mini cărticicii, cât și în scrierea semnului grafic „jumătate de oval” 	<p>Metode:</p> <ul style="list-style-type: none"> - conversația - explicația 	observarea comportamentului elevilor
5	Dirijarea învățării	O8 / 3min O6 / 7min O7/ 3 min O2/ 10 min	<p>vor interpreta cântecul „ Ne jucăm cu degețelele”</p> <ul style="list-style-type: none"> -elevii vor avea de completat „semnul grafic jumătate de oval” - elevii vor desena și colora mini-cărticica ARICI, (anexa 6) în funcție de povestea cunoscută sau imaginată a fiecăruia. 	<p>Metode:</p> <ul style="list-style-type: none"> - conversația - explicația - citirea explicativă - jocul didactic - exercitiul <p>Mijloace:</p> <ul style="list-style-type: none"> - mini-cărticică - tabla - caiet special <p>Organizarea activității</p> <ul style="list-style-type: none"> - individual, frontal 	<p>observarea comportamentului elevilor</p> <p>aprecierea verbală</p>

6	Obținerea performanței	05/7 min	-elevii își vor prezenta lucrările prin cuvinte proprii	Metode: -conversația -explicatia -exercitiul Organizarea activitatii -individual	observarea comportamentului elevilor
7	Evaluare Activități libere	8 min	- elevii vor rezolva un puzzle cu personaje din povești cunoscute Se fac aprecieri individuale / frontale/de grup	Organizarea activității pe grupe Metode: -conversația -explicația -exercițiul	aprecierea verbală

ASPECTE PRIVIND UTILIZAREA PLATFORMEI EDUCATIONALE ÎN ACTIVITATEA DIDACTICĂ. EXEMPLE DE BUNE PRACTICI

Prof. Ardelean Klementina

Liceul Teoretic Ady Endre Oradea, Județul Bihor

Într-o societate aflată în permanentă schimbare, orice dezvoltare trece prin educație, astfel că sistemul de învățământ trebuie să se adapteze la noile schimbări și să vină în sprijinul noilor generații cu resurse și oferte care să răspundă acestor necesități ale formabililor, ce face practica imposibilă revigorarea procesului de învățământ fără implementarea tehnologiilor informaționale.

În contextual actual al secolului XXI se vehiculează tot mai mult termenul de pedagogie digitală care vizează folosirea tehnologiilor digitale în educație și aplicarea lor într-o perspectivă andragogică dar și pedagogică prin conceperea unor paradigme educaționale.

Aplicațiile, instrumentele sau platformele educaționale sunt o modalitate excelentă de a completa învățarea tradițională la clasă, oferind atât resurse și conținut digital pentru elevi și studenți, cât și spații virtuale pentru realizarea de activități educative diverse. Aceste aplicații, instrumente și platforme includ adesea caracteristici precum conținut interactiv, chestionare și jocuri, îndrumare și mentorat virtual și combinații ale acestora – parcursuri de învățare personalizate. Pot fi folosite pentru a ajuta elevii să învețe, să-și dezvolte abilități, să-și formeze atitudini – de la matematică și științe (STEM) până la arte și științe sociale. În plus, multe dintre aceste aplicații, instrumente și platforme includ funcții de consemnare a rezultatelor și analiză (comparativă), care le permit cadrelor didactice să monitorizeze progresul elevilor/ studenților și să măsoare eficacitatea intervențiilor educative.

Educatorul modern își reorganizează demersul instructiv-educativ, folosind un sistem de metode și mijloace de învățare moderne printre care și instruirea asistată de calculator (IAC). Atunci când elevul folosește singur calculatorul, din proprie inițiativă, el găsește doar informații dar atunci când se face sub îndrumarea unui cadru didactic, elevul dobândește cunoștințe temeinice este corect ghidat și informat, își formează deprinderi și priceperi.

Educația digitală presupune utilizarea diverse platforme de învățare și folosirea tehnologiilor moderne și instrumentele IT pentru învățare: calculator, tabletă dar mai ales telefoane cu sistem de operare android, IOS sau Windows iPhone, platforme precum Edmodo, Google classroom, Teams, cu scopul de a comunica între ei, de a socializa, de a învăța.

Utilizarea tehnologiei a devenit în ultima perioadă o necesitate, având scop final satisfacerea nevoilor de instruire ale elevilor, valorizând corelarea aspectelor tehnologice cu cele pedagogice.

Device-urile au facilitat inter conectivitatea și au facilitat accesul la informație, ele reprezentând de fapt o sursă de documentare mult mai rapidă și o cale de acces spre un nou stil de predare-învățare mult mai eficient.

Cadrele didactice inovează procesul educațional prin includerea tehnologiei în clasă, școală sau alte medii de învățare. Pentru un plus de relevanță, actualitate și eficiență în activitățile didactice, pot fi folosite diverse platforme, aplicații și instrumente online precum DuckDuckgo, dicționar/tezur Visuwords, Puzzlemaker, Maze Generator, Coogle, Wheel of Names, Pearltrees, StoryJumper, Rubistar, Kahoot și Miro.

O platformă online alternativă care crește în popularitate este Apple's App Store. La fel ca Google Play, App Store oferă o gamă largă de materiale educaționale atât de la editori consacrați, cât și de la autori independenți. Cu toate acestea, o caracteristică unică a App Store este concentrarea sa pe predarea abilităților de codificare – ceea ce îl face o platformă ideală pentru studenții care sunt interesați de programare sau de dezvoltare de aplicații digitale.

Alte platforme online populare pentru educație includ Amazon Kindle Direct Publishing (KDP), Coursera, edX (cunoscut anterior ca MIT OpenCourseWare), iTunes U, Udacity și YouTube Learning Platform. Fiecare dintre aceste platforme are propriul său set unic de caracteristici care o fac deosebit de potrivită pentru diferite tipuri de cursanți. De exemplu, KDP le permite autorilor să-și publice singuri cărțile fără a fi nevoiți să se ocupe de probleme de distribuție sau marketing; Coursera oferă cursuri pe o varietate de subiecte, de la inginerie la arte; edX oferă cursuri gratuite de la universități de top din întreaga lume; iTunes U permite utilizatorilor să exploreze cursurile universitare prin scurte clipuri video; Udacity oferă module de învățare interactive concepute special pentru profesioniștii în afaceri; și YouTube Learning Platform oferă lecții de dimensiuni mici pe o varietate de subiecte care pot fi accesate oricând folosind orice dispozitiv.

Softwer-ul didactic sau programul educațional, reprezintă un program informatic prin care se pot organiza deliberat situații de predare-învățare-evaluare.

Învățarea bazata pe metode tradiționale rămâne una dintre cele mai apreciate căi de învățare a noțiunilor teoretice. Dar interacțiunea dintre profesor si educabil s-a dovedit a fi cea mai eficientă și consolidarea conținuturilor învățării mai buna, prin învățarea asociată. Învățarea asociată este un program educațional formal sau non formal, care combină mediile digitale cu metodele tradiționale folosite la clasă.

Blended learning-ul este interacțiunea dintre profesor și elev prin intermediul tehnologiei. Elevii se pot bucura de o învățare personalizată folosind instrumente de învățare mixte. profesorii

pot interacționa cu elevii mai eficient prin monitorizarea creșterii calității actului instructiv-educativ și prin oferirea feedbackului instantaneu.

Acest tip de învățare permite elevilor să își personalizeze experiențele de învățare utilizând instrumente suplimentare, moderne și dincolo de sala de clasă. Acest tip de învățare pregătește elevii să lucreze în locuri de muncă bazate pe tehnologie iar profesorii își pot îmbunătăți lecțiile. Acesta este un mod modernizat de predare care are un impact pozitiv asupra experienței de formare a unui elev, prin această învățare mixtă se creează un echilibru între educația online și educația față în față, fapt care încurajează elevii să urmeze cursuri online de formare profesională.

Platforma e-learning - un soft complex care permite administrarea unui domeniu, gestionarea utilizatorilor pe domeniul respectiv, crearea și un management accesibil al cursurilor împreună cu activitățile și resursele asociate acestora, evaluarea online/offline sau autoevaluarea, comunicarea sincronă sau asincronă și multe altele.

Platformele electronice pentru e-learning oferă facilități de derulare a unor activități de învățare utilizând în mod exclusiv Internetul. Platformele electronice cooperative oferă în plus o serie de facilități referitoare la partajarea informațiilor între cursanți, posibilități de lucru în cooperare, posibilități de a crea discuții de grup pe diferite teme etc.

În general însă, orice platformă electronică trebuie să includă un spațiu public, care poate fi vizualizat de toți utilizatorii care beneficiază de un cont deschis pe platformă, în acest spațiu putând fi stocate documente cu caracter general sau informații de ultimă oră.

Variatatea programelor de e-learning este implicit dată de complexitatea conținutului pe care îl livrează. Platforme de tip e-learning: - Moodle - Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment; - Platforma AeL - Advanced eLearning; - MyKoolio.

Platformele de învățare online îmbunătățesc calitativ conținutul învățământului, conducând la ameliorarea procesului instructiv-educativ prin însușirea unor procese de învățare active și autonome, creșterea interesului elevilor pentru instruire, crearea unor medii noi de învățare formală sau non formală, individuală și în grup.

Prin intermediul platformei educaționale Wordwall, am reușit să fac lecțiile mult mai atractive. Elevii erau încântați că pot schimba aspectul jocurilor, ceea ce a contribuit la dezvoltarea creativității lor. Sub acoperișul etichetei de joc, am reușit să dezvolt diferite competențe, să le formez aptitudini și deprinderi utile.

În lecțiile de predare, am folosit de multe ori aplicația LearningApps. Am creat cont pentru clasa de elevi. Am avut posibilitatea de a vizualiza corectitudinea realizării sarcinilor propuse,

timpul realizării și numărul de elevi care au rezolvat corect. Prin intermediul acestei aplicații, elevul învață mult mai ușor prin descoperire și mai ales prin interactivitate. Spre deosebire de un profesor care trebuie să explice un subiect la cel puțin 20 de copii, neputând acorda atenție fiecărui elev în parte, aplicația permite individualizarea procesului didactic acordând atenție fiecărui elev.

Elevii percep folosirea aplicațiilor digitale ca pe un joc, nu simt că sunt evaluați, sunt relaxați și dornici de a interacționa și mai mult cu tehnologia digitală în mediul școlar. Aceste instrumente antrenează elevii în activități rapide de evaluare de cunoștințe, într-un mod plăcut.

Avantajele utilizării tehnologiei sunt evidente. Computerele au o capacitate de stocare a informației care depășește evident posibilitățile oricărui alt sistem cu aceeași funcționalitate, inclusiv a bibliotecilor (bibliotecile virtuale au ajuns la un volum de informație enorm, fără a necesita infrastructură fizică, precum în cazul bibliotecilor convenționale).

Utilizarea resurselor tehnologice și a mediilor electronice în mediul școlar, pe lângă cele tradiționale, poate duce la o îmbunătățire majoră a actului de învățare. O folosire adecvată și atentă a acestor instrumente poate crește eficiența comunicării profesor-elev, poate, de asemenea, să stimuleze motivația și munca individuală a elevului, poate amplifica caracterul dinamic, creativ și activ al lecțiilor.

Capacitatea de a transfera informație, rapid și ieftin, indiferent de distanța fizică, în timp real, este un avantaj incontestabil, ceea ce permite sistemelor informatice să devină o completare deosebit de eficientă a bibliotecilor clasice (sau chiar să le înlocuiască, acolo unde nu există posibilitatea fizică a existenței unei biblioteci tradiționale), iar volumul datelor/informațiilor transmise este considerabil.

Instruirea de tip e-learning constă în folosirea platformelor și portalurilor educaționale, a tehnologiilor și resurselor digitale. Acestea îmbunătățesc calitatea și modul de prezentare a conținuturilor de învățare sau modul de evaluare și verificare a noțiunilor însușite, având ca scop principal ameliorarea procesului instructiv-educativ și creșterea implicării și interesului elevilor pentru instruire, prin asimilarea și utilizarea unor procedee și modalități de învățare active și independente, precum și prin realizarea unor contexte noi de învățare formală sau informală, independentă sau în cooperare cu alții.

În concluzie, platformele educaționale oferă oportunități de învățare, instruire și programe cu ajutorul mijloacelor electronice care sunt pe placul elevilor. De asemenea, platformele e-learning sunt ușor accesibile, stimul pentru învățare, interacțiune și colaborare.

Trebuie de menționat faptul că E-learningul nu dorește să înlocuiască sistemele educaționale tradiționale, ci să întărească procesul de învățare. Platformele educaționale oferă oportunități de învățare, instruire și programe cu ajutorul mijloacelor electronice care sunt pe placul elevilor și studenților.

Instrumentele digitale au o importanță deosebită în educația și formarea elevilor. Prin intermediul lor, învățarea continuă dincolo de școală, se creează o interacțiune umană profundă. Elevii capătă curajul de a învăța și a lucra independent. Aceste instrumente digitale permit exprimarea creativității cadrelor didactice.

Integrarea lor în diferite etape ale lecțiilor contribuie la crearea unor contexte educaționale de calitate, interactive, care susțin o învățare activă, o învățare care ține cont de interesele elevilor, reușind să le capteze atenția și să le ofere un feedback rapid.

Bibliografie:

<https://ccdar.ro/wp-content/uploads/2022/03/BENEFICIILE-UTILIZARII-PLATFORMELOR-E-LEARNING-IN-PREDARE-INVATARE.pdf>

<https://edict.ro/rolul-platformelor-educationale/>

<https://edict.ro/utilizarea-platformelor-online-in-activitatea-didactica/>

<https://educatia-digitala.ro/aplicatii-instrumente-si-platforme-educationale/>

<https://educatia-digitala.ro/platforme-online-pentru-educatie-experimentul-ariadna/>

<https://www.didactic.ro/revista-cadrelor-didactice/inva-area-eficienta-prin-utilizarea-platformelor-educa-ionale>

<https://library.usmf.md/sites/default/files/inline-files/PP%20Prezentare%20Platforme%20educa%C8%9Bionale.pdf>

<https://iteach.ro/experientedidactice/platforme-e-learning-si-rolul-lor-in-invatare-platforma-kidibot>

<https://revistaeducatie.ro/wp-content/lic/informatica/UTILIZAREA-PLATFORMEI-EDUCA%C8%9AIONALE-%C3%8EN-ACTIVITATEA-DIDACTIC%C4%82.pdf>

Inovația digitală în educație , provocări și soluții pentru formarea cetățenilor responsabili – exemple de bune practici

Prof. Armășoiu Roxana Adina

Școala Gimnazială Godinești

Inovația digitală a transformat semnificativ educația prin apariția de noi metode de predare-învățare dar și a resurselor variate .

Exista o serie de exemple de bune practici in care tehnologia a fost utilizată eficient pentru a îmbunătăți procesul educațional :

Platformele de învățare online (e-learning) , de exemplu platforma duolingo . Duolingo este o aplicație foarte utilă pentru învățarea limbilor străine care utilizează gamificarea pentru a îi motiva pe utilizatori să învețe constant și eficient .

Tipul acestei platforme democratizează educația si oferă acces la cursuri de calitate din orice zona geografică și in același timp permite o învățare personalizată și flexibilă .

Învățarea prin jocuri și gamificare, de exemplu platforma Kahoot, care permite profesorilor să creeze teste și chestionare interactive transformând evaluările într-un joc competitiv, ceea ce crește și implicarea elevilor.

Acest tip de platformă face învățarea mai interactivă și mai distractivă, motivează elevii să participe activ la lecții și să dezvolte abilități critice prin colaborare și competiție sănătoasă.

Realitatea augmentată și realitatea virtuală. Google Expeditions este o platformă educațională care utilizează realitatea virtuală pentru a oferi excursii virtuale în locuri istorice, muzee sau în spațiu, oferind o experiență impresionantă de învățare.

Acest tip de platformă permite explorarea unor medii care altfel ar fi greu accesibile sau costisitoare, acestea stimulează curiozitatea și învățarea vizuală prin experiențe imersive.

Învățarea bazată pe proiecte și colaborare online . Google Classroom este o platformă de colaborare care permite profesorilor să distribue teme, să comunice cu elevii și să ofere feedback în timp real. Elevii pot lucra în grupuri la proiecte sau să partajeze resurse si informații prin Google Drive.

Acest tip de platforme promovează munca în echipă, gestionarea eficientă a timpului și învățarea prin colaborare, abilități esențiale pentru succesul în carieră.

Roboți și programare. Code.org este o platformă non-profit care promovează educația în programare oferind cursuri gratuite pentru elevi de toate vârstele cu scopul de a populariza alfabetizarea digitală și codarea.

Impactul acestor platforme educationale este de a introduce elevii in programare si robotica pregătindu-i pentru cerințele pieței muncii viitoare si dezvoltându-le abilități tehnice și de rezolvare a problemelor.

Utilizarea resurselor educaționale deschise . OER Commons este o platformă ce oferă acces la resurse educaționale deschise, cum ar fi cursuri, manuale, articole etc, disponibile gratuit, sprijinind învățarea colaborativă și partajarea de cunoștințe între profesori și elevi.

Acest tip de platforme promovează accesul liber la educație și permit personalizarea experienței de învățare pentru fiecare elev in parte de altfel adaptând-o la nevoile și ritmul său.

Bibliografie

UNESCO (2020), Education in post-covidworld,nine ideas for public actions , Paris

**PLAN DE MĂSURI REMEDIALE DESTINATE
SPORIRII CALITĂȚII PERFORMANȚELOR ȘCOLARE a CLS a VIII-a B
AN ȘCOLAR 2024-2025**

LICEUL ȘTEFAN D.LUCHIAN ȘTEFĂNEȘTI

NR. crt	MĂSURA	INDICATORI
1.	Analiza rezultatelor obținute la Simularea din 10.12.2024 ; argumentarea răspunsurilor prin exemple și contraexemple	Raport de analiză a rezultatelor simulării Situția rezultatelor obținute prof. Aruști Florentina Crenguța
2.	Urmărirea progresului școlar al elevilor, realizarea unor analize comparative: - note evaluare initiala - evaluare nationala judeteana-evaluare nationala-simulare-17 martie-2025 - modulul III – modulul IV	Analize comparative
4.	Elaborarea riguroasă a unor fișe de lucru individuale specifice categoriilor de competențe la care elevul prezintă lacune. Aprofundarea acelor puncte slabe la care elevii au făcut dovada slabei pregătiri. Organizarea activității de învățare pe grupe de elevi, în funcție de valențele educative, în funcție de posibilitățile intelectuale diferite ale elevilor, în funcție de nivelul de cunoștințe ale elevilor. Ierarhizarea și diferențierea sarcinilor didactice.	Fișe de lucru diferențiate Fișe de lucru diferențiate
5.	Includerea celor ZECE MINUTE DE ORTOGRAFIE în cadrul orelor de Limba și literatura română	Fișe de lucru diferențiate

6.	Stabilirea orarului pentru orele de pregătire suplimentară Desfășurarea orelor de pregătire suplimentară după o tematică bine stabilită.	Orarul de pregătire suplimentară pentru examenul de testare națională Tabele de prezență la orele de pregătire suplimentară Tematica orelor de pregătire suplimentară.
7.	Organizarea a cel puțin o simulare lunară până la 17 martie 2025-Evaluare Națională-simulare	Teste de simulare a examenului de testare națională
8.	Activități de monitorizare a frecvenței elevilor atât la orele de curs, cât și la orele de pregătire suplimentară. Motivarea elevilor pentru implicarea lor în procesul învățării prin desfășurarea unor activități didactice complexe care să stimuleze interesul pentru învățare – folosirea metodelor activ-participative, asigurarea unui cadru propice învățării, sistem echitabil de recompense – sancțiuni pozitive.	Cataloage de prezență la orele de pregătire suplimentară
9.	Lectoratul cu părinții. Informarea părinților despre rezultatele Simulărilor și traseul remedial care se impune pentru fiecare elev. Prezentarea rezultatelor obținute în urma simulărilor	Observații în caietele elevilor Procese-verbale de la ședințele cu părinții
10.	Monitorizarea activităților propuse în Planul de măsuri din școală.	Raport la final de modul

Prof. Aruști Florentina Crenguța

**Proiect didactic „Modalități de integrare a copiilor cu CES în învățământul de masă
Baciu Mihaela
Școala Gimnazială Regina Maria , Vintileasca**

Clasa: a II-a

Obiectul: Comunicare în limba română

Subiectul: Alcătuirea unui text după imagini;

Tipul lecției: formare de priceperi și deprinderi;

Obiective de referință:

- Să redacteze texte scurte pe baza unui suport vizual;
- Să scrie corect, lizibil și îngrijit texte;
- Să manifeste interes pentru redactarea corectă și îngrijită a textului;
- Să manifeste interes față de mesajul partenerului de dialog;

Obiective de referință:

- Să alcătuiască un text pe baza imaginilor prezentate (minim 6 propoziții – maxim 10 propoziții);
- Să respecte regulile de comunicare în grup;
- Să citească textele alcătuite;
- Să respecte criteriile de alcătuire a unui text;

Sarcina pentru elevul cu ADHD

- Să completeze tabelul dat conform criteriilor precizate în tabel (pentru minim două echipe – maxim patru echipe);
- Să premieze echipa (sau echipele) câștigătoare – **ca recompensă**;

Strategii didactice:

- **Metode:** conversația, explicația, exercițiul, problematizarea, jocul didactic;
- **Mijloace:** imagini, stimulente, planșe cu reguli ale clasei și cu reguli de comunicare în grup;

Nr. crt.	Etapile secvenței de activitate	Activitatea învățătoarei	Activitatea elevilor	
1.	Introducerea în activitate	Care sunt regulile clasei noastre? 1. Nu mâncăm în timpul orei! 2. Nu deranjăm colegii! 3. Vorbim doar atunci când suntem întrebați! 4. Păstrăm băncile curate! 5. Respectă-l pe cel de lângă tine pentru că numai așa vei reuși să te respecti pe tine!	Elevii enunță regulile stabilite de comun acord.	exer

2.	Discutii pregatitoare	<p>6. Nu lovim colegii!</p> <p>Ce am învățat ora trecută la limba română?</p> <p>Cum alcătuim un text după imagini?</p> <p>Cum trebuie să fie formulate propozițiile? Ce puteți folosi într-o propoziție ca să fie frumoasă?</p> <p>Cum trebuie să fie propozițiile într-un text?</p> <p>Cum trebuie să scriem propozițiile în text?</p> <p>Să respectăm criteriile de așezare a textului în pagină, să dăm nume personajelor din text, titlul să se potrivească ideilor textului.</p>	<p>(.....să alcătuim un text după imagini.)</p> <p>(...Formulăm câte una , două sau trei propoziții pentru fiecare imagine.) (... clar și frumos.) (...expresii frumoase.)</p> <p>(să se lege între ele prin înțeles.) (... una în continuarea celeilalte.)</p>	conv expl
3.	Anunțarea temei	Veți alcătui texte după imagini.		
4.	Prezentarea optimă a noului conținut	<p>Vom forma echipe în funcție de culoarea bomboanelor extrase din pungă.</p> <p>1) Echipa Ursuleților; 2) Echipa Albinuțelor; 3) Echipa Șoriceilor; 4) Echipa Iepurașilor</p> <p>Dintr-un plic se extrag bilete cu numele echipei corespunzătoare fiecărui grup constituit.</p> <p>Echipele câștigătoare vor fi cele care vor respecta criteriile precizate în tabel: (Voi explica desfășurarea jocului didactic – regulile.)</p> <p>Se enunță regulile de comunicare în grup: 1) Fiecare părere trebuie ascultată! 2) Nimeni nu este întrerupt! 3) Nimeni nu este criticat!</p>	<p>Elevii se grupează pe echipe.</p> <p>Elevii lucrează pe echipe. Se urmărește predominant modul de relaționare între membrii echipei în care este integrat elevul cu ADHD.</p>	J exer prob

5.	Obținerea performanței	<table border="1" data-bbox="523 465 1123 878"> <thead> <tr> <th data-bbox="523 465 635 542">Criterii</th> <th data-bbox="635 465 769 542">URSU LEȚII</th> <th data-bbox="769 465 893 542">ALBI NUȚE</th> <th data-bbox="893 465 1008 542">IEPU RAȚI</th> <th data-bbox="1008 465 1123 542">ȘORI CEII</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="523 542 635 618">anotimp</td> <td data-bbox="635 542 769 618"></td> <td data-bbox="769 542 893 618"></td> <td data-bbox="893 542 1008 618"></td> <td data-bbox="1008 542 1123 618"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="523 618 635 766">Cel puțin două pers.</td> <td data-bbox="635 618 769 766"></td> <td data-bbox="769 618 893 766"></td> <td data-bbox="893 618 1008 766"></td> <td data-bbox="1008 618 1123 766"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="523 766 635 878">Titlu potrivit</td> <td data-bbox="635 766 769 878"></td> <td data-bbox="769 766 893 878"></td> <td data-bbox="893 766 1008 878"></td> <td data-bbox="1008 766 1123 878"></td> </tr> </tbody> </table> <p data-bbox="523 990 1123 1357">Fiecare echipă își alege câte un reprezentant care va veni pe scaunul povestitorului și va citi textul. Voi numi un copil care va completa în tabel dacă s-au respectat criteriile, iar dacă este atent va primi drept recompensă să premieze echipa (sau echipele) câștigătoare- le va prinde în piept câte un simbol al echipei. (sarcina didactica pentru elevul cu ADHD)</p> <p data-bbox="523 1469 1123 1644">Se vor face aprecieri pozitive asupra modului în care au lucrat copiii, în special asupra modului de participare la oră a elevului cu hiperactivitate cu deficit de atentie.</p>	Criterii	URSU LEȚII	ALBI NUȚE	IEPU RAȚI	ȘORI CEII	anotimp					Cel puțin două pers.					Titlu potrivit						dida
Criterii	URSU LEȚII	ALBI NUȚE	IEPU RAȚI	ȘORI CEII																				
anotimp																								
Cel puțin două pers.																								
Titlu potrivit																								
6.	Incheierea activitatii																							

Clasa 11a B
An școlar 2023/2024

**RESPECTĂM REGULI,
SCHIMBĂM
MENTALITĂȚI!**

Conținutul activității

Activitatea va fi structurată pe trei părți componente

1. Concurs de afișe – muncă în echipă
2. Conceperea și aplicare unui chestionar – muncă colectivă
3. Activitate – „Compania mea” – muncă individuală

Modul de organizare

Individual

Echipe de 2 membri

Colectivă

BE THE
Energy
YOU
WANT TO
Attract

CONCURSUL DE MATERIALE PROMOȚIONALE

Obiective:

1. Promovarea importanței proprietății industriale și a drepturilor de autor prin promovarea zilei de 26 aprilie ca și Ziua Internațională a Proprietății Intelectuale
2. Dezvoltarea competențelor antreprenoriale, prin informare și concepere de materiale promoționale în vederea promovării unui eveniment

Ziua Mondiala a Proprietatii Intelectuale

PARCUL CENTRAL
EVENIMENT
26
APRILIE
CLUJ-NAPOCA

ZIUA INTERNATIONALA A PROPRIETATII INTELECTUALE

CERCETARE

CULTURA

GANDIRE CRITICA

AUTOREFLECTIE

PROGRES

“Descopera,inalta-
te,straluceste:Inelegenta ta este
fara limite”

B
A
B
I
I
D
A
N
A
G
E
O
R
G
I
A
N
A
C
R
I
Ș
A
N
A



**Babii Dan
&
Fetco Ion**

CELEBRAREA
ZILEI
INTERNATIONALE
ALE A
PROPRIETATII
INTELECTUALE

"ALĂTURĂ-TE NOUĂ ÎN CELEBRAREA
ZILEI INTERNAȚIONALE A
PROPRIETĂȚII INTELLECTUALE! ÎN
ACEASTĂ ZI SPECIALĂ,
RECUNOAȘTEM CONTRIBUȚIILE
INESTIMABILE ALE CREATIVITĂȚII ȘI
INOVAȚIEI LA PROGRESUL NOSTRU
GLOBAL. DESCOPERĂ POVESTEA DIN
SPATELE FIECĂREI IDEI ȘI
SĂRBĂTOREȘTE DIVERSITATEA ȘI
ORIGINALITATEA ÎN LUMEA NOASTRĂ
CREATIVĂ. HAI SĂ PUNEM ÎN
VALOARE ȘI SĂ PROTEJĂM MUNCA
INTELIGENȚEI UMANE!
#WORLDIPDAY"

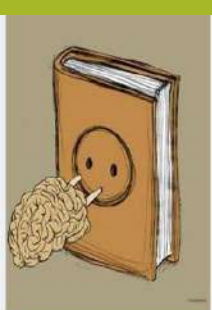
Bălteanu Andrei & Zirbo Flaviu

Ziua Internațională A proprietății intelectuale

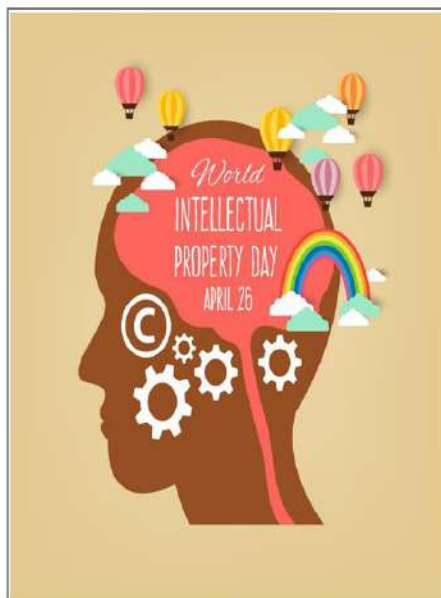


Alătura-te nouă , aici recunoaștem creativitatea



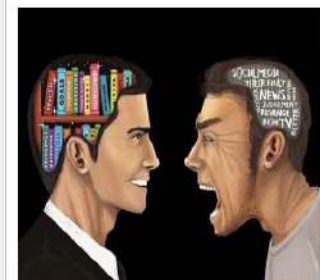


ZIUA MONDIALĂ A PROPRIETĂȚII INTELECTUALE



- ❑ Din anul 2000, în calendarul ONU a fost inclusă o nouă sărbătoare: Ziua Mondială a Proprietății Intellectuale.
- ❑ Ziua de 26 aprilie este celebrată de OMPI și de statele membre, constituind o oportunitate pentru sensibilizarea publicului asupra rolului și contribuției proprietății intelectuale la dezvoltarea economică, socială și culturală a țărilor lumii.

MOTTO echipă: „O educație bună este izvorul întregului bine din lume”



Buynaru Andreea & Burnete Bianca

ZIUA MONDIALĂ A PROPRIETĂȚII INTELECTUALE,



"INVENTĂM, INOVĂM,
PROTEJĂM: ZIUA
PROPRIETĂȚII
INTELECTUALE, 26
APRILIE, SĂ
CELEBRĂM
CREATIVITATEA
GLOBALĂ!". -SLOGAN



Ziua Mondială a Proprietății Intellectuale, de pe 26 aprilie, marchează importanța inovației și creativității în lumea modernă. Această zi promovează respectul pentru drepturile de proprietate intelectuală, stimulând inventivitatea și protejând munca intelectuală. Evenimente globale subliniază contribuțiile semnificative ale creatorilor la progresul societății și încurajează conștientizarea asupra importanței respectării drepturilor de autor, mărcilor și brevetelor.



Această zi oferă o platformă pentru a reflecta asupra rolului esențial pe care proprietatea intelectuală îl joacă în susținerea inovației și creativității globale.



ZIUA MONDIALĂ A PROPRIETĂȚII INTELECTUALE



Cu ocazia Zilei Mondiale a Proprietății Intellectuale, să celebrăm contribuțiile creativității și imaginației în formarea lumii noastre moderne. Protejarea și promovarea drepturilor intelectuale ne încurajează să inovăm și să construim un viitor mai prosper.

26 aprilie

Chitiul Bianca
&
Jimborean
Carina

ZIUA MONDIALĂ A PROPRIETĂȚII INTELCTUALE

respect

gândire critica

succes

creativitate

26 aprilie

În Ziua Mondială a Proprietății Intelectuale, să celebrăm creativitatea și inovația, forțele care ne conduc către progresul și prosperitatea globală. Fie ca această zi să ne amintească să apreciem și să protejăm munca și ideile care ne îmbogățesc viețile și ne inspiră să visăm mai mare.

Corpodean Estera &
Bota Laura



Ziua Intelectualității este sărbătorită în România pe 26 ianuarie. Este o ocazie de a recunoaște și aprecia contribuția persoanelor care se dedică cercetării, culturii și educației în diverse domenii intelectuale.

Dragoste pură
Judecată Logică



Inteligență
Gândire Rațiune



Dehelean Matei & Todor Mihnea



Ziua Intelectualității este sărbătorită în România pe 26 ianuarie. Este o ocazie de a recunoaște și aprecia contribuția persoanelor care se dedică cercetării, culturii și educației în diverse domenii intelectuale.

Dragoste pură
Judecată Logică



Inteligență
Gândire Rațiune

ZIUA MONDIALĂ A PROPRIETĂȚII INTELECTUALE



Inovație protejată, idei cultivate
- Ziua Mondială a Proprietății
Intellectuale, inspirația pentru
progres!

ZIUA MONDIALĂ A PROPRIETĂȚII INTELECTUALE



“Sărbătorim inovația și
creativitatea” pe 26 aprilie
- Ziua Mondială a
Proprietății Intellectuale
:Protejând ideile,
inspirând viitorul



An de an, la 26 aprilie, se
marchează ziua mondială
a proprietății intelectuale.

Sărbătoarea a fost inclusă
în calendarul ONU în anul
2000, la inițiativa Chinei.

Momentul este un prilej de
încurajare a inovației și
creativității.

**Grindean
Ana
&
Berciu
Darius**

Lehene Luca
&
Neag Călin

26 Aprilie

Ziua mondială
a
proprietății
intelectuale



"Proprietatea intelectuală este comoara ascunsă a gândurilor, iar copyright-ul este harta care-i păstrează secretele."



26 Aprilie

Ziua mondială
a
proprietății
intelectuale



"Proprietatea intelectuală este comoara ascunsă a gândurilor, iar copyright-ul este harta care-i păstrează secretele."



26 aprilie

intelepciune

succes

intelectualitate



Ziua Intelectualității
 Personală este o
 sărbătoare dedicată
 promovării și
 aprecierii
 Intelectualilor și a
 contribuției lor la
 dezvoltarea lor.



Mărginean Denis &
 Meseșan Timotei

26 Aprilie
Ziua Mondială a Proprietății Intelectuale



În fiecare an, pe 26 aprilie, celebrăm creativitatea și inovația, dar și drepturile de autor care le protejează. Astăzi, vă chemăm să vă alăturați eforturilor noastre de a combate pirateria și de a proteja munca și drepturile autorilor din întreaga lume.



Copyright

[ˈkă-pē-.rīt]

The legal right of the owner of intellectual property.



**CÂȘTIGĂTORI:
Verba Tibor & Pașca Iacob**

26 APRILIE

Ziua Intelectualitatii

ZIUA INTELECTUALITATII - 26 APRILIE



Un intelectual este o persoană care se angajează în gândire critică, cercetare și autorefecție pentru a avansa discuțiile

Despre Intelectualitatea

Rolul intelectualului constă în a avea curajul intelectual de a se transcende și de a trece de la particular la general pentru a pregăti schimbarea, de a-i convinge pe cei din jur să conștientizeze nevoia de înțelepciune și moralitate.

Intelectualitatea Nationala

Misiunea intelectualității la nivel național poate deveni ipotetică, deoarece poate asigura realizarea intereselor naționale.



Pop Cristian
Veres Ayan

**Pop Cristian
&
Veres Ayan**

**ZIUA MONDIALA A PROPRIETATII
INTELECTUALE**

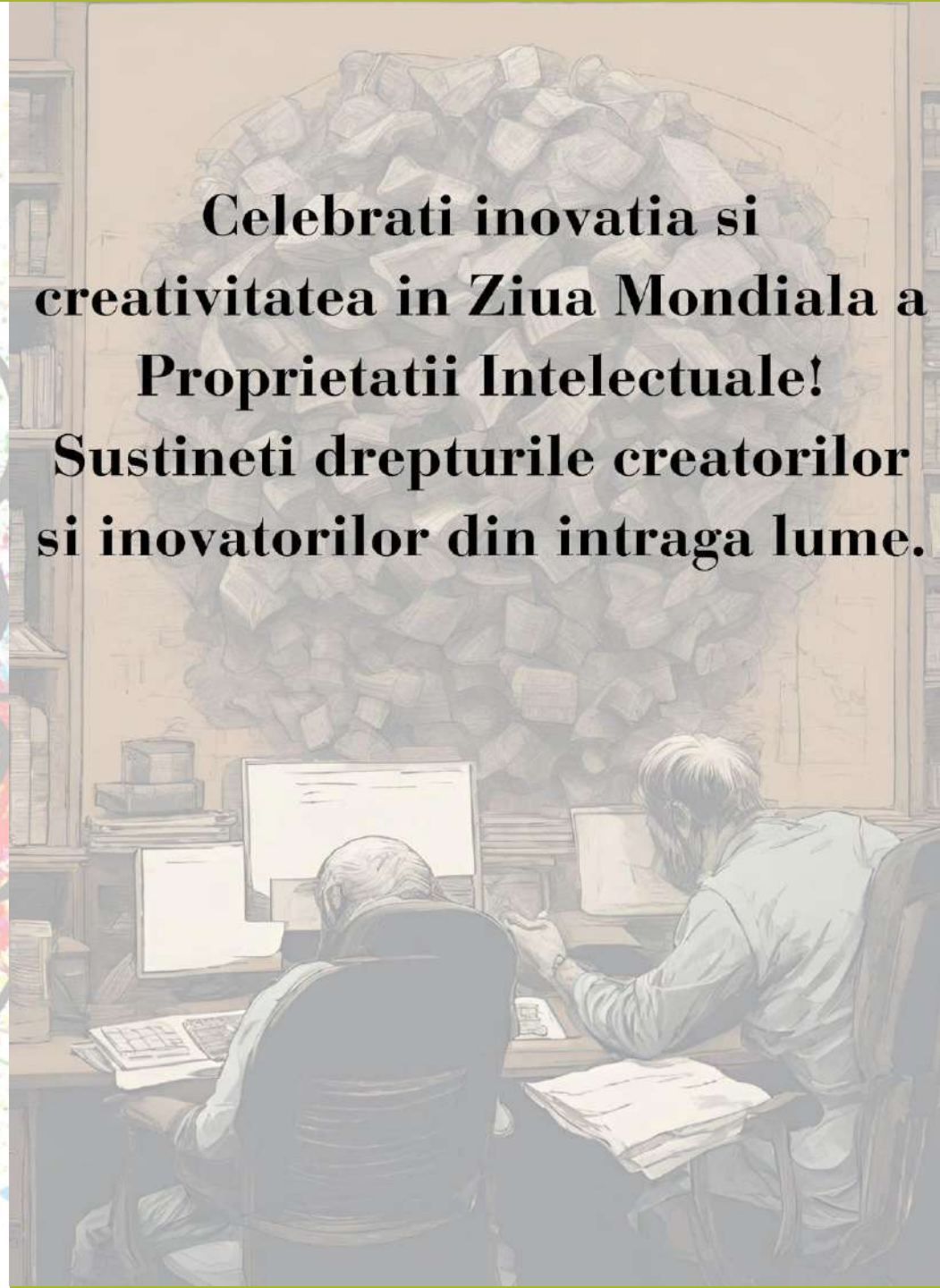
Inovatia si creativitatea ne deschid calea catre un viitor mai bun!

**26
APRILE**

- **Educatie si formare in domeniul proprietatii intelectuale**
- **Cresterea constientizarii cu privire la importanta proprietatii intelectuale**
- **Acces echitabil la produse si servicii inovatoare**

**Celebrati inovatia si
creativitatea in Ziua Mondiala a
Proprietatii Intelectuale!
Sustineti drepturile creatorilor
si inovatorilor din intraga lume.**

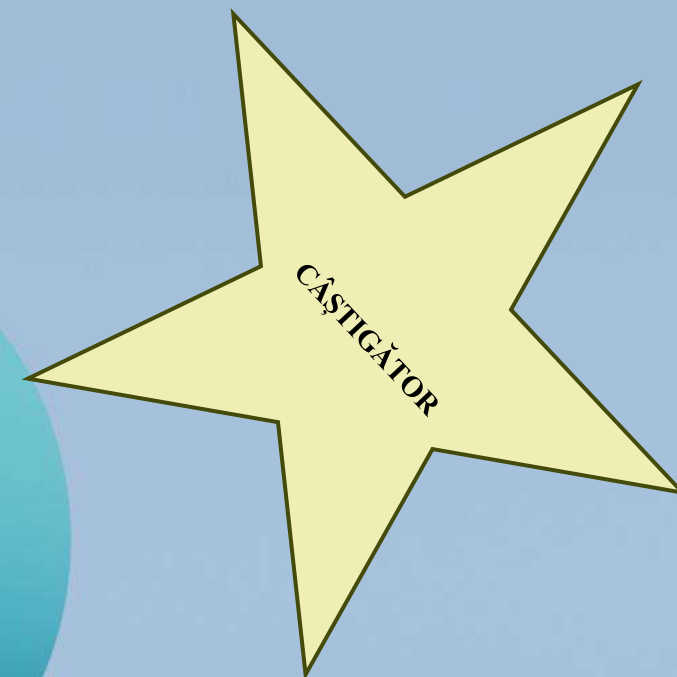
**Șucar
Larisa
&
Mihaly
Larisa**



Ziua Internațională a Drepturilor de Autor - 26 aprilie

Alătură-te Luptei împotriva Pirateriei!

În fiecare an, pe 26 aprilie, celebrăm creativitatea și inovația, dar și drepturile de autor care le protejează. Astăzi, vă chemăm să vă alăturați eforturilor noastre de a combate pirateria și de a proteja munca și drepturile autorilor din întreaga lume.



CONCEPEREA ȘI APLICAREA UNUI CHESTIONAR

Obiective:

1. promovarea unei atitudini responsabile în raport cu mediul firmei, prin informarea elevilor asupra importanței respectării regulilor
2. determinarea nivelului de acceptare a regulilor în viața personală și profesională și a importanței acestora în succesul personal și profesional
3. dezvoltarea competențelor antreprenoriale, prin realizarea unui studiu de piață, cu scopul culegerii de informații relevante pentru obiectivele activității
4. dezvoltarea unei atitudini motivaționale și competitive în cadrul unei echipe de lucru, în vederea atingerii unui obiectiv



Proprietatea Intelectuală

SE ÎMPARTE ÎN:

Proprietate Industrială	Drepturi de autor
<ul style="list-style-type: none">• mărci• brevete• modele de utilitate• desene și modele industriale	<ul style="list-style-type: none">• picturi• sculpturi• scrieri literare• piese muzicale

26 Aprilie

Ziua Internațională a Proprietății Intelectuale

STUDIU DE PIAȚĂ REALIZAT PE UN EȘANTION DE
500 PERSOANE DE DIFERITE CATEGORII DE
VÂRSTĂ, REALIZAT CU SCOPUL DE A DETERMINA
NIVELUL DE ACCEPTARE ȘI AL IMPORTANȚEI
REGULILOR ÎN VIAȚĂ ȘI ÎN PROFESIE

„RESPECTĂM REGULI, SCHIMBĂM MENTALITĂȚI!”

Studiu de piață realizate de clasa a 11 a B

(Întregul chestionar aparține elevilor. Fiecare întrebare a fost gândită și regândită. Nici o întrebare nu aparține profesorului coordonator)

Prof. coordonator: Bianca Anișoara Băieș

Rolul și importanța regulilor în succesul unei firme

1. Cum apreciați importanța stabilirii și respectării unor reguli clare în cadrul unei companii și atingerea succesului?
2. Credeti că regulile existente sunt mai eficiente sau ar trebui să existe un echilibru între flexibilitatea și stabilitatea aplicării?
3. Cum considerați că regulile contribuie la creșterea unei culturi organizatorice pozitive și coezive?
4. Care sunt, în opinia dvs, cele mai esențiale reguli pe care trebuie să le aibă o companie?
5. Cum influențează respectarea regulilor transparența și integritatea unei firme?

Reguli în școală

1. Pe o scară de la 1 la 5 apreciați cât de important este educarea prin reguli.

2. De unde credeti că trebuie să fie implementate regulile în școală?

a) guvernul b) școală / părinți
c) universitate d) școală / părinți
e) familie f) prieteni g) alt loc

3. Pentru dumneavoastră respectul regulilor este important în viața școlară?

4. Ce rol credeti că joacă regulile în viața școlară?

1. Au importanță regulile în viața școlară?

2. Ce reguli ar trebui să aibă școlile pentru educarea copiilor?

3. Cât de des imediat legată regulile?

4. Credeti că regulile pot ajuta la creșterea performanței școlare?

5. Ce înțelegem prin reguli în școală?

6. Credeti că regulile pot ajuta la creșterea interesului pentru învățare?

7. Credeti că regulile pot ajuta la creșterea responsabilității școlare?

8. Credeti că regulile pot ajuta la creșterea respectului față de profesori și colegi?

9. Credeti că regulile pot ajuta la creșterea siguranței în școală?

10. Ce alte reguli credeți că ar fi importante în școală?

regulile în cadrul unei companii?

care este principalul scop al regulilor în cadrul unei companii?

Controlul strict al angajaților

Optimizarea proceselor și eficiența operațională

Limitarea creativității în echipă

Creșterea transparenței și comunicării

Creșterea responsabilității individuale

Creșterea respectului față de colegi și clienți

Creșterea siguranței în locul de muncă

Creșterea loialității față de companie

Creșterea performanței individuale și a echipei

Creșterea stabilității financiare a companiei

Creșterea atractivității companiei ca loc de muncă

Creșterea motivației angajaților

Creșterea capacității de rezistență la stres

Creșterea abilității de lucru în echipă

Creșterea abilității de comunicare

Creșterea abilității de negociere

Creșterea abilității de gestionare a conflictelor

Creșterea abilității de gestionare a schimbărilor

Creșterea abilității de gestionare a riscurilor

Creșterea abilității de gestionare a resurselor

Creșterea abilității de gestionare a timpului

Creșterea abilității de gestionare a informațiilor

Creșterea abilității de gestionare a relațiilor

Creșterea abilității de gestionare a proiectelor

Creșterea abilității de gestionare a activității zilnice

Creșterea abilității de gestionare a activității săptămânale

Creșterea abilității de gestionare a activității lunare

Creșterea abilității de gestionare a activității trimestriale

Creșterea abilității de gestionare a activității anuale

regulile în cadrul unei companii?

care este principalul scop al regulilor în cadrul unei companii?

Controlul strict al angajaților

Optimizarea proceselor și eficiența operațională

Limitarea creativității în echipă

Creșterea transparenței și comunicării

Creșterea responsabilității individuale

Creșterea respectului față de colegi și clienți

Creșterea siguranței în locul de muncă

Creșterea loialității față de companie

Creșterea performanței individuale și a echipei

Creșterea stabilității financiare a companiei

Creșterea atractivității companiei ca loc de muncă

Creșterea motivației angajaților

Creșterea capacității de rezistență la stres

Creșterea abilității de lucru în echipă

Creșterea abilității de comunicare

Creșterea abilității de negociere

Creșterea abilității de gestionare a conflictelor

Creșterea abilității de gestionare a schimbărilor

Creșterea abilității de gestionare a riscurilor

Creșterea abilității de gestionare a resurselor

Creșterea abilității de gestionare a timpului

Creșterea abilității de gestionare a informațiilor

Creșterea abilității de gestionare a relațiilor

Creșterea abilității de gestionare a proiectelor

Creșterea abilității de gestionare a activității zilnice

Creșterea abilității de gestionare a activității săptămânale

Creșterea abilității de gestionare a activității lunare

Creșterea abilității de gestionare a activității trimestriale

Creșterea abilității de gestionare a activității anuale

1. Cum apreciați importanța regulilor în viața școlară?

2. Ce reguli ar trebui să aibă școlile pentru educarea copiilor?

3. Cât de des imediat legată regulile?

4. Credeti că regulile pot ajuta la creșterea performanței școlare?

5. Ce înțelegem prin reguli în școală?

6. Credeti că regulile pot ajuta la creșterea interesului pentru învățare?

7. Credeti că regulile pot ajuta la creșterea responsabilității școlare?

8. Credeti că regulile pot ajuta la creșterea respectului față de profesori și colegi?

9. Credeti că regulile pot ajuta la creșterea siguranței în școală?

10. Ce alte reguli credeți că ar fi importante în școală?

regulile în cadrul unei companii?

care este principalul scop al regulilor în cadrul unei companii?

Controlul strict al angajaților

Optimizarea proceselor și eficiența operațională

Limitarea creativității în echipă

Creșterea transparenței și comunicării

Creșterea responsabilității individuale

Creșterea respectului față de colegi și clienți

Creșterea siguranței în locul de muncă

Creșterea loialității față de companie

Creșterea performanței individuale și a echipei

Creșterea stabilității financiare a companiei

Creșterea atractivității companiei ca loc de muncă

Creșterea motivației angajaților

Creșterea capacității de rezistență la stres

Creșterea abilității de lucru în echipă

Creșterea abilității de comunicare

Creșterea abilității de negociere

Creșterea abilității de gestionare a conflictelor

Creșterea abilității de gestionare a schimbărilor

Creșterea abilității de gestionare a riscurilor

Creșterea abilității de gestionare a resurselor

Creșterea abilității de gestionare a timpului

Creșterea abilității de gestionare a informațiilor

Creșterea abilității de gestionare a relațiilor

Creșterea abilității de gestionare a proiectelor

Creșterea abilității de gestionare a activității zilnice

Creșterea abilității de gestionare a activității săptămânale

Creșterea abilității de gestionare a activității lunare

Creșterea abilității de gestionare a activității trimestriale

Creșterea abilității de gestionare a activității anuale

1. Cum apreciați importanța regulilor în viața școlară?

2. Ce reguli ar trebui să aibă școlile pentru educarea copiilor?

3. Cât de des imediat legată regulile?

4. Credeti că regulile pot ajuta la creșterea performanței școlare?

5. Ce înțelegem prin reguli în școală?

6. Credeti că regulile pot ajuta la creșterea interesului pentru învățare?

7. Credeti că regulile pot ajuta la creșterea responsabilității școlare?

8. Credeti că regulile pot ajuta la creșterea respectului față de profesori și colegi?

9. Credeti că regulile pot ajuta la creșterea siguranței în școală?

10. Ce alte reguli credeți că ar fi importante în școală?

regulile în cadrul unei companii?

care este principalul scop al regulilor în cadrul unei companii?

Controlul strict al angajaților

Optimizarea proceselor și eficiența operațională

Limitarea creativității în echipă

Creșterea transparenței și comunicării

Creșterea responsabilității individuale

Creșterea respectului față de colegi și clienți

Creșterea siguranței în locul de muncă

Creșterea loialității față de companie

Creșterea performanței individuale și a echipei

Creșterea stabilității financiare a companiei

Creșterea atractivității companiei ca loc de muncă

Creșterea motivației angajaților

Creșterea capacității de rezistență la stres

Creșterea abilității de lucru în echipă

Creșterea abilității de comunicare

Creșterea abilității de negociere

Creșterea abilității de gestionare a conflictelor

Creșterea abilității de gestionare a schimbărilor

Creșterea abilității de gestionare a riscurilor

Creșterea abilității de gestionare a resurselor

Creșterea abilității de gestionare a timpului

Creșterea abilității de gestionare a informațiilor

Creșterea abilității de gestionare a relațiilor

Creșterea abilității de gestionare a proiectelor

Creșterea abilității de gestionare a activității zilnice

Creșterea abilității de gestionare a activității săptămânale

Creșterea abilității de gestionare a activității lunare

Creșterea abilității de gestionare a activității trimestriale

Creșterea abilității de gestionare a activității anuale

1. Cum apreciați importanța regulilor în viața școlară?

2. Ce reguli ar trebui să aibă școlile pentru educarea copiilor?

3. Cât de des imediat legată regulile?

4. Credeti că regulile pot ajuta la creșterea performanței școlare?

5. Ce înțelegem prin reguli în școală?

6. Credeti că regulile pot ajuta la creșterea interesului pentru învățare?

7. Credeti că regulile pot ajuta la creșterea responsabilității școlare?

8. Credeti că regulile pot ajuta la creșterea respectului față de profesori și colegi?

9. Credeti că regulile pot ajuta la creșterea siguranței în școală?

10. Ce alte reguli credeți că ar fi importante în școală?

= Chestionar =

1. Care credeti ca sunt consecințele nerespectării regulilor pentru individ și pentru comunitate?
2. Cum percepeți regulile?

Știți că în societatea noastră sunt importante regulile?

Este important să-i învățăm și pe ceilalți să respecte regulile?

Este dreptul lui să respecte regulile?

Este dreptul lui să nu respecte regulile?

Este dreptul lui să nu respecte regulile?

Este dreptul lui să nu respecte regulile?

Este dreptul lui să nu respecte regulile?

Este dreptul lui să nu respecte regulile?

Este dreptul lui să nu respecte regulile?

<https://forms.gle/3e1FpTr3NzYjY7aW7>



Respectăm reguli, schimbăm mentalități!

The form Respectăm reguli, schimbăm mentalități! is no longer accepting responses. Try contacting the owner of the form if you think this is a mistake.

This content is neither created nor endorsed by Google. - [Terms of Service](#) - [Privacy Policy](#)

Does this form look suspicious? [Report](#)

Google Forms

BB Bianca Baies 21.04.2024 11:46

401 răspunsuri [Conectează cu Foi de calcul](#)

see more

BB Bianca Baies 21.04.2024 15:43

429 de răspunsuri [Conectează cu Foi de calcul](#)

see more

BB Bianca Baies 21.04.2024 18:14

480 de răspunsuri [Conectează cu Foi de calcul](#)

see more

BB Reply

BB Bianca Baies 21.04.2024 18:27 Edited

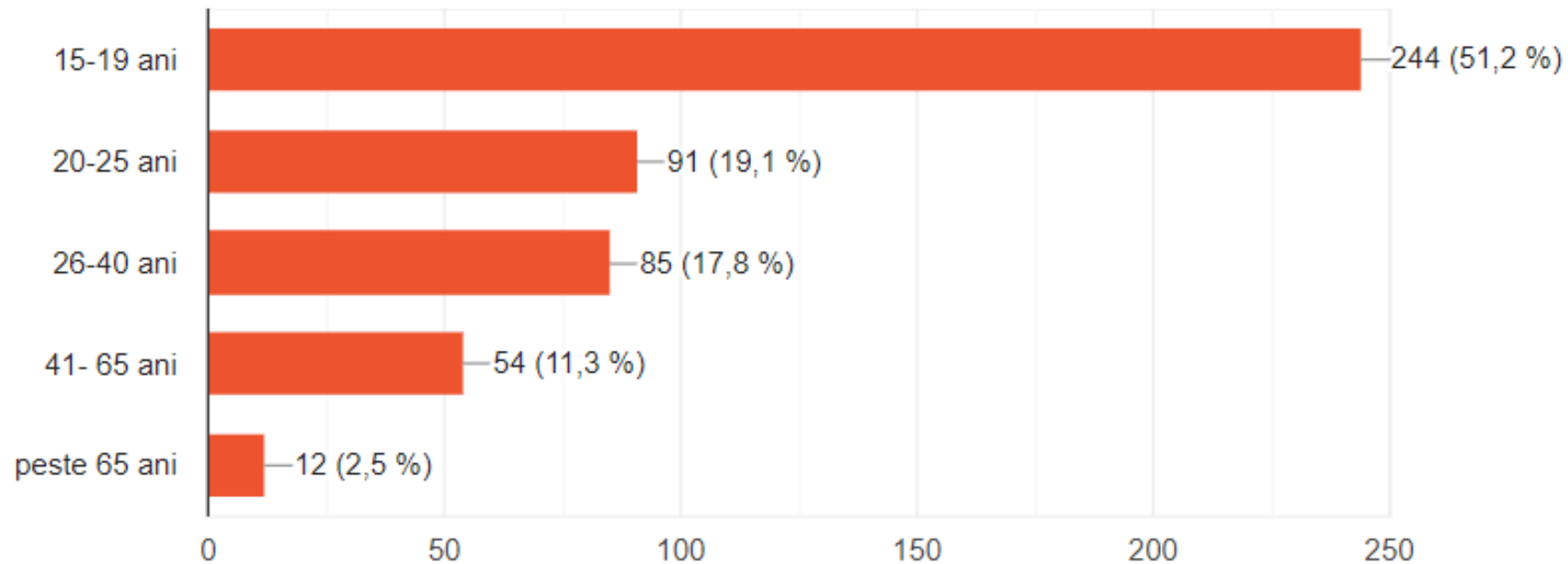
FINAL - Felicitări ! Ați fost o echipă cu adevărat de nota 10!

AȚI TRANSPIRAT PUȚIN ZILELE ACESTEA 😊

500 de răspunsuri [Conectează cu Foi de calcul](#)

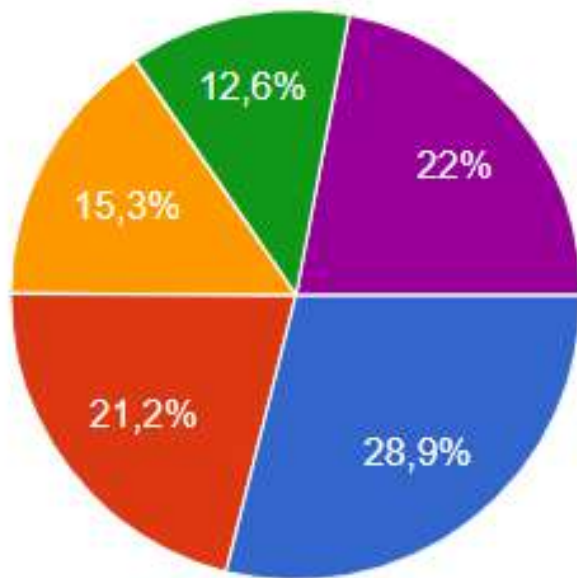
Nu se acceptă răspunsuri

ANALIZĂ ȘI INTERPRETARE



Vârsta repondenților

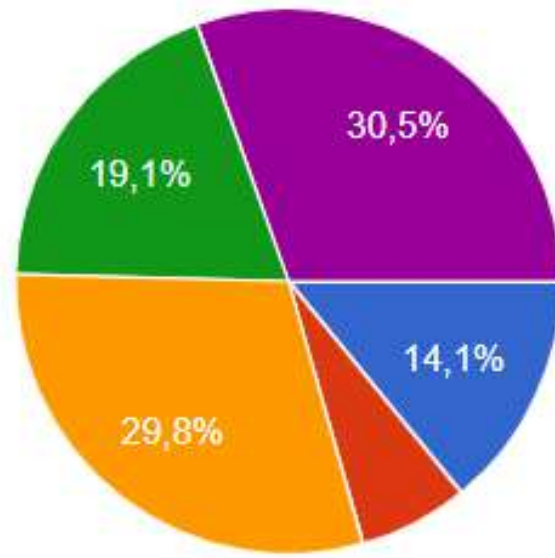
- Majoritatea repondenților- 51%- sunt tineri cu vârste cuprinse între 15-19 ani
- Restul de 49% fiind tineri între 20-25 ani, adulți între 26-65 ani și persoane vârnice



- o măsură de constrângere
- o politică a firmei
- un punct de vedere, o opinie
- o îngrădire a unor libertăți
- norme de comportament opționale

O regulă este :

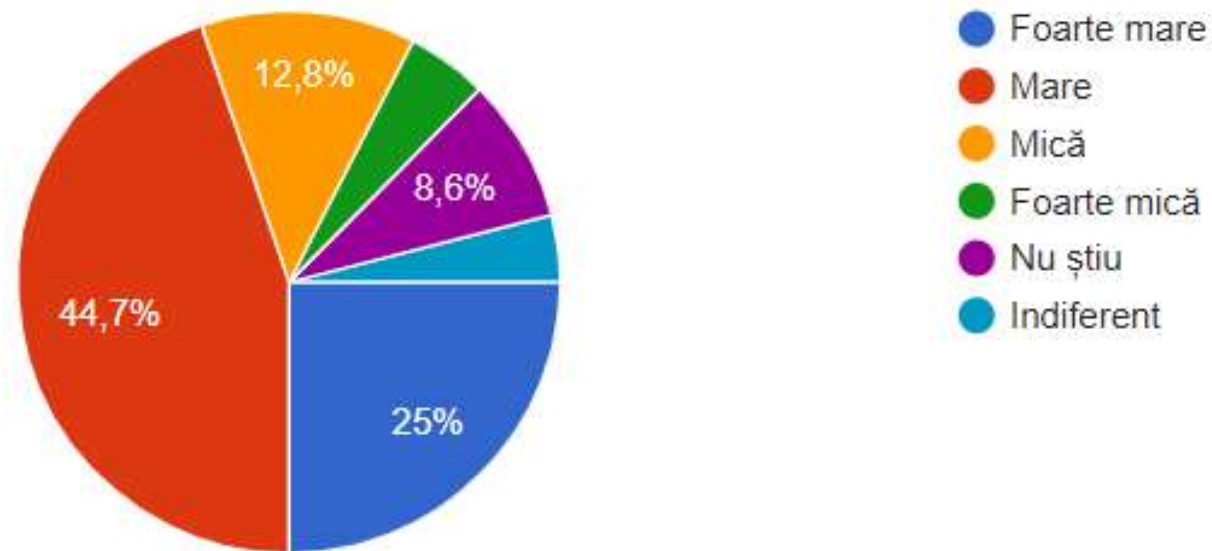
- O măsură de constrângere pentru 29% din cei intervievați
- O politică a firmei-21%- sau norme de comportament opționale-22%
 - Un punct de vedere -15%
 - O îngrădire a unor libertăți



- Controlul strict al angajaților
- Limitarea creativității angajaților
- Optimizarea și eficiența proceselor de muncă
- Claritate, transparență și echitate în mediul de lucru
- Promovarea respectului, eticii și deontologiei profesionale în cadrul companiei

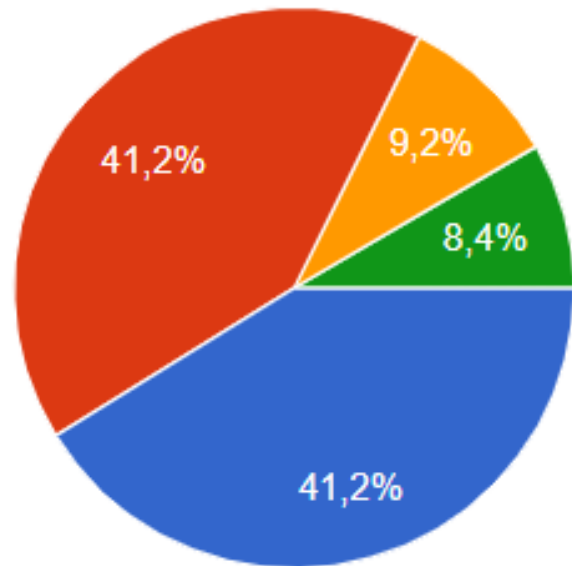
Scopul implementării regulilor în cadrul companiilor:

- Să promoveze respectul, etica și deontologia profesională 30%
- Să optimizeze și să eficientizeze procesele de muncă – 30%
- Să asigure transparența și echitatea în mediul de muncă – 19%
 - Să controleze riguros angajații – 14%



Angajații respectă regulile în procesele de muncă :

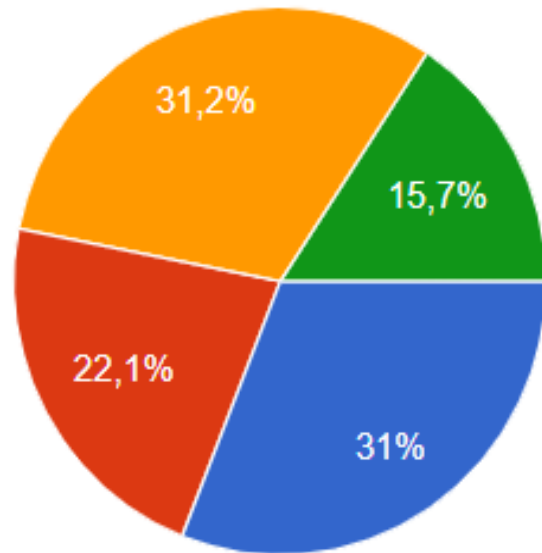
- Consideră 70% din repondenți, în măsură mare și foarte mare
- Consideră 18% din repondenți, în măsură mică și foarte mică
 - 12% din repondenți sunt indiferenți sau nu știu



- Da, fiindcă respectarea regulilor înseamnă disciplină și doar prin disciplină riguroasă se poate obține p...
- Da, fiindcă fiecare știe ce are de făcut pentru a-și atinge obiectivul individual și cel al echipei
- Nu, fiindcă profesionalism înseamnă și creativitate și flexibilitate
- Nu, fiindcă nivelul de performanță și profesionalism este în primul rând influe...

Respectarea regulilor influențează nivelul de profesionalism și performanța în mediul de lucru:

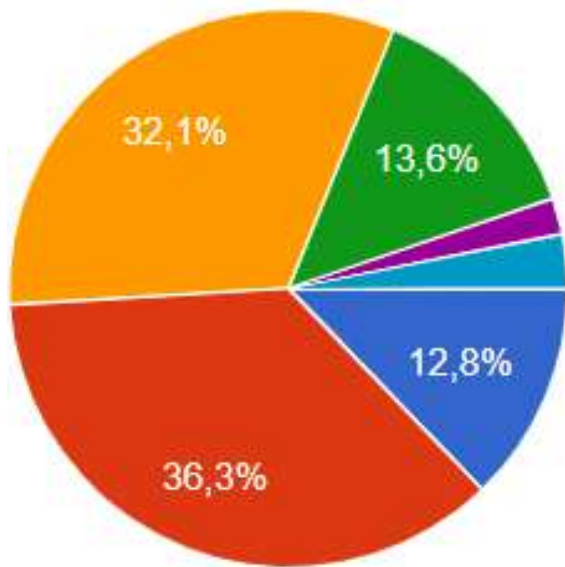
- Prin disciplină riguroasă și atingerea obiectivelor individuale, apreciază 82% din repondenți
- 18% apreciază că nivelul de performanță și profesionalism nu este condiționat de respectarea unor reguli



- Nu afectează, fiindcă o companie se poate adapta la o piață independent de respectarea acestor regulilor
- Nu afectează, fiindcă o companie solicită finanțare doar după ce și-a adaptat viitoarea activitate la piață
- Afectează, fiindcă un sistem de management al calității pentru proces...
- Afectează, fiindcă condiționările dintr-un sistem de management al calității și di...

Regulile rigide din cererile de finanțare:

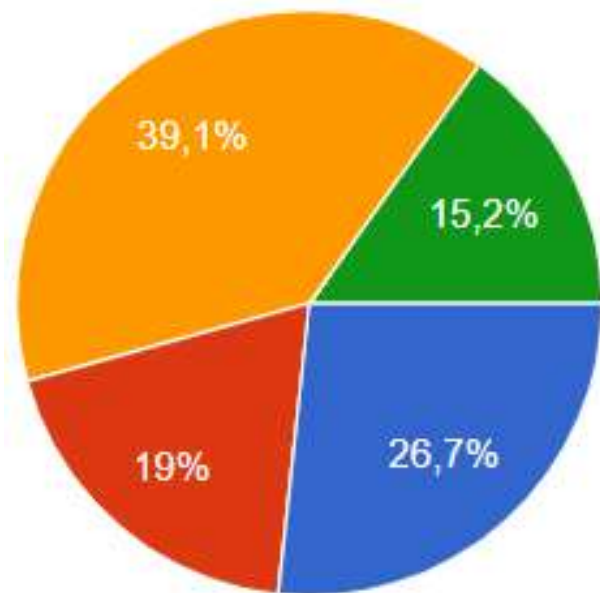
- Afectează capacitatea de adaptare a firmei la piață, apreciază 47%
- Nu afectează capacitatea de adaptare a firmei la piață, apreciază 53% din repondenți



- Suntem sancționați disciplinar
- Apar consecințe asupra noastră, atât disciplinar cât și profesional
- Apar consecințe asupra noastră și a celor din jur
- Fiind o echipă, nu ne vom atinge obiectivele
- Nimic
- Nu știu

Atunci când nu respectăm regulile:

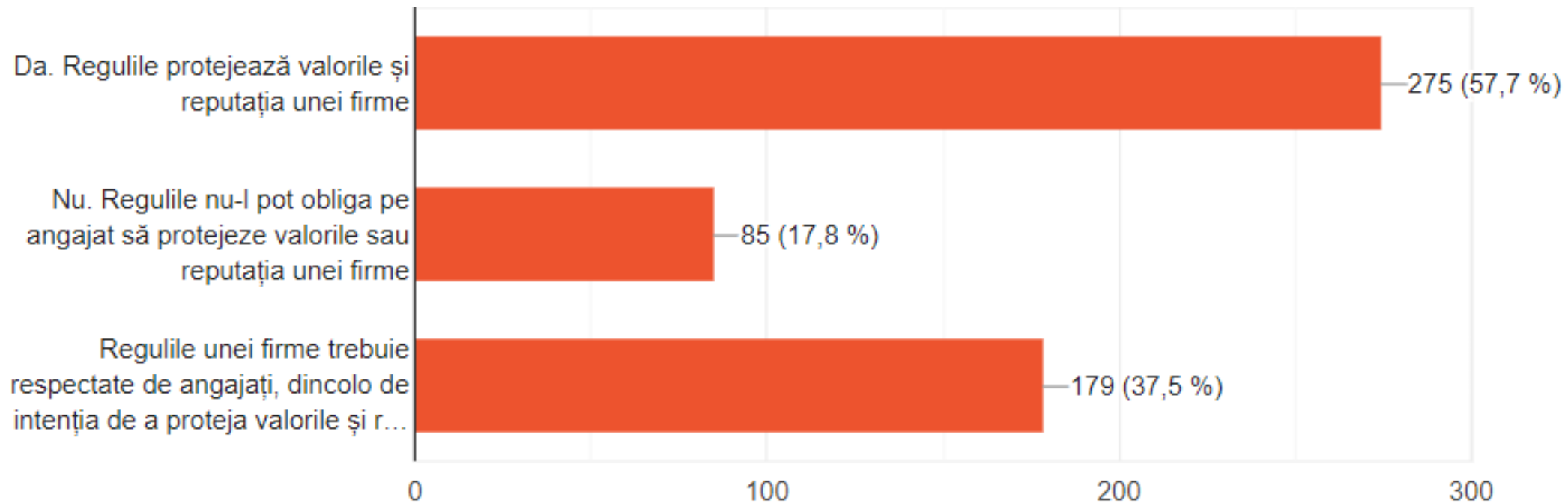
- Suportăm consecințe disciplinare și profesionale, apreciază 36% din repondenți
- Suportăm consecințe atât noi cât și cei din jurul nostru, apreciază 32% din repondenți
 - Suntem doar sancționați disciplinar, apreciază 13% din repondenți
 - Nu ne atingem obiectivele, apreciază 14% din repondenți



- Prin sesiuni periodice de informare
- Prin intermediul unui manual de proceduri
- Prin întâlniri periodice pentru clarificarea lor
- Prin materiale vizuale de informare

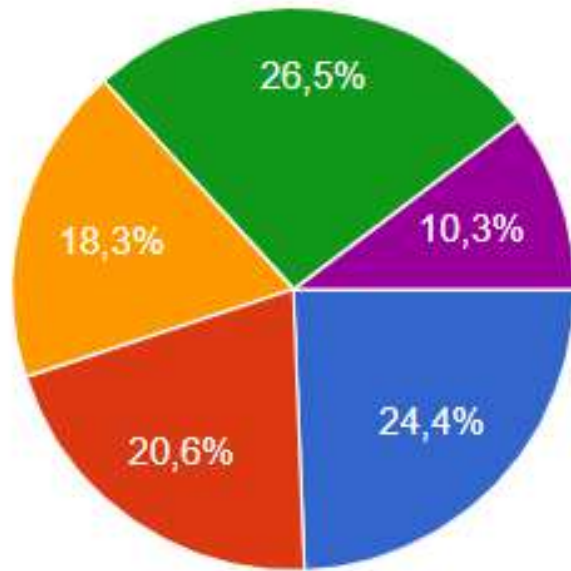
Regulile sau/și regulamentele trebuie comunicate:

- Prin ședințe și întâlniri periodice pentru clarificare, apreciază 39%
 - Prin sesiuni periodice de informare, apreciază 27%
 - Prin manuale de proceduri, apreciază 19%
- Prin materiale promoționale cu rol de informare, apreciază 15%



Regulile:

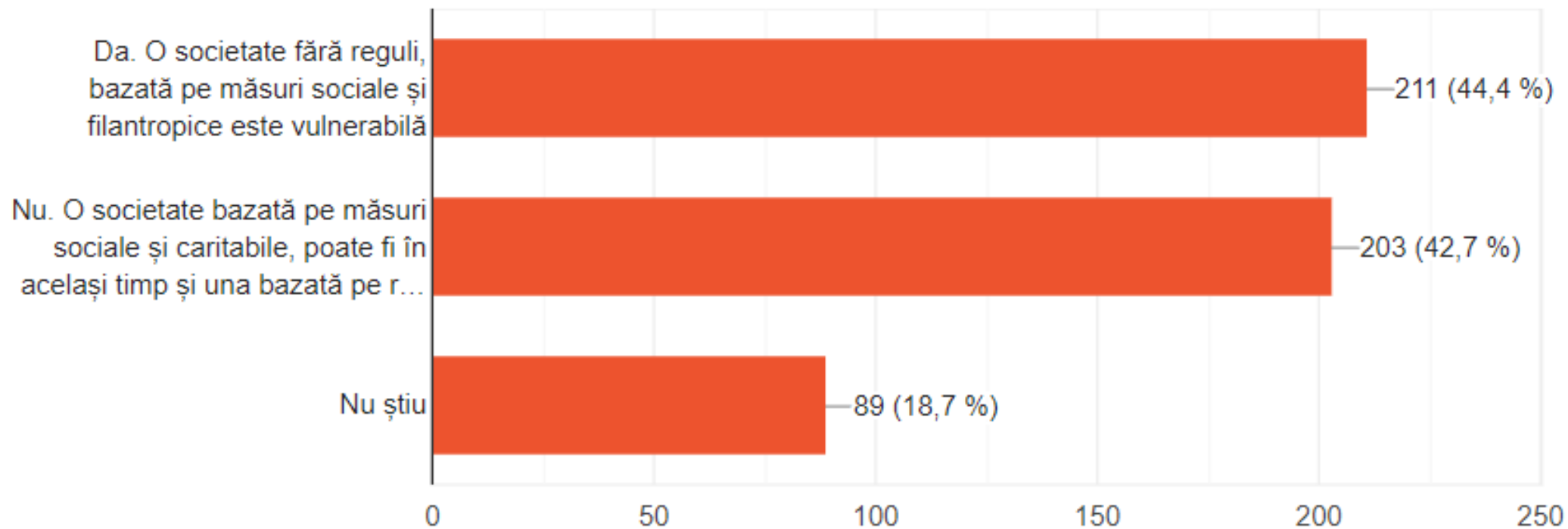
- sunt importante pentru protejarea valorilor și reputației unei firme, apreciază 58% din repondenți
 - nu obligă angajatul să protejeze valorile și reputația firmei, apreciază 18% din repondenți
 - trebuie respectate oricum, apreciază restul repondenților



- Prin educarea comunității
- În școală, prin diferite activități sau discipline de studiu
- În familie
- Prin comunicare și explicare
- Prin aplicare și sancționarea nerespectării

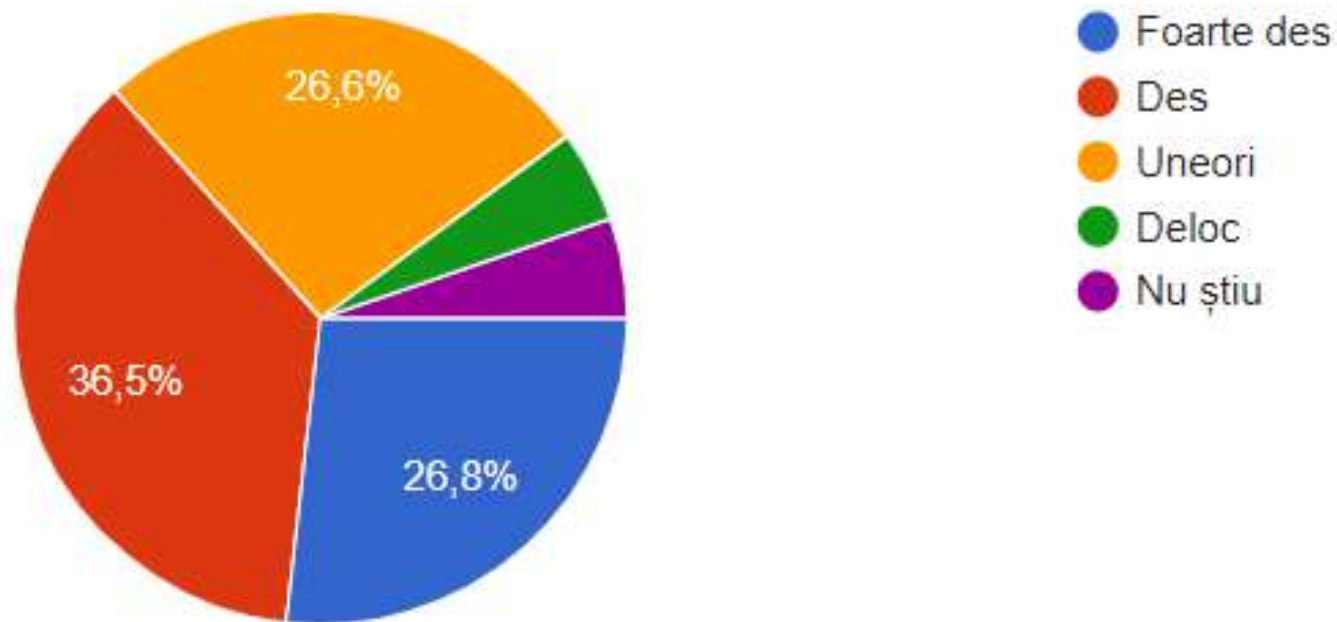
Mentalitatea de a respecta regulile se educă:

- Prin educarea comunității, aplicare și sancționare apreciază 35%
- Prin comunicare, răbdare și explicarea regulilor, apreciază 26%
 - În școală, apreciază 20%
 - În familie, apreciază 18%



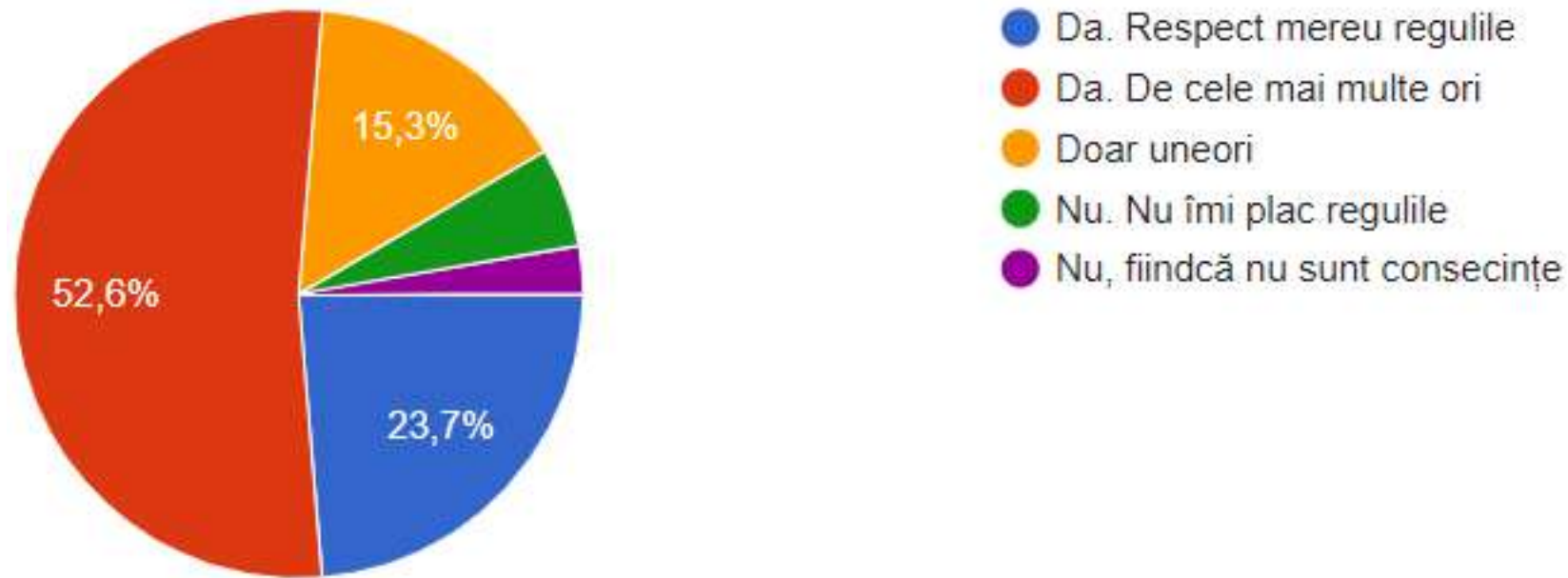
Activitățile filantropice și sociale:

- face societatea vulnerabilă și o dezechilibrează, apreciază 44%
- nu influențează respectarea regulilor într-o societate, apreciază 43%



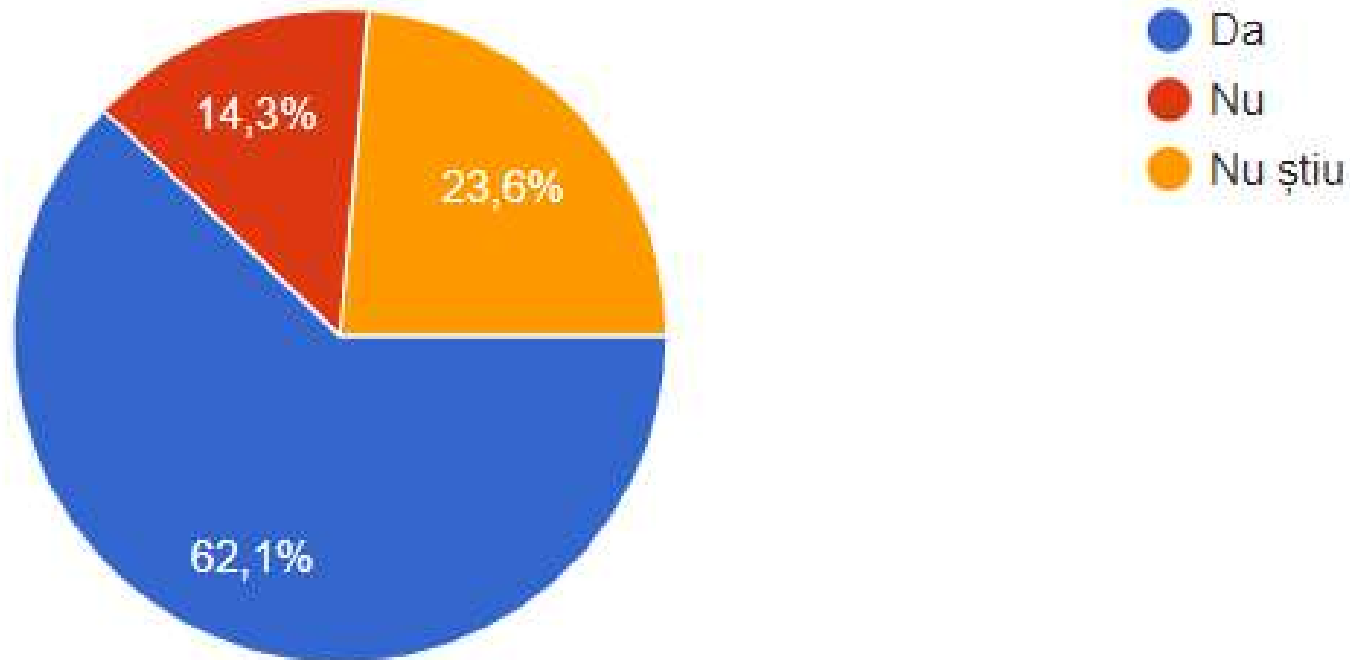
Persoanele din jurul nostru:

- Încalcă regulile des și foarte des, apreciază 63% din repondenți
- Încalcă regulile uneori, la nevoie, apreciază 27% din repondenți



Regulile sunt respectate de repondenți:

- Mereu, fără excepție, apreciază 24%
 - De cele mai multe ori, apreciază 53%
 - Doar uneori, apreciază 15%
- 8% din repondenți nu respectă regulile



Fără sancțiuni pentru nerespectarea regulilor:

- 62% din repondenți ar respecta regulile
- 14% din repondenți nu ar respecta regulile

CONCLUZII

Majoritatea repondenților au fost tineri cu vârste între 15-19 ani, elevi de liceu, restul fiind adulți și persoane de vârsta a treia(49%). O regulă este interpretată mai degrabă ca și o măsură de constrângere decât ca și un mod de gândire. Regulile sunt implementate în principal pentru a eficientiza activitățile (150 de repondenți), însă și pentru controlul riguros al angajaților (75 repondenți). Regulile sunt totuși respectate în proporție de 70% fiindcă doar așa se pot atinge obiectivele stabilite (82%). În ceea ce privește finanțarea prin fonduri europene, regulile și criteriile din cererile de finanțare, părerea repondenților este împărțită aproximativ egal, apreciindu-se că o firmă este și nu este influențată în activitatea ei pe piață, de aceste reguli. Nerespectarea regulilor din jurul nostru este percepută ca și o cauză a unor consecințe disciplinare și profesionale. O treime din repondenți au apreciat că mentalitatea de a respecta regulile trebuie obținută prin aplicarea regulilor și sancționare corespunzătoare în cazul nerespectării.

Mentalitatea de a respecta regulile nu există decât în proporție redusă și trebuie obținută prin aplicare și sancțiuni
este concluzia de ansamblu a acestui studiu realizat de elevii clasei a 11 a.

COMPANIA MEA

Obiective:

1. **Respectarea termenelor de finalizare indicate**
2. **Indicarea activităților și sub-activităților specifice proiectului indicat în activitatea de învățare**
3. **Identificarea resurselor necesare fiecărei activități**
4. **Corelarea activităților și resurselor identificate cu necesitățile proiectului**
5. **Proiectarea unei planificări coerente de realizare a activităților proiectului în cele 12 luni de execuție**
6. **Proiectarea unui buget estimativ definitiv**
7. **Realizarea unei oferte de prețuri pentru produsele comercializate la inaugurarea cofetăriei**

Activitate de învățare:

- realizarea unui proiect individual, denumit „Compania mea”, ce presupune simularea unor activități specifice proiectelor finanțate prin fonduri europene

• În localitatea sau cartierul unde locuiți, sunteți proprietarul unei case cu teren de 1000m², primit prin moștenire de la bunici. Ați depus o cerere de finanțare prin fonduri europene nerambursabile, pentru modernizarea spațiului și a terenului și transformarea lui într-o cofetărie cu spațiu destinat preparării și servirii diferitelor sortimente de prăjituri și tarte, preparării și servirii unor sortimente de cafea și ceai și servirii unor băuturi răcoritoare naturale. Cererea de finanțare a fost aprobată pentru suma solicitată de 50 000 euro. Contribuția voastră la proiect este de 10 000 euro. Durata de implementare a proiectului este 5 ani, perioadă în care trebuie să păstrați destinația afacerii voastre. Durata de execuție a proiectului este de 12 luni. Se cere:

1. defalcați proiectul pe activități și subactivități generatoare de costuri
2. identificați resursele necesare fiecărei activități (materiale, umane, informaționale) și întocmiți o listă de resurse
3. planificați resursele necesare fiecărei activități, în cantitatea și calitatea dorită
4. studiați piața și selectați furnizorii de resurse agreeți.
5. din oferta fiecărui furnizor identificat, selectați resursele necesare, estimați costul unitar pentru fiecare resursă necesară și costul total al fiecărei activități defalcate în derularea proiectului
6. planificați desfășurarea activităților pe perioada celor 12 luni de execuție a proiectului
7. alocați resurse financiare, fiecărei activități proiectate, ținând seama de cantitatea de resurse materiale, umane și informaționale și de momentul începerii derulării fiecărei activități
8. realizați o estimare definitivă a costurilor în luna 10 de execuție a proiectului
9. stabiliți o listă cu prețuri unitare pentru fiecare produs comercializat în cofetărie, ținând seama de costurile fixe și variabile incluse

ATENȚIE:

NU UITAȚI, TREBUIE SĂ VĂ ÎNCADRAȚI ÎN RESURSELE FINANCIARE DISPONIBILE, IAR LA FINALUL CELOR 12 LUNI DE EXECUȚIE, COFETĂRIA TREBUIE SĂ ÎȘI PRIMEASCĂ PRIMII CLIEȚI

Evaluare :

- se evaluează proiectul cu o notă, potrivit baremului de evaluare prezentat clasei

Recompense

- sunt recompensați elevii care au obținut note între 9.50 – 10 cu cărți și seturi de markere

Proiect - Cafetaria mea

ex. 3, 4

... si calitatea resurselor necesare

... terenului

... de 1000 m²

... teren urban sau agricol, potrivit regimului

... clădirei

... materiale de construcție (cărămidă, ciment) (70 sau ciment ...)

... electrice și sanitare moderne (30 instalat ...)

... materiale durabile și certificate

... echipamentelor și mobilier

... amate pt. prepararea cafelei (espresso)

... pt. zona de servire și pt. curățenie

... echipamente profesionale (2 teșt ...)

... terenului

... pt. grădinar (copaci, flori) (2 copaci ...)

... pt. grădina (bancă, ghivece) (2 banci ...)

... materiale durabile și estetice

... și marketing

... materiale promoționale (posteri, flyer) (10000 ...)

... pt. publicitate online

... materiale de promovare atrăgătoare

... personal

... pt. training-uri

... instruire de calitate, făcute de specialiști

... instruire specializată

... aprovizionare

... prime pt. prepararea produselor (30 sau cafea ...)

... cu produse de calitate (3 mamei ...)

... materii prime de înaltă calitate

... operațională lunară:

... în utilități (apă, energie, gaz) (2 electrici ...)

... și beneficii pt. personal

... asigurarea unei funcționări eficiente

... și evaluare

... pt. sistemul de monitorizare a performanței

... instruire și servicii eficiente.

... realizat

LUNA 8-9

- inițierea activităților de promovare și tipărirea materialelor promoționale

LUNA 10

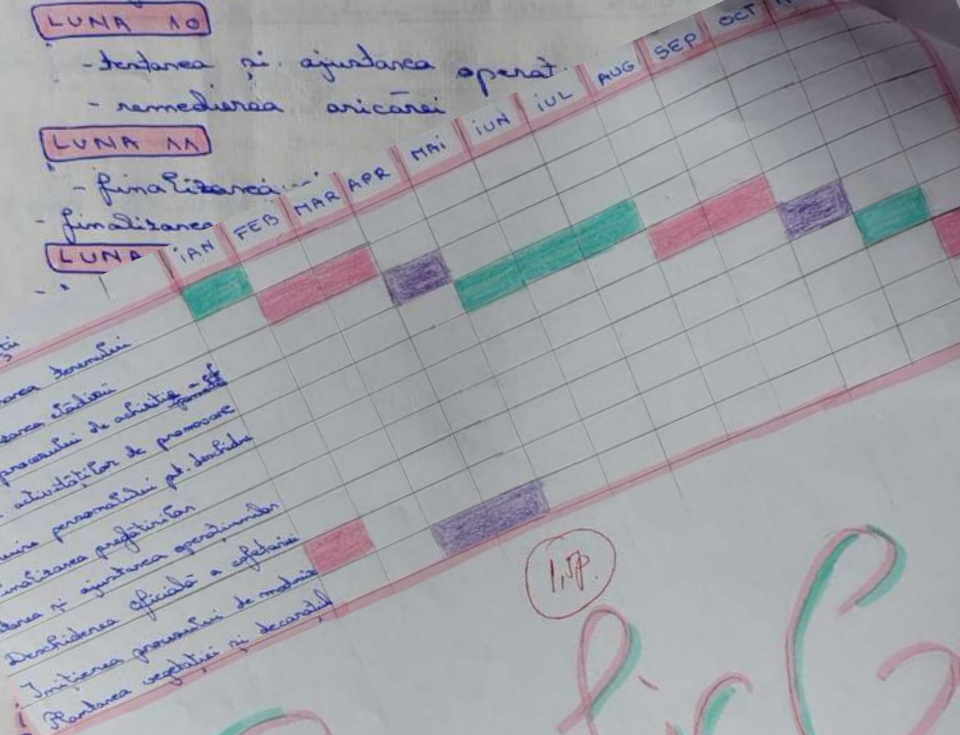
- instruirea personalului pt. a se pregăti pt. hidocafe

LUNA 11

- testarea și ajustarea operat.

LUNA 12

- finalizarea...



Grafic Cant

... 5000 lei

... (grădina) 15000

... pentru grădinar 1000 lei

... decorative 2000 lei

... mobilier pt. grădina 5000 lei

... gaztar 2000 lei

... decorativ 5000 lei

Proiect - Cafetaria mea

ex. 4

... alocarea de resurse financiare

... și marketing 10000

... materiale promoționale (posteri-uri, flyer) 3000 lei

... agenți specializați în marketing 5000 lei

... reclame, pentru promovare 2000 lei

... instruire personal 5000

... training-uri pentru viitori angajați la cafetaria 2000 lei

... instruire specializată 2000 lei

... materiale pt. exerciții (ustensile, produse) 1000 lei

... și aprovizionare 8.000

... prime 6.000 lei

... 500 lei

... 5000 lei

... 1000 lei

... 1000 lei

... națională lunară 13.000

... 4000 lei

... 6000 lei

... angajați 2000 lei

... și evaluare 3000

... camere video de monitorizare 1000 lei

... 1 gardian care să monitorizeze activitatea 1500 lei

... evaluări lunare / la 6 luni = angajați br. 500 lei

Reserva și neașteptate 5000

... fond de rezervă 3000 lei

... fond pentru posibilitățile spurgeri / degradării a ustensilelor sau furniturilor / câștig de servire 2000 lei

... estimarea costurilor în luna 10 (testarea și finalizarea proiectului)

... Costuri de operare, de funcționare zilnică, cum ar fi utilități (apă, gaz, electricitate) 5000 lei

... Costuri de materiale și ingrediente: pentru testarea și instruirea personalului și beneficiarilor 2000 lei

- Cuie 200cutii*12,5/cutie=2500
- Tije 23buc*23/buc=529
- Ciment 100kg*123/kg=12300
- Sapele 350m2*23lei/cm2=40250
- Glet 25kg*17,43(5kg/buc)=87,15
- Ghips carton 34*10=340
- Gresie 50M2(5BUC/1M2)*67LEI/BUC=21750
- Faianta 50M2(5BUC/1M2)*59LEI/BUC=14750
- Polisteren 1M2*5,99(50M2=299,5
- Grebla 10BUC*24LEI/BUC=240
- Matura BUC*45LEI/BUC=45
- Set de lopata pentru curatirea terenului intreg 55P
- Saci menajere 10BUC*67LEI/BUC=670
- Coltari de aluminiu 20M2*34LEI/M2=640
- Vopsea lavabila 10L*45LEI/L=450
- Hartie abraziva 100M*35LEI/M=3500
- Plasa de armare din fibra sau sticla 100r
- O masina de gaurit si insurubat 3BUC*
- O trusa de scule 500*BUC=500
- Ciocan 10BUC*34=340
- Trafalet 50BUC*8LEI/BUC=400
- Cutter 50*5LEI/BUC=250

2. pentru activitatea cofetariei materii prime

- Faina 100KG*9LEI/KG=900
- Drojdie 4KG*8,69/0,5KG=69,52
- Ulei 100l*5,91LEI/L=591
- Tocator 2 tocatore *69lei/tacator=138
- Vase pentru preparare (set boluri de amestecare din otel)
- Ulei de cocos 5l*110/500ml=1100
- Siropuri carame 10l*60lei/l=600
- Gemuri 1 set (a cate 9 borcane) *216lei/set=216
- Sare 20kg*3lei/kg=60
- Zahar 20kg*106lei/10kg=212
- Colorant de pudra 10kg*17,90/50g=358
- Gelatina 5kg*80lei/kg=400
- Praf de copt 10kg *18lei/kg=180
- Jeleuri 10kg*50lei/250=2000
- Biscuti simpli 10kg*1,29/100gram =129
- Forme pentru prajituri ,bicuiti 10 SET (A CATE 3 FORME SETUL)*50LEI=500
- Indulcitor 50BORCANE (30ML)*20LEI=1000
- Cutii din carton alb pentru torte si prajituri 150CUTII*50LEI/CUTIA=7500
- Vase pentru pastrarea productiei ce se afla in curs de executie 10SET(36BUCSET)*150LEI/SET=1500
- Saci de gunoi 10BUC *34LEI/BUC=340
- Oua 200BUC*2LEI/BUC=400
- Vanilie 20BANCUTE*30LEI/BORCANUL=600
- Unt 1500G*45/250G=270
- Fructe 20KG*70LEI/KG=14000

INSTALATII

INSTALATII ELECTRICE (pentru iluminat si amenajarea gradinii-furnizor Gardenservice - 7500 lei)

- Resurse umane pentru curatirea si amenajarea gradinii-furnizor Gardenservice - 7500 lei
- Mese: 8 buc-500 lei/buc=>4000 lei
- Scaune: 32 buc-160 lei/buc=>5120 lei
- Umbrele: 8 buc-300 lei/buc=>2400 lei
- TOTAL: 11520 lei

AMENAJARE GRADINA

- Resurse materiale:
- gazon: 200mp- 30 lei/mp=>6000 lei (Dedeman)
- pavaje: 100mp- 80 lei/mp=>8000 lei (Brico Depot)
- Restul instrumentelor sunt asigurate de firma
- TOTAL: 14000 lei

CURATARE GRADINA

- Resurse materiale:
- decurativ: 200mp-25 lei/mp=>5000 lei (Dedeman)
- Restul echipamentelor necesare sunt asigurate de catre firma
- TOTAL: 10000 lei

CURATARE SI AMENAJARE EXTERIOR

- Resurse umane:
- MODERNIZAREA CASEI PE EXTERIOR
- Restul echipamentelor necesare sunt asigurate de catre firma
- TOTAL: 12050 lei

AMENAJARE SI DECORARE INTERIOR

- Resurse umane: un designer de interior- 10000 lei
- Resurse materiale:
- cosuri de gunoi: 15 buc-70 lei/buc=> 1050 lei (IKEA)
- set de curatenie(incluse matura, farsa, mop, galcau si lavete)-250 lei (Hornbach)
- plante decorative: 5 buc-50 lei/ buc=> 250 lei (Leroy Merlin)
- tablouri: 5 buc-100 lei/ buc=> 500 lei (Dedeman)
- TOTAL: 12050 lei

10buc*137/buc=1370

2frigidere*2345/buc=7035

2frigidere *3500/buc=70000

1BUC*5600=5600

bilarea cofetariei si teraselor va fi de calitate

medie studiul (minim

3000*2=6000

in experienta in

studii superioare 400

perineta in domeniul

aza servicii de curatenie) 25

lor plasate online 1 anagajat

ce prestarea serviciilor de constructi

ozitie

menajarea terenului este de 2 luni maxim 3 luni

torizatiilor in decurs de 2-3 saptamani

te/renovarea cofetariei 1 saptamana

ana

amani 150m2

oaca 2 saptamani 50m2

ente 1 luna -100m2 acordam pentru terasa

legerea cu furnizori,avem la dispozitie maxim 1 luna(cu toti pe c

or materiile necesare pentru constructie in decurs de 1 saptmana cele

si restul in timpul renovarii sau in caz de neajunsuri

vitrinelor frigorifice si aparaturei de cafea 1 luna la dispozitie

icarea planului de strategia dezvoltarii 1 an pana la punerea in functiune a co

voltarea marketingului pe tot parcursul renovarii pentru asigurarea clientelei

Lista materiilor prime 1 luna daca e nevoie si apar si alte modificari putem prelungi

cu 3 luni inainte de deschidere

Mobilarea tersaei , interiorului cofetariei 1 luna cu tot cu achizitia mobilierului nei

1 luna pentru pregatirea ,califarea si informarea personalului ce tine de locul de mur

Intocmirea regulamentului intern pentru personal 2 luni

- Glet
- Ghips carton
- Gresie
- Faianta
- Suruburi
- Polisteren
- Vata minerala de sticla sau balzatica
- Grebla
- Matura
- Set de lopata pentru curatirea terenului intreg
- Saci menajere
- Glet
- Coltari de aluminiu
- Amorsa
- Vopsea lavabila
- Hartie abraziva
- Plasa de armare din fibra ce sticla
- O masina de gaurit si insurubat
- O trusa de scule
- Ciocan
- Trafalet
- Cutter

19. Forbes servs firma de prestarea serviciilor de curatenie contract permanent

20. Zaniat com SRL achizitia diversilor asortemente de boabe de cafea contract permanent

21. Metro furnizor pentru achizitia materialelor auxiliare contract permanent

- Faina
- Drojdie
- Ulei
- Tocator
- Vase pentru preparare
- Apa
- Ulei de cocos
- Siropuri
- Gemuri
- Aluat
- Sare
- Zahar
- Pudra
- Gelatina
- Praf de copt
- Jeleuri
- Biscuti
- Forme pentru prajituri ,bicuiti
- Indulcitor
- Gheata
- Carton pentru amabalarea pruduleor
- Vase pentru pastrarea productiei ce se afla in curs de executie

1,79

AMENAJARE ȘI DECORARE INTERIOR

Resurse umane: un designer de interior- 10000 lei

Resurse materiale:

- coșuri de gunoi: 15 buc-70 lei/buc=> 1050 lei (IKEA)
 - set de curățenie(include mătură, fâraș, mop, găleată și lavete)
 - plante decorative: 5 buc-50 lei/ buc=> 250 lei (Hornbach)
 - tablouri: 5 buc-100 lei/ buc=> 500 lei (Dedeman)
- TOTAL: 12050 lei

CURATARE ȘI AMENAJARE EXTERIOR

MODERNIZAREA CASEI PE EXTERIOR

Resurse umane:

Resurse materiale:

- decorativa: 200mp-25 lei/mp=>5000 lei (Dedeman)
- Restul echipamentelor necesare sunt asigurate de către firmă
- TOTAL: 10000 lei

CURĂȚARE GRĂDINA

Resurse materiale:

- gazon: 200mp- 30 lei/mp=>6000 lei (Dedeman)
 - pavaje: 100mp- 80 lei/mp=>8000 lei (Brico Depot)
- Restul instrumentelor sunt asigurate de firmă
- TOTAL: 14000 lei

AMENAJARE GRĂDINĂ

Resurse materiale:

- Mese: 8 buc-500 lei/buc=>4000 lei
 - Scaune: 32 buc- 160 lei/buc=> 5120 lei
 - Umbrele: 8 buc- 300 lei/buc=> 2400 lei
- TOTAL: 11520 lei

Resurse umane pentru curățarea și amenajare grădinii: furnizor

INSTALAȚII

INSTALAȚIE ELECTRICĂ (pentru lumina și funcționarea utilajelor):

VoltExpert)

INSTALAȚIE PENTRU CUPRINȘII SLABI (pentru telefon, calculator, sistem casa de marcat): 2600 lei (Furnizor: VoltExpert)

INSTALAȚIE SANITARĂ

-apă(asigura apă rece și caldă): 2600 lei (Furnizor: HomeRun)

-canalizare: 3600 lei

INSTALAȚIE DE ÎNCĂLZIRE (furnizor: HomeRun)

SISTEM DE

SISTEM

9. LISTA PRODUSELOR COMERCIALIZATE ȘI PREȚUL ACESTORA

Prajituri și torte

- 22. Prajitura savarina - 25lei
- 23. Prajitura amandina - 56 lei
- 24. Prajituri amintiri din copilărie - 23lei
- 25. Prajitura lapte de pasare - 40lei
- 26. Prajitura Ion - 35lei
- 27. Prajitura din inimă - 35lei
- 28. Prajitura Zua ta - 20lei
- 29. Ecler ciocolata - 13lei
- 30. Ecler cu fructe - 20lei
- 31. Ecler vanilie - 15lei
- 32. Prajitura cartofa - 15lei
- 33. Prajitura Smartanei - 12 lei
- 34. Croissant cu unt - 8lei
- 35. Macaron premium cu 5 gusturi - 150lei
- 36. Macaron cu gust de trandafir - 40lei
- 37. Macaron cu gust de mandarină - 30lei
- 38. Macaron cu gust de vanilie - 30lei
- 39. Macaron cu gust de ciocolată - 35lei
- 40. Macaron cu gust de banană - 30lei
- 41. Tiramisu - 30lei
- 42. Cheesecake - 25lei
- 43. Tort duo moussé - 35lei
- 44. Napooleon - 40lei
- 45. Tort cu ciocolată și vanilie - 20lei
- 46. La vie - 20lei
- 47. Tort ciocolată și vanilie - 20lei
- 48. Carrot cake - 21lei
- 49. Midoak - 21lei
- 50. Black orange cake - 20lei
- 51. Prăjitură rasberri - 25lei
- 52. Mini pavlova - 19lei

Cafea și băuturi răcoroase

- 53. Americano - 20lei
- 54. Espresso - 15lei
- 55. Latte - 20lei
- 56. Ice coffee - 20lei
- 57. Capuccino - 25lei
- 58. Matcha - 20lei

EVIDENȚA CONTABILĂ

Resurse umane: o persoană cu studii în domeniul contabilității

-achiziție program de lucru: SAGA- 450 lei

TOTAL: 4450 lei

PROMOVAREA DESCHIDERII

-creare afișe: 500 lei

ETAPA 4: studierea pieței

man
t - 20 lei / sac = 30 x 20 = 600 lei
ida - 10 lei / buc = 500 x 10 = 5000 lei
or - 20 lei / sac = 20 x 20 = 400 lei
re - 30 lei / tub = 5 x 30 = 150 lei
ala - 700 lei / gal. = 3 x 700 = 2100 lei
xa - 500 lei / 2 buc = 2 x 500 = 1000 lei
br - 300 lei / gal = 5 x 300 = 1500 lei
e - 20 lei / buc = 100 x 20 = 2000 lei
ta - 25 lei / buc = 150 x 25 = 3750 lei
- 500 lei
beton - 50 lei / m² = 100 x 50 = 5000 lei
a - 30 lei / m² = 200 x 30 = 6000 lei
a - 20 lei / m² = 100 x 20 = 2000 lei
n - 150 lei
ca term. - 20 lei / m² = 250 x 20 = 5000 lei
muri - 500 lei / buc = 400 x 6 = 2400 lei
ursetă / WC = 2000 lei

(41.150 lei)
8500 E
TOTAL M
8500+4000+1150
550+2000=16000

roy - Merlin
a - 500 lei / buc = 500 x 3 = 1500 lei
asa - 200 lei / buc = 200 x 20 = 4000 lei
oune - 70 lei / buc = 70 x 70 = 4900 lei
trine - 1000 lei / buc = 1000 x 2 = 2000 lei
glindă - 500 lei / 5 m² = 500 x 4 = 2000 lei
igider - 1500 lei / buc = 1500 x 2 = 3000 lei
d - 30 lei / m² = 30 x 50 = 1500 lei
ecuri - 100 lei / buc = 100 x 10 = 1000 lei

(19900 lei)
4000 E
cu / ct / NP
Stud. pieței
select. furnizor

Hornbach
cuptor - 500 lei / buc = 500 x 3 = 1500 lei
chirsetă - 500 lei / buc = 500 x 2 = 1000 lei
mese metalice - 600 lei / buc = 600 x 5 = 3000 lei

15500 lei)
1150 E
(2600 lei) 100
1500 E

GROWTH MINDSET

INSTEAD OF

THIS IS THE BEST I CAN DO

I CAN'T DO THIS

I'LL GIVE UP

THIS IS TOO DIFFICULT

I'M AFRAID OF MAKING MISTAKES

I DON'T UNDERSTAND

I HAVE FAILED



SAY THIS

I CAN KEEP IMPROVING

I CAN PRACTICE MORE

I'LL TRY ANOTHER WAY

CHALLENGES HELP ME TO GROW

MISTAKES HELP ME TO LEARN

I CAN KEEP LEARNING

I WON'T GIVE UP

MULȚUMIM!



CAMPANIE DE DOCUMENTARE, INFORMARE și PLANIFICARE DE ACTIVITĂȚI

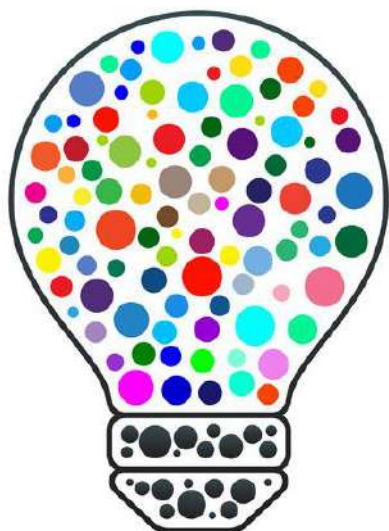
Denumirea activității: „Respectăm reguli, schimbăm mentalități”

Disciplina : Managementul financiar al proiectului

Clasa : a 11 a

Scopul proiectului

- Celebrarea Zilei Mondiale a Proprietății Intelectuale – 26 aprilie



WORLD
**INTELLECTUAL
PROPERTY**
DAY

Obiectivele fundamentale ale proiectului

1. promovarea unei atitudini responsabile în raport cu mediul firmei, prin informarea elevilor asupra importanței respectării regulilor
2. determinarea nivelului de acceptare a regulilor în viața personală și profesională și a importanței acestora în succesul personal și profesional
3. dezvoltarea competențelor antreprenoriale

Modul de organizare

- Individual
- Echipe de 2 membri
- Colectivă

Conținutul proiectului

Proiectul va fi structurat pe trei părți componente

1. Concurs de afișe – muncă în echipă
2. Conceperea și aplicare unui chestionar – muncă colectivă
3. Activitate – „Compania mea” – muncă individuală



1. Concursul de afișe

Activitatea de învățare:

- Realizarea împreună cu coechipierul a unui afiș și unui flyer prin care echipa să promoveze ziua de 26 aprilie, Ziua Mondială a Proprietății Intelectuale

Obiective specifice ale activității de învățare:

- a. Corelarea semnificației Zilei Mondiale a Proprietății Intelectuale cu conținutul grafic și informativ al materialului publicitar
- b. Utilizarea în conceperea materialului promoțional a unor informații corecte și relevante pentru scopul propus al proiectului
- c. Stimularea competitivității și a unei atitudini de fair play în cadrul colectivului
- d. Încurajarea creativității și a originalității elevilor
- e. Respectarea datei scadente pentru finalizarea activității de învățare

Evaluare:

- Se apreciază cu o notă folosirea în conceperea materialelor promoționale a unor informații corecte și relevante și cu o notă, originalitatea elementelor grafice, încadrarea estetică în pagină, cromatica utilizată
- Nota finală este rezultată din media aritmetică a celor două note

Indicații :

- pentru realizarea afișului și a flyer-ului puteți utiliza orice soft informatic cunoscut (Office, PhotoShop, Photoscape,etc)
- Afișul trebuie să conțină imagini, un slogan al echipei, informații relevante pentru îndeplinirea obiectivelor proiectului
- Flyer-ul trebuie să conțină doar mesaj text, scurt și relevant

Termen de predare 15 februarie

- Realizarea campaniei de informare

Termen de finalizare 15 martie

Recompense:

- Este recompensată echipa care a realizat cele mai bune materiale promoționale cu un voucher pentru 2 persoane la Cinema City

2. Chestionarul

Activitatea de învățare:

- Realizarea unui chestionar cu 15 întrebări, cu tema „Respectăm reguli, schimbăm mentalități”

Obiective specifice ale activității de învățare:

- Utilizarea unor tipuri variate de întrebări specifice construirii unui chestionar
- Construirea unor variante de răspunsuri corelate cu enunțul formulat în întrebare
- Respectarea termenelor de finalizare
- Corelarea enunțurilor și a variantelor de răspuns cu tema activității de învățare
- Aplicarea chestionarului pe eșantionul propus în perioada de timp stabilită
- Analiza rezultatelor obținute prin aplicarea chestionarului și prezentarea acestora în clasă
- Stimularea colaborării de grup în atingerea obiectivului propus

Evaluare

- Se evaluează cu nota 10 doar aplicarea chestionarului pe eșantionul propus, în perioada stabilită

Indicații

- Pentru realizarea chestionarului puteți folosi un site de creare de sondaje sau puteți realiza chestionarul manual, îl predați urmând să primiți link-ul sondajului pentru aplicare
- Întrebările chestionarului – scurte, relevante pentru tema proiectului
Termen de finalizare 1 februarie
- Aplicarea chestionarului pe un eșantion de 500 elevi
Termen de finalizare 9 martie
- Analiza și interpretarea rezultatelor chestionarului
Termen de finalizare 15 martie

3. Activitatea „Compania mea”

Activitate de învățare:

- realizarea unui proiect individual, denumit „Compania mea”, ce presupune simularea unor activități specifice proiectelor finanțate prin fonduri europene

• În localitatea sau cartierul unde locuiți, sunteți proprietarul unei case cu teren de 1000m², primit prin moștenire de la bunici. Ați depus o cerere de finanțare prin fonduri europene nerambursabile, pentru modernizarea spațiului și a terenului și transformarea lui într-o cofetărie cu spațiu destinat preparării și servirii diferitelor sortimente de prăjituri și tarte, preparării și servirii unor sortimente de cafea și ceai și servirii unor băuturi răcoritoare naturale. Cererea de finanțare a fost aprobată pentru suma solicitată de 50 000 euro. Contribuția voastră la proiect este de 10 000 euro. Durata de implementare a proiectului este 5 ani, perioadă în care trebuie să păstrați destinația afacerii voastre. Durata de execuție a proiectului este de 12 luni. Se cere:

1. defalcați proiectul pe activități și subactivități generatoare de costuri
2. identificați resursele necesare fiecărei activități (materiale, umane, informaționale) și întocmiți o listă de resurse
3. planificați resursele necesare fiecărei activități, în cantitatea și calitatea dorită
4. studiați piața și selectați furnizorii de resurse agreeți.
5. din oferta fiecărui furnizor identificat, selectați resursele necesare, estimați costul unitar pentru fiecare resursă necesară și costul total al fiecărei activități defalcate în derularea proiectului
6. planificați desfășurarea activităților pe perioada celor 12 luni de execuție a proiectului
7. alocați resurse financiare, fiecărei activități proiectate, ținând seama de cantitatea de resurse materiale, umane și informaționale și de momentul începerii derulării fiecărei activități
8. realizați o estimare definitivă a costurilor în luna 10 de execuție a proiectului
9. stabiliți o listă cu prețuri unitare pentru fiecare produs comercializat în cofetărie, ținând seama de costurile fixe și variabile incluse

ATENȚIE:

NU UITAȚI, TREBUIE SĂ VĂ ÎNCADRAȚI ÎN RESURSELE FINANCIARE DISPONIBILE, IAR LA FINALUL CELOR 12 LUNI DE EXECUȚIE, COFETĂRIA TREBUIE SĂ ÎȘI PRIMEASCĂ PRIMII CLIEȚI

Obiective specifice ale activității de învățare

- a. respectarea termenelor de finalizare indicate
- b. identificarea activităților și subactivităților specifice proiectului indicat în activitatea de învățare
- c. identificarea resurselor necesare fiecărei activități
- d. corelarea activităților și resurselor identificate cu necesitățile proiectului
- e. proiectarea unei planificări coerente de realizare ale activităților proiectului în cele 12 luni de execuție
- f. proiectarea unui buget estimativ definitiv
- g. realizarea unei oferte de prețuri pentru produsele comercializate la inaugurarea cofetăriei

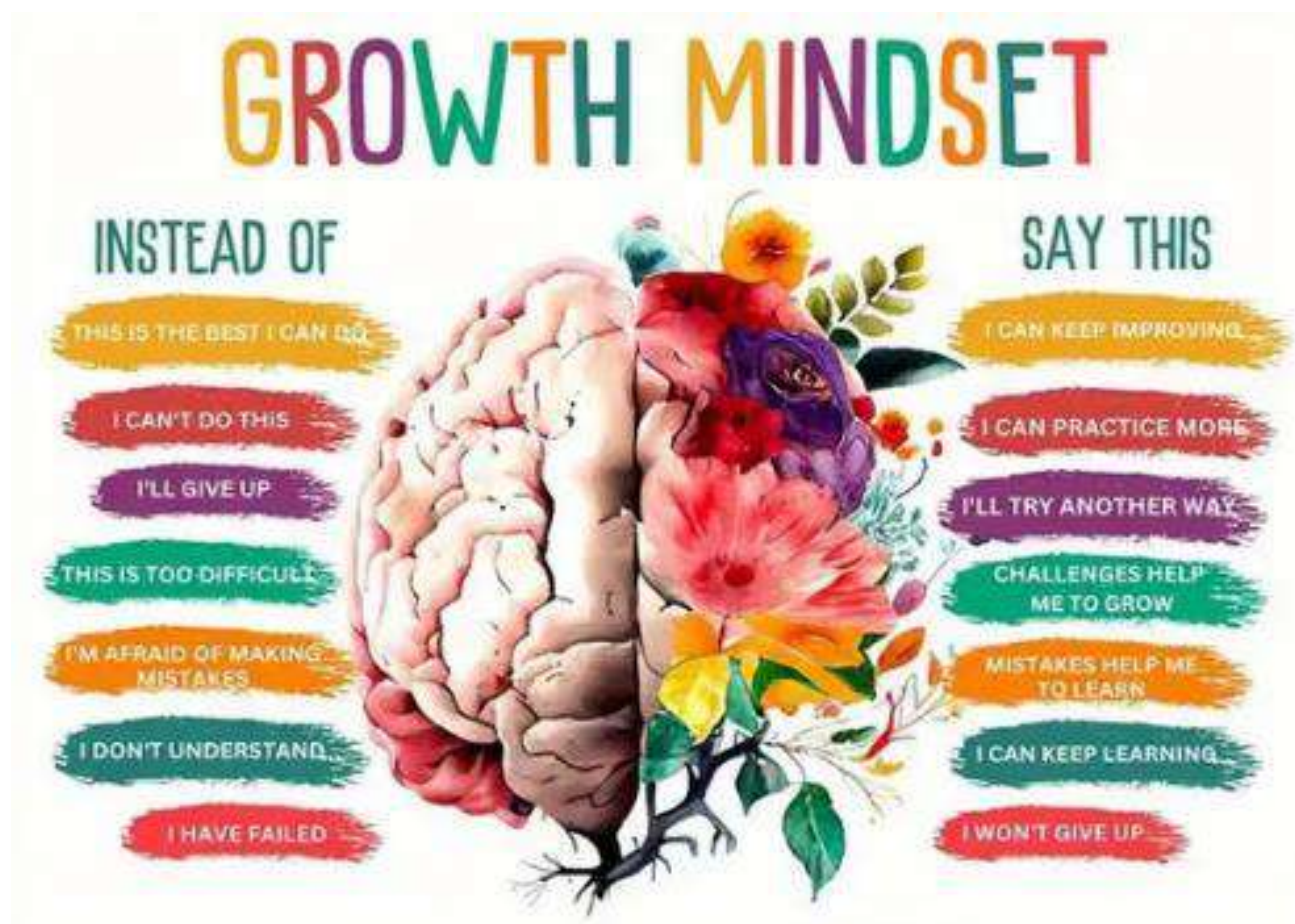
Termen de finalizare 11 aprilie

Evaluare :

- se evaluează proiectul cu o notă, potrivit baremului de evaluare prezentat clasei

Recompense

- sunt recompensați elevii care au obținut note între 9.50 – 10 cu cărți și seturi de markere



Cuvânt de încheiere

Subsemnata, Bianca Anișoara Băieș, profesorul care a coordonat acest proiect extrem de amplu la clasa a 11 a, împreună cu elevii clasei menționate, ne-am atins toate obiectivele propuse în proiect, cu excepția unuia singur, pe care vi-l împărtășim și dumneavoastră: nu ne-am putut respecta termenele scadente. Vă invit să vizualizați o parte din munca noastră, ca un exemplu de bune practici.

Cum putem integra Facebook la clasă ?

Autor: Prof. Înv. Primar, Băjan Adriana
Liceul Teoretic „Dimitrie Bolintineanu”

Integrarea Facebook în activitățile educaționale poate transforma procesul de învățare într-o experiență interactivă și atractivă pentru elevi. Mai jos voi prezenta un exemplu detaliat de activitate educațională care consider ca poate fi realizată pe această platformă:

Activitatea pe care o propun, în cele ce urmează, se referă la **Crearea unui grup de discuții despre Mihai Eminescu.**

Descrierea activității:

Elevii crează un grup privat pe Facebook, intitulat „Descoperă-l pe Eminescu”, unde să dezbată și să aprofundeze informații legate de viața, opera și importanța operei poetului national asupra largirii orizontului culturii elevilor de ciclu primar.

Activitatea se va desfășura pe parcursul unei săptămâni care poate fi numita „**Săptămâna eminesciană pe Facebook**” și va include mai multe sarcini specifice.

Pași de desfășurare a activității vor fi:

1. Introducerea elevilor in contextul activității:

Profesorul pentru învățământ primar le explică elevilor scopul acestei activități – dezvoltarea colaborării și implicarea activă în învățare prin utilizarea unei platforme familiare lor. Profesorul poate seta reguli clare privind respectul și calitatea conținutului.

2. Organizarea grupului:

- Un elev din clasă, cu acordul profesorului, va crea grupul și va invita toți colegii.
- Grupul va include secțiuni organizate, precum:
 - a) Postări despre viața lui Mihai Eminescu (inclusiv imagini, citate sau resurse externe).
 - b) Discuții tematice despre poezii celebre (ex. „Luceafărul” sau „Somnoroase păsărele”).

- c) Secțiunea de întrebări și răspunsuri: Elevii își pot pune întrebări unii altora și pot răspunde colegilor.

3. Sarcini concrete:

- Fiecare elev va posta o scurtă analiză sau o opinie despre o poezie studiată (aleasă dintre cele două propuneri).
- Elevii pot adăuga videoclipuri sau imagini creative, precum recitarea a unei poezii, Desene proprii inspirate de tematica uneia dintre cele două poezii ale lui Eminescu ,propuse spre dezbateri.
- Crearea unui quiz folosind instrumentele Facebook, unde colegii să răspundă la întrebări legate de biografia sau opera poetului.

4. Activități de colaborare:

- Elevii vor organiza o dezbatere live pe Facebook, despre relevanța poeziei lui Eminescu în lumea contemporană pornind de la exemplele propuse.
- Pot planifica și promova un eveniment virtual deschis elevilor din alte clase, în care să prezinte, în echipe, poezii recitate ,sau să discute despre alte teme din literatura lui Eminescu (basmul „Făt Frumos din lacrimă”).

Argumente pentru desfășurarea activității:

- *Interactivitate crescută:* Facebook le permite elevilor să comunice și să colaboreze într-un mediu familiar, folosind funcții precum comentariile, reacțiile și videoclipurile live.
- *Dezvoltarea competențelor digitale:* Elevii învață să folosească tehnologia pentru scopuri educaționale, nu doar recreative.
- *Promovarea creativității:* Realizarea de postări, videoclipuri sau materiale vizuale le oferă șansa de a se exprima într-un mod creative și inovator.
- *Implicație socială:* Elevii pot extinde activitatea invitând colegi din alte clase sau școli, promovând astfel schimbul de idei și colaborarea.

Această activitate nu doar aprofundează cunoștințele despre Mihai Eminescu, dar și stimulează munca în echipă și învățarea interactivă.

"POLUAREA CU METALE GRELE ÎN ORADEA"

prof. BAKO LIANA

prof. CITREA LUMINIȚA

COLEGIUL NAȚIONAL "EMANUIL GOJDU" ORADEA

I. INTRODUCERE

Scopul lucrării

Lucrarea de față își propune o analiză obiectivă a fenomenului de poluare industrială în general și de poluare cu metale grele în particular, acest fenomen având implicații la nivel local și global, pe termen scurt și pe termen lung. Am urmărit descrierea fenomenului, consecințele acestuia, precum și conturarea unor posibile soluții.

Poluarea cu metale grele se poate realiza prin:

-arderea combustibililor

-activitatea din industria metalurgică, electrică și chimică

Gazele rezultate prin ardere pot fi plumbul, cromul, zincul, astatinul, manganul sau chiar uraniul, ce se pot depune pe o arie întinsă.

[1]Smogul fotochimic este o ceață cu aspect de fum caracteristică orașelor cu trafic intens.



Fig 1. Smogul din Oradea 25.11.2024

Plumbul ajunge în atmosferă odată cu gazele de eșapament ale automobilelor dotate cu motoare cu benzină. Omul preia plumbul atât prin respirație, dar mai ales prin alimente (330 mg/zi).

II. MATERIALE ȘI METODE

În vederea determinării impactului asupra societății privind poluarea cu metale grele s-a realizat un studiu ce s-a axat pe două linii directoare: pe de o parte, efectuarea unui sondaj de opinie despre poluare, realizat la nivelul școlii și pe de altă parte, prin studiul pe teren de determinare a gradului de poluare generat de arderile combustibililor folosiți la încălzire.

III. REZULTATE ȘI DISCUȚII

S-a realizat un sondaj de opinie, la care au participat un număr de 251 elevi cu vârste cuprinse între 10 și 18 ani (clasele VC, VIIIA, IXE, IXF, XE, XF, XIB, XIIE, XIIF). Prin acest sondaj am dorit să aflăm câți dintre participanții circulă cu mijloace auto pentru a veni sau pleca de la școală, în ideea de a afla cantitatea de emisii gazoase emanate de mașini.

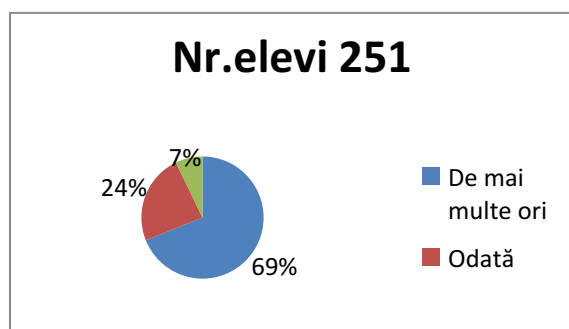
Iată cum au răspuns participanții la întrebări ale sondajului de opinie.

La întrebarea nr.1 „**Cu ce călătorești la școală?**” răspunsurile au fost:

Varianta	Nr.elevi
Cu mașina	185
Cu tramvaiul/autobusul	45
Pe jos	21
Cu bicicleta	0

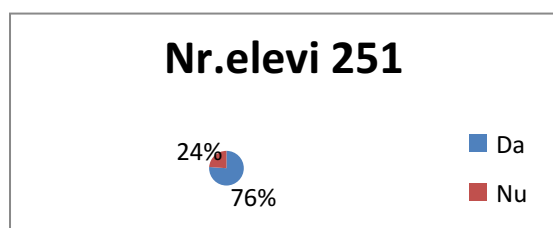


La întrebarea nr.2 „**De câte ori ai văzut ceața (smogul) ce acoperă orașul?**” răspunsurile au fost:



Varianta	Nr.elevi
De mai multe ori	173
Odată	60
Nu știu	18

La întrebarea nr. 3 „**Consideri că poți ajuta mediul prin acțiunile și deciziile tale privitoare la mijlocul de transport pe care-l folosești?**” răspunsurile au fost:



Varianta	Nr.elevi
Da	191
Nu	60

Din sondaj a reieșit că din 251 de elevi 230 folosesc un mijloc de transport dimineața sau la prânz pentru a se deplasa la sau de la școală, ceea ce nu este de mirare prezența smogului destul de des la nivelul orașului nostru. Pe de altă parte este îngrijorător că un număr de 60 de elevi din 251 nici nu doresc să ia în calcul modalități de a veni în sprijinul protecției mediului.

Pentru a veni în sprijinul ideii de a informa elevii cu privire la problema poluării cu particule de metale grele din emisiile de gaze de eșapament, am realizat fluturași care au fost distribuiți la elevii din școală. Aceștia arătau astfel:

Fig.2. Fluturași

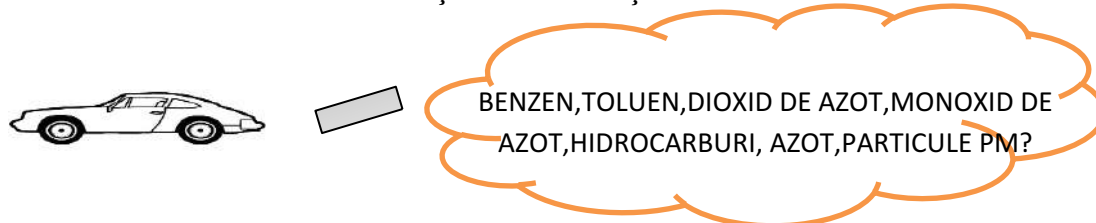
ȘTIAȚI CĂ:

PRIN ȚEAVA DE EȘAPAMENT SE ELIBEREAZĂ NOXE?

DIOXIDUL DE AZOT ESTE ȘI EL CAUZAT DE TRAFICUL RUTIER?

AERUL RESPIRAT CONȚINE PM (PARTICULE RESPIRATORII)?

NOXELE ELIBERATE PRIN ȚEAVA DE EȘAPAMENT SUNT:



Încearcă să mergi mai mult pe jos, vei contribui la calitatea aerului respirat.

IV. STUDIUL EXPERIMENTAL

Studiul experimental s-a bazat pe centralizarea datelor obținute ca urmare a sondajului de opinie, dar și pe determinarea gradului de poluare generat de arderile combustibililor fosili folosiți la încălzire cu eliberarea PM.

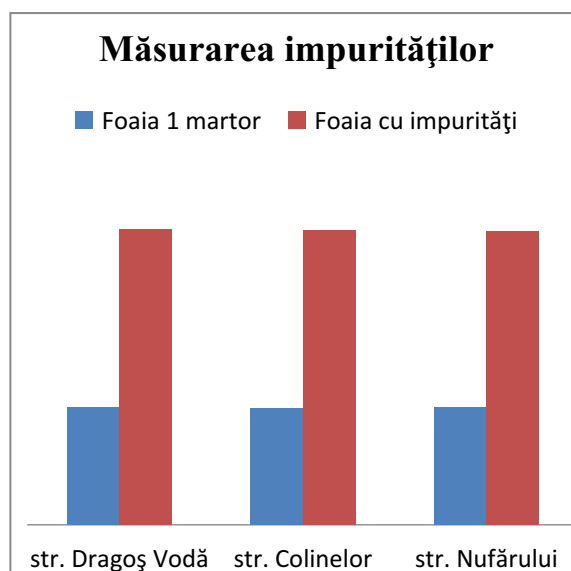
În acest sens s-au făcut 3 măsurători în 3 zone diferite ale orașului: strada Dragoș Vodă, strada Colinelor, strada Nufărului. S-a măsurat pe balanța analitică a școlii 3 coli A4 de hârtie albă care s-au depus în cele 3 zone menționate, într-un interval de timp de 72 de ore. După cele 72 de ore s-au adunat foile cu impuritățile depuse pe ele (în special cenușă din aer) și s-au cântărit din nou.



Fig.3. Măsurători realizate la balanța analitică a impurităților depuse

Rezultatele obținute au fost următoarele:

Zona	Foaia 1 martor	Foaia cu impurități	Cantitate impurități
str. Dragoș Vodă	29.702g	31.528g	1.826g
str. Colinelor	29.695g	31.516g	1.821g
str. Nufărului	29.700g	31.507g	1.807g



Se observă că în zona Dragoș Vodă cantitatea de impurități adunată este mai mare deoarece este o zonă de case iar combustibilul principal folosit la încălzire este lemnul.

V. CONCLUZII

Poluarea cu metale grele reprezintă un pericol pentru ecosistem, iar la nivel individual la adresa sănătății populației. Transportul auto continuă să fie o sursă continuă de poluatori, care reduce calitatea aerului atmosferic, aceasta influențând nefast sănătatea omului.

De aceea se impune intervenția în două direcții: măsuri de reducere a poluării și conștientizarea prezenței acestui fenomen la nivel individual, prin asumarea responsabilității civice individuale în reducerea fenomenului.

Bibliografie:

[1]Camelia Popescu ,“Revista de ecologie”, ECOSS 2, 2010

https://en.wikipedia.org/wiki/Heavy_metals

https://www.cleanup.org.au/PDF/au/batteries_final.pdf

<http://cesamancam.ro/plumbul-efecte-surse.html>

<https://ro.wikipedia.org/wiki/Plumb>

<https://pppp.ro/mediu/poluarea-aerului-cu-oxizi-de-azot>

<https://ro.wikipedia.org/wiki/Smog>

Provocări specifice în zone rurale

Balla Emőke, Centrul Școlar pentru Educație Incluzivă Nr.1 Târgu Mureș, județul Mureș

Era digitală vine cu oportunități imense influențând atât modul de predare, cât și modul în care elevii și studenții învață. E esențial să abordăm acesastă provocare pentru a crea un sistem educațional echitabil și eficient. Provocările sunt reale, ele pot fi depășite printr-o abordare echilibrată care combină tehnologia cu metode pedagogice inovatoare. Educația în zonele rurale se confruntă cu provocări specifice în era digitală, dar și cu oportunități de transformare. Sprijinul comunității joacă un rol esențial în reducerea decalajelor educaționale din zonele rurale și în facilitarea accesului la resurse digitale. Când comunitatea se mobilizează, educația devine mai puternică și mai incluzivă!

Activități prin care comunitatea poate contribui la susținerea școlilor și elevilor.

- Voluntariat educațional: Studenți, pensionari sau profesioniști pot oferi meditații gratuite, ateliere digitale sau sesiuni de mentorat pentru elevi.
- Crearea de centre de învățare: Biblioteci sau centre culturale transformate în spații digitale, unde copiii pot folosi internetul și dispozitive pentru teme sau cursuri online.
- Proiecte locale de fundraising: Evenimente caritabile sau campanii de strângere de fonduri pentru achiziția de tablete, laptopuri sau abonamente la internet pentru elevii fără resurse.
- Colaborări cu antreprenori locali: Firmele locale pot sponsoriza echipamente sau pot organiza stagii de practică pentru a încuraja dezvoltarea competențelor digitale.
- Sprijin psihologic și emoțional: Grupuri de suport pentru părinți și elevi, organizate de asociații sau biserici locale, pentru a combate abandonul școlar și a stimula motivația.
- Educație digitală pentru părinți: Cursuri simple care să îi învețe pe părinți cum să-și sprijine copiii în utilizarea tehnologiei și în gestionarea timpului online.
- Platforme comunitare online: Grupuri pe rețelele sociale unde părinții, profesorii și voluntarii pot face schimb de resurse, sfaturi și oportunități educaționale.

Multe comunități rurale din România au reușit să îmbunătățească educația locală prin inițiative de tipul "Școala după școală", dotate cu laboratoare IT și conectate la internet prin parteneriate cu companii tech sau organizații non-profit.

Atelierele pentru părinți pot fi o resursă valoroasă pentru a-i ajuta să-și sprijine copiii în folosirea tehnologiei într-un mod educativ și echilibrat. Când părinții sunt informați și implicați, copiii pot beneficia de toate avantajele digitalizării, fără a cădea în capcanele consumului pasiv sau ale dependenței de ecrane. Aceste ateliere pot fi organizate de școli, ONG-uri sau chiar de comunități locale, iar efectul pe termen lung ar putea schimba complet modul în care tehnologia este percepută în educație!

Prin reducerea decalajelor digitale, elevii din zonele rurale pot avea șanse reale de a continua studiile, de a accesa oportunități mai diverse și de a se integra mai ușor în piața muncii a viitorului. Educația devine astfel un motor de dezvoltare locală și un pas sigur spre egalitate de șanse.

Cu sprijinul comunității și politici educaționale bine gândite, tehnologia poate deveni o punte către oportunități egale, indiferent de locație. Când o comunitate se unește pentru educație, viitorul copiilor devine mai luminos!

Bibliografie:

<https://sutliana.wordpress.com/pagina-elevilor/scolari-2/bariere-in-activitatea-de-invatare-in-scolile-rurale/>

<https://www.edu.ro/sites/default/files/fi%C8%99iere/Invatamant-Preuniversitar/2015/Strategie-PTS/Strategia-PTS-2015.pdf>

BUNELE MANIERE PENTRU CEI MICI !

GRADINIȚA DUMBRAVA MINUNATA , BUCUREȘTI

Prof. : BANU VIRGINIA ANDREEA



 suntpărinte.ro

— Valorile familiei mele —

1. Ne *acceptăm* așa cum suntem.

2. Ne *ajutăm* unul pe celălalt
în loc să ne *criticăm*.

3. Încercăm lucruri noi.

» 4. Ne *cerem scuze* când greșim. «

 5. Ne *bucurăm* împreună zi de zi.

6. Spunem "*te rog*" și "*mulțumesc*".

7. *Ne exprimăm emoțiile,*
chiar și pe cele negative. 

8. Facem *planuri* împreună.

9. Avem *încredere* unii în ceilalți.

10. Ne *jucăm* împreună. 

BUNELE MANIERE



Bunele maniere

de Aurora Luchian

Sunt mândru de mama mea
Că m-a educat așa.
Când primesc o ciocolată,
"Mulțumesc" spun de îndată.

Și atunci când vreau ceva,
Nu țip ca să mi se dea,
Eu mă duc tare sfios
Și rostesc: "Te rog frumos!"

Dacă mai greșesc cumva
Și-o supăr pe mama mea,
Merg și-o întreb rușinat:
"Mămico, zi-mi, m-ai iertat?"

Qbebe

“Codul bunelor maniere pentru copii”

Salutul si multumirea

- A saluta și a mulțumi sunt elementele esențiale ale bunelor maniere.
- Puteți spune „Mulțumesc” persoanei care v-a deschis ușa și v-a lăsat să intrați, unui alt copil care te-a lăsat să te joci cu jucăria lui etc.
- A mulțumi cuiva ține nu numai de educație, ci și de respectul pe care îl arăți celui alt.
- Salutăm persoanele cunoscute pe care le întâlnim.
- De asemenea, băieții trebuie să știe că ei sunt cei care salută fetele primii.
- **Cuvintele magice**
- Copiii (și nu numai) trebuie să folosească formulele de politețe atunci când se întâlnesc cu cineva, merg în vizită, la magazin, etc. “Bună-ziuă” și “La revedere”. Este o dovadă de respect și, alături de “mulțumesc” și “te rog”, reprezintă niște “cuvinte magice” cu care pot câștiga aprecierea celorlalți.



“Bunele maniere la masa si in familie”

Codul bunelor maniere pentru copii la masa

- Reguli de bună creștere atunci când se mănâncă în familie sau la altcineva:
- Așază-te la masă după ce te-ai spălat pe mâini și pe față;
- Orice joacă trebuie să înceteze atunci când mâncăm;
- Incepe să mănânci după ce se face urarea de "poftă bună!";
- Stai drept pe scaun, nu pe o parte;
- Coatele nu se așază pe masă, ci eventual doar antebrațele pe marginea mesei.
- Folosirea tacâmurilor este obligatorie.
- De asemenea, din felia de pâine nu mușcăm, ci rupem cu amândouă mâinile bucăți potrivite.
- La masa sa nu vorbim cu gura plină, sa nu plescaim și nu sorbim supa sau ciorba.
- Este la fel de important să nu mănâncam înainte ca toată lumea să se așeze la masa.
- Și în familie este nevoie de etichetă. Ajuns acasă, copilul nu trebuie să lase la ușă respectul, sinceritatea și considerația. Dacă folosiți bunele maniere și în familie, relațiile vor deveni foarte strânse iar timpul petrecut împreună va fi plăcut.



Manierele din timpul mesei sunt foarte importante. Ceea ce spunem și felul în care ne purtăm îi va face pe ceilalți să se simtă bine sau nu.



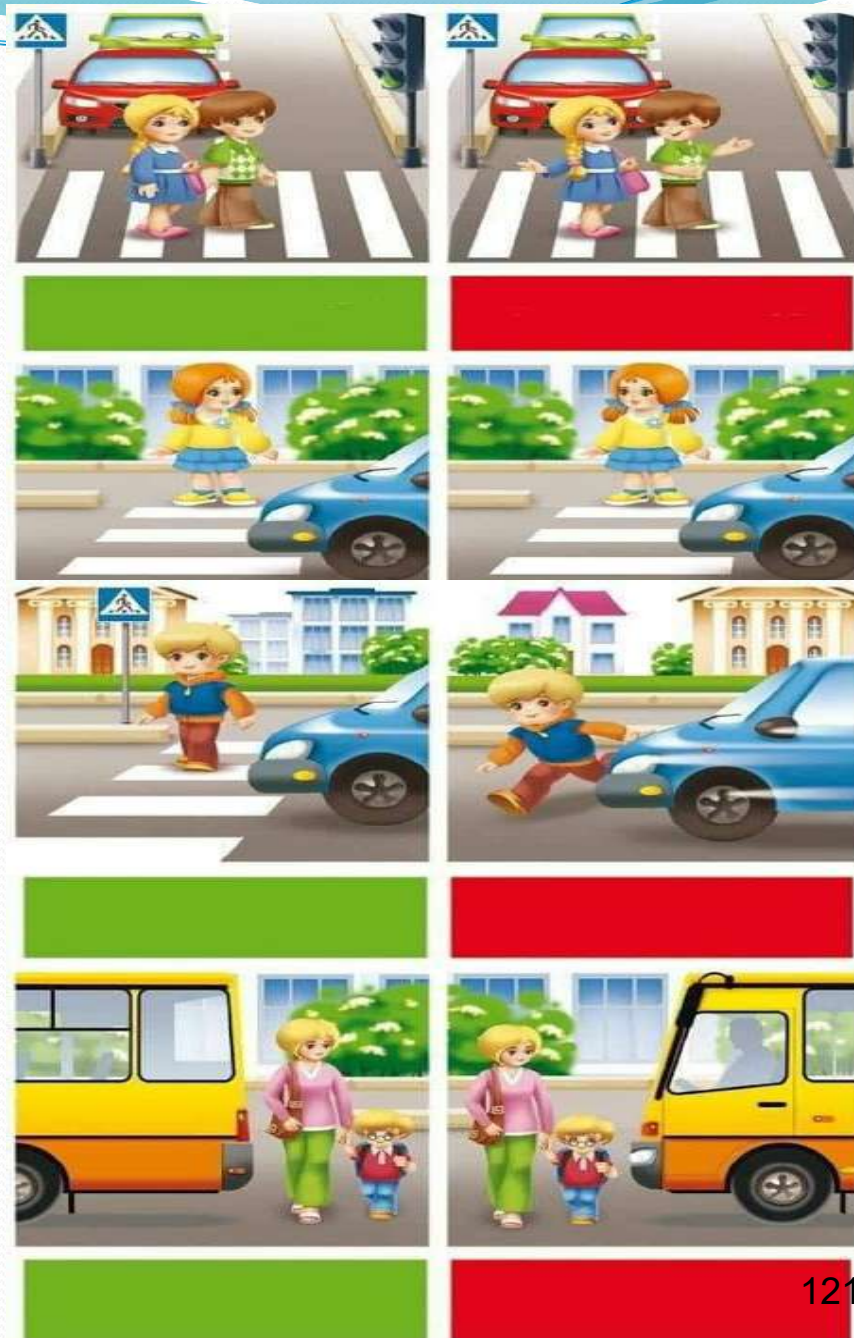
“Bunele maniere în mijloacele de transport”

- **Și în mijloacele de transport în comun, un copil trebuie să dea dovadă de politețe și de bună creștere:**
- Oferim locul său unui bătrân sau unei persoane infirme.
- O altă regulă de bună creștere este aceea de a nu arunca nimic pe jos și să ținem asupra noastră gunoiul până când coborâm din mijlocul de transport în comun, pentru a-l arunca la cel mai apropiat coș de gunoi.
- Nu ne grăbim atunci când urcăm în autobuz și să ne cerem scuze atunci când lovim din greșală pe cineva.
- Dacă ne aflăm împreună cu un grup de copii în autobuz, tramvai sau metrou, este bine să vorbescă pe un ton mai scăzut, să fie liniștit și să nu îi deranjeze pe cei din jur.



“Codul bunelor maniere pe strada”

- Regula cea mai importantă este să traversati numai pe culoarea verde a semaforului și numai prin locurile marcate corespunzător.
- De asemenea, pe stradă copiii trebuie să învețe că nu au voie să arunce gunoaie pe trotuar, ci numai în coșurile special amenajate.
- La fel ca un adult, nici copilul nu ar trebui să mănânce pe stradă, însă dacă situația o impune atunci este permis.



Hai acum sa invatam cum pe strada ne purtam!

Ce strada murdara! Copiii aduna gunoaiete si asaza-le corespunzator: plastic, sticla, hartie, metal.



Ai fost foarte atent! Felicitari!

“Bunele manere in locurile publice si cand adultii sunt implicati intr-o conversatie”

Comportamentul în locurile publice

- Daca avem un telefon mobil, atunci când se află într-un spațiu public, este bine sa îl setezam pe vibrație.
- În locurile publice nu se vorbește tare, vorbim pe un ton mai scazut și nici nu este indicat să te manifesti agresiv;
- De asemenea, nu facem o criză de plâns în public din diverse motive
- Soptitul într-o sală cu alți oameni, precum și gestul de a spune ceva la urechea unei alte persoane, atunci când se află și o a treia persoană în apropiere, nu este deloc politicos.
- Cand mergem la un spectacol ne asezam pe locul corespunzator numarului de pe bilet!
- In timpul spectacolului pastram linistea!

Comportamentul față de adulții implicați într-o conversație

- Nu îi întrerupem pe ceilalți atunci când vorbesc la telefon sau poartă un dialog cu alte persoane.
- Dialogurile dintre adulți trebuie întrerupte doar pentru motive bine întemeiate.
- Putem vorbi doar in eventualele pauze din dialogul unor adulți incercand să-I întrerupem folosind cuvintele “scuză-mă/scuzați-mă.”
- Nu țipam din ce în ce mai tare si nu avem un acces de furie daca parintii nu ne pot vorbi!
- Regulile trebuie respectate atat de copil cat si de adult!



Hai acum sa invatam cum trebuie sa ne comportam acasa!

- Reguli de comportare:
- Dimineata cand te trezesti te speli pe dinti si pe fata!
- Patul cu grija sa-l aranjezi, camera sa o aerisesti!
- Pentru inviorare nu strica putina miscare!
- Apoi hainele sa ti le schimbi si pijamalele cu grija sa le asezi!
- Masa cand o servesti mereu ordonat tu esti!
- Ordinea in camera tu sa o pastrezi, altfel jucariile poti sa le ratacesti!
- Asazati hainele in dulap!
- Ajuta-ti mama sa aseze masa!



Se vede ca stii sa te pregatesti singur pentru gradinita!

“Bunele maniere in familie”



illustrations of.com #1383989



“Bunele maniere cand primim musafiri si cand suntem musafiri”

Codul bunelor maniere pentru copii atunci când primim musafiri

- Cand primim vizita unor oaspeti, copilul trebuie :
- Sa salute;
- Să comunice cu invitații;
- Să mulțumească dacă a primit ceva în dar;
- Indiferent cine sunt persoanele care vin în vizită, limbajul folosit de copil trebuie să fie unul care arată foarte mult respect;
- Dacă este vorba de oameni mai în vârstă, salutăm politicos și răspundem politicos întrebărilor pe care aceștia le adresează.
- Dacă vine și un copil în vizită este indicat ca cel mic să se joace cu ei, să împartă jucăriile și să le facă pe plac;
- La plecare, un semn de bună creștere este să ne luăm la revedere de la toți invitații și să le mulțumim pentru vizită.

Bunele maniere atunci când copilul este musafir

- Când va mergem în vizită, nu va avem voie să alergăm prin casă.
- Nu căutam prin sertare, dulăpioare sau prin alte locuri.
- Nu avem voie să luăm din casa gazdei nimic din ceea ce nu ne aparține, atâta timp cât nu ne-a fost dăruit.
Dacă gazda are un animal ne apropiem de animal doar după ce am primit permisiunea gazdei de a-l mângâia;
- Dacă se întâmplă să distrugem ceva din greșeală sau spargem vreun obiect, îi spunem imediat gazdei și să ne cerem scuze, nu încercăm să dam vina pe altcineva, ori să ascundem cele întâmplate.
- Folosim frecvent cuvintele “mulțumesc frumos” și “te rog frumos” pentru momentele în care, la masa, primim farfuria cu mâncare.
- Dacă dorim ceva care se afla la distanță de noi cerem politicos!
- La plecare, trebuie să ne luăm la revedere de la gazde și să le mulțumim pentru găzduire.

“Bunele maniere la gradinita”

Regulile de comportament la gradiniță:

- Salutăm colegii atunci când intrăm în clasă;
- Salutăm doamnele educatoare;
- Nu vorbim niciodată neîntrebati, mai ales în timpul orei de curs;
- Cerem permisiunea înainte de a lua un obiect străin sau de a merge la toaletă;
- Înapoiem obiectele împrumutate și mulțumim pentru permisiunea de a le folosi;
- Vorbim numai după ce altcineva își încheie discursul;
- Respectăm proprietatea altora și nu ne însușim bunuri care nu ne aparțin;
- Spunem "te/vă rog frumos" și "îți/vă mulțumesc";
- Păstrăm liniștea în timpul orei, nu ne agitam pe scaunel, menținem o postură decentă (cu spatele drept și antebrațele sprijinite de marginea masutei);
- Nu folosim cuvinte jignitoare, suntem amabili, atenți și urmărim întocmai indicațiile doamnelor educatoare;
- Îngrijim masuta, scaunul și dulăpiorul personal (fără să le murdărim de pix sau cerneală);
- Ne comportăm decent în pauze, fără violență
- Suntem politicoși cu colegii, dar mai ales cu cadrul didactic.



Reguli de comportare pe strada:”Asa da, asa nu!



•Bravo! Ai fost foarte atent!

“Asa da, asa nu!”



“Asa da, asa nu!”



“Asa da, asa nu!”



“Asa da, asa nu!”



Foarte bine! Te-ai descurcat de minune! Bravo! Esti un copil atent,istet si mai ales politicos! Felicitari!



Copilul politicos

de Tincuța Gherase

Sunt copil politicos
Ce știu să mă port frumos.
Spun cuvinte fermecate,
Ce deschid uși ferecate :
„Mulțumesc”, „Te rog frumos”
Și-s convins că-s de folos!

Dimineața-n gura mare,
Când sunt gata de plecare,
„Sărut mâna” spun cu drag
Bunicii ce stă-n prag.

Pe stradă ,salut voios
Oamenii, că-s respectuos!
Iar acasă când sosesc,
„Bună ziua” eu rostesc..

SIGURANȚA ONLINE – Fișă de lucru pentru clasa a II-a

Prof. Banu Mihaela
Școala Gimnazială Corocăiești

O fișă de lucru cu tema „**Siguranța online**” pentru clasa a II-a trebuie să fie interactivă, simplă și să includă activități care îi ajută pe copii să înțeleagă importanța protejării datelor personale și a comportamentului responsabil pe internet.

Sugestii pentru profesor:

- **Jocuri interactive:** Folosește aplicații sau jocuri educaționale care să ajute copiii să înțeleagă mai bine cum să navigheze sigur pe internet.
- **Discuții în grup:** După completarea fișei de lucru, inițiază o discuție despre siguranța online, folosind exemple din viața reală sau din poveștile copiilor.

Fișa de lucru poate fi completată atât individual, cât și în grup, pentru a stimula discuțiile și pentru a-i ajuta pe copii să înțeleagă mai profund importanța protecției lor pe internet.

Numele: _____

Data: _____

SIGURANȚA ONLINE – Fișă de lucru –

Partea 1: Învățăm despre siguranța online!

1. Ce înseamnă „siguranța online”?

Citește propozițiile de mai jos și înveță ce este important pe internet:

- Nu trebuie să împărtășești numele complet și adresa ta cu străinii online.
- Parolele tale trebuie să fie secrete! Nu le spune nimănu.
- Dacă cineva te jignește sau te face să te simți rău online, spune unui adult de încredere.

Întrebare: Ce trebuie să faci dacă cineva te face să te simți rău online?

Răspuns: _____

Partea 2: Jocul „Alege corect”

2. Citește fiecare situație și bifează enunțul corect.

a) Alex a primit un mesaj de la un prieten pe care nu-l știe foarte bine. Acesta i-a cerut numele complet și adresa lui. Ce ar trebui să facă Alex?

- Să-i dea informațiile.
- Să spună unui adult despre mesajul respectiv.
- Să răspundă doar cu un „Bună ziua” și să nu mai vorbească.

b) Maria joacă un joc online și un alt jucător îi spune să-și arate fotografia. Ce ar trebui să facă Maria?

- Să trimită fotografia.
- Să spună unui adult despre cererea respectivă.
- Să ignore cererea și să continue jocul.

c) Ion vrea să folosească o aplicație de pe telefonul părinților săi. Ce trebuie să facă Ion?

- Să ceară permisiunea părinților.
- Să o folosească fără să întrebe.
- Să ceară ajutorul unui prieten să instaleze aplicația.

Partea 3: Desenăm siguranța online!

3. *Desenează un semn de „stop” care ar însemna „STOP, FII ÎN SIGURANȚĂ!” atunci când folosești internetul.*

- Indicații: Desenează un semn de „STOP” și adaugă câteva cuvinte despre siguranța online, cum ar fi „nu împărtăși informații personale” sau „nu vorbi cu străinii”.

(Loc pentru desen)



Partea 4: Învățăm despre parole!

4. *Completează propozițiile cu cuvintele corecte: „parola”, „secreta”, „nimănu”*

- O _____ trebuie să fie secreta și să nu o spui nimănu.
- Dacă ai uitat _____, cere ajutor unui adult.
- Nu împărtăși _____ cu prietenii tăi sau cu persoane pe care nu le cunoști.

Partea 5: Testează-ți cunoștințele!

5. *Bifează răspunsurile corecte.*

- Când ești pe internet, ce NU este recomandat să faci?
 - Să împărtășești parolele tale.
 - Să folosești internetul doar pentru școală și jocuri educative.
 - Să vorbești cu străinii despre lucruri personale.
- Ce trebuie să faci dacă cineva îți spune ceva rău online?
 - Să ignori mesajul.
 - Să spui unui adult despre ce s-a întâmplat.
 - Să te certți cu persoana care ți-a spus rău.

Partea 6: Discutați cu un adult!

6. *Vorbește cu părinții sau cu un profesor despre siguranța online. Povestește ce ai învățat și ce vei face pentru a fi în siguranță pe internet.*

(Loc pentru notițe)



Felicitări! Ai învățat cum să fii în siguranță online!

Cum te simți acum?



Bune practici și experiențe în domeniul utilizării tehnologiei informației în activitățile din grădiniță

Barbăsură Oana

Grădinița cu Program Prelungit "Motanul Încălțat" Galați

Tehnologia a devenit o parte integrantă din viața cotidiană, influențând toate domeniile, inclusiv educația. În ultimii ani, utilizarea tehnologiei în educația timpurie, în special în grădiniță, a fost un subiect de dezbatere. În mod tradițional, grădinițele puneau accent pe activitățile fizice, jocurile educative și dezvoltarea socială a copiilor. Cu toate acestea, în era digitală, există din ce în ce mai multe motive pentru a integra tehnologia în activitățile educaționale, asigurând o dezvoltare echilibrată a copiilor.

Noile tehnologii exercită o influență directă asupra transmiterii informațiilor, precum și asupra formării abilităților sociale în grădiniță. Existența acestor tehnologii în viața copilului, dar și în mediul educațional, a generat și generează în continuare schimbări constante, pe de o parte, în ceea ce privește experiența de viață și pe de altă parte, în domeniul pedagogic, ca resursă, înseamnă strategii de predare interactivă.

În contextul actual, tehnologia joacă un rol esențial în toate domeniile, inclusiv în educație. Copiii din generația actuală sunt expuși la tehnologie de la o vârstă foarte mică, iar integrarea acesteia în procesul educațional îi poate ajuta să-și dezvolte abilități esențiale pentru viitor. Ajută Educatorii pot folosi tehnologia ca un instrument pedagogic, și nu doar ca un mijloc de divertisment, contribuind la modernizarea învățământului preșcolar.

Platforme care pot fi utilizate în desfășurarea activităților din grădiniță

- **LearningApps** este o platformă online care permite crearea și utilizarea de aplicații educaționale interactive, cu scopul de a sprijini învățarea activă și implicarea elevilor. Această platformă este dedicată profesorilor și elevilor, oferindu-le un mediu pentru a crea, partaja și utiliza diverse tipuri de activități educaționale, cum ar fi jocuri, teste, exerciții de învățare și multe altele.
- **Wordwall** este o platformă online care permite crearea de activități interactive și personalizate, fiind extrem de utilă în procesul educațional, inclusiv în educația timpurie. Aceasta oferă o varietate de formate de activități adaptate diferitelor stiluri de învățare și niveluri de vârstă, ceea ce o face potrivită pentru copiii mici care învață prin joc și explorare.
- **Jigsaw puzzle** este o aplicație de realizare online a unui puzzle care necesită asamblarea pieselor de mozaic, adesea neregulate, într-o imagine, care este completată prin rezolvarea puzzle-ului.
- **Liveworksheets** este o platformă online care permite cadrelor didactice să creeze și să partajeze fișe de lucru interactive. Această platformă oferă posibilitatea de a crea activități personalizate, care pot fi completate și evaluate online. Cadrele didactice pot crea

fișe de lucru adaptate nevoilor specifice fiecărui copil, fapt ce poate facilita învățarea la distanță. Este o resursă utilă în contextul educației digitale, permițând interacțiunea copiilor cu materiale didactice într-un mod dinamic și captivant.

- **IXL learning** este o platformă digitală ce oferă o gamă largă de activități potrivite atât pentru învățământul preșcolar, cât și pentru învățământul primar. Avantajul acestei platforme este faptul că este tradusă în 60 limbi. Platforma oferă suficiente conținuturi din sfera științelor care pot fi adaptate cu ușurință curriculumului nostru. Majoritatea activităților sunt de tip exercițiu și abordează atât noțiuni din sfera matematicii, dar și din sfera științei, a artelor limbajului, studii sociale sau chiar pentru a crea baze ale limbii spaniole. Ixl learning se bazează pe cele mai bune practici din sfera cercetării științifice a învățării și a primit certificarea de produs de design bazat pe cercetare de la Digital Promise.

Exemplu de joc didactic la activitatea de matematică, desfășurat cu ajutorul tehnologiei. Varianta a doua a jocului este desfășurată cu ajutorul platformei educaționale wordwall.

Grupa: Mare

Tema activității: „Animale care hibernează”

Mijloc de realizare: joc didactic

Platforma/ aplicația/functia tablei utilizată: wordwall

Momentul lecției în care s-a utilizat tehnologia: Dirijarea învățării - a doua variantă a jocului didactic (**Roata animalelor care hibernează**)

Sarcina didactică: Copiii vor apăsa pe butonul ”Învârte”, vor recunoaște și numi cifra din imagine, apoi vor așeza, în cadranul dorit, tot atâtea elemente impuse de roată cât indică cifra.

Obiective operaționale:

O1 – Să recunoască cifra din imagine;

O2 – Să raporteze cantitatea la număr.

Conținut esențial: Formarea conceptului de număr și a numerației

Alte explicații suplimentare necesare: Educatoarele pot utiliza materiale create de alți membri ai platformei sau pot crea și distribui materiale realizate cu propriile idei, în funcție de tema săptămânii.

Joc didactic

Varianta 1

Descoperă câte albine dorm în fiecare stup? În sala de clasă se află 5 stupuri create din cofraje de ouă. În fiecare dintre ele se află un număr de albine. Copiii numiți vor număra albinele din stupul ales, apoi vor alege cartonașul cu cifra corespunzătoare numărului de albine din stup.

Varianta 3

Vânătoarea de provizii. În clasă sunt ascunse ghinde, conuri, castane, nuci. Fiecare copil primește o ”coroniță” care îi transformă pe copii în arici. Educatoarea împarte copiilor câte o cifră (1,2,3,4 sau 5), apoi dă startul vânătoriei de provizii. ”*Aricii trebuie să gasească 4 ghinde. Pleacă în căutare!*”. Copilul adună exact cantitatea cerută apoi o așază în fața sa pentru a fi verificată.

Tehnologia, folosită adecvat, poate stimula creativitatea copiilor și le poate oferi oportunități variate de a explora lumea din jurul lor. Activitățile interactive, jocurile educaționale și aplicațiile specifice pentru vârsta lor pot încuraja dezvoltarea abilităților cognitive, gândirea critică și creativitatea, pregătindu-i pentru un viitor tot mai digitalizat.

Provocări și soluții pentru desfășurarea activităților online, cu grupa mare

Prof.înv. preșcolar Bârsan Georgiana-Viorica

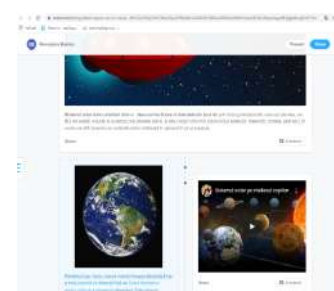
Grădinița cu Program Prolungit nr.18,Focșani

Trecerea de la procesul instructiv-educativ desfășurat în cadrul grupului educațional și bazat pe relații psihologice directe, nemijlocite, de tipul față-în-față, la derularea activităților didactice, exclusiv prin mijloace moderne de comunicare online, poate conduce la schimbări perceptive ale paradigmei educaționale.

În acest context,am acceptat aceste provocări căutând soluții prin care să reușim să fim în contact permanent cu preșcolarii,dar și cu părinții, să răspundem nevoii lor și să adaptăm curriculum preșcolar prin utilizarea platformelor , instrumentelor de lucru online pentru asigurarea continuității procesului de predare-învățare și formarea competențelor specific pentru fiecare nivel. Astfel, am desfășurat activități instructiv-educative online folosind diferite metode suport precum Google meet, Twinkl, SUTORI.com,CHATTER PIX,LIVEWORKSHEET.com și grupul clasei de pe Facebook.

Dintre activitățile pe care le-am propus și le-am desfășurat cu copiii ținând cont de nivelul de dezvoltare al preșcolarilor și specificul grupei cele mai atractive au fost:

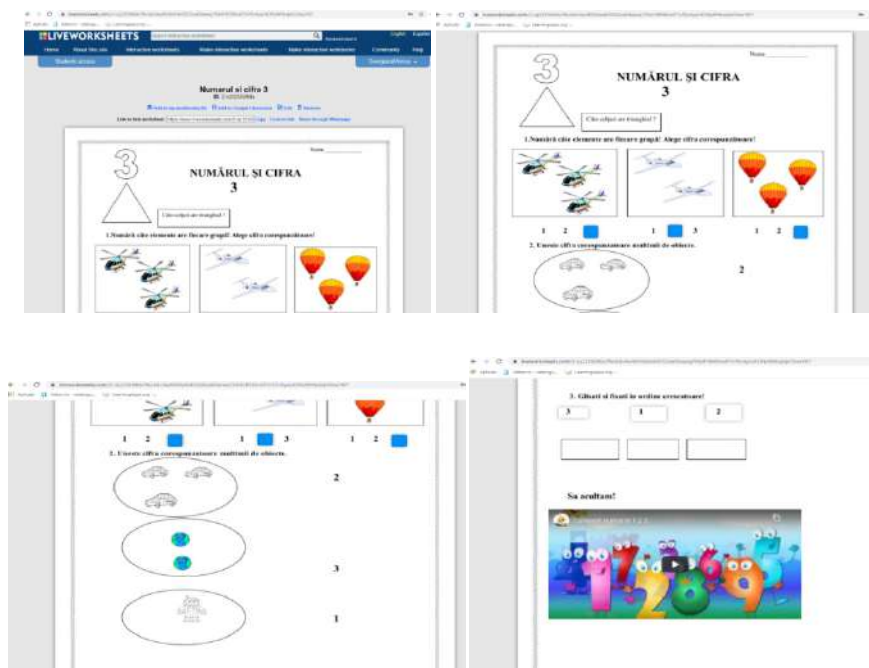
- Am realizat o activitate de Cunoasterea Mediului cu tema anuală “Astăzi despre ieri și mâine!”/ tema săptămânală “Călătorie prin galaxie!” pe platforma educativă SUTORI.com .Am realizat prezentarea sub formă de slide-uri adaugând și un videoclip de pe youTube.Este un instrument foarte util pentru toate nivelurile educaționale.



- Cu ajutorul aplicației CHATTER PIX Kids am încercat sa încurajez preșcolarii având în vedere măsurile impuse în vigoare adoptate pentru prevenirea infectării cu virusul SARS-COV-2. Am ales această aplicație deoarece dă voce creațiile noastre într-un stil distractive și creativ.



- La domeniul Științe-activitate matematică am transformat o fișă tradițională cu ajutorul platformei LIVEWORKSHEET.com o fișă interactivă unde la sfârșit am adăugat și un video de pe youTube. Această platformă transformă fișele de lucru tradiționale în exerciții interactive online cu autocorecție.



- La Domeniul Limbă și Comunicare am propus un joculeț cu ajutorul platformei educative wordwall.net pentru a înțelege mai bine cuvintele cu înțeles asemanator. Am ales aceasta platformă deoarece mi s-a părut atrăgătoare și ușor de folosit pentru nivelul grupei. Este o platformă care permite construirea jocurilor educative interactive.



Astfel se pot observa varietatea de sarcini și diversele modalități de desfășurare a activităților instructive-educative în mediul online adaptate posibilităților fiecăruia, iar pentru o mai bună înțelegere a celor sintetizate în aceste rânduri, atașez link-uri cu o parte dintre materialele utilizate în cadrul activității online:

<https://www.sutori.com/story/astazi-despre-ieri-si-maine--JfEFYGrUV5pCBcJTXhwFApoP>

Sinonime <https://wordwall.net/resource/7983290>

Anotimpul Vara <https://wordwall.net/resource/2536288>

Meserii <https://wordwall.net/resource/2408442>

Numarul si cifra 3-fisa interactive

<https://www.liveworksheets.com/c?a=s&t=qkcd112cs5s&sr=n&l=iq&i=udffzc&r=dv&db=2>

ACTIVITATI DE TIP OUTDOOR

PROF. BÂRSAN GEORGIANA-VIORICA ȘI PROF. PETREEA NICOLEA

GRĂDINIȚA CU PP NR.18

A apărut conceptul de *activitate outdoor*, ca alternativă pentru educația formală, tradițională. Există mai multe accepțiuni pentru termenul de outdoor, cea mai simplă fiind aceea de *activitate în aer liber, în afara spațiului instituțional al grădiniței*.

Factori importanți pentru activitățile outdoor. Aceste activități sunt apreciate de către copii și de către factorii educaționali în măsura în care îndeplinesc o serie de condiții :

- • urmăresc lărgirea și adâncirea influențelor exercitate în procesul de învățământ;
- • valorifică și dezvoltă interesele și aptitudinile copiilor;
- • organizează procesul de învățare într-o manieră plăcută, relaxantă;
- formele de organizare ale acestor activități au caracter recreativ

Nevoia de a fi respectat-Derularea de diferite activități în aer liber încurajează preșcolarul să se simtă în largul său, astfel el va fi mult mai deschis, va comunica, își va exprima propriile opinii

Un aspect important al educației outdoor este acela că răspunde atât nevoilor de bază ale individului, cât și celor care îl particularizează în grupul din care face parte:



Nevoia de a fi responsabil-Activitățile outdoor permit copilului oportunitatea de a primi diferite sarcini, responsabilități pentru atingerea scopului propus.



Nevoia de a fi activ-Jocul fiind activitatea fundamentală a copilului, este important ca toți copiii să fie stimulați în mod constant să se joace, să alerge, să participe la diferite activități în mod activ.



Nevoia de a fi inclus social-Să simtă că aparține unei comunități -cea mai importantă caracteristică a educației outdoor este aceea că este o modalitate de succes de a depăși unele dificultăți ale copilului (psihice, fizice, sociale, emoționale sau economice) Acest tip de activități permit copiilor să se exprime, să relaționeze cu ceilalți, să colaboreze.



Nevoia de a se simți în siguranță-Educatorea trebuie să identifice posibilele riscuri care pot să apară și să conceapă un plan de management al riscului.



Educația outdoor este o fereastră de oportunitate în educație, cea care începe dincolo de ușa instituției școlare și se desfășoară în drumeții, excursii, ateliere de creație, activități sportive, activități practic-gospodărești, jocuri diverse, concursuri, incursiuni în lumea reală (pădure, cartier, parc, grădină, spații culturale, comerciale, industriale etc.) și care este conexasă la conținuturile curriculumului preșcolar, fiind un mediu de explorare, de aplicare, de verificare sau experimentare a unor cunoștințe și deprinderi.



Chestionar pentru părinți

1. Numele și prenumele copilului:.....
2. Data și locul nașterii:.....
3. Câți copii aveți:.....
4. Al câtelea copil este?.....
5. La ce vârstă a mers la grădiniță?.....
6. Câți ani a frecventat grădinița?.....
7. Ce fel de frecvență a avut?
 - bună
 - foarte bună
 - medie
 - slabă
8. Sunteți mulțumit de rezultatele de la grădiniță?
 - Da – știe să scrie cu litere de tipar, citește, socotește;
 - Nu – nimic din cele enumerate mai sus;
 - Aproximativ – parțial din cele enumerate mai sus.
9. A fost amânat începutul anului școlar? Dacă a fost amânat, de ce?
.....
 - insuficientă dezvoltare fizică;
 - dezvoltare psihică necorespunzătoare;
 - boală;
 - refuzul copilului;
 - alte motive.
10. Cum așteaptă începutul școlii?
 - cu dorință și interes;
 - cu teamă;
 - cu indiferență.
11. Cum l-ați pregătit pentru școală?
 - i-ați stimulat curiozitatea, interesul;
 - considerați că este o experiență pe care trebuie să o aprecieze singur.
12. Date medicale- antecedente, starea actuală de sănătate.....
.....
.....

13. Date personale ale părinților:

- *numele și prenumele: mama -*

tata -

- *ocupația și locul de muncă: mama -*

tata -

- *adresa:.....*
.....

- *telefon:*

- *mail*

14. Ce așteptări aveți de la învățător?

.....
.....
.....
.....

15. Întrebări:

16. Sugestii:

Formarea cetățenilor responsabili în era digital

Revoluția digitală a adus îmbunătățiri și eșecuri în proporție egală. Pe de o parte, a crescut fluxul de informații diverse și a extins spațiile pentru diferite expresii ale cunoașterii și ființei. Pe de altă parte, a exacerbă și a accelerat răspândirea dezinformării, a dezinformării și a discursului instigator la ură. Tehnologiile digitale au extins mobilitățile sociale, economice și politice, dar și-au înrădăcinat inechitățile, inegalitățile și nedreptățile. Acestea au permis cursanților de toate vârstele și mediile să acceseze conținut educațional din fiecare colț al globului, dar și diferențe sporite legate de accesul și calitatea experienței educaționale.

În acest scop, dotarea profesorilor și a altor educatori cu noi instrumente pedagogice pentru a promova învățarea digitală echitabilă, accesibilă și de calitate pentru cetățenia globală este mai urgentă ca niciodată. Noua publicație, Educația pentru cetățenie globală într-o era digitală: ghiduri pentru profesori, este un răspuns la acest apel urgent de a consolida capacitățile profesorilor și altor educatori de a pregăti cursanții să acționeze etic și responsabil în mediile fizice și digitale prezente și viitoare.

Educația pentru cetățenie globală este un proces educațional care vizează creșterea gradului de conștientizare și înțelegere a lumii în schimbare rapidă, interdependentă și inegală în care trăim. Contestând stereotipurile și încurajând gândirea independentă, educația pentru cetățenie globală îi ajută pe studenți să exploreze în mod critic cauzele fundamentale ale problemelor de justiție globală și modul în care acestea se interacționează cu viața noastră de zi cu zi. Educația pentru cetățenie globală inspiră solidaritatea globală prin sprijinirea oamenilor pentru a-și realiza pe deplin drepturile, responsabilitățile și potențialul de cetățeni globali pentru a lua măsuri semnificative pentru o lume justă și durabilă.

Accesul la internet a transformat fluxul de informații și a extins spațiile pentru diferite expresii ale cunoașterii și a ființei – și oportunități pentru efectuarea unei schimbări societale pozitive. Dar, de asemenea, a exacerbă și a accelerat răspândirea dezinformării, a dezinformării, a discursului instigator la ură și a violenței online. De aceea, educația pentru cetățenia globală este crucială într-o lume din ce în ce mai digitală.

Educația pentru cetățenie globală depinde de inovație și colaborare pentru a-și îndeplini obiectivele. Metodele inovatoare de predare și învățare, cum ar fi învățarea bazată pe proiecte, învățarea bazată pe anchetă și învățarea experiențială, pot ajuta studenții să dobândească cunoștințele și abilitățile necesare pentru a participa ca cetățeni implicați din întreaga lume. Multe părți interesate, inclusiv guverne, organizații ale societății civile, educație instituțiile, întreprinderile private și alte grupuri pot lucra împreună pentru a dezvolta sinergii și a pune în comun resursele pentru execuția proiectelor Educația pentru cetățenie globală. Un element cheie al educației pentru secolul XXI este promovarea cetățeniei globale prin inovare și colaborare. Educația pentru cetățenie globală poate contribui la dezvoltarea unor societăți care sunt mai armonioase, mai tolerante, mai incluzive, mai sigure și mai durabile, prin promovarea în rândul

elevilor a valorilor, atitudinilor și comportamentelor care permit o cetățenie globală responsabilă. Educația pentru cetățenie globală poate permite oamenilor să asume un rol activ în promovarea schimbărilor bune în comunitățile lor și nu numai prin cooperare și creativitate.

Pe lângă predarea tradițională la clasă, Educația pentru cetățenie globală promovează întâlniri din lumea reală care promovează cetățenia globală. Aceste experiențe ar putea implica voluntariat în comunitate, plecarea în străinătate și participarea la schimburi culturale, printre altele. Astfel de oportunități îi ajută pe elevi să înțeleagă preocupările globale și diversitatea culturală, permițându-le să aplice informațiile și abilitățile pe care le-au învățat la clasă la scenarii din lumea reală.

Există mai mulți factori care sunt esențiali pentru succesul educației pentru cetățenia globală, în timp ce privim spre viitor prin inovare și cooperare. Printre acestea se numără necesitatea inovării pedagogice și tehnologice continue, valoarea formării de alianțe și parteneriate și necesitatea unui sprijin financiar mai mare pentru educație. Cerința de inovare academică și tehnologică continuă este o componentă crucială a viitorului educației pentru cetățenia globală. Educația trebuie să se adapteze pe măsură ce globul devine mai legat de îndeplinirea cerințelor studenților într-un mediu global care se schimbă rapid. Aceasta implică crearea de strategii de predare de ultimă oră care să folosească tehnologia și să încurajeze învățarea prin experiență. Profesorii pot concepe experiențe de învățare captivante care încurajează empatia, gândirea critică și abilitățile de rezolvare a problemelor, utilizând tehnologii precum realitatea virtuală și augmentată, implicarea și inteligența artificială. Construirea de relații și colaborări este o componentă crucială a viitorului educației pentru cetățenie globală. Nicio organizație nu poate gestiona problemele complicate cu care ne confruntăm singură într-o societate globalizată.

Viitorul educației pentru cetățenia globală depinde de investițiile în educație. În ciuda semnificației sale, educația este încă frecvent subfinanțată, în special în țările sărace. Sunt necesare mai multe investiții în educație la toate nivelurile, de la copilărie timpurie până la învățământul postliceal, pentru a rezolva acest lucru. Aceasta include nu doar o investiție monetară, ci și o investiție în infrastructură, programe de pregătire a profesorilor și crearea de curriculum. Făcând investiții educaționale, ne putem asigura că toți studenții au acces la instruire de înaltă calitate, care le va oferi informațiile și abilitățile de care au nevoie pentru a fi cetățeni responsabili ai lumii. Concentrându-se pe creșterea capacităților globale sunt esențiale pentru viitorul educației pentru cetățenia globală prin inovare și cooperare. Cunoștințele, abilitățile și atitudinile cunoscute sub denumirea de „competențe globale” sunt cele necesare pentru a funcționa bine într-o societate mondială. Gândirea critică, comunicarea, cooperarea și conștientizarea interculturală sunt câteva dintre aceste calități. Prin utilizarea metodelor creative și bazate pe parteneriat, programele educației pentru cetățenia globală ar trebui să funcționeze pentru a ajuta studenții să dobândească aceste abilități.

Dezvoltarea cetățenilor globali responsabili și implicați depinde de educația pentru cetățenia globală prin inovare și cooperare. Viitorul educației pentru cetățenia globală trebuie să includă integrarea tehnologiei, crearea de colaborări, concentrarea asupra profesorului, pregătirea și promovarea competențelor globale. Focarul de Covid-19 a atras atenția asupra necesității ca educația pentru cetățenia globală să explice problemele lumii și să ofere soluții alternative. Pentru a integra abilitățile educației pentru cetățenia globală aceasta trebuie să devină o componentă fundamentală a formării profesorilor. Colaborările dintre instituțiile academice,

grupurile societății civile și sectorul comercial pot oferi studenților șansa de a lucra la inițiative practice care rezolvă probleme globale. Acest lucru poate încuraja respectul pentru varietate, înțelegerea interculturală și creșterea abilităților analitice și de rezolvare a problemelor. În concluzie, educația pentru cetățenia globală are potențialul de a contribui la construirea unei societăți mai juste și mai durabile prin inovare și colaborare. Este esențial să ne asigurăm că aceste metode sunt incluzive și deschise tuturor studenților, indiferent de circumstanțele sau istoricul lor.

BiBliografie

- United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. (n.d.). Global Citizenship Education. Retrieved from <https://en.unesco.org/themes/global-citizenship-education>
- Schattle, H. (2013). *The Practices of Global Citizenship*. Rowman & Littlefield Publishers.
- Andreotti, V., & de Souza, L. M. (2008). Global Citizenship Education: A Critical Introduction to Key Concepts and Debates. In *Globalization and Education: Critical Perspectives* (pp. 1–14). SensePublishers.
- McCowan, T., & Unterhalter, E. (2016). Global citizenship education and the crisis of the curriculum: A critical analysis. *Journal of Curriculum Studies*, 48(2), 143–161.
- Helleve, I., & Tveit, E. M. (2018). Civic engagement and global citizenship education through experiential learning. *Journal of Global Citizenship & Equity Education*, 8(1), 1–15.
- Dennen, V. P., & Burnham, J. F. (2011). Technology-Enhanced Global Citizenship Education. In *Handbook of Research on Global Corporate Citizenship* (pp. 388–413). Edward Elgar Publishing

Titlul lucrării: Cum pot aborda, la orele de TIC si Informatică, tema “HARDWARE sau din ce este format calculatorul?”, tinand cont de permanentul *update* necesar în conceperea materialelor – suport folosite în acest domeniu al tehnologiei computaționale.

Autorul: Nicoleta Narcisa Bîra

Școala de proveniență: Școala Gimnazială “ Spiru Haret” - Oltenița

Pentru predarea temei citate în titlu, demersul meu didactic include o strategie atentă, astfel că aș opta să folosesc, pe lângă informațiile prezentate în manualul indicat (Pg. 14), o prezentare *power –point* atractivă în care să fie enumerate și prezentate, pe scurt, componentele hardware ale calculatorului. Dar mai întâi aș face clar distincția între Componentele Hardware (elementele fizice și tehnice cu ajutorul cărora datele se pot culege, vehicula sau stoca) și cele Software (produsele de programare- sistem de operare, drivere și programe de aplicație).

Ca să detaliez și pentru a-i ajuta pe elevi să rețina această distincție, le ofer explicații suplimentare; de exemplu: prin contrast, cuvântul HARDWARE desemnează partea fizică a calculatorului sau a sistemului informatic respectiv; pe când SOFTWARE ține de programele utilizate de calculator. Așadar, Hardware-ul însumează toate elementele fizice și tehnice cu ajutorul cărora datele se pot culege, verifica, prelucra sau procesa, transmite, afișă și stoca, dar și suporturile de memorare a datelor în sine, precum și echipamentele auxiliare ale calculatorului. Menționez aici **cele patru componente fundamentale care alcătuiesc, de fapt, hardware-ul: unitatea centrala de prelucrare, memoria interna, memoria externa și dispozitivele periferice.**

Cred că cel mai mare impact asupra elevilor îl are ilustrarea acestor noțiuni prin prezentarea concretă a componentelor fizice ale unui calculator: să observe direct unitatea centrala de prelucrare (U.C.P)., precum și dispozitivele periferice (monitor, mouse, tastatură, modem, imprimantă, unitate de disc, cititor de cod de bare, joystick, gamepad, scanner, etc.)

Legat de U.C.P, le comunic și faptul că aceasta este componenta cea mai complexă și are următoarea structură:

- Unitatea aritmetică și logică (UAL): Execută prelucrările datelor.
- Registrele: Reprezintă o memorie internă (locala) pentru UCP.

- Unitatea de comandă și control (UCC): controlează funcționarea UCP și deci a calculatorului.
- Interconexiunile din cadrul UCP: asigură comunicația dintre UAL, registre și UCC; sunt realizate sub forma unei magistrale, numită magistrală internă a UCP. (În general, magistrala este o cale de comunicație folosită în comun de mai multe blocuri funcționale și este realizată fizic de un set de fire conductoare)

Referitor la manual, este adevărat că în timp conținutul și chiar forma lui de prezentare se perimează, iar nevoia de adaptare (de update în special pe parte de conținut), este foarte importantă; și din punct de vedere al gradului de atractivitate, trebuie permanent îmbunătățită calitatea materialelor suport utilizate la clasa.

Dar poate cel mai important, când vine vorba de progresul științific și tehnologic, este că aparatele, mașinile de calcul/ computerele, robotii, device-urile etc, lucrurile construite de om în general, capătă în timp O UZURA MORALA (devin depășite, își pierd utilitatea); uzura aceasta morala merge până acolo încât... ajung, cu timpul, pure exponate de muzeu. Istorie! Sub acest aspect, trebuie ținut cont de unele perimări sau ieșiri din uz, ale calculatoarelor, sau ale unor componente ale acestora. Că să exemplific, floppy-disk-ul este o componenta fizica de stocare ieșită deja de mult timp din uz! Chiar și CD-ul sau DVD-ul intra în istorie, fiind înlocuite cu alte mijloace și spatii (fizice sau...virtuale) de stocare (de la stick, la așa- zisul cloud). Progresul le trece pe unele componente în vitrina muzeelor, în timp ce alte invenții capătă notorietate și utilizare pe scara larga, motiv pentru care și manualele care tratează aceste aspecte au tendință să fie ușor depășite de vreme; update-ul se cere în mod proporțional, în concluzie, pentru a tine pasul cu modernizarea multor aspecte în lumea I.T-ului, de multe ori, cu viteza amețitoare! Deja I.A, Chat GPT etc. ating un nivel, de neimaginat- până de curând- pe scara evoluției în acest domeniu!

De aceea, pentru a rezuma, menționez că materialele TIC (manuale, prezentări, site-uri etc.) trebuie și ele, evident, actualizate, datorită tocmai acestei “îmbătrâniri” rapide a tehnologiei; ele necesită updatări frecvente, cum este și normal. Iată deci câteva modificări și completări necesare:

1. *Actualizarea conținutului despre hardware și software, a manualelor;*
 - o *Integrarea unor explicații despre cele mai recente tipuri de computere (de exemplu, dispozitive hibride, PC-uri de gaming, ultrabook-uri, ochelari cu computere incorporate etc.);*
 - o *Prezentarea noilor standarde de conectivitate (USB-C, Thunderbolt, Wi-Fi 6);*
 - o *Includerea informațiilor despre cele mai recente versiuni ale sistemelor de operare (Windows 11, macOS Sonoma etc.);*
2. *Modernizarea secțiunii despre internet și securitate;*

- o Explicarea noilor protocoale de securitate, cum ar fi WPA3 pentru rețelele Wi-Fi;*
- o Integrarea noilor amenințări cibernetice și măsuri de protecție (de exemplu, autentificare multifactorială, VPN, phishing avansat);*
- o Prezentarea conceptului de confidențialitate online și al utilizării responsabile a rețelelor sociale;*
- 3. Introducerea de noi aplicații și tehnologii emergente;**
- o Explicarea conceptelor de cloud computing și stocare distribuită (Google Drive, OneDrive, Dropbox);*
- o Adăugarea unei secțiuni despre Inteligența Artificială și cum influențează utilizarea calculatoarelor (de exemplu, asistenți AI, ChatGPT, generarea de imagini);*
- o Introducerea unor noțiuni de bază despre programare și automatizare, folosind limbaje accesibile începătorilor (Python, Scratch);*
- 4. Adaptarea materialului pentru dispozitive mobile și interfețe modern;**
- o Integrarea unei secțiuni despre utilizarea smartphone-urilor și tabletelor ca dispozitive de productivitate;*
- o Explicarea diferențelor dintre sistemele de operare mobile și cele desktop;*
- o Adăugarea de informații despre integrarea multiplatformă (de exemplu, utilizarea ecosistemului Apple sau Google pentru sincronizare între dispozitive).*

Prin aceste actualizări, manualul/ materialul (folosit ca suport al cursului) va rămâne relevant și adaptat nevoilor actuale ale cursanților, si ele in perpetua schimbare odata cu progresul tehnologiilor si stiintei, precum si cu ridicarea standardelor de calitate ale stilului de viata in general (viteza, confort, volum de date stocate incredibil de mare, securitate si protectie a datelor etc.)

Bibliografie:

- 1) Manualul digital “Informatica și TIC- Manual clasa a V-a, Editura ArtKlett”- link: <https://manuale.edu.ro/manuale/Clasa%20a%20V-a/Informatica%20si%20TIC/QVJUIEtMRVRU/>
- 2) Cursul de la Programul de Reconversie Profesionala TIC si Informatica- UPG Ploiesti- predat de Conf. Univ. Dr. Tudorica, Bogdan - oct. 2024- feb. 2025.

Baltagul

de Mihail Sadoveanu

M. Sadoveanu ne-a ales o opera vasta cu o tematica diversa: viata celor multi si necajiti. Aparut in 1930, romanul Baltagul reda monografia satului moldovenesc la inceputul secolului XX. Acest roman preia nucleul epic al baladei Miorita, pe care-l transforma intr-o naratiune densa, cu 16 capitole, avand in centrul ei tema cautarii si a cunoasterii adevarului.

I

Romanul debuteaza cu o povestire parabolica. Actiunea e localizata in Moldova, M-tii Tacaului, satul Magura; in care locuieste Vitoria Lipan. Nechifor Lipan, sotul Vitoriei, plecase, toamna , la Dorna sa cumpere niste oi si nu revenise la timp. Fiul sau, Gheorghita, era plecat cu turmele la apa Jijiei,, iar acsa ramasesera Vitoria si Minodora, fiica acesteia, care avea o relatie de dragoste cu fiul dascalului din sat. In somn femeia are un semn rau despre soarta sotului: il vede “calare, cu spatele intors catra ea, trcand spre asfintit o revarsare de ape”.

II

Se produce un alt semn: cocosul canta pe prispa casei intors inafara, un semn de plecare, spuse Vitoria. Mama isi anunta fiica de intentia de a o casatori cu “un romin asezat cu casa noua si cu oi in munte”.

III

Vitoria se adreseaza parintelui Daniil pentru sfat, iar preotul o indeamna sa astepte, caci el crede ca sotul ei intarzie dintr-o pricina oarecare. La aceasta, femeia spune ca Nechifor “poate zabovi o zi ori doua, cu lautari si cu petrecere, ca un barbat ce se afla; insa dupa aceea vine la salasul lui”.

IV

Sotia incearca sa afle ceva despre cel disparut cu ajutorul babei Maranda, vrajitoarea satului. Batrana ii ghiceste in carti: “una cu ochi verzi si cu sprancene imbinate” il retine langa ea pe barbat, dar Vitoria nu prea crede.

V

Vitoria nu asculta vorbele rautacioase ale batranelor din sat, si este hotarata sa-l caute pe disparut oriunde ar fi el. Ea isi planuieste cu de-amanuntul plecarea, isi

pregateste sufletul, tinand post si rugandu-se. De asemenea isi pregateste casa si isi gandeste drumul pe care il va urma.

Dupa boboteaza primul drum il face la manastirea Bistrita pentru ca Sf. Ana sa-i lumineze mintea si sa-i arate calea pe care s-o urmeze. Arhimandritul o pavatuieste sa mearga la Piatra si sa se adreseze stapanirii pamantesti. "Sfanta Ana are sa puie cuvnt la scaunul Imparatiei cele mari.(...) Du-te la politai si la prefect si spune-le intamplarea, ca sa faca cercetari.'

VI

Vitoria si Gheorghita au plecat de dimineata la Piatra unde au oprit la un han pe care il cunosteau; acolo au intrebat de prefect. Munteanca i-a povestit prefectului ca sotul ei plecase sa cumpere niste oi de la Dorna si nu s-a mai intors desi trecusera saptezeci si trei de zile. Prefectul o asigura ca o sa cerceteze si ca trebuie sa scrie o plangere (o jalba).

Acasa femeia se ruga de parintele Daniil sa-i faca jalba, iar in jalba il ruga sa scrie de toate necazurile ei. Ea planuise sa plece la Dorna ca fiul ei, pe Minodora sa o duca la manastirea Varaticului unde e o sora de-a mamei calugarita, iar casa o va lasa pe mana parintelui Daniil.

La 27 februarie o duse pe fata la manastire iar pe drum ii spuse:

"- Fata, a vorbit ea fara suparare; tu sa nu fii proasta si sa nu te bocesti pe tine. Astazi e o sfanta luni si incepem implinirea hotararii."

VII

In 9 martie intr-o zi de iarna cu soare parintele Daniil a facut o slujba importanta. Vitoria si Gheorghita au dus la biserica multe daruri.

Dupa ce munteanca ajunse acasa nici nu apuca sa-i dea de mancare baiatului caci deja la poarta erau preotul Milies, domnul Iordan, negustorul si musterul lui Nechifor, domnul David. Deoarece stateau mai prost cu banii; Lipanii, au trebuit sa vanda niste marfa; cel care o cumpara era negustorul. In acea seara dadu-se o dihanie la vite dar d-l Mitrea rezolva problema. In dimineata urmatoare pregatira cai si baltagul facut de fierarul satului si blagoslovit de preot. "Gheoghita purta aninat in lant,(...),baltagul. Vitoria potrivise si legase pusca cea scurta dinapoia tarnitei."

VIII

Gheoghita, Vitoria si negustorul David planuiau drumul pana Vatra Dornei.

In drumul lor facura un popas pe malul Bistritei langa o toplita; de acolo au pornit de-a lungul Bistritei pana ce i-a prins noaptea langa un han la Donea. Acolo munteanca se preface ca-l cauta pe Lipan pentru niste bani si afla ca acesta nu a mai fost vazut pe-acolo din toamna.

Cei trei au pornit iar la drumetie, urmatorul popas fiind casa lui David la Calugareni langa Piatra Teiului. In acea seara Vitoria a inceput sa depene amintiri cu Lipan. In dimineata urmatoare mersera pana la Farcasa unde se oprira din nou. "Vitoria il judeca pe Lipan. Avea ea sa-i spuie multe; (...) si I le spunea din launtru, cu banuieli si suferinte vechi."

IX

In Farcasa ii gazduieste un fierar, mos Pricop, de la care Vitoria afla ca sotul ei oprise acolo, pentru potcovirea calului sau, in drum spre Dorna.

X

Pe drum, la Borca, Vitoria si Gheorghita intalnesc un botez la care au fost nevoiti sa participe; ceva mai departe, pe gheata de pe apa Bistritei, ii opreste un alai de nuntasi, care "au intins plosca si au ridicat pistoalele. Ori beau (...) ori ii omoara acolo pe loc"; iar ei se conformeaza. Ajunsi la Vatra Dornei afla de la un slujbas ca in noiembrie Nechifor cumparase trei sute de oi; din acestea vanduse o suta de oi altor doi gospodari, impreuna cu care plecase mai departe.

XI

Vitoria Lipan afla de la un crasmar ca sotul poposise acolo impreuna cu doi ciobani. Vitoria indicand semnalmentele sotului ei, mai ales cacuila brumarie pe care el o purta, merge din carciuma in carciuma. Mama si fiul fac din nou un popas, dupa ce trec de satul Sabasa peste muntele Stanisoara, in satul Suha, unde crasmarul, d-l Iorgu Vasiliu, isi aduce aminte de trecerea turmei de trei sute de oi, dar insotita fiind numai de doi stapani, fapt confirmat si de sotia lui; pe unul dintre oieri il chema Calistrat Bogza. Pentru femeia oierului disparut incepe sa "se faca lumina. La Sabasa, fusesera trei. Dincoace, (...), Nechifor Lipan nu mai era."

XII

Sotia d-lui Vasiliu ii spuse Vitoriei ca pe celalalt il cheama Ilie Cutui si ambi sunt locuitori ai satului Doi Meri. Victoria discuta cu cei doi ciobani, ei spunand ca i-au platit lui Nechifor oile la Crucea Talienilor. Reveniti in Sabasa Vitoria si fiul ei opresc la carciuma d-lui Toma dupa care il recunoaste pe Lupu, cainele sotului, intr-o gospodarie.

XIII

Gospodarul care-l tinuse pe Lupu i-a cautat stapinul inainte de a-l lua. Dupa ce plateste o recompensa, ea il ia cu sine. Era deja primavara si Vitoria impreuna cu cainele, care o insotea, asemeni fiului, isi conducea stapinii intr-o prapastie. Nechifor “era acolo, inasa imputinat de dintii fiarelor”. Iar craniul uman purta urma de baltag.

XIV

Privind resturile pamantesti ale tatalui, Gheorghita “plingea ca un copil mic”, dar mama lui era ferma si se duse in sat dupa ajutoare. A treia zi soseste subprefectul Anastase Balmez care constata moartea violenta a lui Lipan, care ii sugereaza sa intrebe ciobanii ce i-au ajutat pe Bogza si Cutui sa duca oile de la Dorna daca stiu de vanzarea de oi.

XV

In timpul timpil interogatoriului la care-i supune, in Suha, pe Bogza si Cutui, subprefectul primste raspunsurile date Vitoriei in timpul discutiei cu ei de la primarie. Femeia invita pe subprefect si pe cei doi ciobani la inmormantare. Ramasitele pamantesti ale lui Lipan sunt ingropate in cimitirul din Suha. “Eu, (...), am trait pe lumea asta numai pentru omul acela al meu si-am fost multamita si in florita cu dansul. Iar de-acum imi mai ramin putine zile, cu nor.”.

XVI

Are loc praznicul de dupa inmormantare, la casa d-lui Toma. Vitoria ii cere lui Bogza sa-i dea baltagul sau lui Gheorghita pentru ca flacaul sa-l admire. Apoi spune cum a fost ucis barbatul ei: urca muntele Stanisoara impreuna cu doi tovarasi din care unul l-a lovit cu baltagul in cap pe la spate si l-a impins in vale cu cal cu tot. Calistrat Bogza se infurie, caci se simtea invinuit (“- Destul! racni omul, destul!”), iar Gheorghita il loveste cu baltagul in frunte si da drumul cainelui, ce-l musca de gat. Simtind ca va muri, ciobanul recunoaste crima sa si a lui Ilie Cutui. Vitoria ii spune fiului ca va plati tot ce trebuie pentru a recupera turma furata, de asemenea o vor lua pe Minodora de la manastire; dar mama tot nu este de acord cu relatia ei cu feciorul dascalului.

Educația tradițională versus educația modernă

BIȚĂ SIMONA

Ioan Cerghit definea educația din mai multe unghiuri, ca proces, prin care ființa umană este supusă unei transformări îndelungate, ca acțiune de conducere, omul devenind o ființă formată și autonomă, dar și ca acțiune socială sau ca relație desfășurată între doi poli, educatorul și cel care este educat.

În societatea tradițională, valorile promovate de școală erau ascultarea, disciplina, supunerea față de profesor. Cadrul didactic avea o poziție privilegiată în câmpul școlar, spre deosebire de elev, văzut drept obiect pasiv al procesului de învățământ. Aceste coordonate se modifică însă în școala modernă, care pune accent pe alte valori, cum ar fi cooperarea, competiția pozitivă și inițiativa proprie.

Dacă altădată metoda predominantă de desfășurare a lecției era expunerea, pentru că oferea posibilitatea profesorului să-și etaleze bagajul de cunoștințe, astăzi se pune accent pe metode moderne, care să transforme profesorul în manager al învățării, iar elevului să i se creeze cadrul unei manifestări proprii, pentru a-și putea forma puncte de vedere personale.

Însuși procesul de învățământ se îmbogățește cu o nouă latură, evaluarea, care vine să completeze predarea și învățarea, astfel încât cadrul didactic își sporește atribuțiile, dar, pe de altă parte, dă posibilitatea elevului să ia parte la instruirea proprie, profesorul coordonând acest proces.

Principiul caracterului educativ al instruirii ține cont nu de cunoștințele pe care elevul le va fi asimilat la sfârșitul procesului educativ, ci de modul în care aceste cunoștințe vor fi aplicate. Tot acest principiu insistă asupra formării unor priceperi și deprinderi de muncă individuală și intelectuală, mutând accentul de pe informativ pe formativ. Un alt principiu este cel al însușirii conștiente și active. Învățământul tradițional se axa pe respectarea intervalului de timp alocat orei, în dauna elevilor, care nu asimilau în mod corect informațiile transmise. Acest principiu, însă, insistă asupra unei apropieri între elevi și conținutul curricular și cere ca ambii parteneri să se implice în procesul didactic. Efortul este dublu. Pe de o parte, profesorul trebuie să cedeze o parte din atribuții, renunțând la poziția centrală care i se atribuia în învățământul tradițional. De cealaltă parte, elevul este stimulat să aibă încredere în posibilitățile proprii și să-și depășească pasivismul.

Câmpul școlar educativ modern se desfășoară, așadar, între două elemente care trebuie să participe în egală măsură. Profesorul, manager și formator al procesului instructiv-educativ, și elevul, obiect și subiect al acestui proces, dobândind autonomie și formându-se în spiritul responsabilității și al culturii civice.

Învățământul tradițional promova o învățare de menținere, așa cum o definea J.W.Botkin. Acest tip de învățare, caracteristic unei societăți tradiționale, se baza pe o simplă transmitere de cunoștințe, necesare elevilor pentru a face față unui sistem de viață cunoscut, recurent, din care inovația lipsea cu desăvârșire. Profesorul avea rolul de a facilita acest transfer de informații, neglijând funcția formativă a învățării și neacceptând intervenții ale elevilor. Secolul 21 a modificat însă poziția pe care școala trebuie să o aibă. Societățile multiculturale, care pun accentul pe diversitate și pe acceptare, se lovesc de un sistem educativ rigid, în care predomină o viziune monoculturală și care nu este pregătit să se înnoiască. Strategiile didactice rămân învechite, promovând o cultură etnocentristă și ignorând valori precum toleranța, egalitatea, respectul, valori recunoscute deja de societățile democratice.

În paradigma tradiționalistă, educatorul era cel care transmitea informații, mereu aceleași, având o poziție ce se baza pe autoritate. O autoritate ce nu putea fi contestată și care domina elevul. Profesorul avea inițiativa și tot el decidea cantitatea de informații pe care trebuia să o ofere elevilor, fără a ține cont de particularitățile acestora.

Pedagogia activă, caracteristică învățământului modern, face posibilă trecerea de la transmiterea de cunoștințe la formarea de deprinderi și de abilități, accentuând astfel latura formativă a educației. Modelul magistrocentric, al dascălului aflat în centrul procesului instructiv – educativ, este considerat depășit și este înlocuit de o viziune pedagogică nouă, în care elevul joacă rolul cel mai important, devenind parte activă a instruirii sale.

Total diferită de pedagogia tradițională, pedagogia modernă modifică rolul jucat de polii educaționali, mutând accentul pe elev. Abandonarea limbii de lemn, folosirea unui discurs nou, mobilizarea elevilor în procesul educativ sunt numai câteva dintre caracteristicile acestei pedagogii.

Întrebarea dominantă a învățământului modern este ce rol alege școala să joace în societatea actuală și cât de pregătită este ea să facă față schimbărilor provocate de globalizare.

Idealul educațional este legat de valorile culturale ce trebuie asimilate, de tipul de personalitate impus de societate, dar și de nevoile elevului. Nu mai este vorba de un model educațional standard, ci de unul dinamic, în concordanță cu noile realități și capabil să reziste la schimbări.

Dacă învățământul tradițional era privit ca un proces de transmitere de informații, în cadrul căruia profesorii reprezentau poziția dominantă, învățământul modern primește alte trăsături. Cadrul didactic nu mai este transmițător, ci facilitator de cunoștințe, folosind dialogul și cooperarea în relația cu elevii. Acest profesor va ști să coordoneze procesul educativ, astfel încât toți elevii să atingă obiectivele stabilite și va fi capabil, de asemenea, să-l ajute pe elev să-și formeze capacități de muncă individuală și să folosească ceea ce a dobândit.

Din perspectiva pedagogiei moderne, a preda devine un demers educativ în cadrul căruia sunt mobilizate resursele clasei de elevi, aceasta fiind motivată permanent să parcurgă procesul instructiv. Altă componentă a învățării este evaluarea, modalitate prin care profesorul stabilește măsura în care obiectivele au fost atinse și prin care va pune la punct o strategie didactică mai eficientă pentru următorul proces instructiv. Activitatea independentă desfășurată de elevi devine, astfel, concludentă și necesară, ea dând dovada utilității metodelor abordate. Profesorul va organiza și va coordona acest demers instructiv, exercitând funcții diverse, de organizare a activității, de impunere a unor metode, de dezvoltare a unor capacități și de personalizare a activității didactice.

Învățământul modern nu caută să scoată în evidență rolul profesorului, ci vine în întâmpinarea cerințelor societății, propunând strategii didactice potrivite pentru formarea elevilor. Experiența tradiției și capacitatea de inovare și de creativitate sunt noile repere ale școlii, care propune educații noi, în acord cu societatea globală: educația pentru pace, educația ecologică ori educația pentru o societate multiculturală.

Profesorul, ca organizator al procesului instructiv-educativ, trebuie să dea dovada unor capacități psihopedagogice, alegând materialul didactic pe care îl va prezenta copiilor într-o formă cât mai accesibilă. De asemenea, el trebuie să adopte o cale eficientă de comunicare, exercitând influențe constructive asupra copiilor și să utilizeze moderat autoritatea și puterea.

Un profesor modern își coordonează cu atenție predarea, insistând asupra funcției evaluative și asigurându-se că elevii și-au însușit în mod corect și conștient cunoștințele prezentate. El va lua cele mai bune măsuri pentru optimizarea procesului instructiv și va adopta un comportament adecvat cu reacțiile copiilor. Le va înțelege și accepta punctul de vedere, preocupându-se de toți în aceeași măsură.

În procesul de învățământ, elevii trebuie să părăsească poziția de receptori pasivi și să devină parte creativă, activă și cooperantă a acestui proces. Ei trebuie ajutați să-și asume nu numai drepturi, ci și responsabilități, întrucât acestea din urmă îi vor ajuta să-și formeze un spirit civic. În învățământul modern, se promovează un rol nou al elevilor, aceștia fiind stimulați să dobândească abilități și capacități. De asemenea, se pune mare accent pe studiul individual, pentru ca elevii, odată ieșiți din câmpul școlar, să fie capabili să-și continue educația, abordând latura informală a acesteia.

Cartea, altădată cel mai important mijloc de informare și de divertisment, este astăzi abandonată, în favoarea imaginii, care nu necesită un efort atât de mare. Televizorul, calculatorul, iată modalități mult mai plăcute pentru tineri de petrecere a timpului liber. Totul în detrimentul lecturii, a cărții cu valențe formative: dezvoltarea imaginației, îmbogățirea vocabularului.

*„A învăța presupune a te elibera de o ignoranță, de o incertitudine, de o stângăcie, de o incompetență, de o orbire; înseamnă să ajungi să faci mai bine, să înțelegi mai bine, să exiști mai bine”
(Olivier Rebour)*

Bibliografie:

- ✓ *Luminița RÎPEANU, Iulia LINCAN, Cristina DRAGOMIRESCU, Daniela IONESCU – Ghid de Tehnologia Informației, Editura LVS Crepuscul, Ploiești, 2010*
- ✓ *Giorgie VLAD – Tehnologia informației și a comunicațiilor, Vol. 1, Caiet cu aplicații pentru laborator, Editura Cygnus, Suceava, 2013*
- ✓ *Mihaela SUDITU, Luminița RÎPEANU – Didactica Informaticii, Editura KARTA-Graphic, Ploiești , 2011*

Dezvoltarea Socio-Emoțională la Elevi prin Resurse Digitale: Filme, Activități Online și Linkuri Interactive

Prof. Borca Valentin
Liceul de Arte "Sigismund Toduță" Deva

CLASA: a VI- a

DISCIPLINA: Consiliere și dezvoltare personală.

DOMENII DE CONȚINUT: Dezvoltare socio-emoțională.

TEMA LECȚIEI: Despre prietenie, cu dragoste.

Competențe generale:

1. Adoptarea atitudinilor pozitive față de sine și a unui stil de viață sănătos și echilibrat.
2. Relaționarea armonioasă cu ceilalți în contexte școlare și extrașcolare.

Competențe specifice:

- 1.2. Identificarea alternativelor de soluționare a unor situații de stres pentru asigurarea stării de bine.
- 2.2. Identificarea elementelor comunicării eficiente în medii reale și virtuale.

Descrierea activității de învățare:

Evocare

Pasul 1

Elevii vor primi la începutul orei post-it-uri colorate (verzi/galbene).

Împreună cu profesorul, vor viziona filmulețul „Cum să recunoști un prieten adevărat”.

<https://youtu.be/MA5srLHjziY>

În timpul filmulețului vor nota pe bilețelele verzi calități ale unui prieten adevărat, iar pe cele galbene lucruri pe care un prieten adevărat nu le-ar face niciodată.

Realizarea sensului

Pasul 2

După vizionarea filmulețului profesorul va îndemna elevii să lipească pe o foaie de flipchart, la locul potrivit, bilețelele colorate pe care au scris în timpul filmului.

PRIETENII ADEVĂRAȚI

Calități	Ce nu fac prietenii adevărați?

Pasul 3

Discuții

Profesorul lansează întrebări care valorifică informațiile obținute din filmuleț, dar și experiența de viață a elevilor.

Cum găsim un prieten adevărat?

Concluzii: Dacă vrem să găsim prieteni adevărați trebuie să fim deschiși, receptivi și să ne uităm cu atenție în jurul nostru.

Ne împrietenim cu cei care au preocupări comune cu ale noastre.

Prietenii nu trebuie să fie copii ale noastre (pot proveni din culturi diferite, pot avea talente diferite, pot fi mai în vârstă sau mai tineri, etc.), dar trebuie să aibă valori morale înalte.

Prietenii adevărați sunt cei alături de care ne simțim liberi să fim noi înșine.

Prietenii adevărați se ajută, învață unii de la alții.

Cum păstrăm/cultivăm relațiile de prietenie?

Concluzii: Prietenia poate dura o viață dacă oferim înțelegere, ajutor și respect, dacă suntem întotdeauna onești și buni. Unul dintre cele mai frumoase cadouri pe care le poți face unui prieten este să îl ascuți cu adevărat atunci când vorbește.

De ce sunt atât de importanți prietenii pentru noi?

Concluzii: Prietenii ne oferă sprijin, încredere, consolare, ajutor, sfat, încurajare. Prietenii ne pot ajuta să ne cunoaștem mai bine pe noi înșine, ne învață să fim mai buni, să ne deschidem către ceilalți.

În urma discuțiilor purtate se desprind caracteristicile prieteniei.

Profesorul le notează pe foaia de flipchart, sub cadranele cu bilețele colorate lipite de elevi la începutul activității.

RECIPROCITATE

RELAȚIA DE EGALITATE

STATORNICIE

SINCERITATE ȘI ÎNCREDERE

Reflecție

Pasul 4

Copiii vor urmări un scurt filmuleț care cuprinde maxime despre prietenie, apoi vor desena cu creioane colorate, pe marginea foii de flipchart, emoticoane potrivite stării pe care o au la finalul activității.

Profesorul va face aprecieri verbale, evidențiind elevii care au fost foarte implicați în discuții și în realizarea sarcinilor de lucru și încurajându-i pe cei mai timizi.

https://youtu.be/k_T-3SUa-4g

Provocare:

Elevii vor primi chestionarul *Ești un prieten bun?* și îl vor completa până la următoarea oră de CDP. După completare vor primi interpretarea acestuia.

EȘTI UN PRIETEN BUN?

Citește cu atenție întrebările, răspunde cu **DA** sau **NU** și notează răspunsul în fața fiecărei întrebări.

1. Ți place să te joci singur?
2. Preferi să citești sau să mergi singur la un spectacol, în loc să te distrezi cu colegii?
3. Te superi dacă pierzi la unele jocuri?
4. Preferi să faci cadouri în loc să primești?
5. Păstrezi totdeauna secretele pe care ți le încredințează prietenii și colegii?
6. Ți place să pierzi uneori la un joc, chiar dacă ai putea să câștigi ușor, pentru a face o bucurie cuiva mai slab sau mai mic decât tine?
7. Crezi că ai cel puțin un prieten sincer?
8. Ești mulțumit de succesele prietenilor tăi apropiați, chiar și în situația în care tu ai mai puține șanse?
9. Ești capabil să suporti neplăcerile unei greșeli (nu foarte grave) pe care n-ai comis-o, pentru a nu pârî pe un prieten?

10. Când mănânci anumite lucruri care-ți plac foarte mult simți dorința să oferi și celor din jur, chiar dacă nu ai destul pentru tine?

11. După vacanță, ești bucuros de reînceperea școlii, întrucât ai prilejul să te reîntâlnești cu colegii și prietenii?

12. Te superi dacă ți se fac unele glume de către colegi?

13. Spui uneori neadevăruri supărătoare despre cineva pe care ești supărat pentru a-i face unele neplăceri?

14. Știi să cedezi într-o discuție cu un coleg foarte ambițios, chiar dacă ești convins că ai dreptate și îți dai seama că problema nu are prea mare importanță?

15. Accepți să împrumuți prietenilor și colegilor unele dintre obiectele tale, chiar dacă ții foarte mult la ele?

16. Ai răbdare să ascuți vorbind pe un prieten mai vorbăreț fără să-l întrerupi sau să-i spui că e pisălog?

17. Îți place să ții supărarea mult timp sau accepți să te împaci când te-ai liniștit?

18. Când izbucnește o ceartă între colegi cauți să-i împaci?

19. Ții apărarea celui mai slab în orice împrejurare, chiar dacă nu ești prieten cu el?

Instrumente utilizate pentru a susține activitatea:

- suport vizual: filme resursă, text – chestionar
- videoproiector, laptop, foi de flipchart, markere, post-it-uri, creioane colorate.

Interpretarea chestionarului:

Se acordă câte **un punct** pentru fiecare răspuns **DA** la întrebările cu numărul:4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 15, 16, 17, 18; precum și pentru fiecare răspuns **NU** dat la restul întrebărilor.

Se adună punctele obținute și se trag concluziile următoare:

- **dacă ai 19 puncte**, ești un prieten excelent și te vei bucura în viață de prieteni la fel de buni ca tine;

- **dacă ai între 16 și 18 puncte**, poți considera că ești, de obicei, un prieten sincer;

- **dacă ai 14-15 puncte**, spiritul tău de prietenie mai are unele rezerve. Este bine să fii ceva mai atent cu prietenii și colegii;

- **între 10 și 13 puncte**, poți considera că ai lipsuri care te pot face să nu ai parte de prieteni sinceri. Recitește chestionarul și caută să-ți corectezi unele atitudini;

- **sub 10 puncte**, nu știi să te apropii de cei din jur și să-ți faci prieteni. Încearcă să-ți schimbi părerile în mod sincer și serios. Poți cere ajutorul unui adult (părinte, consilier școlar, diriginte).

ACTIVITĂȚI STEAM DESFĂȘURATE ÎN GRĂDINIȚĂ

Prof.pt.înv.preșcolar: Bunea Andreea-Ioana

Grădinița cu P.P. Prichindelul Isteț, Turda

Săptămâna: 18-22 decembrie

Tema anuală de studiu: "Cum exprimăm ceea ce simțim?"

Proiect tematic: "Tradiții și obiceiuri de iarnă"

Tema săptămânii: "Magia sărbătorilor de iarnă"

LUNI: "TRADIȚII ȘI OBICEIURI STRĂBUNE,, ADE+ALA1+ALA2-activitate integrată

DȘ (cunoașterea mediului)-Bradul-observare

DEC (educație muzicală)-Brăduțul-predare cântec,

Bate la fel ca mine-joc ritmic

ALA1:

Biblioteca:"Citim,, imagini despre obiceiuri și tradiții străbune

Joc de rol:Am plecat să colindăm

Știință:Brăduțelul buclucaș

ALA 2:Fuguța la colindat- joc distractiv



MARȚI:"BRADUL"ALA1+ADE+ALA2-activitate integrată

ALA1:

Artă:Podoabe pentru brad

Nisip și apă: Brăduțul meu

Construcții: Drumul bradului

Biblioteca: Legenda bradului-prezentare power point

DOS (educație pentru societate)-Tradiții și obiceiuri la români-convorbire

DOS (activitate practică)-Sorcova-mototolire și lipire

ALA 2:Atinge bradul-joc distractiv



MIERCURI:"BRĂDUȚUL FERMECAT"ALA 1+ADE+ALA 2-activitate integrată

ALA1:

Construcții:Brăduțul meu

Joc de masă:Bradul din mozaic

Știință:Cum se fac biscuiții

DȘ (activitate matematică)-"Bradul"-exercițiu cu material individual

DLC (educarea limbajului)"Brăduțul"-joc didactic

ALA2:Alargă după brăduț-joc distractiv



JOI:"ÎN PRAG DE SĂRBĂTOARE"-ALA1+ADE- activitate integrată

ALA1:

Artă:Brăduțul românesc

Nisip și apă:Drumul bradului din pădure-acasă

Construcții:Suport pentru brad

Joc de rol: La colindat

DLC(educarea limbajului)”Vine Moș Crăciun, de Cornelia Marta”-memorizare

DEC(educație plastică)-modelaj



VINERI: ”PODOABE PENTRU BRAD,, DȘ+PDM- activitate integrată

DȘ(activitate matematică)-”Ne jucăm, matematică învățăm!”-joc didactic

DPM(educație psihomotrică)-”Drumul spre brad”-traseu aplicativ

ALA1:

Nisip și apă:Urmele colindătorilor

Știință:Pe cine și de ce colindăm?

Joc de rol:Prăjitură cu cremă de ciocolată

Artă: Covrigei



Bibliografie:

- Curriculum pentru educație timpurie, București, 2019;

-Tătaru Lolica, Glava Adina, Chiș Olga, „Piramida cunoașterii“, Editura Diamant, 2014.

PROIECT DE ACTIVITATE OPȚIONALĂ

”UN COPIL POLITICOS”

Prof.pt.înv.preșcolar: Bunea Andreea-Ioana

Grădinița cu P.P. Prichindelul Isteț, Turda



TIPUL OPȚIONALULUI: La nivelul mai multor domenii experiențiale

DOMENII EXPERIENȚIALE: LIMBĂ ȘI COMUNICARE, ESTETIC ȘI CREATIV, OM ȘI SOCIETATE

NUMARUL DE ORE PE SĂPTĂMÂNA: 1 Activitate

DURATĂ: 1 an (2024-2025)

ARGUMENT

Se afirmă din ce în ce mai des că în vremurile pe care le trăim au început să altereze tot mai mult valorile tradiționale.

În astfel de condiții, mai merită să ne preocupăm de bunele maniere? Răspunsul e unul singur: buna creștere nu este și nu va deveni niciodată inutilă, pentru că ea îl face pe om să se respecte în primul rând pe sine ca apoi să-i poată respecta pe cei din jur.

Alterarea comportamentului își află rădăcinile în etapa de vârstă preșcolară. O tot mai mare libertate a copiilor, lipsa de supraveghere intenționată și conștientă din partea părinților, par să fie cauzele cele mai frecvente generatoare ale comportamentului nedorit la copil.

Pornind de la aceste considerații și de la faptul că educația unui copil nu se limitează doar la a-l învăța să scrie, să citească și să calculeze, ci și la învățarea felului în care trebuie să se comporte cu ceilalți, am ales introducerea unei activități

opționale care să pună bazele unui comportament adecvat, adică a bunelor maniere – acestea fiind cheia către succesul social.

DIMENSIUNI ALE DEZVOLTĂRII	COMPORTAMENTE ASOCIATE
Interacțiuni cu adulții și cu copiii de vârste apropiate	Manifestă încredere în adulții cunoscuți, prin exersarea interacțiunii cu aceștia
	Își însușește și respectă reguli; înțelege efectele acestora în planul relațiilor sociale, în contexte familiare
	Inițiază/participă la interacțiuni pozitive cu copii de vârstă apropiată
Autocontrol și expresivitate emoțională	Recunoaște și exprimă emoții de bază, produse de piese muzicale, texte literare, obiecte de artă etc
	Demonstrează abilități de autocontrol emoțional
Curiozitate, interes și inițiativă în învățare	Manifestă curiozitate și interes pentru experimentarea și învățarea în situații noi
	Inițiază activități de învățare și interacțiuni cu copiii sau cu adulții din mediul apropiat
Activare și manifestare a potențialului creativ	Manifestă creativitate în activități diverse
	Demonstrează creativitate prin activități artistico-plastice, muzicale și practice, în conversații și povestiri creative
	Demonstrează simț muzical ritmic, armonic prin cântec, joc cu text și cânt, dans etc.
Mesaje orale în contexte de comunicare cunoscute	Exersează, cu sprijin, ascultarea activă a unui mesaj, în vederea înțelegerii și receptării lui (comunicare receptivă)
	Demonstrează înțelegerea unui mesaj oral, ca urmare a valorificării ideilor, emoțiilor, semnificațiilor etc. (comunicare

	expresivă)
Mesaje orale în diverse situații de comunicare	Demonstrează capacitate de comunicare clară a unor idei, nevoi, curiozități, acțiuni, emoții proprii (comunicare expresivă)
	Respectă regulile de exprimare corectă, în diferite contexte de comunicare
	Demonstrează extinderea progresivă a vocabularului

VALORI ȘI ATITUDINI:

Atitudinea deschisă față de ceilalți;
 Respectul față de ceilalți;
 Cooperare ;
 Competivitate.

STRATEGII DIDACTICE:

METODE ȘI PROCEDEE DIDACTICE

Explicația

Demonstrația

Conversația

Exercițiul

MIJLOACE DIDACTICE:

Cărți specifice opționalului

CD/ DVD

Coli de hârtie

Acuarele

Pensule

Creioane colorate

Lucrări model

Borcane de plastic

Jetoane

FORME DE ORGANIZARE:

Munca în echipă

Frontal

Individual

DURATA: 1 an școlar (2024-2025)

EVALUARE:

Aprecieri verbale

Autoevaluare

Expunerea lucrărilor-expoziție

Realizare colaj/ poster cu poze din cadrul activităților.

UNITAȚI DE ÎNVĂȚARE: Poveste, Exerciții de identificare a salutului, Exerciții de identificare, Poezie, Aplicarea unor norme de conduită în contexte variate, Devotament civic, Participarea la dialoguri în situații diverse de comunicare, Activitate aplicativă, Evaluare.

ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE

Săpt.	Unitatea de învățare	Tema	Modalități de realizare
1.	Poveste	”ABC-ul bunelor maniere”	Lectura după imagini
2.	Exerciții de identificare a salutului	„Salutul – reguli de bază”	Convorbire pe baza materialului intuitiv
3.	Exerciții de identificare	„Eu sunt....el este...”	Joc exercițiu
4.	Poezie	„Doi frați cuminți” de Elena Farago	Memorizare
5.	Poveste	„Bunicul” de B. Șt. Delavrancea	Lectura educatoarei
6.	Aplicarea unor norme de conduită în contexte variate	„Așa da/ Așa nu!”	Joc didactic

Săpt.	Unitatea de învățare	Tema	Modalități de realizare
7.	Poveste	„Cuvântul fermecat” de V. Oseeva	Lectura educatoarei
8.	Poezie	„Un copil politicos”	Memorizare
9.	Aplicarea unor norme de conduită în contexte variate	„Nu numai la grădiniță”	Convorbire pe baza materialului intuitiv
10.	Poveste	„Iedul cu trei capre” - de Octav Pancu Iași	Lectura educatoarei
11.	Aplicarea corectă a normelor morale	„Iedul cu trei capre”	Dramatizare
12.	Aplicarea unor norme de conduită în contexte variate	„Cuvinte frumoase”	Joc de rol
13.	Poveste	„Vizită” de I.L.Caragiale	Lectura educatoarei
14.	Activitate aplicativă	„O ajutăm pe mama în bucătărie”	Activitate gospodărească
15.	Aplicarea unor norme de conduită în contexte variate	„Copil nepoliticos”	Dramatizare
16.	Poezie	„Gândăcelul” de Elena Farago	Memorizare
17.	Poveste		Lectura educatoarei

Săpt.	Unitatea de învățare	Tema	Modalități de realizare
		„Fetița cu chibrituri”	
18.	Aplicarea unor norme de conduită în contexte variate	„Casa speranței”	Vizită
19.	Devotament civic	”Cetățeni Europeni”	Convorbire pe baza materialului intuitiv
20.	Aplicarea unor tehnici simple care sprijină învățarea	„Primim oaspeți la masă”	Activitate gospodărească
21.	Aplicarea unor tehnici simple care sprijină învățarea	„O aniversare în familie”	Joc de rol
22.	Activitate aplicativă	„Confecționăm daruri pentru cei dragi”	Activitate practică
23.	Aplicarea unor norme de conduită în contexte variate	„Cum ne comportăm...?”	Convorbire pe baza materialului intuitiv
24.	Poezie	„Greșeala Cumințicăi” de Viniciu Gafița	Memorizare
25.	Activitate aplicativă	„Greșeala Cumințicăi”	Activitate practică
26.	Participarea la dialoguri în situații diverse de comunicare	„Telefonul”	Convorbire
27.	Participarea la dialoguri în situații diverse de comunicare	„Alo, Salvarea Pompierii-Poliția...”	Joc de rol

Săpt.	Unitatea de învățare	Tema	Modalități de realizare
28.	Participarea la dialoguri în situații diverse de comunicare	„La teatru”	Convorbire
29.	Aplicarea unor norme de conduită în contexte variate	”Te rog să-mi dai”	Joc didactic
30.	Aplicarea unor norme de conduită în contexte variate	„Învățătura din proverbe”	Exercițiul
31.	Evaluare finală	„Proverbe și zicători – adevăruri generale”	Joc concurs
32.	Evaluare finală	”Cel mai bun, ești tu!”	Joc didactic

BIBLIOGRAFIE:

- Curriculum pentru educație timpurie, București, 2019;
- Poenaru Michiela, „Cei șapte ani de acasă“, Editura Coresi, 2007;
- Vieriu Dorina, Alecsa Iuliana, Vieriu Carolina, „Micul cetățean învață cum să se comporte-n viață“, Editura Diamant, 2013;
- Tătaru Lolica, Glava Adina, Chiș Olga, „Piramida cunoașterii“, Editura Diamant, 2014.

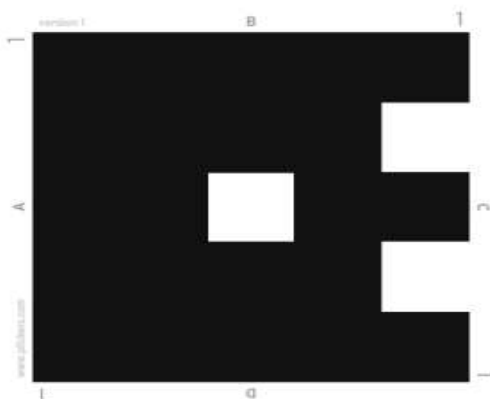
EDUCAȚIA ÎN ERA DIGITALĂ
ABSOLVENTULUI DE ÎNVĂȚĂMÂNT PRIMAR
EXEMPLE DE BUNE PRACTICI

Iuliana Buta

Liceul Teoretic „George Moroianu”, Săcele

La nivelul învățământului primar, odată cu predarea-învățarea-evaluarea exclusiv online din perioada pandemiei, unde provocarea de a trece de la clasic la digital a fost bruscă și exponențială, acum încercăm să menținem un echilibru între aceste forme astfel încât copiii să-și mențină atenția, să-și manifeste interesul pentru disciplinele cuprinse în trunchiul comun și, bineînțeles să performeze. O misiune grea din perspectiva faptului că era digitală i-a prins în etapa formării primelor achiziții, iar tableta sau telefonul mobil este precum o jucărie în mâinile lor. Pe de altă parte, jocurile sau aplicațiile interactive sunt la îndemâna oricui, de aceea, rolul învățătorului este unul de ghid în alegerea responsabilă a acestora pentru a nu crea dependență.

Concret, în timpul predării pentru verificarea rapidă a răspunsurilor la diferite discipline folosesc aplicația PlickersCard. Elevii primesc un cartonaș personalizat cu patru variante de răspuns, în timp ce la tablă este proiectată o întrebare care are un singur răspuns corect din cele patru variante. În funcție de litera aleasă de aceștia, prin scanarea cu telefonul mobil de către învățător a cartonașelor, se afișează în timp real un raport al răspunsurilor corecte/incorecte. Astfel, elevul vede concret și în timp real corectitudinea răspunsului dat. Ulterior se poate genera un raport care este util pentru vizualizarea scorului obținut de fiecare elev în comparație cu media clasei putându-se realiza o foaie de punctaj personalizată pe elev pentru urmărirea progresului școlar prin exportarea într-un format recunoscut de aplicația EXCEL pentru a se aplica formule, statistici, grafice.



model de card

Pentru consolidarea cunoștințelor la Comunicare în limba română, Matematică și Explorarea mediului folosesc platforma Wordwall unde există diferite tipuri de jocuri sau îți poți crea singur jocuri cum ar fi: Roata aleatoare, Anagramă, Găsește perechea, Căutare de cuvinte, Lovește cârțița, Rearanjare etc, astfel se pot crea activități interactive redactate pe orice dispozitiv activat pentru internet: computer, tabletă, telefon sau tablă interactivă. Activitățile pot fi coordonate de învățător dar, în aceiași măsură pot fi redactate individual de către elevi

când ajung pe rând în fața clasei. O altă facilitate a aplicației este imprimarea rezultatelor obținute de elevi la diferitele jocuri, precum și a timpul de răspuns. Astfel pe lângă corectitudinea răspunsurilor se poate evalua și cât de bine stăpânesc materia în funcție de timpul obținut.

Pentru ca lecțiile să fie cât mai atrăgătoare și prezentate într-o formă interactivă se poate folosi platforma LIVRESQ. În prezentarea lecțiilor se pot introduce și exerciții aplicative care să ajute la consolidarea cunoștințelor predate. Platforma conține cea mai mare Bibliotecă de resurse educaționale din România și integrează inteligența artificială, iar materialele pot fi accesate de pe orice dispozitiv cu conectare la internet.

Elevii sunt învățați să folosească aplicația ChatterPix pentru a însufleți o personalitate istorică sau un obiect astfel încât mesajul transmis cu propriile voci să fie de impact în prezentarea conținutului în fața unui auditoriu.

În loc de concluzie: elevii trebuie atrași în demersul didactic utilizând mijloace digitale în predarea clasică a conținuturilor pentru crearea profilului absolventului de învățământ primar compatibil cu cerințele societății în care trăim.

Fișă de activitate: „Magia lui Moș Crăciun ”

Prof. înv. preșcolar, Călugăru Bernandeta

Școala Gimnazială Pârcovaci

1. Denumirea activității:

„Magia lui Moș Crăciun” – activitate de pictură pe figurine din ipsos, desfășurată împreună cu părinții

2. Cadru didactic coordonator: Călugăru Bernandeta

3. Data desfășurării: 16.12.2025

4. Locul și durata activității:

Sala de grupă, durata: 1 oră

5. Participanți:

- Copiii din grupa mare
- Părinții copiilor

6. Scopul activității:

- ❖ Dezvoltarea abilităților artistice și a relației copil-părinte printr-o activitate creativă, care să reflecte bucuria sărbătorilor de iarnă.

7. Obiective:

- Dezvoltarea coordonării motorii fine prin utilizarea pensulelor și culorilor.
- Stimularea creativității copiilor în decorarea unei figurine cu tematică de iarnă.
- Îmbunătățirea relației dintre copil și părinte prin colaborare.
- Promovarea spiritului sărbătorilor de iarnă printr-o activitate artistică.
- Dezvoltarea capacității de a respecta sarcinile și de a finaliza un proiect creativ.

8. Resursele:

a) Umane:

- Educator
- Copii

- Părinți

b) Materiale:

- Figurine din ipsos în formă de Moș Crăciun
- Culori acrilice sau tempera
- Pensule de diferite dimensiuni (pentru detalii și suprafețe mari)
- Palete pentru amestecarea culorilor
- Pahare cu apă pentru spălarea pensulelor
- Șervețele și bureți pentru curățare
- Folii de protecție pentru mese
- Șorțuri sau pelerine pentru copii (pentru a proteja hainele)

9. Descrierea activității:

Introducere:

- Educatoarea întâmpină copiii și părinții într-un decor festiv, explicând tema activității.
- Se vorbește despre semnificația lui Moș Crăciun și despre culorile asociate sărbătorilor (roșu, alb, verde, auriu).
- Se prezintă materialele și se oferă instrucțiuni despre modul de utilizare.

Desfășurare:

- Fiecare echipă copil-părinte primește o figurină din ipsos și materialele necesare.
- Educatoarea oferă câteva sugestii pentru decorarea figurinei, dar încurajează fiecare echipă să-și folosească propria imaginație.
- Copiii pictează suprafețele mari, iar părinții îi pot ajuta cu detaliile mai fine sau cu amestecul culorilor.
- Educatoarea monitorizează activitatea, oferă sprijin și încurajează discuțiile între participanți.
- După terminarea picturii, figurinele sunt lăsate la uscat .

Încheiere:

- Se organizează o mică expoziție a figurinelor pictate, unde fiecare copil poate prezenta lucrarea realizată împreună cu părintele.
- Educatoarea oferă feedback pozitiv și mulțumește tuturor pentru participare.

10. Rezultate așteptate:

- Realizarea unor figurine unice, pictate cu creativitate și atenție la detalii.
- Consolidarea relației copil-părinte prin colaborare într-o activitate artistică.
- Crearea unui cadru festiv care să aducă bucurie și apropiere în comunitatea grupei.

11. Modalități de evaluare a rezultatelor:

- Observarea implicării active a copiilor și părinților în realizarea figurinei.
- Evaluarea estetică a produsului final (originalitatea, aplicarea corectă a culorilor, creativitatea).
- Feedback verbal din partea copiilor și părinților despre activitate.
- Organizarea expoziției ca formă de recunoaștere a efortului depus.

12. Analiza SWOT a activității:

- **Puncte tari:** Activitate interactivă, colaborare între copii și părinți, tematică atractivă, stimularea creativității.
- **Puncte slabe:** Posibile dificultăți în gestionarea materialelor și a timpului disponibil.
- **Oportunități:** Promovarea spiritului Crăciunului și întărirea relației copil-părinte.
- **Amenințări:** Risc de murdărire sau dezordine dacă nu se respectă instrucțiunile.





TOAMNA în BUCĂTĂRIE

Prof. înv. preșcolar, Călugăru Bernandeta
Școala Gimnazială Pârcovaci, Iași

Educația incluzivă capătă un sens profund atunci când este pusă în practică prin activități care unesc copiii, indiferent de nevoile lor. În cadrul programului SNAC (Strategia Națională de Acțiune Comunitară), grupa mare a organizat activitatea educațională „Toamna în bucătărie”, menită să promoveze incluziunea socială, spiritul de colaborare și valorile tradiționale.

Scopul activității

„Toamna în bucătărie” a fost gândită pentru a încuraja copiii să descopere bogățiile toamnei printr-un atelier interactiv și pentru a sublinia importanța colaborării între copii, inclusiv între cei cu nevoi speciale. Activitatea a avut ca obiective:

Dezvoltarea cunoștințelor despre fructele și legumele de toamnă – identificarea, denumirea și utilizarea lor simbolică.

Promovarea alimentației sănătoase – discutarea beneficiilor consumului de fructe și legume.

Incluziunea socială – crearea unui mediu în care toți copiii să participe activ, contribuind la realizarea sarcinilor propuse.

Stimularea creativității și a spiritului de echipă – prin jocuri și activități practice.

Desfășurarea activității

1. Pregătirea sălii și introducerea temei

Sala a fost decorată festiv, cu panere pline de fructe și legume, ștergere tradiționale și afișe tematice. Atmosfera a fost completată de costumele copiilor, care au purtat șorțuri și bonete, transformându-se în mici bucătari pregătiți să exploreze „bucătăria toamnei”.

Activitatea a început cu o discuție despre specificul toamnei și despre produsele naturale care caracterizează acest anotimp. Educatoarea a încurajat copiii să descrie fructele și legumele preferate și să împărtășească experiențe personale.

2. Atelierul culinar interactiv

Sub îndrumarea educatoarei, copiii au fost implicați în activități simbolice de „gătit”, care au inclus sortarea fructelor și legumelor, crearea de „preparate” imaginare și prezentarea unor rețete simple. În timpul atelierului, educatoarea a ghidat copiii prin întrebări și explicații legate de rolul alimentației sănătoase.

3. Jocuri și activități de recunoaștere

Pentru a face activitatea mai atractivă, au fost organizate jocuri precum „Ghicește leguma” și „Ce este în coș?”, care au stimulat curiozitatea și interacțiunea între participanți. Aceste jocuri au fost concepute pentru a dezvolta vocabularul și abilitățile cognitive.

4. Moment creativ

Copiii au creat colaje și desene tematice, folosind imagini și materiale care reprezentau fructele și legumele de toamnă. Lucrările realizate au fost expuse într-o mică „expoziție” pentru a fi admirate de toți cei prezenți.

Impactul educațional și social

Un mediu incluziv:

Activitatea a fost organizată astfel încât să permită implicarea tuturor copiilor, indiferent de abilități. Cei cu nevoi speciale au fost integrați în mod natural în grup, iar colegii lor au învățat să comunice și să colaboreze într-un mod empatic.

Cunoștințe valoroase:

Copiii au învățat să recunoască fructele și legumele de toamnă, au aflat informații despre beneficiile acestora și au înțeles importanța unei alimentații sănătoase.

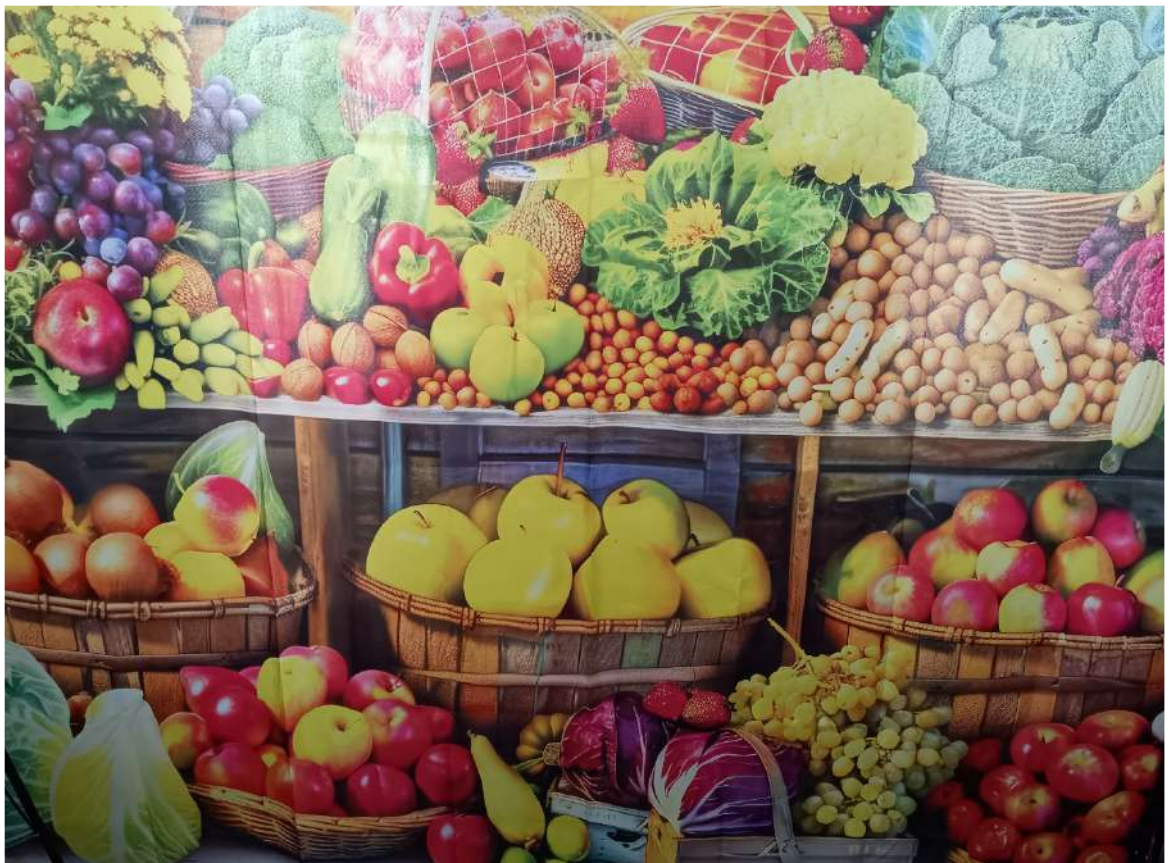
Abilități practice și sociale:

Prin jocuri și activități practice, copiii și-au dezvoltat spiritul de echipă, creativitatea și abilitățile motorii fine.

Concluzii

„Toamna în bucătărie” a fost mai mult decât o activitate educativă – a fost o lecție de viață. Copiii au învățat să lucreze împreună, să aprecieze diversitatea și să descopere frumusețea tradițiilor legate de toamnă. Rezultatul final? Zâmbete, prietenii noi și amintiri de neuitat.

Această activitate demonstrează cum educația incluzivă poate fi transpusă în experiențe plăcute și valoroase, contribuind la dezvoltarea armonioasă a tuturor copiilor.



Tehnologia prietenoasă: Cum învățăm responsabil în era digitală

Prof. înv. preșcolar, Călugăru Bernandeta

Școala Gimnazială Pârcovaci /Iași

Grupa:Mare

Scop:

- Dezvoltarea competențelor digitale de bază printr-o activitate practică și creativă, care încurajează copiii să exploreze concepte digitale într-un mod ludic și să înțeleagă importanța responsabilității în utilizarea tehnologiei.

Titlul activității: „Tableta mea educativă”

Obiective:

- Dezvoltarea abilităților de selecție și organizare a informațiilor digitale.
- Crearea unui mediu de învățare bazat pe tehnologie, dar fără ecrane, prin activități practice.
- Înțelegerea responsabilității în utilizarea tehnologiei.
- Dezvoltarea gândirii critice și a creativității.

Descrierea activității:

Copiii vor primi planșe care reprezintă ecrane de tabletă goale, pe care le vor „personaliza” cu aplicații educative decupate și lipite. Fiecare copil va alege și va lipi iconițele cu aplicații pe care le consideră utile pentru învățare și dezvoltare.

Etape ale activității:

1. Introducerea (10 min)

- Educatoarea discută cu copiii despre tehnologie și utilizarea responsabilă a dispozitivelor digitale.
- Se prezintă diferite tipuri de aplicații: educative, de divertisment, creative.

2. Activitatea practică (20-25 min)

- Fiecare copil primește o planșă cu conturul unei tablete
- Primesc iconițe cu diverse simboluri (cărți, muzică, puzzle, sport, natură etc.).
- Copiii aleg ce aplicații vor pe tableta lor și le lipesc în funcție de preferințe.

3. Reflexia și concluziile (10 min)

- Fiecare copil prezintă tableta sa și explică de ce a ales anumite aplicații.
- Se discută despre importanța utilizării tehnologiei în mod echilibrat și responsabil.

Materiale necesare:

- Planșe cu forma unei tablete (format A4).
- Iconițe de aplicații imprimate, decupate sau de decupat de către copii.
- Lipici, foarfece.

Metode și strategii didactice:

- Învățare prin descoperire.
- Joc de rol (prezentarea tabletei create).

Discuții ghidate.

Lucru în echipă și individual.

Rezultate așteptate:

- Copiii vor înțelege cum să utilizeze tehnologia în scop educativ.
- Vor învăța să selecteze aplicații utile pentru învățare și dezvoltare.
- Vor exersa gândirea critică prin alegerile făcute.
- Vor înțelege importanța echilibrului între activitățile digitale și cele reale.

Continuarea activității:

- Discuție cu părinții despre utilizarea responsabilă a tehnologiei acasă.
- Crearea unui set de reguli pentru folosirea dispozitivelor digitale în mod sănătos.

Această activitate stimulează atât creativitatea, cât și conștientizarea modului în care tehnologia poate deveni un instrument educativ, nu doar de divertisment.

Utilizarea PowerPoint în cadrul orelor de limbă și comunicare

Cheană Anca-Andreea
Liceul „Gheorghe Tătărescu” Rovinari

Ora de limbă și comunicare are rolul de a familiariza elevul cu folosirea adecvată a cuvintelor în vederea elaborării unor enunțuri corecte. Vizează latura normativă și funcțională a limbajului. La acest nivel trebuie să înțelegem că dezvoltarea competențelor de utilizare a limbii nu sunt legate de existența unor site-uri specializate. Deși elevii pot găsi resurse normative pe Internet, ei își pot îmbogăți cunoștințele utilizând resurse precum forumuri, dicționare electronice, subiecte de limba și literatura română date la concursuri și olimpiade școlare și examene de bacalaureat, cărți în format electronic, studii și articole din reviste de specialitate (cultură, lingvistică, literatură).

Orele de comunicare la liceu oferă elevilor oportunitatea să își lărgescă orizontul vocabularului, să își îmbunătățească limbajul prin acumularea de noi cunoștințe de lexic și semantică.

Orele de comunicare la liceu se axează pe noțiuni de vocabular, elevii aprofundează stilurile funcționale care le sunt indispensabile și la lecțiile de literatura română, în special stilul beletristic, învață importanța scrierii și exprimării corecte, clare și coerente. De asemenea, elevii înțeleg importanța ascultării, înțelegerii și producerii de mesaje scrise și orale, în diverse situații de comunicare. Astfel, studierea limbii române presupune formarea competențelor de comunicare necesare, în lumea contemporană, în orice domeniu de cunoaștere și în orice tip de activitate profesională.

Profesorul de limba română trebuie să își revizuiască utilitatea acestui aspect și să se folosească de mijloacele necesare pentru a-și face elevii să fie atrași de acest aspect, optând pentru folosirea mijloacelor TIC în conceperea demersului didactic, când are de predat sau de aprofundat noțiuni legate de comunicare.

Spre exemplificare, voi prezenta câteva aspecte ale folosirii instrumentului Power Point în lecțiile de limbă și comunicare, când am predat elevilor o lecție despre tipurile de dicționare pe care trebuie să le cunoască și de care au nevoie în lecțiile de limbă română.

Am conceput o lecție intitulată *Jocul cu dicționarele*, care a avut ca obiectiv prezentarea tipurilor de dicționare, cu aplicabilitate pe noțiunile de vocabular. Am avut în

vedere conștientizarea importanței dicționarului în viața elevilor și învățarea acestora să aleagă dicționarul corect în funcție de ceea ce trebuie să caute în el.

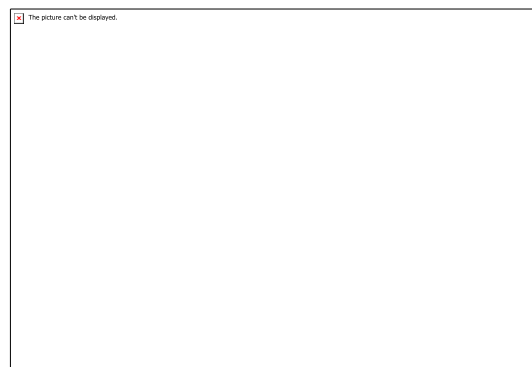
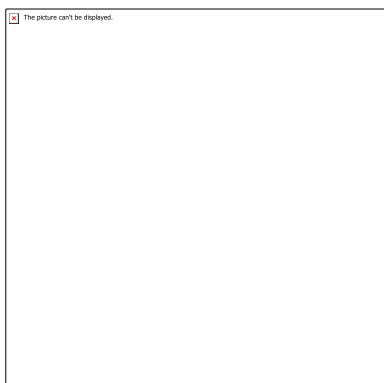
Mi-am structurat conținutul lecției într-o prezentare PowerPoint și am pornit de la o imagine și un citat aplicate pe primul slide, cu trimitere la lecția ce urma a fi predată. Contactul vizual este plăcut pentru elevi și îi ajută mai mult în interacțiunea cu profesorul din cadrul lecției. Astfel, gândirea felului în care ceea ce vreau să transmit elevilor să aibă un impact asupra lor, m-a făcut să concep primul slide pornind de la imaginea unor dicționare pe care am asociat-o unui citat. Am solicitat elevilor să-și spună părerea în legătură cu importanța dicționarului, dacă îl folosesc și cât de des, i-am întrebât ce tipuri de dicționare cunosc, care sunt situațiile în care recurg la dicționar etc.



Al doilea slide a conținut explicarea unor termeni ce vizau noțiunile de vocabular cu care elevii aveau să lucreze.



Am structurat conținutul lecției în această prezentare, pentru a fi atractivă și a-i încuraja pe elevi să fie mai activi. Slide-urile următoare au conținut exerciții ce se cereau rezolvate folosind dicționarul ales corect și au vizat sinonimia, antonimia, tautologia, pleonasmul, elemente de argou și de jargon. Am inserat pe un slide un text literar din *Aminții din copilărie* de Ion Creangă, pe baza căruia am conceput un set de exerciții.

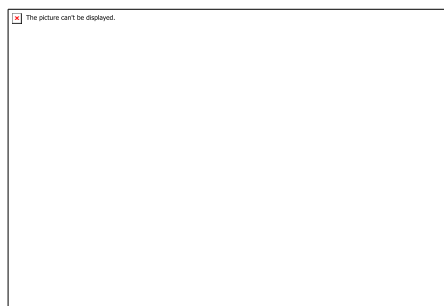
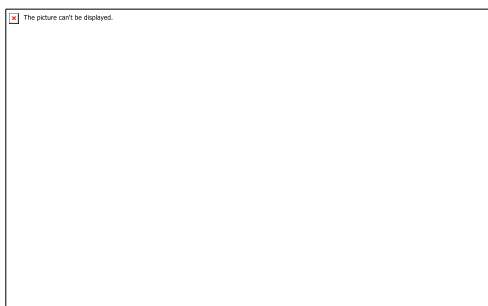


Elevii trebuie atrași de felul în care se desfășoară o lecție și este datoria profesorului să-i facă să se implice activ pe parcursul acesteia, prin conceperea demersului didactic folosind instrumente TIC și metode interactive care pot fi îmbinate perfect într-un mod atractiv.

PowerPoint-ul poate fi folosit în cadrul orelor de limbă și comunicare și într-o lecție de aprofundare de cunoștințe.

Am folosit instrumentul PowerPoint și în cadrul lecției de aprofundare de noi cunoștințe, când le-am vorbit elevilor despre *Textul literar și textul nonliterar*.

Pornind de la reactualizarea noțiunilor teoretice, le-am propus elevilor să lectureze un fragment din opera *Orașul cu salcîmi* de Mihail Sebastian și să citească o reclamă la carioci, având atașată alături imaginea unor mânuțe de copil desenate cu carioci. Elevii au avut de identificat tipul de text, de motivat impactul fragmentului și al reclamei asupra lor, asemănări și deosebiri.



Prin metoda jocului, le-am solicitat să transforme textul literar într-un text nonliterar, iar reclama specifică tipului de text nonliterar, să o transpună într-un text literar.

Este foarte important să concepem corect demersul didactic, să avem clar definite obiectivele, să cunoaștem cu precizie ceea ce urmărim în desfășurarea lecției, întrucât toate acestea trebuie să aibă impact asupra elevilor pentru ca ei să aibă de câștigat. Atrăgându-i de partea noastră, făcându-i partenerii noștri, transformându-le rolul din pasiv în activ, vom reuși să-i facem să fie interesați de disciplina predată, iar cunoștințele vor fi asimilate mai ușor, prin îmbinarea părții practice cu cea teoretică.

Trebuie subliniat faptul că instrumentul PowerPoint se poate utiliza de profesorul de limba română atât în lecția de predare, cât și în lecția de aprofundare de cunoștințe, dar poate, de asemenea, să fie util și atunci când cadrul didactic evaluează o anumită temă, un proiect, o piesă de portofoliu.

De exemplu, am solicitat elevilor, după ce le-am predat *Stilurile funcționale*, să își aleagă câte un stil căruia să îi facă o prezentare PowerPoint. Au avut în vedere evidențierea

trăsăturilor stilului funcțional ales, utilizarea stilului, exemple, precum și transformarea acestui stil în alt stil funcțional.

Prezentările au fost variate, animate, bine structurate și frumos argumentate.

Necesită menționat faptul că elevii își îndeplinesc sârguincios sarcinile atunci când au de folosit în activitatea lor instrumente TIC întrucât tehnologia face parte din viața lor și joacă un rol important pentru ei. PowerPointul este un instrument ce atrage curiozitatea și îi stimulează.



Găsesc adecvat a mă folosi de acest instrument în conceperea lecțiilor mele de orice tip - de comunicare de noi cunoștințe, de fixare sau consolidare, de recapitulare și sistematizare sau de evaluare.

În același timp, doresc să atrag elevii în folosirea lui, deoarece le captează interesul și îi face să participe activ la lecții, iar acasă, când au de îndeplinit diverse sarcini atât individual, cât și în grup, lucrează cu spor și interes.

Dezvoltarea tehnologiilor informațiilor și comunicării și introducerea acestora în mediul educațional presupune stimularea capacității de învățare inovatoare, conștientizarea faptului că noțiunile învățate își vor găsi utilitatea, întărirea motivației elevilor în procesul de învățare, stimularea gândirii logice și a creativității, introducerea unui stil cognitive, a unui stil de muncă independentă, dezvoltarea culturii vizuale, competitivitatea, formarea deprinderilor practice.

Folosind astfel de instrumente în activitatea didactică, profesorilor li se oferă prilejul asigurării unui feed-back permanent, având posibilitatea reprojecării activității în funcție de secvența anterioară și pot determina o atitudine pozitivă a elevilor față de disciplina de învățământ la care este utilizat calculatorul și față de valorile morale, culturale și spiritualele societății.

BIBLIOGRAFIA:

1. <http://itransfer.space/elearning-in-educatia-preuniversitara-din-romania/>

2. <https://iteach.ro/experiencedidactice/avantajele-utilizarii-instrumentelor-si-resurselor-tic-in-cadrul-orelor-de-limba-si-literatura-romana>
3. <http://stiintasiinginerie.ro/27-28-utilizarea-prezentarilor-power-point-in-procesul-de-predare-invatare/>

EDUCAȚIA ÎN ERA DIGITALĂ: APLICAȚIILE MULTIMEDIA ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PREȘCOLAR

Chirciu Laura, prof. învă. preșcolar, Grădinița cu P.P. nr. 4, Bârlad, Jud. Vaslui

Grădinița este un mediu creativ și interesant, care pune baza educației copilului și îl ajută să deprindă primele aptitudini necesare pentru școală. Îi oferă oportunitatea de a descoperi lucruri noi și de a-și dezvolta abilități esențiale pentru viața de zi cu zi, pe care stând acasă nu le poate dobândi.

În grădiniță, o atenție deosebită este acordată dezvoltării socio-emoționale a copilului prin vaste activități și cu ajutorul a numeroase mijloace și material didactice. Dezvoltarea abilităților emoționale ale copiilor este importantă pentru că ajută la formarea și menținerea relațiilor cu ceilalți, ajută copiii să se adapteze la grădiniță și la școală și previne apariția problemelor emoționale și de comportament, în copilăria timpurie și în cea mijlocie.

Astfel, pentru a facilita dezvoltarea armonioasă a copilului, educatoarea utilizează în activitatea de zi cu zi nenumărate mijloace didactice, printre acestea regăsindu-se și poveștile sau povestirile cu rol terapeutic. Literatura pentru copii constituie o sursă inepuizabilă de exemple frumoase de comportamente oglindite în mici antiteze între personaje, ne oferă consecințele neascultării sau ascultării, vredniciei sau lenei, cinstei sau necinstei, adevărului sau minciunii, ne prezintă trăsături pozitive ale unor eroi: vitejia, curajul, înțelepciunea, stăpânirea de sine, devotamentul, prietenia sinceră, dar și trăsături nedemne, condamnabile ale unor personaje: viclenia, zgârcenia, lăcomia, șiretenia, îngâmfarea.

În continuare va fi descrisă una din activitățile copiilor grupei *Mare C* de la grădinița cu P.P. nr. 4 Bârlad, jud. Vaslui în cadrul căreia s-a utilizat povestea și aplicația ca mijloc de realizare. Activitatea integrată cu tema „**Ajutoarele lui Moș Crăciun**” a fost realizată prin intermediul poveștii „*Legenda bradului de Crăciun*” (povestea educatoarei) și a aplicației „*Surpriză pentru Moș Crăciun*” (confecționare felicitare).

Activitatea debutează cu *Întâlnirea de dimineață*, unde copiii sunt așezați în cerc pentru a putea stabili un contact vizual cu toți membrii grupei. Cu ajutorul recitativului: „*Dimineața m-am trezit, la grădiniță am venit. / În cerc să ne așezăm, cu toții să ne salutăm!*” se va realiza *salutul*. Se va desfășura apoi o scurtă convorbire având ca subiect tema „**Îl iubesc pe Moș Crăciun pentru că...**”.

După ce fiecare copil menționează motivul pentru care își iubește mama, se va completa **tabela de prezență**. Educatorea rostește numele fiecărui copil, iar acesta se ridică și este aplaudat de către colegi.

Ulterior, copiii vor completa împreună **Calendarul naturii**, reactualizându-l prin întrebări și răspunsuri: „În ce anotimp suntem?"/„În ce lună suntem?” / Ce zi este astăzi?"/„Ce zi a fost ieri?"/ „Ce zi va fi mâine?"/ „Cum este vremea afară?"/Cum ne îmbrăcăm în anotimpul de iarnă?"/„

Împărtășirea cu ceilalți continuă printr-o scurtă convorbire despre decorul din sala de grupă și despre anotimpul de iarnă.

Copiii sunt apoi invitați să realizeze **gimnastica de înviorare** desfășurată sub formă de exerciții motrice ușoare (diferite forme de mers, alergare ușoară, mișcări de brațe, întinderi etc.), unele pe fond muzical.

Noutatea zilei se va realiza prin apariția în sala de grupă a renului Rudolph și a lui Moș Crăciun (siluetă gigant). Aceștia aduc preșcolarilor un colet misterios în interiorul căruia au ascuns multe surprize. Se stabilește apoi tema zilei „Ajutoarele lui Moș Crăciun” și mesajul „Pe moș îl ajutam și Crăciunul îl salvăm”. Înainte de a descoperi surprizele pregătite în cutie, copiii trebuie să rezolve sarcinile de la **centrele de interes (ALA1)**. Totodată, copiii sunt anunțați că dacă vor rezolva toate sarcinile, invitații de astăzi îi vor recompensa la finalul zilei. Educatorea va prezenta apoi fiecare centru de interes deschis și le va explica copiilor ce au de lucru. Preșcolarii își vor alege centrul de interes la care doresc să lucreze ținând cont de sarcinile cerute de educatoare. Trecerea la centrele de interes se va realiza prin tranziția „*Merge moșul prin troienele de zăpadă*” joc imitativ.

Copiii vor lucra la :

- centrul **Joc de masă**: „Magia Crăciunului” puzzle în aplicația Jigsaw Planet
- centrul **Artă**: „Globulețe pentru brăduț” colorare
- centrul **Știință**: „Alege și potrivește”- asociere imagine cu umbra potrivită (platforma Liveworksheets)

Trecerea către **ADE** se va realiza prin tranziția „*O, brad frumos*” cântec. Aici se va deschide cutia misterioasă, iar copiii vor descoperi în ea planșele din povestea „Legenda bradului de Crăciun” necesare pentru **domeniul limbă și comunicare (DLC- povestea educatoarei)** și materialele utile în realizarea lucrării practice. Educatoare va expune apoi conținutul poveștii concomitent cu explicarea cuvintelor necunoscute. Apoi, cu ajutorul tablei interactive și prin metoda „Explozia stelară” se stabilește conținutul de idei al poveștii și mesajul acesteia. Cu ajutorul tranziției „*Dansul brădușilor de Crăciun*”, copiii vor trece la



măsuțe unde vor pregăti „*Surpriză pentru Moș Crăciun*”
activitate practică (DOS/AP) – asamblare și lipire. După finalizarea lucrărilor, felicitările vor fi expuse la panoul din sala de grupă și se va realiza trecerea către jocurile și activitățile liber alese (**ALA2**). Aici copiii vor realiza jocul de mișcare „*Cursa brădușilor*”(ștafeta) și jocul de atenție „*Unde s-a ascuns brădușul?*”.

Încheierea activității: Activitatea zilei se încheie cu adunarea copiilor în semicerc, pe scăunele. Aici, copiii își vor aminti activitățile zilei și vor fi solicitați să își exprime părerea despre momentul preferat al zilei sau despre activitatea care le-a rămas imprimată în minte. Copiii vor avea apoi parte de o surpriză dulce din partea oaspeților. De asemenea, se mulțumește copiilor pentru implicarea de care au dat dovadă în vederea realizării tuturor sarcinilor.

BIBLIOGRAFIE:

Curriculum pentru educație timpurie, 2019;

Culea, L., *Activitatea integrată din grădiniță. Ghid pentru cadrele didactice din învățământul preuniversitar*, Editura Didactică Publishing House, București, 2008;

Massari, G., Cojocariu, V., *Metodica activității instructiv-educative în grădinița de copii*, Editura Didactică și Pedagogică, Iași, 2017.

**MODEL PROIECT ÎN VEDEREA SUSȚINERII EXAMENULUI DE CERTIFICARE A CALIFICĂRII ABSOLVENȚILOR
ÎNVĂȚĂMÂNTULUI LICEAL,FILIERA VOCAȚIONALĂ,PROFIL PEDAGOGIC,SPECIALIZARE ÎNVĂȚĂTOR-EDUCATOR**

**Profesor CIAUȘ LILIANA
COLEGIUL NAȚIONAL ANDREI MUREȘANU BRAȘOV**

Disciplina: Științe ale naturii

Coordonator

Eleva

Clasa a XII-a

Sesiunea 2024-2025

CUPRINS

1. Argument.....p. 3
2. Bibliografie.....p. 5
3. Proiect de lecție.....p. 6
4. Anexe.....p. 15

ARGUMENT

„Știința nu este doar o colecție de cunoștințe, ci și o metodă de a privi lumea.” – Maria Montessori

Susțin proba practică a examenului de certificare a competențelor profesionale pentru filiera vocațională, profil pedagogic, specializare învățător-educatoare la disciplina Științe ale naturii.

Disciplina Științe ale naturii are un rol esențial în dezvoltarea elevilor, contribuind la înțelegerea și aprecierea lumii înconjurătoare, dezvoltarea abilităților de gândire critică și de comunicare, și cultivarea unei atitudini responsabile față de mediu. Aceste abilități și cunoștințe vor fi utile pe tot parcursul vieții lor.

Tema lecției pe care o voi susține este „Ce sunt reptilele?”, din cadrul unității de învățare „În lumea animalelor”, aceasta fiind o lecție de dobândire de noi cunoștințe. Studiul animalelor oferă o introducere în biologie și ecologie, ajutând elevii să înțeleagă structura, funcțiile și comportamentul diferitelor specii. Aceasta dezvoltă o bază solidă de cunoștințe științifice.

Captarea atenției o voi realiza prin intermediul unui puzzle cu Pascal care va fi completat treptat, deoarece pentru mutarea unei piese, elevii trebuie să răspundă la o întrebare, din lecția anterioară, corect.

Metodele didactice pe care le-am folosit în scopul îndeplinirii obiectivelor operaționale sunt: observația, conversația, conversația euristică, , expunerea, exercițiul și problematizarea . Nu am optat pentru aceste metode întâmplător, alegerea lor a depins de factori, cum ar fi: conținutul temei, specificul vârstei și competențele specifice pe care trebuie să și le însușească.

În acest sens, la sfârșitul lecției elevii vor ști ce fel de animale sunt reptilele, vor ști să exemplifice cel puțin două reptile, să enumere componentele corpului unei reptile și alte informații generale despre reptile. Pentru a realiza aceste obiective, exercițiile au cerințe diverse: să modeleze cu plastilină o reptilă și să îi prezinte părțile componente ale corpului, să privească un videoclip cu un cameleon și să enumere două caracteristici ale cameleonului pe baza videoclipului privit.

În desfășurarea lecției, mă voi baza în mod special pe identificarea componentelor ale corpului unei reptile, modul de înmulțire, de respirație și informații generale.

Mijloacele didactice pe care le voi folosi sunt: tablă, caiet, penar, plicuri, tablă inteligentă, plastilină. Formele de organizare pe care le-am ales în cadrul acestei lecții sunt: frontală și pe grupe. În timpul activității sincron, care durează 38 de minute, elevii își desfășoară activitatea în mod frontal, iar în timpul activității asincron, pe grupe. Consider că disciplina Științe ale naturii este esențială în dezvoltarea cunoștințelor și înțelegerii copiilor despre lumea naturală. Această materie îi ajută în explorarea minunilor naturii, înțelegerea legilor care guvernează fenomenele naturale, dezvoltarea gândirii

critice și curiozității, conectarea mai profundă cu mediul înconjurător și dezvoltarea abilităților de observare. Studiind științele naturii, elevii dobândesc cunoștințe care îi pot face cetățeni mai conștienți și mai responsabili față de mediul înconjurător.

Proiect de activitate didactică

Unitatea de învățământ:

Data:

Clasa: a III-a A

Prof. înv. primar:

Profesor metodist:

Propunătoare:

Aria curriculară: Matematică și Științe ale naturii

Disciplina: Științe ale naturii

Unitatea de învățare: „În lumea animalelor”

Subiectul lecției: „Ce sunt reptilele?”

Tipul lecției: însușire de noi cunoștințe

Competențe specifice :

1.1. Identificarea unor caracteristici ale corpurilor vii și nevi

Obiective operaționale :

a) Cognitive:

OC1: Să enumere caracteristicile amfibienilor pe baza cunoștințelor dobândite anterior;

OC2: Să modeleze o reptilă pe baza imaginilor privite anterior;

OC3: Să prezinte părțile componente ale corpului reptilei modelate pe baza informațiilor prezentate anterior;

OC4: Să enumere cel puțin două reptile pe baza informațiilor prezentate anterior;

OC5: Să recunoască unele caracteristici ale reptilelor pe baza videoclipului prezentat.

b) Psihomotorii:

OP1: Să păstreze o poziție corespunzătoare pe tot parcursul orei;

OP2: Să își dirijeze activitatea oculomotorie spre centrul de interes al lecției.

c) Afective:

OA1: Să manifeste interes pe tot parcursul desfășurării lecției;

OA2: Să participe activ la desfășurarea activității.

Strategia didactică

Metode și procedee didactice: observația, conversația, expunerea, exercițiul, problematizarea

Mijloace și materiale didactice: tablă, caiet, penar, plicuri, tablă inteligentă, plastilină

Formă de organizare: frontal, pe grupe

Forme de evaluare:

-aprecieri verbale

-observarea comportamentului elevilor

Resurse umane: 22 elevi

Resurse temporale: 50min

Bibliografie:

Programa școlară pentru disciplina ȘTIINȚE ALE NATURII CLASELE a III-a – a IV-a, București, 2014

„Științe ale naturii ”- manual clasa a III-a, editura Cd Press

Didactica disciplinei ȘTIINȚE ALE NATURII pentru clasele III- IV ,ed. Corint 2005;

Webografie: <https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=22eff9171c1e>

<https://www.youtube.com/watch?v=ioblgpA5eTo>

Anexe:

1. Puzzle digital cu Pascal
2. Imagini cu reptile și componentele corpurilor lor
3. Videoclip cu un cameleon
4. Planul tablei

Etapete lecției	Ob. Op.	Activitatea		Strategie didactică			Evaluare
		Propunătoarei	Elevilor	Resurse		Forma de organi-za re	
				Procedurale/ Metode didactice	Materiale		
1. Momentul organizatoric (1 min)	OA1	Se creează condițiile optime pentru o bună desfășurare a activității. Se pregătesc materialele necesare lecției.	Elevii se pregătesc pentru lecție.	Conversația	Tablă Caiet Penar	Frontal	
2.Reactuali-z area cunoștințelor dobândite	OP1 OC1	-Bună dimineața copii, eu sunt Sara iar astăzi vom face lecția de științe ale naturii împreună!	-Bună dimineața!	Conversația	Plicuri	Frontal	Observarea comportamen- tului elevilor

<p>anterior și captarea atenției (8 min)</p>	<p>OP1 OC1</p>	<p>Pentru a reactualiza cunoștințele dobândite anterior, propunătoarea a pregătit șase pliculețe cu câte o întrebare. Întrebările sunt următoarele:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Despre ce ați învățat ora trecută? 2.Amfibienii sunt animale vertebrate sau nevertebrate? 3.Care sunt părțile componente ale corpului amfibienilor? 4.Cum se înmulțesc amfibienii? 5.Ce organe ajută amfibienii să respire? 6.Dați-mi două exemple de amfibieni. <p>Pe tabla digitală, va fi prezentat un puzzle(Anexa 1). La fiecare răspuns corect(la întrebările anterioare), un elev va veni în fața clasei și va muta o piesă de puzzle. După răspunderea la</p>	<p>-Despre amfibieni -Sunt animale vertebrate -Cap, trunchi, membre, coadă -Prin ouă -Branhii în stadiul de mormoloc și plămâni sau pielea în stadiul de adult -Broască, salamandă</p> <p>Elevii sunt atenți.</p>	<p>Conversația</p>	<p>Plicuri</p>	<p>Frontal</p>	<p>Aprecieri verbale</p>
----------------------------------------------------------	--------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------	----------------	----------------	--------------------------

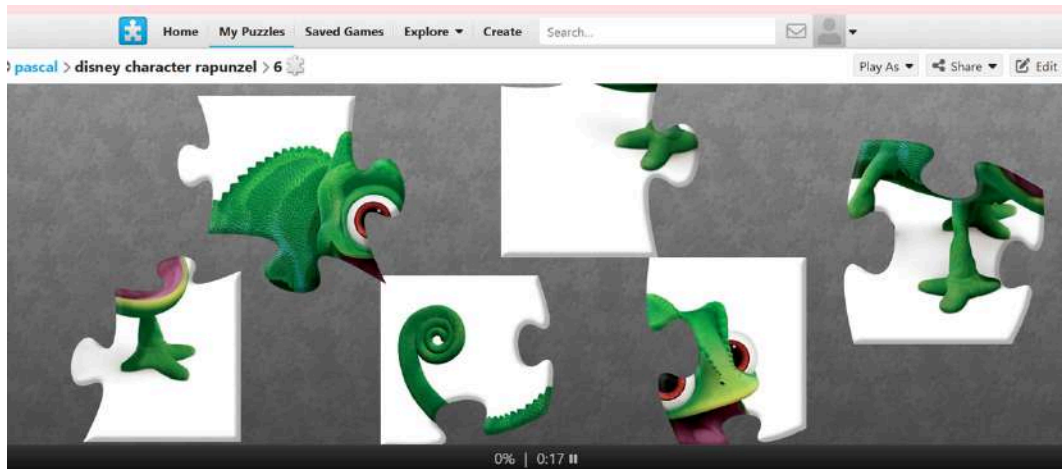
2.Reactualizarea cunoștințelor dobândite anterior și captarea atenției (8 min)	OP1 OC1	toate întrebările, elevii vor descoperi imaginea din puzzle(imaginea este cu un personaj din desenele animate Disney, mai specific, Pascal din Rapunzel). După descoperirea imaginii din puzzle, elevii vor fi rugați să caute prin clasă o imagine cu Pascal(care a fost ascunsă). După găsirea imaginii cu Pascal, se va întreba: -Știe cineva ce animal este Pascal? -Iar cameleonul aparține cărei grupe de animale?	Elevii sunt atenți. -Este un cameleon. -Reptilelor.	Conversația		Frontal	Aprecieri verbale Observarea comportamentului elevilor
3. Anunțarea subiectului lecției și precizarea obiectivelor (1 min)	OA1	-Așadar, astăzi, vom discuta și vom învăța despre reptile.	Elevii ascultă	Conversația		Frontal	Observarea comportamentului elevilor

4. Dirijarea învățării (20 min)	OA1 OP1 OP2 OA2	<p>Majoritatea reptilelor au picioare scurte, dispuse pe laturile corpului și se deplasează prin mers.</p> <p>* Șerpii nu au picioare. Ei se pot îndoi și încolăci, deoarece coloana lor vertebrală este foarte flexibilă. Unii șerpi sunt buni înotători, alții se cațără în copaci sau sapă în pământ.</p> <p>* Testoasele marine au membrele transformate în înotătoare.</p> <p>* Crocodilii au o coadă puternică pe care o folosesc la deplasarea în apă.</p> <p>Informațiile prezentate vor fi scrise în caiet.</p>	Elevii sunt atenți.	Conversația Observația Expunerea	Caiet	Frontal Frontal	Observarea comportamentului elevilor
5. Obținerea performanței (12 min)	OC2 OC3 OA2 OP2	<p>Elevii vor fi împărțiți pe grupe.</p> <p>Fiecare grupă va primi plastilina. Cu plastilina primită, elevii vor trebui să modeleze o reptilă la propria alegere.</p> <p>După ce elevii au modelat reptila din plastilină, propunătoarea va merge la</p>	Elevii ascultă.	Exercițiul Problematizarea Conversația	Plastilină	Pe grupe	Observarea comportamentului elevilor

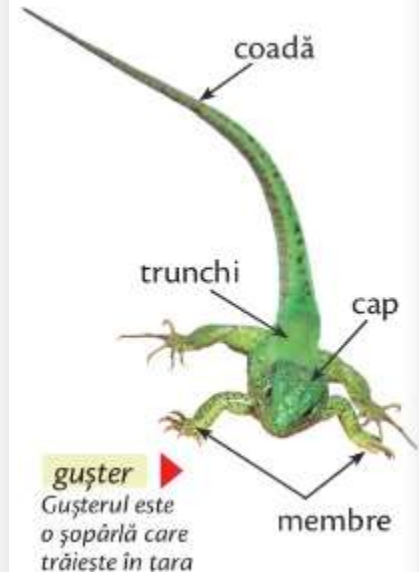
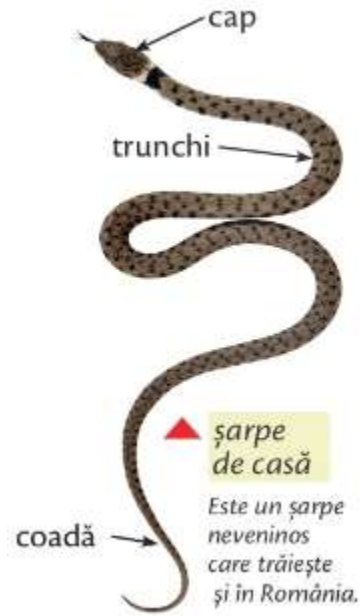
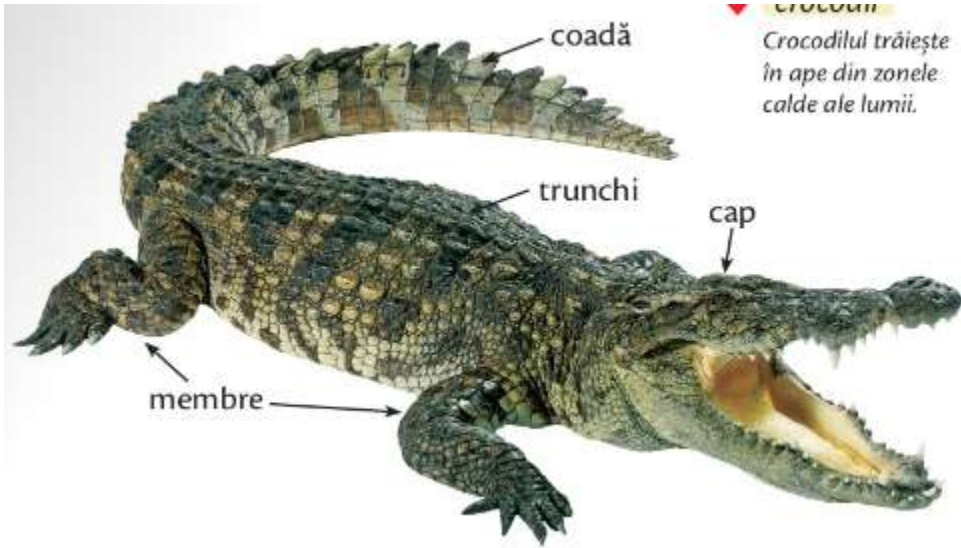
		ei și va întreba din ce este alcătuit corpul reptilei modelate(cap, trunchi, membre, coadă/ cap, trunchi, coadă).					Aprecieri verbale
6. Asigurarea conexiunii inverse (7 min)	OC4 OC5 OA2 OC4 OC5 OA2	Se va prezenta un videoclip cu un cameleon care își schimbă culoarea. Elevii vor fi atenți și vor scrie două propoziții despre cameleonul privit în caiet.(exemplu de ce ar putea elevii să scrie: Cameleonul și-a schimbat culoarea corpului de la verde la galben. Acesta are patru membre.) După ce elevii au scris în caiet, doi elevi vor citi cu voce tare ce au scris. -Despre ce am vorbit astăzi? -Cine îmi poate da exemplu de două reptile?	Elevii sunt atenți. Elevii ascultă. -Despre reptile. -Crocodil și șarpe.	Conversația Observația Conversația Observația	Tablă inteligentă Caiet Tablă inteligentă Caiet	Frontal Frontal	Observarea comportamentului elevilor Observarea comportamentului elevilor
7. Evaluarea performanțelor(1 min)	OA1	Se fac aprecieri asupra modului de lucru al elevilor. Ca dar,	Elevii ascultă.	Conversația		Frontal	Aprecieri verbale

		propunătoarea le oferă câte un jeleu în formă de șarpe.					
--	--	---------------------------------------------------------	--	--	--	--	--

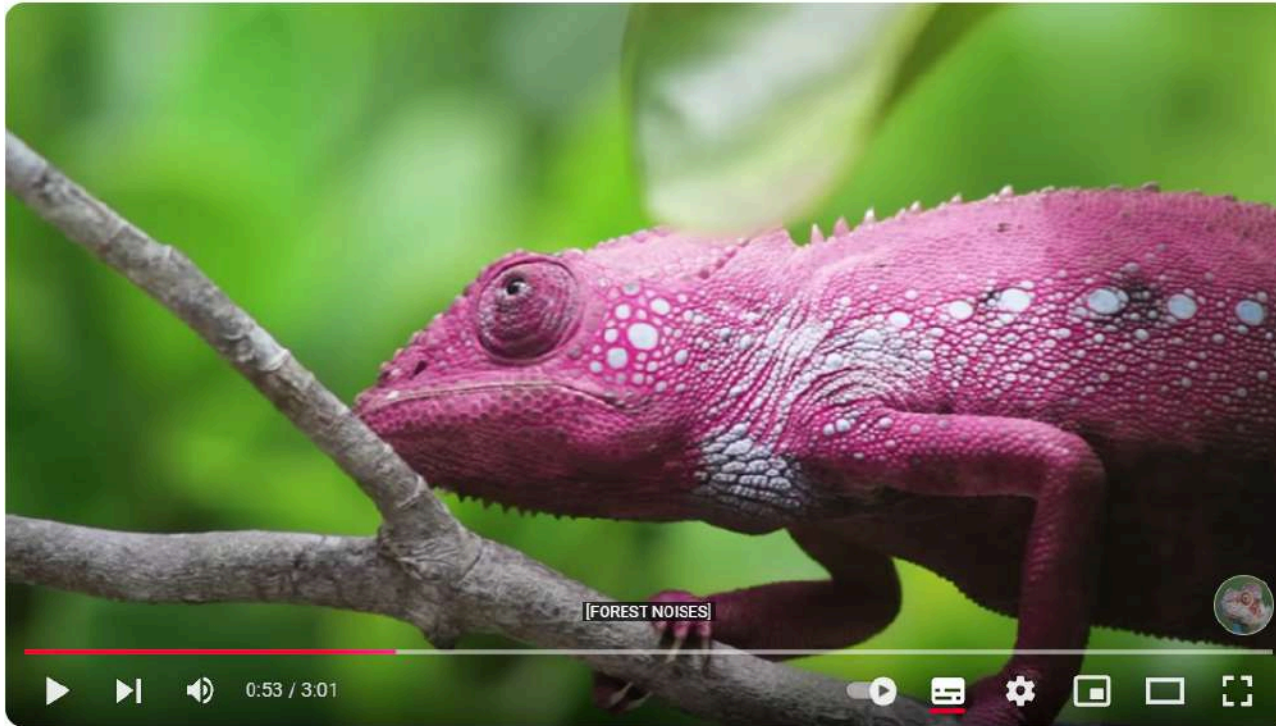
Anexa 1



Anexa 2



Anexa 3



Chameleon Changing Color



The Animal Box Office
51.6 K de abonați

Abonează-te

192 K



Trimite

Salvează



Reptilele

- Reptilele sunt animale vertebrate care trăiesc fie pe uscat, fie în mediul acvatic.
- Au corpul acoperit cu o piele groasă și solzoasă.
- Reptilele sunt alcătuite din: cap, trunchi, membre și coadă.
- Unele reptile au patru membre (șopârlele, testoasele, crocodilii), altele nu au membre (șerpii).
- Majoritatea reptilelor au picioare scurte, dispuse pe laturile corpului și se deplasează prin mers însă cum șerpii nu au picioare, ei se pot îndoi și încolăci, deoarece coloana lor vertebrală este foarte flexibilă.
- Respiră prin plămâni.
- Temperatura corpului se schimbă în funcție de temperatura mediului.
- Majoritatea se înmulțesc prin ouă pe care le depun pe uscat. Unele reptile nasc pui.

FORMAREA COMPETENȚELOR DIGITALE ALE ELEVILOR

DIN CICLUL PRIMAR

Prof. înv. primar: Ciobanu Cristina

Școala Gimnazială "Episcop Gherasim Putneanul"

Vadu Moldovei, Județul: Suceava

De-a lungul vremii, în toate domeniile științifice se schimbă teoriile, metodele și tehnicile de investigare, de aceea evoluția cunoașterii umane influențează dezvoltarea generală a societății umane. Pentru a obține evoluție și eficiență în viața sa, omul trebuie să se adapteze continuu la aceste schimbări ale cunoașterii. În domeniul educației, și în special al învățării și al perfecționării, apariția de noi tehnologii ale informației și ale comunicației (TIC), îmbunătățirea teoriilor pedagogice și psihologice, obligă pe elevi, studenți, profesori, părinți, și pe specialiști, să se adapteze la aceste schimbări.

Dezvoltarea comunicării scrise și vizuale în rândul elevilor, încă din clasele primare, aduce beneficii importante pentru dezvoltarea lor personală, intelectuală și socială.

Câteva beneficii ale dezvoltării comunicării scrise și vizuale în rândul elevilor, încă din clasele primare:

-Abilități de comunicare eficiente: Cel mai important, poate, înțelegerea și exprimarea clară a gândurilor și ideilor în scris sau prin imagini sunt esențiale pentru succesul în educație și în viața de zi cu zi.

-Gândire critică și creativitate: A învăța să comunici vizual și în scris încurajează gândirea critică și dezvoltarea creativității. Elevii sunt încurajați să gândească în mod logic și să găsească modalități de a transmite informații și idei.

-Îmbunătățirea abilităților de citire și scriere, precum și de prezentare orală:

Elevii învață să interpreteze texte, să sintetizeze informații și să-și îmbunătățească exprimarea scrisă. De asemenea, prin prezentarea proiectelor realizate, elevii învață de mici să transmită informații într-un mod mai atractiv și captivant.

În încercarea de a ne adapta la aceste schimbări am introdus în anumite momente ale activităților de la clasă câteva seturi de instrumente digitale esențiale care pot fi utilizate în clasele primare cum ar fi:

WordArt: cu precădere pentru clasele pregătitoare, clasa I și a II-a.

Aplicația realizează cu ușurință un „nor de cuvinte”, adică un mod de reprezentare vizuală a unui text sau a unui set de cuvinte. Cu ajutorul acestui instrument am transformat, alături de elevii mei, un element (cuvânt) principal într-o reprezentare vizuală realizată cu ajutorul celorlalte cuvinte într-o formă sugestivă pentru cuvântul principal.

Ca profesor am utilizat acest instrument simplu pentru a realiza exerciții practice pentru elevii de la clasă. Elevii și-au exersat vocabularul nou și au îmbogățit exprimarea.



Canva: cu precădere pentru clasele a III-a și a IV-a.

Canva este o platformă de design grafic care permite utilizatorilor să creeze grafică, prezentări, afișe și alte tipuri de conținut vizual. Este disponibilă pe web și mobil și integrează milioane de imagini, fonturi, șabloane și ilustrații.

Șabloanele disponibile ce pot fi adaptate ușor și pot fi folosite la clasă, atât de către elevi, cât și de către profesori.

Elevii pot exersa abilități de exprimare a ideilor în cuvinte și imagini, precum și creativitatea vizuală.

Am utilizat acest instrument pentru a crea materiale de tot soiul pentru ore, precum prezentări, postere pentru anumite evenimente ale clasei noastre și multe altele.



. Cele două platforme de grafică pe pe care le –am exersat și le -am folosit în activitățile de la clasă au avut un rol multiplu:

- M-au ajutat să îmi creez propriile materiale vizuale relevante pentru activități la clasă;
- I-a sprijinit pe elevi să își dezvolte competențele de comunicare și creativitatea

- I –a ajutat la deprinderea unor minime abilități de editare foto.

Story Jumper: este o aplicație folosită pentru crearea unor cărți sau albume digitale. Story Jumper permite chiar conectarea cu Google Classroom, astfel încât mai mulți elevi să poată colabora la aceeași carte.

ChatterPix Kids

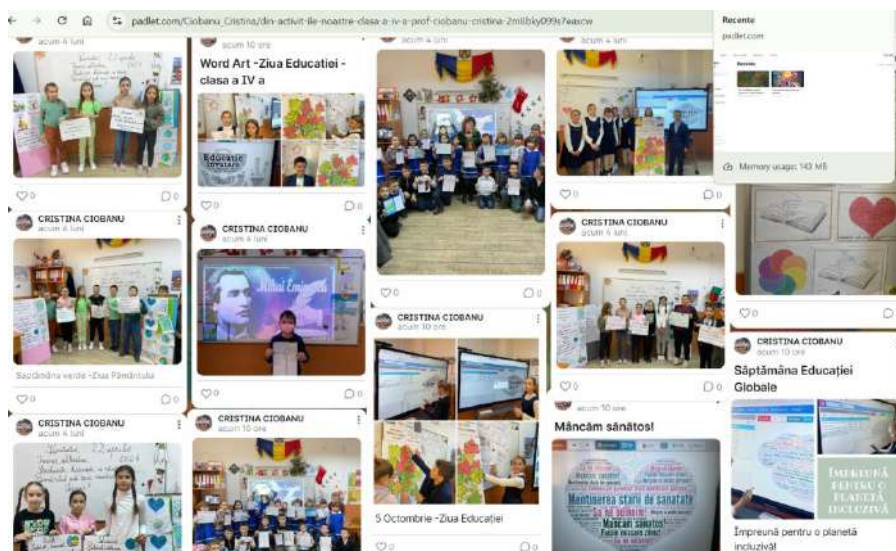
Este o aplicație interactivă de înregistrare vocală și animație, special concepută pentru copii. Această aplicație le permite copiilor să creeze personaje și să le aducă la viață prin înregistrarea propriei voci.

Procesul de funcționare al aplicației este simplu: copiii fotografiază un obiect, un desen sau o imagine, apoi desenează o gură obiectului sau persoanei din acea imagine. Prin înregistrarea vocii lor, gura animată se va mișca în concordanță cu sunetul înregistrat dând impresia că personajul vorbește.

ChatterPix Kids este ușor de utilizat și captivant pentru copii, oferindu-le o **modalitate distractivă de a-și dezvolta creativitatea și abilitățile de comunicare.** Această aplicație le permite să creeze propriile animații și să împărtășească poveștile lor într-un mod inovator și interactiv. De la povești amuzante la prezentări educative, ChatterPix Kids oferă o platformă versatilă prin care copiii își pot exprima ideile și pot da viață imaginilor într-un mod captivant.

Padlet

Padlet este un website și o aplicație care le permite elevilor să creeze proiecte individuale sau de echipă cu imagini, text, linkuri, fișiere audio și video postate ca niște notițe pe un perete virtual. Toate într-un singur loc, aranjate în formate prestabilite sau ușor de personalizat de la zero, creative și colorate, atractive pentru ei. Padlet oferă numeroase funcționalități în varianta gratuită..



Edpuzzle

Edpuzzle este o platformă accesibilă care promovează interacțiunea elevilor cu conținutul de învățare sub forma unui videoclip presărat cu întrebări create special pentru conținutul video.

Materialele multimedia, care combină mai multe moduri de transmitere a informațiilor (video, audio, scris), nu doar atrag elevii spre procesul de învățare, dar îi și pot ajuta să înțeleagă mai bine, într-un mod cât mai autentic, ceea ce învață în timpul orelor de curs.

De aceea, considerăm relevant să adăugăm în portofoliul digital esențial un astfel de instrument pentru crearea de materiale video pentru lecții.

Poți folosi conținuturi video din mai multe surse: platforme consacrate, creații ale altor profesori - chiar din România - sau pe care le creezi special pentru elevii cu care lucrezi. Toate aceste materiale video pot fi editate tocmai pentru a verifica înțelegerea conținuturilor, pentru a explica suplimentar sau pentru a evalua cunoștințele elevilor tăi.

Kahoot

Kahoot este o platformă de învățare prin joc, folosită în special pentru evaluarea formativă în clasă, adecvată elevilor de clase primare și nu numai. Elevii participă la jocuri interactive de tip quiz, obținând feedback imediat și consolidând cunoștințele într-un mod distractiv.

Kahoot încurajează participarea activă și consolidează cunoștințele elevilor prin întrebări ghidate de platformă. Elevii se bucură de o modalitate distractivă de a-și demonstra cunoștințele și abilitățile, iar acest mod de a vedea evaluarea contribuie în sine la creșterea angajamentului și a rezultatelor elevilor.

Ca profesor, poți crea simplu jocuri personalizate pentru a evalua progresul și a identifica nevoile de îmbunătățire ale elevilor. Prin utilizarea acestei platforme interactive, procesul de evaluare formativă și, în general, de învățare, devine mai atractiv și eficient, atât pentru tine, cât și pentru elevii tăi.

Într-un timp destul de scurt, inovații uimitoare precum iPad-urile, laptopurile și smartphone-urile, tablele interactive au deschis o nouă lume a informațiilor pentru elevii de toate vârstele. Adaptarea la această nouă realitate interesantă a fost o provocare atât pentru profesori, cât și pentru elevi. Dar pentru cei care o îmbrățișează, avantajele sunt practic nelimitate.

Utilizarea platformelor educaționale în clasă este foarte eficientă. Activitățile independente îi ajută pe elevi să efectueze o varietate de sarcini practice pe computer, a unui set de materiale didactice diferite pe unități de conținuturi.

Formarea competențelor digitale trebuie să înceapă din clasele primare. Cea mai mare provocare a învățământului online a fost pentru elevii de vârstă școlară fragedă care au rezistat tuturor obstacolelor, dar aceste etape din viața lor de școlar au avut și o serie de avantaje în dezvoltarea competențelor digitale încă de la o vârstă mică.

Bibliografie

1. https://cursuri.predauviitor.ro/courses/course-v1:asociatia_techsoup+T02+2023_1/course/
2. https://padlet.com/Ciobanu_Cristina/din-activit-ile-noastre-clasa-a-iv-a-prof-ciobanu-cristina-2m8bky099s7eaxcw
3. <https://www.canva.com/design/DAGdtD72fIE/iYCEGIWBMa9JjCVMcKSMRw/edit>

FORMAREA CETĂȚENILOR RESPONSABILIL ÎN ERA DIGITALĂ- EXEMPLU DE BUNĂ PRACTICĂ

CIOBANU ELENA-CORINA
LICEUL TEORETIC BUZIAȘ

Acest plan de lecție este conceput pentru a dezvolta abilități critice și responsabilități digitale, esențiale pentru viitorii cetățeni digitali.

Clasa: a XII-a

Obiective de învățare

Definirea conceptelor esențiale ale cetățeniei digitale: studenții vor putea să definească termeni precum etică digitală, securitate online, și amprenta digitală.

Identificarea comportamentelor responsabile online: studenții vor putea să recunoască și să explice exemple de comportamente responsabile în mediul digital.

Analiza impactului amprentei digitale: studenții vor putea să analizeze cum amprenta digitală influențează reputația personală și profesională.

Crearea unui ghid de bune practici pentru utilizarea internetului: studenții vor dezvolta un set de reguli pentru utilizarea responsabilă a resurselor digitale.

Evaluarea surselor de informații online: studenții vor evalua credibilitatea și acuratețea surselor online.

Resurse necesare: proiector și ecran, acces la internet, flipchart și markere, dispozitive digitale (tablete sau calculatoare)

Desfășurarea lecției

Introducere (10 minute)

Activitate de deschidere: discuție despre experiențele personale cu tehnologia și internetul.

Exercițiu: împărțiți elevii în grupuri mici și rugați-i să discute ce înseamnă pentru ei un "cetățean digital responsabil".

Definirea conceptelor (20 minute)

Prezentare: explicați termenii esențiali ai cetățeniei digitale.

Exercițiu: fiecare grup să creeze o prezentare PowerPoint cu definițiile și exemplele practice ale fiecărui termen.

Comportamente responsabile (30 minute)

Activitate practică: studenții să identifice exemple de comportamente responsabile și iresponsabile online.

Exercițiu: fiecare grup să redacteze un scenariu scurt care ilustrează un comportament responsabil și să-l prezinte clasei.

Amprenta digitală (30 minute)

Discuție: impactul amprentei digitale asupra reputației.

Exercițiu: elevii să folosească un motor de căutare pentru a-și găsi propria amprentă digitală și să analizeze informațiile găsite.

Crearea ghidului de bune practici (20 minute)

Activitate de grup: dezvoltarea unui ghid de bune practici pentru utilizarea internetului.

Exercițiu: fiecare grup să creeze un poster cu ghidul lor și să-l prezinte clasei.

Evaluarea sursele de informații (10 minute)

Activitate de încheiere: analizați împreună cu elevii câteva surse online și discutați despre credibilitatea lor.

Exercițiu: elevii să evalueze o sursă online și să prezinte concluziile clasei.

Evaluare

Observarea participării elevilor și contribuțiile lor în activitățile de grup.

Prezentările și posterele create de elevi.

Fișă de lucru: Formarea cetățenilor responsabili în era digitală

Nume: _____

Introducere

În era digitală, este esențial să formăm cetățeni responsabili care pot naviga în siguranță și eficient în mediul online. Această fișă de lucru explorează modalități de a pregăti viitorul nostru comun prin dezvoltarea abilităților și atitudinilor necesare.

Activitatea 1: Întrebări de reflexie

Instrucțiuni: Răspundeți la următoarele întrebări pentru a vă evalua înțelegerea asupra responsabilităților digitale.

1. *Ce înseamnă să fii un cetățean digital responsabil?*
 - Răspuns: _____
2. *Cum putem proteja datele personale online?*
 - Răspuns: _____
3. *Care sunt câteva dintre provocările etice ale tehnologiei moderne?*
 - Răspuns: _____

Activitatea 2: Alegerea corectă

Instrucțiuni: Alegeți răspunsul corect pentru fiecare întrebare de mai jos.

1. Care dintre următoarele acțiuni contribuie la o prezență pozitivă online?
 - A) Distribuirea de informații false
 - B) Respectarea confidențialității altor persoane
 - C) Ignorarea regulilor comunității online

Răspuns: _____

2. Ce înseamnă termenul de "amprentă digitală"?
 - A) Urmele fizice lăsate de dispozitivele electronice
 - B) Colectarea și analiza datelor de navigare online
 - C) Rețele de socializare folosite pentru marketing

Răspuns: _____

Activitatea 3: Studiu de caz

Instrucțiuni: Citiți următorul scenariu și răspundeți la întrebările aferente.

Scenariu: Ana a descoperit că o fotografie personală a fost distribuită pe rețelele de socializare fără permisiunea ei. Ea dorește să ia măsuri și să înțeleagă cum poate preveni astfel de situații în viitor.

1. Ce pași ar trebui să urmeze Ana pentru a gestiona situația?
 - Răspuns: _____
2. Cum poate Ana să își protejeze mai bine informațiile personale online?
 - Răspuns: _____

Activitatea 4: Rezolvarea de Probleme

Instrucțiuni: Propuneți soluții la problemele prezentate, gândindu-vă la responsabilitatea digitală.

1. Problema: Ai observat că un coleg de clasă postează comentarii jignitoare online.

○ Soluție: _____

2. Problema: Ai primit un email suspect care îți cere informații personale.

○ Soluție: _____

Concluzie

Este important să fim conștienți de impactul acțiunilor noastre online și să ne asumăm responsabilitatea pentru a crea un mediu digital sigur și etic. Încheiați prin a scrie o propoziție despre cum vă veți îmbunătăți prezența online.

Propoziția mea: _____

Acest exercițiu a fost conceput pentru a dezvolta abilități critice și etice în utilizarea tehnologiei și pentru a sublinia importanța formării cetățenilor responsabili în era digitală.

Bibliografie

1. Ribble, M. (2015). *Digital Citizenship in Schools: Nine Elements All Students Should Know*. ISTE.
2. Ohler, J. (2010). *Digital Community, Digital Citizen*. Corwin Press.
3. *Common Sense Education: [Digital Citizenship Resources](#)*

NUME / PRENUME ELEV:

DATA:

**TEST LA ISTORIA MUZICII – CLASA A X-A
– BAROCUL MUZICAL –**

**PROF. CIOCEANU – ANGELESCU OCTAVIA ADRIANA
COLEGIUL DE ARTĂ „CARMEN SYLVA” – PLOIEȘTI**

Se acordă 1 punct din oficiu.

Fiecare răspuns corect = 0,50 puncte.

1. Curentul Baroc a apărut inițial în:
 - a. muzică
 - b. literatură
 - c. artele plastice

2. Care este curentul artistic ce a precedat Barocului muzical?
 - a. Romantismul
 - b. Renașterea
 - c. Clasicismul

3. Care este curentul artistic ce a urmat Barocului muzical?
 - a. Romantismul
 - b. Clasicismul
 - c. Evul Mediu

4. Cu aproximație, între ce ani s-a desfășurat Barocul muzical?
 - a. 1400 – 1600
 - b. 1750 – 1830
 - c. 1600 – 1750

5. Care sunt genurile vocale și vocal – instrumentale caracteristice Barocului?
 - a. cantata, oratoriul, motetul, missa, opera
 - b. lied, oratoriu, operă, poem simfonic, concerto grosso
 - c. suita, preludiul, fuga, cantata, oratoriul

6. Care sunt genurile muzicale pe care compozitorii le preiau din Renaștere?
 - a. cantata și oratoriul
 - b. motetul și missa
 - c. opera și cantata

7. Care sunt genurile instrumentale caracteristice Barocului?
 - a. simfonia, cvartetul, concertul, sonata
 - b. poemul simfonic, miniaturile instrumentale, preludiul, fuga
 - c. suita, fuga, invențiunea, concerto grosso, sonata à tre

8. Care este genul ce apare în 1600?
 - a. oratoriul
 - b. opera
 - c. concerto grosso

9. Care este caracteristica esențială a stilului baroc?
 - a. simplitatea liniilor melodice
 - b. exuberanța și ornamentația
 - c. minimalismul

10. Care sunt compozitorii ce se nasc în 1685?
 - a. Domenico Scarlatti, Johann Sebastian Bach, Georg Friedrich Händel
 - b. Alessandro Scarlatti, Claudio Monteverdi, Antonio Vivaldi
 - c. Giuseppe Verdi, Arcangelo Corelli, Domenico Cimarosa

11. Care dintre următorii compozitori sunt reprezentanții Barocului italian?
 - a. Gioachino Rossini, Vincenzo Bellini, Gaetano Donizetti
 - b. Giacomo Puccini, Ruggero Leoncavallo, Pietro Mascagni
 - c. Domenico Scarlatti, Antonio Vivaldi, Giuseppe Torelli

12. Care dintre următorii compozitori sunt reprezentanții Barocului francez?
- Hector Berlioz, Camille Saint – Saëns, Georges Bizet
 - Jean Baptiste Lully, Jean Philippe Rameau, François Couperin
 - Claude Debussy, Maurice Ravel, Eric Satie
13. Care dintre următorii compozitori sunt reprezentanții Barocului german?
- Georg Philipp Telemann, Heinrich Schütz, Dietrich Buxtehude
 - Joseph Haydn, Muzio Clementi, Antonio Diabelli
 - Georg Friedrich Händel, Carl Maria von Weber, Johannes Brahms
14. Care dintre următorii compozitori sunt reprezentanții Barocului englez?
- Henry Purcell, Georg Friedrich Händel și William Croft
 - John Blow, Edward Elgar și Gustav Holst
 - Benjamin Britten, William Walton, Ralph Vaughan Williams
15. Care este genul instrumental specific Barocului alcătuit din dansuri, interpretate în aceeași tonalitate, dar cu contraste ritmice și de tempo?
- sonata
 - suita
 - simfonia
16. Câte oratorii cuprinde creația compozitorului Georg Friedrich Händel?
- 10
 - 23
 - 32
17. Cine este compozitorul operei „Orfeu”?
- Claudio Monteverdi
 - Henry Purcell
 - Georg Friedrich Händel
18. Care este succesiunea celor 4 dansuri de bază în cadrul suitei?
- Allemande, Courante, Gigue și Sarabande
 - Allemande, Gigue, Sarabande și Courante
 - Allemande, Courante, Sarabande și Gigue

BAREM DE EVALUARE

TEST LA ISTORIA MUZICII - BAROCUL MUZICAL -

Se acordă 1 punct din oficiu.

Fiecare răspuns corect = 0,50 puncte.

RĂSPUNSURI:

1 = c	4 = b	7 = c	10 = a	13 = a	16 = c
2 = b	5 = a	8 = b	11 = c	14 = a	17 = a
3 = b	6 = b	9 = b	12 = b	15 = b	18 = c

BIBLIOGRAFIE:

1. BUGHICI, Dumitru, *Dicționar de forme și genuri muzicale*, Editura Muzicală, București 1986
2. CONSTANTINESCU, Grigore. BOGA, Irina, *O călătorie în istoria muzicii*, Editura Didactica și Pedagogica, București 2007
3. PASCU, George. BOȚOGAN, Melania. *Carte de istorie a muzicii*, Editura Vasiliana '98, Iași 2003 – vol I., II.

Exemple de bune practici bazate pe strategia LEARN

Prof. înv. primar Ciornei Monica Ilean

Școala Gimnazială Avram Iancu Abrud jud. Alba

Managementul clasei de elevi este una dintre principalele elemente în reușita unei bune calități a educației, măsurabilă în comportamente observabile și atitudini pozitive față de procesul educațional.

Regulile clasei trebuie să fie simple și clare, enunțate în așa fel încât să faciliteze învățare și să reducă la minim situațiile problematice. O metodă eficientă în compunerea acestor reguli este ca elevii să colaboreze în stabilirea și formularea lor. Școlarii mici sau chiar și preșcolarii pot fi implicați în compunerea acestor reguli, acest lucru ajutându-i să le înțeleagă mult mai bine și să sesizeze când nu funcționează sau nu sunt respectate.

Numărul regulilor nu trebuie să fie mai mare de 5-6 , un număr mai mare ar putea crea confuzie și să-și piardă din valoare.

Orice regulă să pornească de la un obiectiv de atins, care se obține prin respectarea regulilor.

Regulile vor fi formulate în termeni pozitivi, este exclusă începerea ei cu o negație. Este important ca regula să specifice ce trebuie să facă elevul și nu ce nu ar trebui să facă.

Regulile vor fi expuse în mod vizibil, la nivelul vizual al copiilor și pot fi chiar desenate sau lipite în caiete . de asemenea, regulile vor fi prezentate și părinților deoarece aceștia pot oferi ajutor în implementarea lor, printr-o bună relație de comunicare profesor-părinte.

Regulile pot fi modificate periodic , readaptate și completate în funcție de situațiile noi apărute, de schimbări, de vârsta copiilor, etc.

Este necesar ca regulile să fie reamintite periodic, și nu neapărat când sunt încălcate, pentru a menține interesul în respectarea lor.

Modul de aplicare a regulilor și mesajul pe care îl transmit fac ca regulile să contribuie atât de mult la dezvoltarea unui comportament disciplinat pe lângă rutinele clasei, consemnarea frecventă a comportamentelor copiilor și constatarea de respectare / nerespectare a regulilor în jurnale pe care cadrul didactic le folosește tocmai pentru a monitoriza evoluția elevilor din punct de vedere a progreselor sau chiar și al regreselor pe timpul unei perioade prestabilite.

Prin gesturi și mici acțiuni, sub formă de rutine și tranziții, desfășurate sistematic în timpul petrecut la școală, atât în timpul orelor de curs cât și în recreație când copiii au mai multă libertate, se exersează comportamentul disciplinat.

Importanța „**Întâlnirii de dimineață**” la grădiniță și clasa pregătitoare se cunoaște; este un moment de împărtășire a propriilor gânduri, evenimente sau trăiri personale, în care copiii relatează spontan și dezinvolt tot ce îi preocupă. Este un moment intim în cadrul clasei de elevi, prin care relațiile interumane se aprofundează și se consolidează, cadrul didactic are rolul de a facilita dreptul la exprimarea opiniilor și a conduce discuțiile inițiate de copii spre concluzii ce se finalizează ca moment de învățare a unor comportamente sociale pozitive, prin exemple de tip : așa da/ așa nu, bine/rău, corect/ greșit. Un astfel de moment premergător activității didactice ar trebui încurajat și la clasele mai mari, simțalitatea grupului este consolidată și perfecționată.

Rutinele specifice programului din grădiniță și clasei pregătitoare , înaintea începerii orei, toți elevii ar trebui să-și verifice penarul, cu toate cele trebuincioase, în funcție de ora pe care o vor desfășura și de cerințele educatoarei/ învățătoarei; un elev-asistent al zilei verifică dacă toți colegii au pregătite cele necesare, în caz contrar îi ajută pe fiecare în parte să se pregătească în timp util. Ajutorul reciproc între colegi în caz de nevoie este o modalitate foarte eficientă de a dezvolta spiritul civic, de echipă, empatia și generozitatea. Un colectiv care este încurajat de către cadrul didactic să practice întrajutorarea, va deveni un colectiv cu o simțalitate armonioasă, ceea ce favorizează actul educativ prin crearea unui climat de prietenie și bună colaborare.

Tot la clasele mici, o bună practică în dezvoltarea comportamentului disciplinat poate fi „**codul**” sau „**parola**” clasei: învățătoarea alege un fragment dintr-un cântec, o strofă dintr-o poezie, o frământare de limbă sau un gest, oricare dintre acestea având specificul de ritmicitate, iar împreună cu copiii va fi inclus în categoria acțiunilor constante ,de realizat la nevoie. De exemplu, când învățătoarea intonează „Dacă vesel se trăiește , bate-așa!” , un vers din cântec, toți copiii vor abandona ceea ce fac în acel moment și vor cânta însoțit de euristică acest fragment din cântec, se vor duce la locurile lor iar sfârșitul fragmentului de cântec indică momentul de începere a noii lecții/ activități. Acest cod/ parolă, aplicat sistematic, este în primul rând distractiv; copiilor le place să cânte și mai ales să danseze, aducând totodată un moment de relax și detensionare a climatului clasei. Învățătoare alege strategic momentul de intonare a cântecelului, atunci când spiritele se încing și situația devine tensionată, devenind un moment de pauză instantanee. Rutina poate deveni tranziție și tranziția devine rutină. Complicitatea dintre cadrul didactic și elevii săi se poate întări prin acest procedeu, copiii se simt ca făcând parte dintr-o fraternitate , o castă cu propriile secrete, ceea ce îi face să devină mult mai colaborativi și empatici. În timp, copiii vor găsi noi și noi „parole”, se vor întrece în a compune frământări de limbă, vor crea cântecele și le vor folosi la rândul lor, prin joc, ca formă de disciplinare și autodisciplinare.

Încurajarea acestor practici de tip creator vor face ca actul instructiv-educativ să se desfășoare într-un mediu relaxat, și ori de câte ori este nevoie de o pauză, copiii pot aduce o reîmprospătare a programului în ansamblul său; aceste practici țin totodată de stilul de predare al cadrului didactic și de disponibilitatea sa de a depăși bariera de rigiditate profesională și de a crea acel climat de stare de bine a tuturor, elevi și profesori deopotrivă. Așadar, elevii își pot crea propriile rutine și tranziții...

„**Povestea săptămânii**” poate fi, pe lângă toate celelalte metode didactice pe care le implică, o metodă validă în formarea comportamentului disciplinat al elevilor și preșcolariilor.. Aplicată cel puțin o dată pe săptămână, ca activitate de tip extracurricular, o poveste cu scop terapeutic poate contribui semnificativ în corectarea comportamentului de tip perturbator. Aplicații de tip **joc de rol, jocuri exercițiu sau jocuri de colaborare pe suport de poveste**, prin rolul moralizator, își pot dovedi oricând eficiența mai ales datorită vârstei la care ne referim când poveștile încă atrag și se bucură de audiență. Bibliografia disponibilă este vastă, astfel încât este ușor de ales o poveste potrivită fiecărui tip de comportament ce se dorește a fi corectat.

Practica de zi cu zi ne arată faptul că, există un număr tot mai mare de copii care dau dovadă de hiperactivitate sau deficit de atenție datorată diversilor factori preexistenți, ceea ce face ca efortul învățătoarei să fie mult mai mare în a disciplina acești copii, în a le implementa un comportament corespunzător cerințelor și sarcinilor date, astfel încât activitatea didactică să se poată desfășura în condiții optime. Acest lucru poate fi realizat prin responsabilizarea acelor copii cu comportament de tip perturbator prin atribuirea unor sarcini de tip „**Responsabilul de menținerea disciplinei în timpul pauzei**” când unui copil mai agitat i se atribuie sarcina de a se asigura că toți colegii se comportă responsabil în timpul pauzei, reamintind mereu regulile de respectat, acestui copil fiindu-i apreciată munca de observator sau în caz de nevoie de mediator a unui conflict iscat în tot acest timp, printr-o insignă, bulină, etc. Rolul de responsabil funcționează aproape întodeauna; copilul perturbator își ia de cele mai multe ori rolul în serios, și va dovedi că poate să se comporte exemplar, și mai ales poate fi „lădat” deopotrivă.

Atribuirea de sarcini de acest tip pot avea loc inclusiv în timpul orelor, acei copii plin de energie/perturbatori pot ajuta educatoarea/ învățătoarea la împărțirea materialelor, la adunatul obiectelor, la orice activitate care poate să îi consume surplusul de energie și astfel desfășurarea orelor poate avea loc cu un zgomot de fond atenuat iar capacitatea de concentrare a atenției tuturor copiilor sporește.

Metoda „**Unul pentru toți și toți pentru unu**” sau „**Metoda celor trei mușchetari**”, este de fapt un exercițiu de disciplinare reciprocă între elevi: se stabilește un pact între educatoarea/ învățătoarea și elevii săi încă din primele zile de școală, un fel de regulă nescrisă, prin care se

cade de comun acord asupra faptului că timpul petrecut la școală este prețios, la fel ca și timpul petrecut în familie unde toți membrii trebuie să contribuie cu propriul efort. Prin efort propriu înțelegem acele acțiuni conștiente prin care fiecare copil din clasă este responsabil de bunăstarea celorlalți! Copiii sunt antrenați de către cadrul didactic în a deveni atenți la propriile acțiuni, vorbe sau gesturi care ar putea să-i atragă pe colegii lor în a „plăti” alături de făptaș consecințele unei abateri disciplinare ceea ce ar putea aduce nemulțumire colectivă și eventual excluderea elementului perturbator din grupul de joacă. Prin „plată” a nu se înțelege pedeapsă, ci doar o revizuire a unor privilegii de tipul acordarea jetoanelor de bună purtare, neacordarea bulinelor, scurtarea timpului dedicat jocului liber prin înlocuire cu joc dirijat, schimbarea unei activități distractive cu rezolvarea unor exerciții matematice, etc.- toate aceste intervenții din partea educatoarei/ învățătoarei vor fi aplicate întregului colectiv în mod strategic, pe viitor copiii înșiși vor lua atitudine asupra celui care prezintă tentative de încălcare a regulilor de bun comportament, cu scop de PREVENȚIE a consecințelor asupra întregului grup. Chiar dacă pare o metodă punitivă inițial, analizând contextul și logica acesteia, rezultă că poate deveni o metodă eficientă atâta timp cât este aplicată rațional, cu scopul responsabilizării grupului de copii.

1. Herman, Iulia Ramona, *Managementul clasei- strategii eficiente*, Editura Eikon, București, 2016
2. Iucu, R.B., *Managementul clasei de elevi. Aplicații pentru gestionarea situațiilor de criză educațională*, Iași, 2006
3. Ionescu, M., Bocoș, M., *Cercetarea pedagogică și inovația în învățământ, în Pedagogie. Suporturi pentru formarea profesorilor*, Editura Presa Universitară Clujeană, Cluj-Napoca, 2001.
4. Iucu, R., *Managementul și gestiunea clasei de elevi*, Editura Polirom, Iași, 2006
5. Iucu, R., *Formarea cadrelor didactice. Sisteme, politici, strategii*, Editura Humanitas Educațional, 2007

Exemple de bune practici didactice pentru asigurarea accesibilizării și incluziunii în mediul virtual

Prof. învă. preșcolar, Clătini Anca

Grădinița Nr. 236 București

Accesibilitatea digitală și incluziunea în mediul virtual înseamnă că fiecare utilizator, indiferent de nivelul de educație, mediul socio-economic sau limba vorbită, va putea beneficia în mod echitabil de conținut online. Acestea se referă, pe lângă depășirea oricărei forme de excludere din online, și la abilitățile elevilor de a participa în spații digitale care trebuie să fie deschise categoriilor vulnerabile / minoritare și diversității de opinie.

Designul incluziv este o abordare care recunoaște diversitatea nevoilor umane și își propune să le îndeplinească în mod practic și viabil, contribuind la Accesibilitate și Incluziune. Există 7 principii ale designului incluziv, fiecare având un rol specific:

1. Experiențe comparabile - Asigurarea că toți utilizatorii pot obține rezultatele dorite într-un mod eficient și de calitate, indiferent de diversitatea lor. Exemplu: Publicarea resurselor educaționale în mai multe formate (documente text, prezentări audio sau video) pentru a oferi elevilor opțiunea de a alege modul de acces care li se potrivește cel mai bine, în funcție de preferințe sau nevoi.

Exemple de bune practici:

- Toate materialele și resursele sunt accesibile și utilizabile de către toți elevii.
- Instrucțiunile și sarcinile sunt adaptate pentru a se potrivi cu nivelul de înțelegere și abilitățile diverse ale elevilor.

- Se oferă suport suplimentar sau alternative pentru elevii cu nevoi speciale.

2. Contextul - Luarea în considerare a diferitelor contexte în care elevii folosesc produsele sau serviciile, pentru a asigura valoarea, indiferent de circumstanțe. Exemplu: Crearea unui conținut educațional care poate fi accesat și în afara sălii de clasă, oferind astfel elevilor posibilitatea de a învăța în diverse contexte, cum ar fi în timpul excursiilor școlare sau în timp ce sunt acasă bolnavi.

Exemple de bune practici:

- Planificarea lecției să se facă luând în considerare experiențele și interesele individuale ale elevilor.

- Organizarea de activități extracurriculare sau evenimente speciale care să completeze și să extindă experiența de învățare din clasă.

- Crearea conexiunii între conținutul lecției și evenimentele sau fenomenele din lumea reală.

3. Consecvența - Aplicarea consecventă a convențiilor familiare în produse, servicii sau experiențe, pentru a facilita utilizarea constantă, care poate deveni rutină. Exemplu: Fiecare unitate de curs începe cu o introducere clară și obiectivele lecției pentru a orienta elevii cu privire la ceea ce vor învăța. Secțiunile unităților sunt organizate într-o manieră consecventă, începând cu conceptele de bază și progresând către detalii mai avansate. Fiecare lecție se încheie cu un rezumat și sarcini pentru acasă pentru a consolida cunoștințele dobândite.

Exemple de bune practici:

- Lecția are o structură clară și ușor de urmărit pentru toți elevii, se anunță obiectivele la începutul lecției și se verifică cu elevii la final.
- Se prezintă informațiile într-un mod consecvent și logic pe parcursul lecției.
- Se folosesc formate și modele de predare consistente pentru a sprijini înțelegerea și reținerea informațiilor.

4. Controlul - Oferirea de control asupra interacțiunii utilizatorilor cu produsul sau serviciul, permițându-le să-și personalizeze experiența. Exemplu: Elevii care au acces la o platformă educațională au posibilitatea de a regla dimensiunea fontului în funcție de preferințele lor personale, pot ajusta modul în care informațiile sunt prezentate, au posibilitatea de a personaliza setările audio, cum ar fi reglarea volumului sau a frecvenței.

Exemple de bune practici:

- Elevilor le sunt oferite opțiuni și autonomie în procesul de învățare și evaluare.
- Se încurajează elevii să-și exprime opiniile și întrebările, oferindu-le un spațiu sigur și acceptant.
- Se folosesc feedback-ul și evaluările pentru a ghida și îmbunătăți învățarea individuală.

5. Alegerea - Furnizarea de alternative și opțiuni pentru a îndeplini sarcini non-standard sau complexe, adaptându-se preferințelor utilizatorilor. Exemplu: Furnizarea de variante de evaluare, cum ar fi teste scrise sau proiecte multimedia, pentru a permite elevilor să-și demonstreze cunoștințele în funcție de preferințele lor individuale de învățare.

Exemple de bune practici:

- Oferirea de diverse opțiuni pentru a satisface nevoile și preferințele de învățare ale

elevilor.

- Elevii pot să aleagă activitățile sau materialele care li se potrivesc cel mai bine.
- Se asigură un mix de resurse care să adreseze toate stilurile de învățare, cum ar fi

auditiv, vizual și kinestezic.

➤ Auditiv: includerea de explicații orale, lecturi, discuții sau înregistrări audio pentru elevii care învață mai bine ascultând informațiile.

➤ Vizual: utilizarea de diagrame, schematizări, tabele sau prezentări vizuale pentru sprijini înțelegerea și reținerea informațiilor de către elevii care preferă învățarea vizuală.

➤ Kinestezic: includerea de activități practice, experimente, jocuri de rol pentru a implica elevii care învață mai bine prin mișcare și experiențe tactile.

Trebuie știut că un elev nu învață doar într-un singur stil de învățare, chiar dacă are anumite preferințe, de aceea este necesar să ne asigurăm că elevii exersează un mix de stiluri.

6. Prioritizarea - Acordarea priorității informațiilor de bază, caracteristicilor și sarcinilor pentru a facilita înțelegerea și utilizarea imediată. Exemplu: Organizarea unităților de curs într-un mod ierarhic, prezentând mai întâi informațiile de bază și apoi detaliile suplimentare pentru a asigura o înțelegere clară și progresivă a subiectului.

Exemple de bune practici:

- Se stabilesc obiective și sarcini în funcție de nevoile și abilitățile individuale ale elevilor.
- Se identifică și prioritizează obiectivele esențiale ale lecției pentru a sprijini învățarea de bază.
- Se alocă resurse și timp în mod eficient pentru a maximiza înțelegerea și angajarea elevilor.

7. Adăugarea de valoare - Integrarea funcțiilor care îmbunătățesc experiența utilizatorului și oferă alternative de interacțiune, beneficiind unui public divers. Exemplu: Integrarea unor elemente interactive, cum ar fi simulări, jocuri educaționale sau videoclipuri explicative, pentru a face conținutul mai captivant și pentru a oferi multiple modalități de înțelegere a materiei.

Exemple de bune practici:

- Integrarea de exemple, studii de caz sau scenarii care să fie relevante pentru experiențele de viață ale elevilor sau pentru contextul lor cultural și social.
- Încurajarea gândirii critice și creative prin intermediul activităților și materialelor didactice.

- Crearea de oportunități pentru elevi de a aplica cunoștințele în contexte reale și de a-și dezvolta abilitățile practice.

Alte exemple de bune practici aplicabile la clasă pentru a asigura accesibilitatea și incluziunea în mediul virtual sunt:

- **Cercetare împreună cu elevii pe platforme de social media** și găsirea unui subiect de discuție popular, în urma căruia să înțeleagă cine are acces la această informație și cine nu; dacă acest lucru poate avea un efect negativ sau pozitiv etc.

- **Cercetare pe platforme de știri** în care elevii compară titlurile de știri din mai multe ziare și identifică cine este cititorul țintă și cine este transmitătorul mesajului, apoi identifică împreună cu profesorul ce grupuri, dacă există, nu sunt incluse.

- **Interviuri cu invitați speciali**, precum persoane cu dizabilități sau experți în domeniul incluziunii digitale, pentru a împărtăși experiențele lor și pentru a răspunde la întrebări ale elevilor. Aceasta poate oferi o perspectivă directă și reală asupra impactului accesibilității digitale.

- **Simulări de experiențe** – utilizarea de tehnologii sau simulări pentru a oferi elevilor o experiență mai aproape de ceea ce înseamnă să utilizezi tehnologii digitale cu diverse tipuri de dizabilități. Această activitate poate dezvolta empatie și înțelegere.

- **Analog vs. Digital**- Se împarte clasa în două grupuri și se cere ambelor grupuri să cerceteze aceeași temă. Un grup va folosi doar cărți din biblioteca școlii, iar celălalt grup va folosi doar internetul și sursele digitale. Se compară rezultatele și lecțiile învățate din exercițiu.

Potrivirea activităților la anumite vârste poate varia în funcție de nivelul de maturitate și cunoștințele specifice ale elevilor.

Activitatea de cercetare pe platforme de social media se poate adapta pentru diferite nivele de vârstă astfel:

7-10 ani- Elevii pot fi încurajați să exploreze concepte mai simple legate de utilizarea social media, cum ar fi siguranța online și respectul față de ceilalți în mediul virtual. De exemplu, ei ar putea să înțeleagă importanța prieteniei online într-un mod sigur și sănătos, sau să învețe cum să-și protejeze informațiile personale pe internet. De asemenea, ei ar putea să exploreze modalități creative de a-și exprima interesele și pasiunile pe platformele de social media, cum ar fi poveștile sau desenele lor preferate.

10-13 ani- Pentru această categorie de vârstă, activitățile ar putea fi adaptate tot pentru a aborda subiecte simple și ușor de înțeles. De exemplu, elevii pot cerceta modul în care

social media poate influența preferințele lor în ceea ce privește jocurile, muzica sau hobby-urile.

14-16 ani - Pentru elevii de vârstă mijlocie, activitățile pot implica subiecte mai complexe, cum ar fi influența social media asupra stării de sănătate mintală sau rolul publicității online în deciziile de cumpărare. Aceștia pot începe să analizeze și să compare mai profund informațiile găsite.

16-18 ani - În liceu, elevii pot fi implicați în discuții și cercetări și mai profunde. Pot explora subiecte precum impactul știrilor false în timpul pandemiei / unei situații de război sau modul în care platformele de social media afectează dialogul public și diversitatea opiniilor. De asemenea, pot analiza mai în detaliu strategiile de marketing online și efectele lor.

Bibliografie

- Căprioară, D. (2017). *Metode didactice inovative pentru un mediu educațional incluziv*. Editura Paralela 45.
- Holotescu, C. (2020). *Învățarea online și incluziunea: abordări inovative*. Editura Universității de Vest.
- Ivan, I., & Ciurea, C. (2020). *E-learning și accesibilitatea educației pentru toți*. Editura ASE.
- Negreț-Dobridor, I. (2018). *Educația digitală și incluziunea socială*. Editura Humanitas.
- Păun, E. (2020). *Educația incluzivă în era digitală: strategii și metode eficiente*. Editura Universitară Radu, I. (2019). *Incluziunea digitală: politici și practici educaționale în România*. Editura Academiei Române.
- Stanciu, D. (2021). *Accesibilizarea educației online pentru elevii cu nevoi speciale*. Editura Didactică și Pedagogică.

CLASA VIITORULUI

Pedagogie Digitală

Finanțat de „PNRR: Fonduri pentru România modernă și reformată!”

**PROGRAM DE FORMARE PENTRU DEZVOLTAREA
COMPETENȚELOR DIGITALE ALE PROFESORILOR**

“Popa Tanda” de Ioan Slavici

Personajul literar



Cobelea Daniela



Limba și literatura română, clasa a VII-a



**Școala Gimnazială Nr. 1 Hilișeu-Horia,
(Structura Școala Gimnazială Nr. 3 lezer) Județul Botoșani**

Ce ne propunem?

→ **Participând la această activitate, veți putea:**

O₁ - să identificați tipurile de personaje din opera studiată, după locul / importanța lor în acțiune (personaje principale, secundare, episodice, figurante);

O₂ - să menționați trăsăturile fizice și morale ale personajului principal, în urma lecturării unor fragmente de text din operă;

O₃ - să ilustrați trăsăturile identificate prin raportare la textul - suport

O₄- să vă exprimați opinia cu privire la atitudinea personajului principal față de celelalte personaje

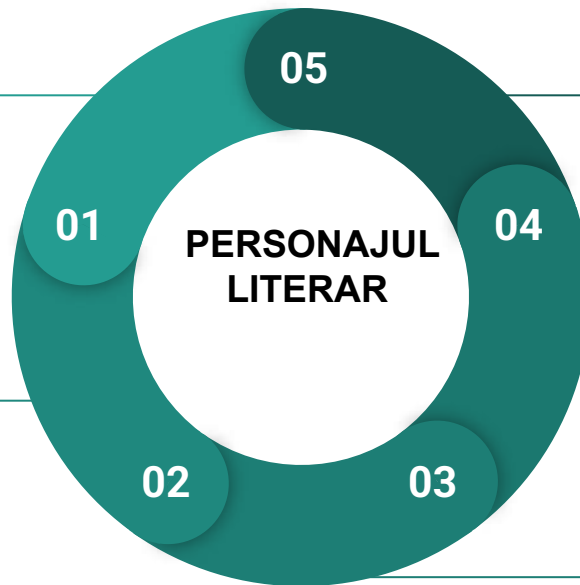
Cuprinsul prezentării

TIPURI DE PERSONAJE

**PRINCIPAL, SECUNDAR,
EPISODIC, FIGURANT**

TRĂSĂTURI

FIZICE/MORALE



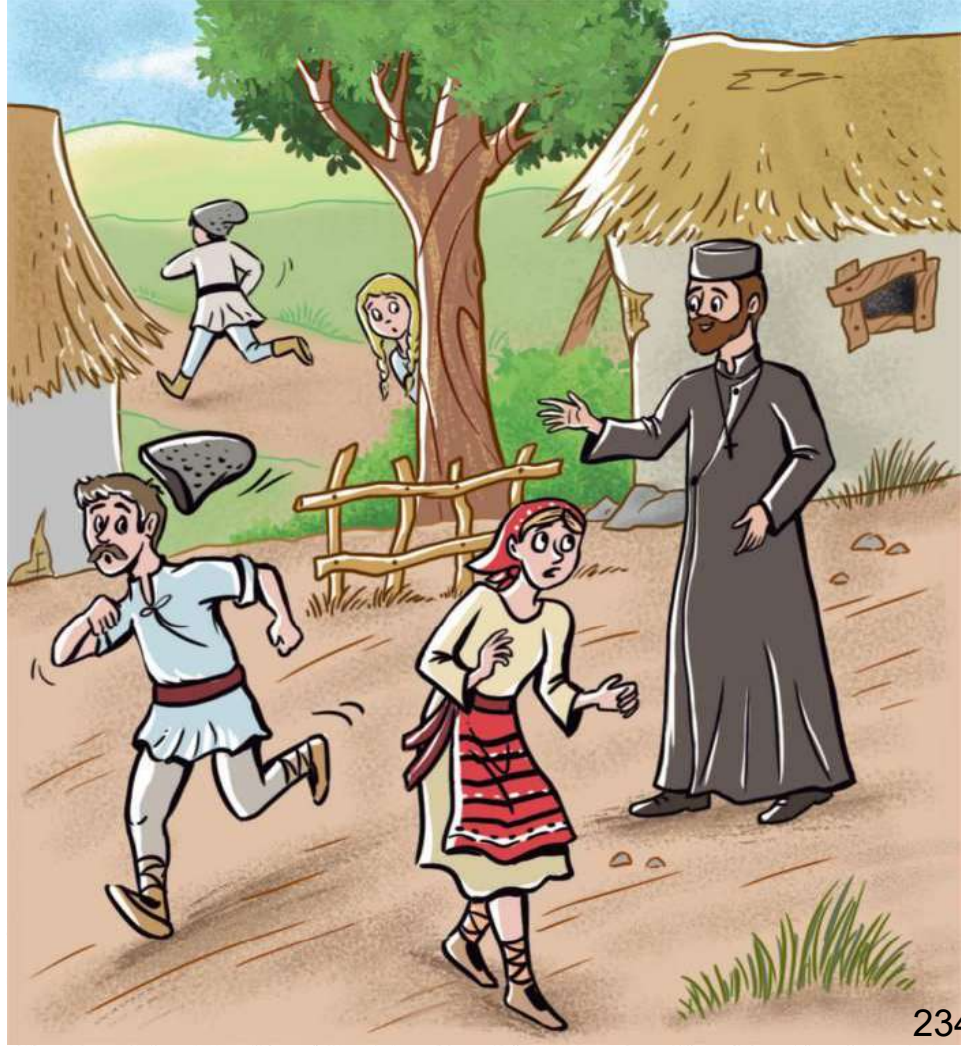
**MIJLOACE DE
CARACTERIZARE
DIRECTE/INDIRECTE**

TIPURI DE CONFLICT

INTERIOR/EXTERIOR

**COMPLEXITATEA
PERSONAJELOR**

**PERSONAJ SIMPLU/
PERSONAJ COMPLEX**





MINISTERUL EDUCAȚIEI ȘI CERCETĂRII ȘTIINȚIFICE



LIMBA ȘI LITERATURA ROMÂNĂ

clasa a VII-a



ROMANIA 2014

„Este om bun; a învățat multă carte și cântă mai frumos decât chiar și răposatul tatăl său, Dumnezeu să-l ierte! și totdeauna vorbește drept și cumpănit, ca și când ar citi din carte. Și harnic și grijitor om este părintele Trandafir. Adună din multe și face din nimica ceva. Strânge, drege și culege, ca să aibă pentru sine și pentru alții.”

„Popa e omul dracului!”

„Așteptați!
grăi el.
Dacă nu veniți
voi la mine,
mă duc eu
la voi!”

Mijloace de caracterizare

1. Mijloace de caracterizare directe:

- – de către narator;
- – de către alte personaje;
- –de către personajul însuși (autocaracterizare)

→ 2. Mijloace de caracterizare indirecte:

- – din limbaj;
- – din fapte
- – din comportament;
- – din gesturi;
- – din relația cu alte personaje
- după nume
- din mediul în care trăiește

Complexitatea personajului

Conflict exterior

- Conflictul dintre părintele Trandafir și protopopul care îl transferă din Butucani în Sărăceni.
- Conflictul dintre părintele Trandafir și sărăcenenii care se naște din motivațiile fiecărei părți.

Conflict interior

- Frământările interioare ale părintelui Trandafir privind relația lui cu sătenii și responsabilitatea față de familia sa.

Personaj complex

- Rotund
- Surprinzător
- Evoluează
- Cu trăsături pozitive și negative

Concluzii: Rețineți!

Caracterizare directă

naratorul
alte personaje
personajul însuși

Caracterizare indirectă

acțiuni
comportament
cum se exprimă
vestimentație
mediu
nume

Trăsături

fizice /morale

pozitive /negative

PERSONAJUL LITERAR

**Personajele complexe evoluează, își schimbă trăsăturile,
sunt surprinzătoare.**



Resurse suplimentare

- Fișă de lucru - caracterizare Părintele Trandafir. (2020). Didactic.ro.
<https://www.didactic.ro/materiale-didactice/fisa-de-lucru-caracterizare-parintele-trandafir>
- Bucurenciu, P. (2021). Caracterizarea personajului - fișă de lucru. Google Drive.
https://drive.google.com/open?id=1ZEHZVVhluyX1JXWR8Se5TQCgvHII_0_0



Referințe

- **Editura Art Klett. (2022).** *Popa Tanda* [Imagine]. [https://\[link-ul direct la imagine\]](https://[link-ul direct la imagine])
- Cuvintele au sens. (n.d.). [Imagine]. <https://cuvinteleausens.blogspot.com/>
- **Manuale.edu.ro. (2024).** *Ilustrație din manualul de limba și literatura română pentru clasa a VII-a* [Imagine]. <https://manuale.edu.ro/manuale/Clasa%20a%20VII-a/Limba%20si%20literatura%20romana/QVJUIEtMRVRU/img/r7/p50.jpg>
- **YouTube Education. (n.d.).** *Tehnica blazonului în caracterizarea personajului* [Video]. YouTube Education. <https://www.youtubeeducation.com/watch?v=ulukmg4YoEo>
- **Manuale.edu.ro. (2024.).** *Explorare – Exercițiul 2.1 din manualul de limba și literatura română pentru clasa a VII-a* [Imagine]. https://manuale.edu.ro/manuale/Clasa%20a%20VII-a/Limba%20si%20literatura%20romana/QVJUIEtMRVRU/img/r7/p55_explorare_ex2_01.png
- **Manuale.edu.ro. (n.d.).** *Explorare – Exercițiul 2.2 din manualul de limba și literatura română pentru clasa a VII-a* [Imagine]. https://manuale.edu.ro/manuale/Clasa%20a%20VII-a/Limba%20si%20literatura%20romana/QVJUIEtMRVRU/img/r7/p55_explorare_ex2_02.png



Dacă aveți întrebări legate de proiectul „Clasa Viitorului – Pedagogie Digitală”, ne puteți contacta pe:

Telefon: 021 9996 sau e-mail: pd@eduapps.ro

Pentru mai multe detalii despre proiect și Asociația Edu Apps, accesați:

<https://pedagogiedigitala.clasaviitorului.ro/>
<https://eduapps.ro/>
<https://www.facebook.com/eduapps.ro>

Evaluare inițială

1. În domeniul evaluării, s-au implementat mai multe demersuri de reformă care vizează îmbunătățirea procesului educațional. Iată câteva exemple:

a) Evaluarea formativă: Aceasta se concentrează pe evaluarea continuă a elevilor pe parcursul procesului de învățare, în loc de a se baza exclusiv pe examenele finale. Scopul este de a oferi feedback constant și de a ajusta metodele de predare pentru a răspunde nevoilor elevilor.

b) Portofoliile elevilor: Această metodă implică colectarea de lucrări și proiecte realizate de elevi pe parcursul anului școlar. Portofoliile oferă o imagine de ansamblu asupra progresului și abilităților elevilor, permițând o evaluare mai holistică.

c) Evaluarea bazată pe competențe: Reformele recente pun accent pe evaluarea competențelor practice și a abilităților critice, nu doar pe memorarea informațiilor. Aceasta implică teste și activități care evaluează capacitatea elevilor de a aplica cunoștințele în situații reale.

Aceste reforme au ca scop crearea unui sistem de evaluare mai echitabil și mai eficient, care să reflecte cu adevărat abilitățile și cunoștințele elevilor.

2. Conceptul de evaluare este folosit în diverse contexte și are semnificații variate:

a) În educație: Evaluarea se referă la procesul prin care se măsoară cunoștințele, abilitățile și competențele elevilor. Acest context include evaluările formative, sumative și diagnostice, fiecare având roluri specifice în procesul de învățare.

b) În managementul performanței: Evaluarea este folosită pentru a analiza performanța angajaților și pentru a stabili obiective de dezvoltare profesională. Aceasta poate include evaluări anuale, feedback din partea colegilor sau autoevaluări.

c) În cercetare: Evaluarea este un proces esențial pentru a determina eficiența programelor sau intervențiilor. În acest context, se analizează impactul și rezultatele pentru a îmbunătăți practicile viitoare.

d) În sănătate: Evaluarea poate implica măsurarea stării de sănătate a pacienților sau a eficienței tratamentelor. Aici, se utilizează evaluări clinice și teste standardizate.

În toate aceste contexte, evaluarea are rolul de a oferi informații valoroase pentru luarea deciziilor și îmbunătățirea proceselor.

3.

Evaluarea orală

Avantaje:

- Permite o interacțiune directă între evaluator și evaluat, ceea ce poate oferi un feedback imediat.
- Evaluarea abilităților de comunicare și argumentare, esențiale în multe domenii.
- Poate fi adaptată în funcție de răspunsurile elevului, permițând o explorare mai profundă a cunoștințelor.

Dezavantaje:

- Poate fi influențată de emoții sau anxietate, afectând performanța.
- Subiectivitatea evaluatorului poate duce la evaluări inconsistente.
- Poate fi mai dificil de standardizat comparativ cu evaluările scrise.

Evaluarea scrisă

Avantaje:

- Oferă o modalitate standardizată de evaluare, facilitând compararea rezultatelor.
- Permite evaluarea gândirii critice și a abilităților de scriere.
- Poate fi realizată într-un timp mai flexibil, oferind elevilor ocazia să își organizeze gândurile.

Dezavantaje:

- Poate să nu reflecte întotdeauna cunoștințele reale ale elevului, mai ales dacă acesta are dificultăți de exprimare scrisă.
- Evaluarea poate fi influențată de stilul de scriere sau de calitatea prezentării, nu doar de conținut.
- Timpul limitat poate crea stres și poate afecta performanța.

Evaluarea practică

Avantaje:

- Oferă o experiență hands-on, esențială pentru domeniile tehnice sau artistice.
- Permite evaluarea abilităților practice și a aplicării teoriei în situații reale.
- Poate motiva elevii prin activități interactive și aplicate.

Dezavantaje:

- Poate fi dificil de standardizat, deoarece condițiile de evaluare pot varia.
- Necesită resurse materiale și logistica necesară pentru desfășurarea evaluărilor.
- Evaluarea poate depinde de factori externi, cum ar fi echipamentele sau mediul de lucru.

Fiecare tip de evaluare are propriile sale merite și limitări, iar alegerea între ele depinde de obiectivele educaționale și de contextul specific al evaluării.

4. În experiența mea de elev, una dintre cele mai notabile erori de evaluare a fost legată de un test scris la o materie importantă. M-am pregătit intens pentru acel examen, studind toate subiectele și încercând să înțeleg conceptele cheie. Cu toate acestea, în ziua testului, am avut o stare de anxietate care m-a împiedicat să mă concentrez pe întrebările din test.

Ceea ce a fost frustrant a fost că, deși știam răspunsurile corecte, emoțiile m-au făcut să greșesc în formularea acestora. Am interpretat greșit întrebările și am scris răspunsuri care nu reflectau cunoștințele mele reale. La final, am primit o notă mai mică decât mă așteptam, ceea ce m-a demoralizat. Această experiență m-a învățat că evaluarea nu se referă doar la cunoștințe, ci și la capacitatea de a le exprima într-un mod clar și coerent.

Această eroare de evaluare m-a făcut să realizez importanța gestionării stresului și a emoțiilor în timpul examenelor. De asemenea, am înțeles că uneori evaluările nu reflectă cu adevărat abilitățile și cunoștințele unui elev, ci mai degrabă circumstanțele în care se află acesta.

Erori în evaluare ale profesorilor mei

Pentru a aborda tema "Erori în evaluare ale profesorilor mei", voi prezenta o analiză bazată pe experiența personală ca elev. Evaluarea este un proces esențial în educație, dar poate fi adesea influențată de diverse erori care afectează atât elevii, cât și rezultatele acestora.

Una dintre erorile frecvente este subiectivitatea în evaluare. Profesorii pot avea tendința de a favoriza anumiți elevi sau de a judeca performanțele pe baza unor prejudecăți personale. Aceasta poate duce la evaluări inechitabile, care nu reflectă cu adevărat abilitățile elevilor. De asemenea, lipsa de transparență în criteriile de evaluare poate crea confuzie și frustrare în rândul elevilor, care nu știu ce se așteaptă de la ei.

În ceea ce privește expresiile verbale folosite de profesori, am observat atât expresii motivante, cât și jignitoare. Iată un top al acestora:

Expresii motivante:

1. "Ai făcut o treabă excelentă!"
2. "Continua să lucrezi așa, ești pe drumul cel bun!"
3. "Îmi place cum gândești, ești foarte creativ!"
4. "Progresul tău este vizibil, bravo!"
5. "Fiecare greșală este o oportunitate de învățare."

Expresii jignitoare:

1. "Nu înțeleg cum ai putut să greșești așa ceva."
2. "Ești mereu în urmă, nu te-ai pregătit deloc."
3. "Nu ești capabil să înveți asta."

4. "Asta este o idee proastă."

5. "Nu ai niciun interes în această materie."

Aceste exemple arată impactul pe care cuvintele profesorilor îl pot avea asupra elevilor, subliniind importanța unei evaluări corecte și constructive.

Formarea în sistem online folosind platforme digitale pentru dezvoltare profesională continuă

Prof. Constandache Oana Magdalena

Am ales să creez o clasă în Google Classroom deoarece oferă un spațiu centralizat pentru organizarea cursurilor, distribuirea materialelor, colectarea temelor și oferirea de feedback elevilor. Este ușor de utilizat și integrat cu alte servicii Google.

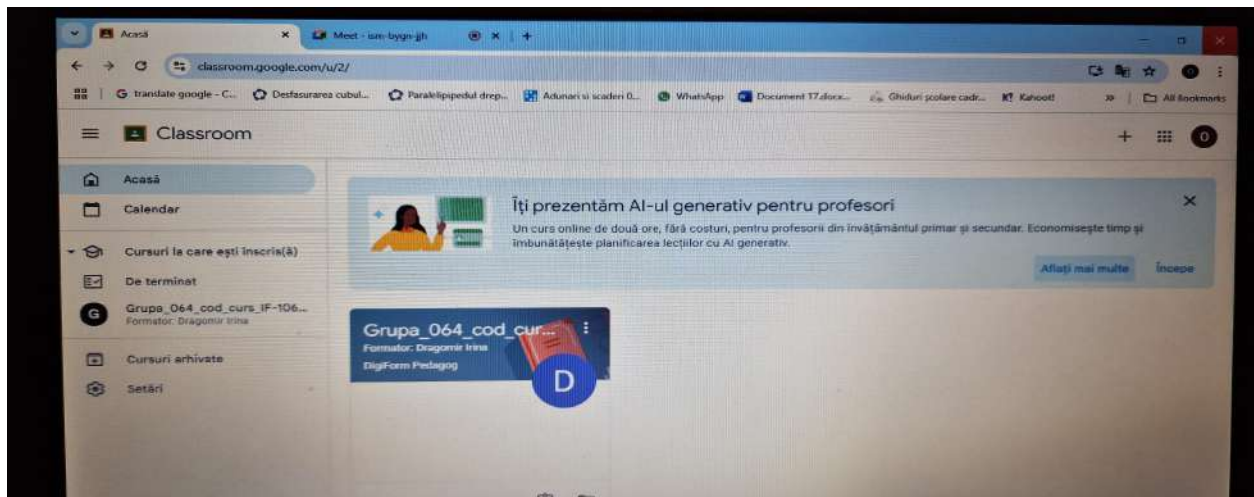
Am realizat această clasă pentru un număr de 7 elevi de clasa a 12-a dornici să obțină promovabilitate la examenul de Bacalaureat.

Tema aleasă este: Recapitularea noțiunilor de derivate pentru examenul de Bacalaureat.

Obiective: Elevii trebuie să își însușească derivatele și proprietățile acestora;

Elevii vor rezolva subiecte asemănătoare celor de bacalaureat.

1. Situație inițială



2. Crearea unei clase și personalizarea acesteia.

Modul V Platforme digitale Ma x Meet - ixm-bygn-jjh x +

classroom.google.com/u/2/c/NzUxMzI4MDU5MTC1

translate google - C... Desfasurarea cubul... Paralelipipedul drep... Adunari si scaderi 0... WhatsApp Document 17.doco... Ghiduri scolare cadr... Kahoot! All Bookmarks

Classroom > Modul V Platforme digitale

Acasă Calendar

Cursuri la care predai

De evaluat

Modul V Platforme digitale Matematica

Cursuri la care ești înscris(ă)


De terminat

Grupa_064_cod_curs_IF-106... Formator: Dragomir Irina

Cursuri arhivate

Setări

Personalizează aspectul



Selectează imaginea de antet a streamului

Selectează culoarea temei

Anulați Salvează

6:46 PM 2/18/2025

Modul V Platforme digitale Ma x Meet - ixm-bygn-jjh x (2) WhatsApp x +

classroom.google.com/u/2/c/NzUxMzI4MDU5MTC1

translate google - C... Desfasurarea cubul... Paralelipipedul drep... Adunari si scaderi 0... WhatsApp Document 17.doco... Ghiduri scolare cadr... Kahoot! All Bookmarks

Classroom > Modul V Platforme digitale

Acasă Calendar

Cursuri la care predai

De evaluat

Modul V Platforme digitale Matematica

Cursuri la care ești înscris(ă)


De terminat

Grupa_064_cod_curs_IF-106... Formator: Dragomir Irina

Cursuri arhivate

Setări

Personalizează aspectul

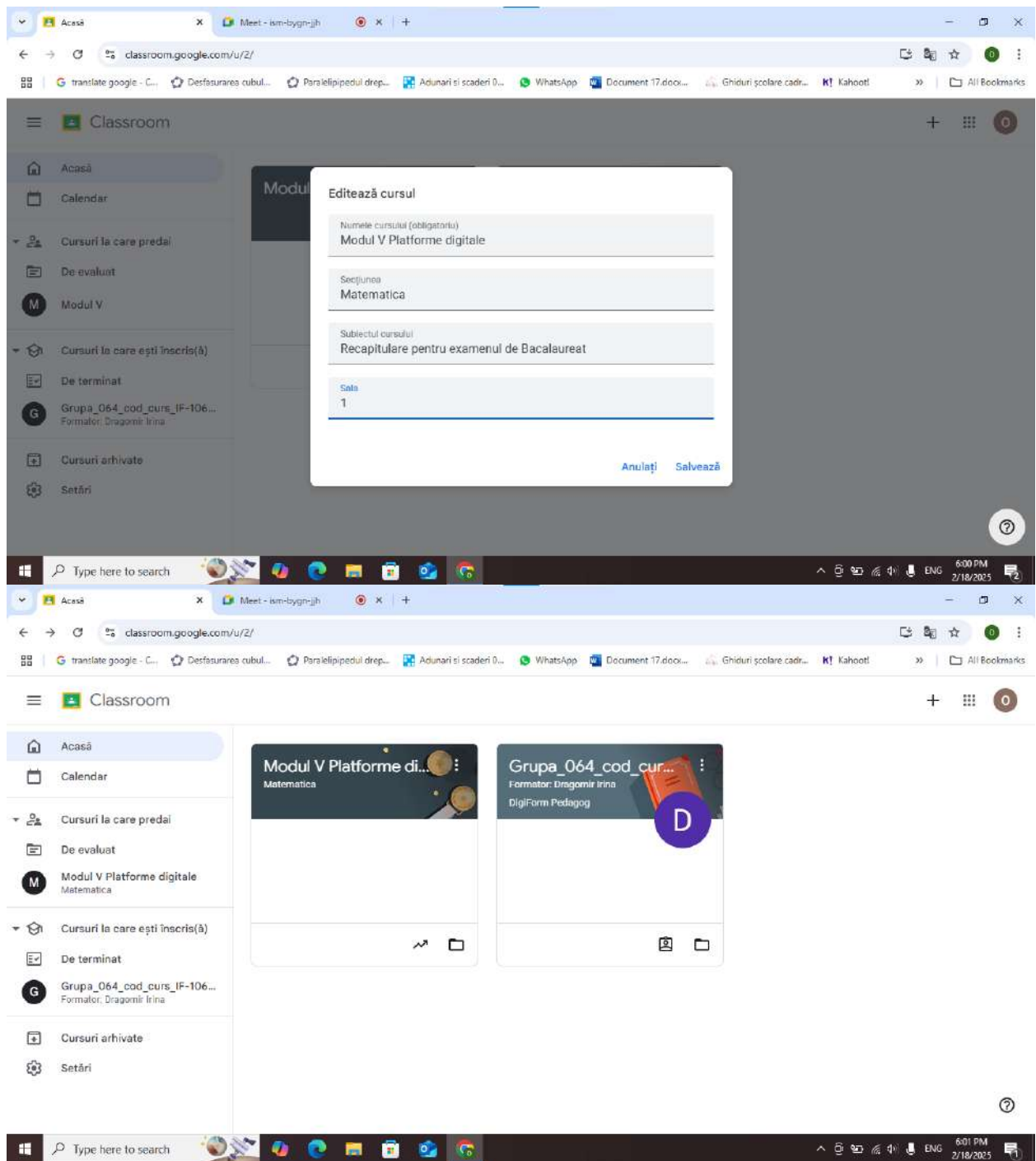


Selectează imaginea de antet a streamului

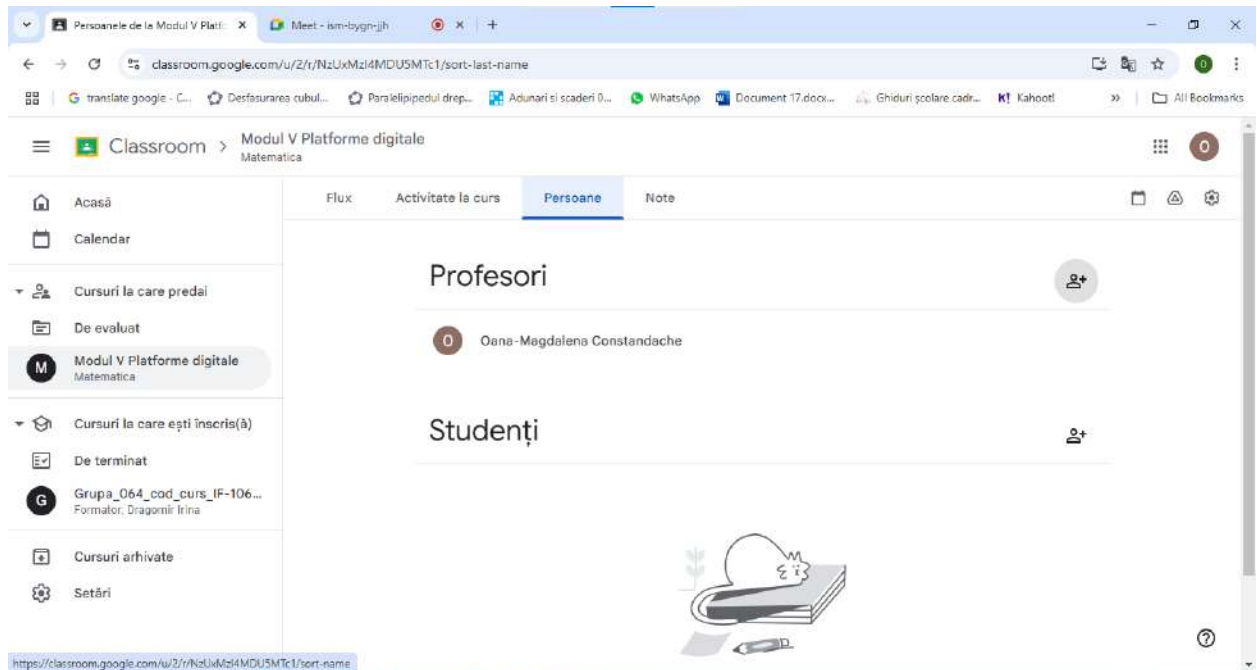
Selectează culoarea temei

Anulați Salvează

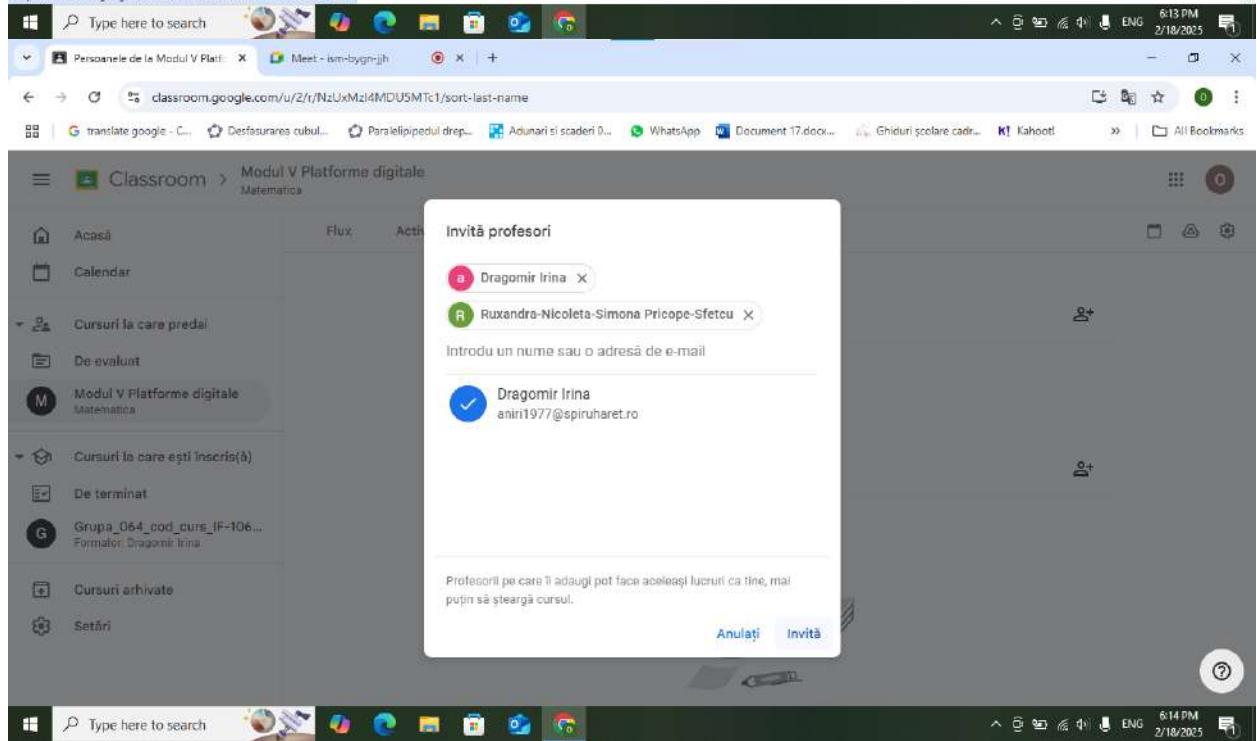
7:03 PM 2/18/2025



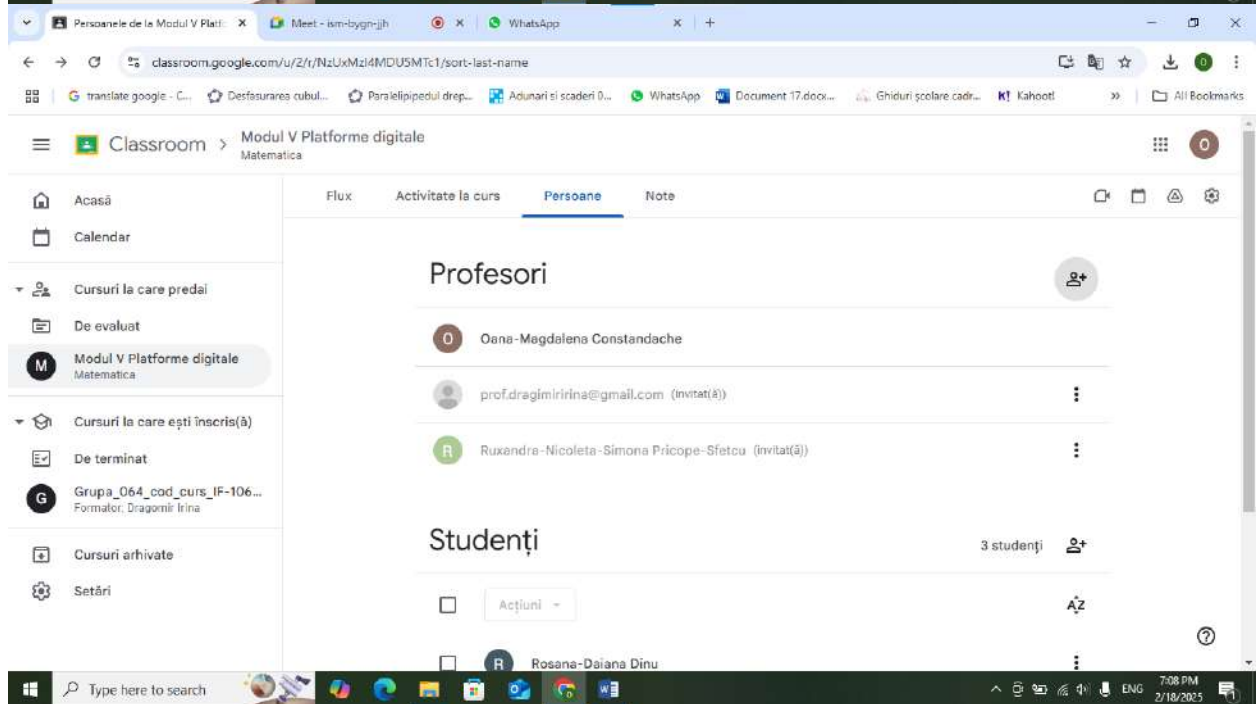
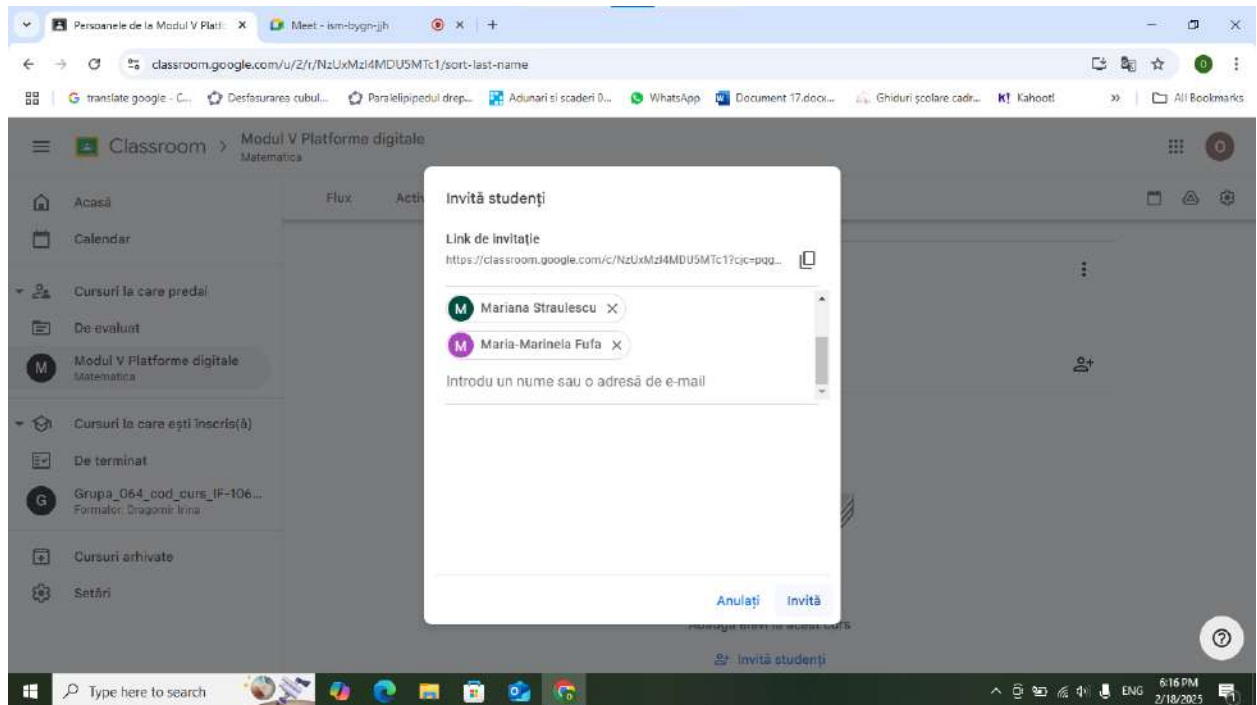
3. Invitarea a două persoane ca Instructor și a unui număr de patru cursanți.

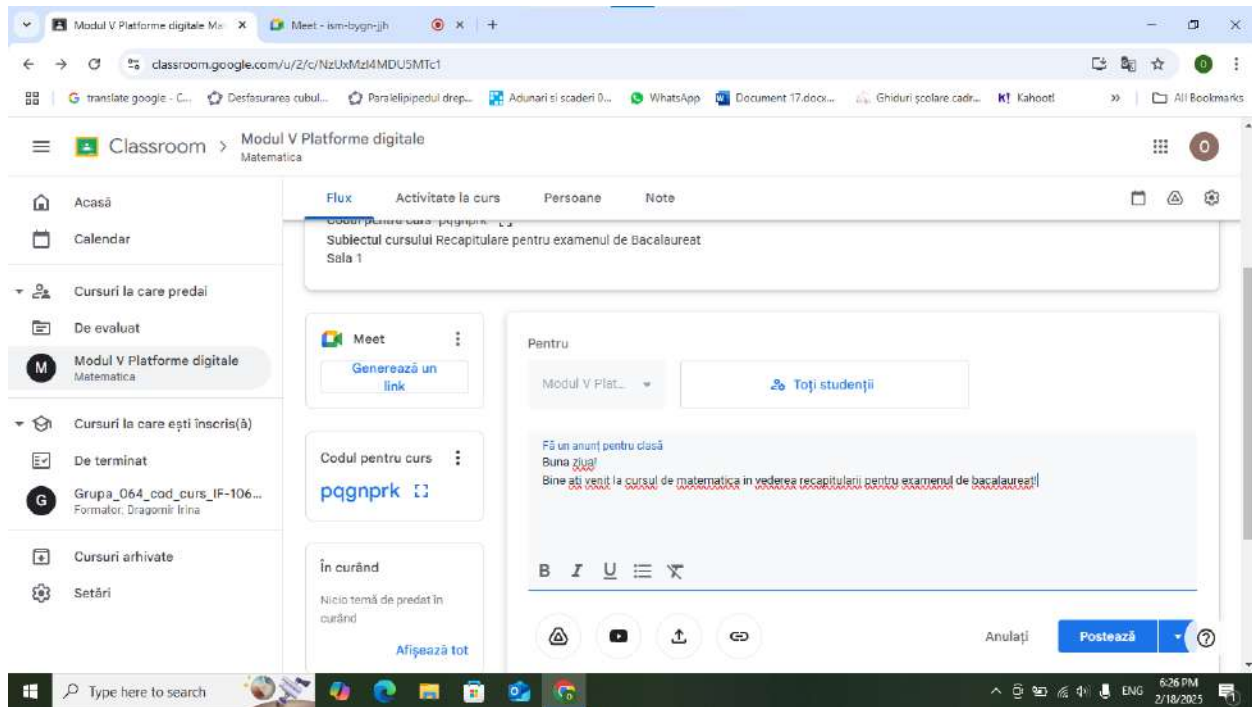


The screenshot shows the 'Persoane' (People) page in Google Classroom. The page is titled 'Modul V Platforme digitale Matematica'. The left sidebar contains navigation options: Acasă, Calendar, Cursuri la care predai (with sub-items 'De evaluat' and 'Modul V Platforme digitale Matematica'), Cursuri la care ești înscris(ă) (with sub-items 'De terminat' and 'Grupa_064_cod_curs_IF-106...'), Cursuri arhivate, and Setări. The main content area has tabs for 'Flux', 'Activitate la curs', 'Persoane', and 'Note'. Under the 'Persoane' tab, there are two sections: 'Profesori' (Teachers) and 'Studenti' (Students). The 'Profesori' section shows one teacher: Oana-Megdalena Constandache. The 'Studenti' section is currently empty. A decorative illustration of a book and a pen is visible at the bottom of the main content area.

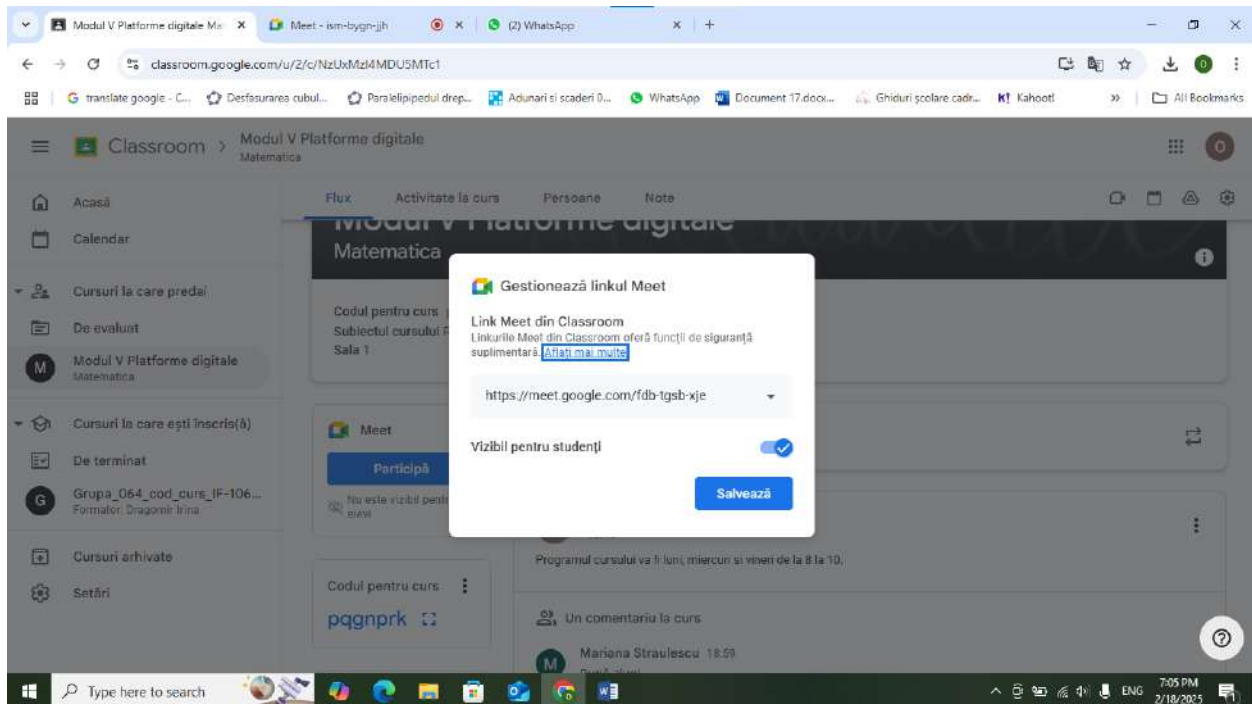


This screenshot shows the 'Invită profesori' (Invite teachers) dialog box overlaid on the Google Classroom interface. The dialog has a title 'Invită profesori' and contains a list of suggested teachers. Two teachers are listed: Dragomir Irina (with a red 'X' icon) and Ruxandra-Nicoleta-Simona Pricope-Sfetcu (with a green 'R' icon). Below the list, there is a text input field with the placeholder 'Introdu un nume sau o adresă de e-mail'. A search result for 'Dragomir Irina' with the email 'aniri1977@spiruharet.ro' is shown with a blue checkmark icon. At the bottom of the dialog, there are two buttons: 'Anulați' (Cancel) and 'Invită' (Invite). A note at the bottom of the dialog states: 'Profesorii pe care îi adaugi pot face aceleași lucruri ca tine, mai puțin să șteargă cursul.' The background shows the same Classroom interface as the first screenshot, but dimmed.





4. Gestionarea unui cod Google Meet și stabilirea vizibilității acestuia pentru toți participanții. Comunicarea codului Google Meet prin email participanților



5. Popularea în Google Classroom a rubricii Flux cu cel puțin trei mesaje adresate elevilor.

Modul V Platforme digitale Ma x Meet - kim-bygnjrh x +

classroom.google.com/u/2/c/NzUxMzI4MDU5MTC1

translate google - C... Desfasurarea cubul... Paralelipipedul drep... Adunari si scaderi 0... WhatsApp Document 17.docx... Ghiduri școlare cadr... Kahoot! All Bookmarks

Classroom > Modul V Platforme digitale
Matematica

Acasă
Calendar
Cursuri la care predai
De evaluat
Modul V Platforme digitale
Matematica
Cursuri la care ești înscris(ă)
De terminat
Grupa_064_cod_curs_IF-106...
Formator: Dragomir Irina
Cursuri arhivate
Setări

Flux Activitate la curs Persoane Note

Subiectul cursului Recapitulare pentru examenul de Bacalaureat
Sala 1

Meet
Generează un link

Codul pentru curs
pqgnprk

În curând
Nicio temă de predat în curând
Afișează tot

Pentru
Modul V Plat... Toți studenții

Fă un anunț pentru clasă
Buna ziua!
Bine ați venit la cursul de matematica în vederea recapitulării pentru examenul de bacalaureat!

B I U

Anulați Postează

Type here to search

6:26 PM
2/18/2025

Modul V Platforme digitale Ma x Meet - kim-bygnjrh x +

classroom.google.com/u/2/c/NzUxMzI4MDU5MTC1

translate google - C... Desfasurarea cubul... Paralelipipedul drep... Adunari si scaderi 0... WhatsApp Document 17.docx... Ghiduri școlare cadr... Kahoot! All Bookmarks

Classroom > Modul V Platforme digitale
Matematica

Acasă
Calendar
Cursuri la care predai
De evaluat
Modul V Platforme digitale
Matematica
Cursuri la care ești înscris(ă)
De terminat
Grupa_064_cod_curs_IF-106...
Formator: Dragomir Irina
Cursuri arhivate
Setări

Flux Activitate la curs Persoane Note

Meet
Generează un link

Codul pentru curs
pqgnprk

În curând
Nicio temă de predat în curând
Afișează tot

Fă un anunț pentru clasă

Oana-Magdalena Constandache
18:27
Buna ziua!
Bine ati venit la cursul de matematica in vederea recapitularii pentru examenul de bacalaureat!

Va rog sa umarti filmuletul pentru filtrarea cunostetelor.
<https://youtu.be/hMb3JVLXeWg?si=Wk30Fw6ju9WXL8M>

B I U

Maria-Marinela Fufa
18:18
Mulțumesc Oana!

Type here to search

6:42 PM
2/18/2025

6. Integrarea portofoliului digital din componentele realizate anterior- fișiere text/ multimedia (prezentări, videoclipuri educaționale etc.) pentru lecția creată în format digital. Introducerea acestor în rubrica Activitate la curs. Atribuirea temei respective, stabilirea termenului limită de rezolvare.

Activitate la curs pentru Modul x Meet - ism-bygn-jjh x WhatsApp x +

classroom.google.com/u/2/w/NzUxMzI4MDU5MTc1/L/all

Material Salvat Postează

Titlu
Derivatele funcțiilor elementare

Descriere (opțional)
Acest material conține noțiuni importante legate de derivatele funcțiilor și proprietățile acestora.

B I U [List Bullets] [Text Color]

Fișă de lucru derivate.docx
Microsoft Word

Atașează

Pentru
Modul V Platforme digitale Matematica

Atribuie utilizatorului
Toți studenții

Subiect
Niciun subiect

Activitate la curs pentru Modul x Meet - ism-bygn-jjh x WhatsApp x +

classroom.google.com/u/2/w/NzUxMzI4MDU5MTc1/L/all

Material Salvat Postează

Titlu
Prezentare derivate

Descriere (opțional)
Prezentarea conține noțiuni importante din capitolul DERIVATE

B I U [List Bullets] [Text Color]

Recapitulare bacalaureat derivate.pptx
Microsoft PowerPoint

Atașează

Pentru
Modul V Platforme digitale Matematica

Atribuie utilizatorului
Toți studenții

Subiect
Niciun subiect

Activitate la curs pentru Modul V

classroom.google.com/u/2/w/NzUsMzI4MDU5MTc1/L/all

Material Salvat Postează

Titlu
Link util variante de bacalaureat

Descriere (opțional)

B *I* U

bacalaureat :: matematică :: pro-matematica.ro
<https://www.pro-matematica.ro/bacalaureat/2022.php>

Atașează

Pentru
Modul V Platforme digitale Matematica

Atribuire utilizatorului
Toți studenții

Subiect
Niciun subiect

Activitate la curs pentru Modul V

classroom.google.com/u/2/w/NzUsMzI4MDU5MTc1/L/all

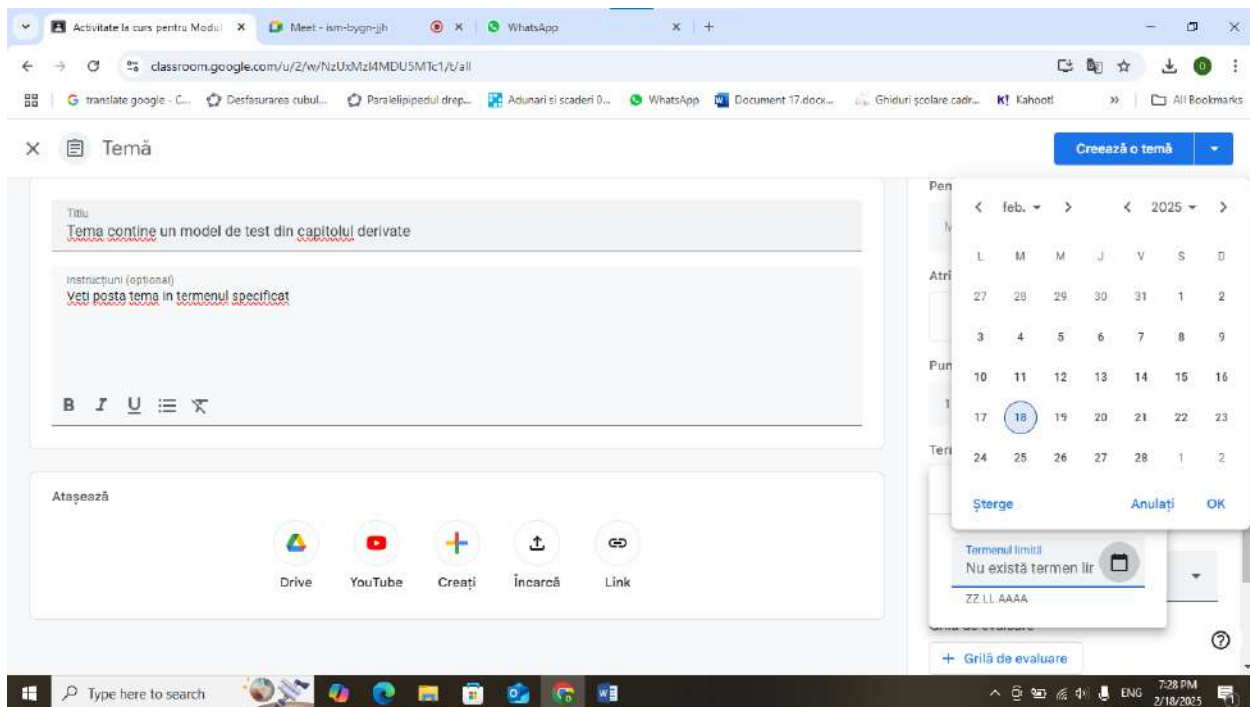
Classroom > Modul V Platforme digitale Matematica

Flux **Activitate la curs** Persoane Note

+ Creeți

	Tema conține un model de test din capit...	Termen limită: 28 feb. 23:59
	Link util variante de bacalaureat	Data postării: 19:26
	Prezentare derivate	Data postării: 19:23
	Derivatele funcțiilor elementare	Data postării: 19:21

Acasă
Calendar
Cursuri la care predai
De evaluat
Modul V Platforme digitale Matematica
Cursuri la care ești înscris(ă)
De terminat
Grupa_064_cod_curs_IF-106...
Cursuri arhivate
Setări



Google Classroom ajută la exemplificarea învățării colaborative online, permițând participanților să lucreze împreună la sarcini comune, să partajeze resurse și idei prin intermediul platformelor digitale.

Rezultatele obținute de elevi în urma testului mă ajută să îmi programez activitățile remediale pentru ca elevii să obțină rezultate bune la examene.

Proiect tematic „Apa, sursă a vieții”

Prof.pt.înv.preșc:COZMA ALEXANDRA

Grădinița cu Program Prolungit

„Prichindelul Istet”

Turda

TEMA ANUALĂ DE STUDIU : „Cum este, a fost și va fi aici pe pământ ?”

TEMA PROIECTULUI: „Apa, sursă a vieții”

SUBTEME: „Apa în natură”- 27.01-31.01.2025-valoarea ”Responsabilitatea”

„Frumusețile adâncurilor”-03.02-07.02.2025-valoarea „Generozitatea”

DURATA: 2 SĂPTĂMÂNI

GRUPA: Mare

Domeniul de dezvoltare	Dimensiunile dezvoltării	Comportamente asociate	Cod	Propus
A.DEZVOLTAREA FIZICĂ, A SĂNĂTĂȚII ȘI IGIENEI PERSONALE	1.Motricitate grosieră și motricitate fină în contexte de viață familiare	Își coordonează mușchii în desfășurarea unor activități diversificate, specifice vârstei	A.1.1.	x
		Participă la activități fizice variate, adecvate nivelului lui de dezvoltare	A.1.2.	x
		Utilizează mâinile și degetele pentru realizarea de activități variate	A.1.3	x
	2.Conduită senzorio-motorie, pentru orientarea mișcării	Utilizează simțurile (văzul, auzul, simțul tactil, mirosul etc.) în interacțiunea cu mediul apropiat.	A.2.1.	x
		Se orientează în spațiu pe baza simțurilor.	A.2.2.	
		Își coordonează mișcările în funcție de ritm, cadență, pauză, semnale sonore, melodii	A.2.3.	x
	3.Sănătate (nutriție, îngrijire, igienă personală) și practici privind	Exersează, cu sprijin, respectarea unor principii de bază specifice unei alimentații sănătoase	A.3.1.	x
		Manifestă deprinderi de păstrare a igienei personale	A.3.2.	x
			A.3.3	

	securitatea personală	Demonstrează abilități de autoprotecție față de obiecte și situații periculoase		
		Utilizează reguli de securitate fizică personală	A.3.4.	
B. DEZVOLTAREA SOCIO-EMOȚIONALĂ	1. Interacțiuni cu adulții și cu copiii de vârste apropiate	Manifestă încredere în adulții cunoscuți, prin exersarea interacțiunii cu aceștia	B.1.1	x
		Își însușește și respectă reguli; înțelege efectele acestora în planul relațiilor sociale, în contexte familiare	B.1.2	x
		Inițiază/participă la interacțiuni pozitive cu copii de vârstă apropiată	B.1.3	x
	2. Comportamente prosociale, de acceptare și de respectare a diversității	Exprimă recunoașterea și respectarea asemănărilor și a deosebirilor dintre oameni	B.2.1	x
		Își însușește și respectă reguli, înțelege efectele acestora în planul relațiilor sociale, în contexte familiare	B.2.2	x
		Exersează, cu sprijin, asumarea unor responsabilități specifice vârstei, în contexte variate	B.2.3	
		Exersează, cu sprijin, abilități de negociere și de participare la luarea deciziilor	B.2.4	
		Demonstrează acceptare și înțelegere față de celelalte persoane din mediul apropiat	B.2.5	x
	3. Conceptul de sine	Exersează, cu sprijin, autoaprecierea pozitivă, în diferite situații educaționale	B.3.1	
		Își promovează imaginea de sine, prin manifestarea sa ca persoană unică, cu caracteristici specifice	B.3.2	x
	4. Autocontrol și expresivitate emoțională	Recunoaște și exprimă emoții de bază, produse de piese muzicale, texte literare, obiecte de artă etc	B.4.1	x
		Demonstrează abilități de autocontrol emoțional	B.4.2	
C. CAPACITĂȚI ȘI ATITUDINI ÎN ÎNVĂȚARE	1. Curiozitate, interes și	Manifestă curiozitate și interes pentru experimentarea și învățarea în situații noi	C.1.1	x
			C.1.2	

	inițiativă în învățare	Inițiază activități de învățare și interacțiuni cu copiii sau cu adulții din mediul apropiat		
	2. Finalizarea sarcinilor și a acțiunilor (persistență în activități)	Realizează sarcinile de lucru cu consecvență și.	C.2.1	x
		Integrează ajutorul primit, pentru realizarea sarcinilor de lucru la care întâmplină dificultă	C.2.2	x
	3. Activare și manifestare a potențialului creativ	Manifestă creativitate în activități diverse	C.3.1	
		Demonstrează creativitate prin activități artistico-plastice, muzicale și practice, în conversații și povestiri creative	C.3.2	x
		Demonstrează simț muzical ritmic, armonic prin cântec, joc cu text și cânt, dans etc.	C.3.3	x
D. DEZVOLTAREA LIMBAJULUI, A COMUNICĂRII ȘI A PREMISELOR CITIRII ȘI SCRIERII	1. Mesaje orale în contexte de comunicare cunoscute	Exersează, cu sprijin, ascultarea activă a unui mesaj, în vederea înțelegerii și receptării lui (comunicare receptivă)	D.1.1	x
		Demonstrează înțelegerea unui mesaj oral, ca urmare a valorificării ideilor, emoțiilor, semnificațiilor etc. (comunicare expresivă)	D.1.2	x
	2. Mesaje orale în diverse situații de comunicare	Demonstrează capacitate de comunicare clară a unor idei, nevoi, curiozități, acțiuni, emoții proprii (comunicare expresivă)	D.2.1	x
		Respectă regulile de exprimare corectă, în diferite contexte de comunicare	D.2.2	
		Demonstrează extinderea progresivă a vocabularului	D.2.3	
	3. Premise ale citirii și scrierii, în contexte de comunicare cunoscute	Este atras de cărți, reviste, imagini și le privește/răsfoiește fără să fie asistat	D.3.1	x
		Recită sau cântă rime familiare, individual sau împreună cu alți copii	D.3.2	x
		Completează o poveste cunoscută privind imaginile acesteia	D.3.3	
			D.3.4	x

		Mâzgălește/lasă urme pe hârtie cu un scop și descrie ce a desenat/scriș		
	4. Ascultarea activă a mesajului pentru înțelegerea și receptarea lui (comunicare receptivă)	Exersează, cu sprijin, ascultarea activă a unui mesaj, în vederea înțelegerii și receptării lui (comunicare receptivă)	D.4.1	
		Demonstrează înțelegerea unui mesaj oral, ca urmare a valorificării ideilor, emoțiilor, semnificațiilor etc. (comunicare expresivă)	D.4.2	
	5. Exprimarea orală a mesajului, a emoțiilor etc. (comunicare expresivă)	Demonstrează capacitate de comunicare clară a unor idei, nevoi, curiozități, acțiuni, emoții proprii (comunicare expresivă)	D.5.1	
		Respectă regulile de exprimare corectă, în diferite contexte de comunicare	D.5.2	
		Demonstrează extinderea progresivă a vocabularului	D.5.3	
	6. Manifestarea unei atitudini pozitive față de limba română	Participă la experiențe de lucru cu cartea, pentru cunoașterea și aprecierea cărții	D.6.1	
		Discriminează/diferențiază fonetic cuvinte, silabe, sunete și asociază sunete cu litere	D.6.2	
		Identifică prezența mesajului scris, apreciază și valorifică mesajul scris în activitățile curente	D.6.3	
		Asimilează unele elemente ale scrisului și folosește diferite modalități de comunicare grafică și orală pentru transmiterea unui mesaj	D.6.4	
E. DEZVOLTAREA COGNITIVĂ ȘI CUNOAȘTEREA LUMII	1. Relații, operații și deducții logice în mediul apropiat	Identifică elementele caracteristice ale unor fenomene/relații din mediul apropiat	E.1.1	x
		Compară experiențe, acțiuni, evenimente, fenomene/relații din mediul apropiat	E.1.2	x
		Construiește noi experiențe, pornind de la experiențe trecute	E.1.3	x
			E.1.4	

		Identifică posibile răspunsuri/soluții la întrebări, situații - problemă și provocări din viața proprie și a grupului de colegi		
		Realizează, în mod dirijat, activități simple de investigare a mediului, folosind instrumente și metode specifice	E.1.5	
2.Cunoștințe și deprinderi elementare matematice pentru rezolvarea de probleme și cunoașterea mediului apropiat		Demonstrează familiarizarea cu conceptul de număr și cu numerația	E.2.1	x
		Demonstrează familiarizarea cu informații despre mărime, formă, greutate, înălțime, lungime, volum	E.2.2	x
		Identifică și numește formele obiectelor din mediul înconjurător	E.2.3	x
		Efectuează operații de seriare, grupare, clasificare, măsurare a obiectelor	E.2.4	x
		Rezolvă situații-problemă, pornind de la sortarea și reprezentarea unor date	E.2.5	
3.Caracteristici structurale și funcționale ale lumii înconjurătoare		Evidențiază caracteristicile unor obiecte localizate în spațiul înconjurător	E.3.1	x
		Identifică și valorifică unele caracteristici ale lumii vii, ale Pământului și Spațiului	E.3.2	x
		Describe unele caracteristici ale lumii vii, ale Pământului și Spațiului	E.3.3	x
		Demonstrează cunoașterea poziției omului în univers, ca parte a lumii vii și ca ființă socială	E.3.4	

RESURSE:

MATERIALE: cărți, albume, imagini, planșe, atlase, pliante, jetoane, puzzle, joc de masă, mozaic, foi colorate, foi de bloc de desen, acuarele, pensule, șevalete, pahare pentru apă, bețișoare de unică folosință, creioane colorate, plastilină, planșete, planșe povești, calculator, slide-uri, CD cu cântece, hârtie creponată, lipici, fișe de lucru, truse de construcții, diferite culori, trusa Logi, poze, aparat foto, fișe de lucru, caiete auxiliare, reviste, set bucătărie etc, eprubete, lupă, etc.

UMANE: preșcolari, părinți, cadre didactice

TIMP: 2 săptămâni

METODE ȘI PROCEDEE: brainstorming, jocul, observarea spontană și dirijată, conversația euristică și spontană, povestirea, observarea, exercițiul, învățarea prin descoperire, problematizarea, experimentul, demonstrația, explicația, modelarea, diamantul, memorizarea, jocul didactic, lectura după imagini, ciorchinele, turul galeriei, mână oarbă, cubul, piramida, etc.

DESCRIEREA PROIECTULUI

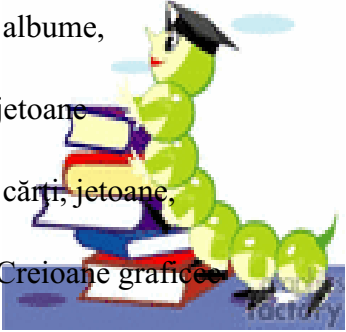




Într-una din zile, în vreme ce copiii se spălau pe mâini, o fetiță a intrat în sala de grupă supărată, spunând că ea nu mai dorește să se spele niciodată pe mâini. Colegii care erau în grupă au reacționat pe loc, spunându-i că trebuie să se spele pentru că este obligatoriu. Atunci am intervenit și i-am întrebat de ce este obligatoriu acest lucru. Majoritatea au răspuns că așa le-a spus mama sau așa au auzit de la televizor. Doar câțiva au spus că ne spălăm des pentru a evita mizeria și virușii. Atunci, m-am gândit că ar fi necesar să le prezint importanța apei în viața de zi cu zi a omului și, împreună să descoperim cât mai multe dintre secretele apei, importanța acesteia pentru oameni, dar și pentru viețuitoarele care trăiesc în apă. Am planificat două săptămâni pentru acest proiect tematic, în prima o să vorbim despre ”Apa în natură”, iar în cea de doua săptămână despre vietuitoarele care trăiesc în apă.

Inventar de probleme:

Ce știu copiii despre tema investigată	Ce nu știu și vor să afle despre tema investigată
<ul style="list-style-type: none"> • Apa se găsește în natură. • Apa este bună de băut. • Apa se folosește la spălarea pe mâini, pe față, pe corp. • Există vietuitoare care trăiesc în apă. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rolul apei pe Pământ. • Legătura dintre apă și sănătatea omului. • Cum mai putem folosi apa? • Circuitul apei în natură • Cum putem proteja apa? • Cum se numesc plantele din mări și oceane? • Ce vietuitoare trăiesc în ape? • Ce sunt mamiferele?

CENTRE DE INTERES DESCHISE ȘI MATERIALELE PUSE LA DISPOZIȚIA

COPIILOR:

<p>BIBLIOTECĂ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - planșe, - tablouri, - albume, -jetoane - cărți, jetoane, -Creioane grafice -Fise de lucru 	<p>COLȚUL CĂSUȚEI:</p> <ul style="list-style-type: none"> - accesorii pentru jocuri de rol -apă, ceai - trusa bucătarului etc. -costume -Teatru 	<p>CONSTRUCȚII:</p> <ul style="list-style-type: none"> - cuburi, - seturi de construcție, - lego, -material mărunț -materiale din natură 
<p>ȘTIINȚĂ:</p> <ul style="list-style-type: none"> -jetoane, - vase, coșuri, lădițe, fișe de lucru adaptate temei - atlase și enciclopedii, jocuri manipulative cu diferite sarcini de sortare și clasificare. -cuburi de gheață, ulei, colorant -tăvi pentru experimente -Eprubete, 	<p>ARTĂ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - hârtie albă, colorată, hârtie glasă, autocolant, hârtie creponată - materiale din natură, - acuarele, pensule, plastilină, vase cu apă, planșete, lipici - creioane colorate, tablă, markere, carioca. -lipici -hârtie 	<p>JOC DE MASĂ:</p> <ul style="list-style-type: none"> -puzzle -joc cu cifre -„Din jumătate - întreg” -domino, etc. <p>NISIP ȘI APĂ:</p> <ul style="list-style-type: none"> -nisip -pietricele -lădițe -forme



SCRISOARE CĂTRE PĂRINȚI

Dragi părinți, grupa mare derulează, în perioada 27.01-07.02.2025, un proiect cu tema "APA, SURSĂ A VIETII". Această temă o vom aborda pentru a ajuta copiii să cunoască, să recunoască, să diferențieze, să înțeleagă, să-și îmbogățească calitativ și cantitativ cunoștințele despre apă viețuitoarele marine.

De aceea, vă rugăm să discutați cu copiii despre acest subiect, să le dați informații corecte, pe care să le împărtășească și celorlalți copii din grupă și să încărcați pe grupul clasei fotografii care îi arată pe copii folosind apa în diferite situații. De asemenea, vă propunem să mergeți cu copiii pentru a le arăta un râu/pârâu, un baraj, un lac etc.

Dragi părinți, trebuie să știți că noi suntem mici, dar tot ceea ce ne înconjoară ne fascinează. Și, de aceea vrem să aflăm secretele apei și rolul ei în viața noastră. Vă mulțumim pentru înțelegere și ajutor!

Educatorea și copiii grupei.

EVENIMENT DE DESCHIDERE:

În cadrul Întâlnirii de dimineața, am invitat copiii să completeze un panou de prezentare, destinat să facă cunoscute colegilor preferințele fiecăruia în diverse domenii. Tema apei oferă copiilor cadrul perfect de stimulare a creativității, de explorare a mediului. Încercăm, astfel, în cadrul acestui proiect să răspundem interesului deosebit manifestat de preșcolari și nevoii de cunoaștere, ajutându-i să înțeleagă schimbările din natura, cât este de important să ne îngrijim sănătatea și să înțeleagă care sunt regulile care trebuie respectate pentru protejarea apelor.

Legătura cu natura oferă copiilor posibilitatea cunoașterii acesteia, ajutându-i să înțeleagă cauzele producerii și desfășurării fenomenelor naturii, urmările lor, dezvoltându-le totodată capacitatea de a cerceta și descoperi relațiile dintre fenomene și vom derula temele proiectului nostru.

EVENIMENT DE ÎNCHEIERE

-organizarea unei expoziții cu lucrările realizate de copii în cadrul proiectului

BIBLIOGRAFIE:

1. MECT.(2008). Curriculum pentru învățământul preșcolar (3- 6/7ani), București
2. Revista Învățământul preșcolar nr. 3-4/2009
3. Silvia Breben „Metode interactive de grup”, Editura Arves, 2003
4. Aplicații ale noului curriculum, vol II, 2009, Editura Didactica Publishing House
5. N. Rudolph Schaffer „Introducere în psihologia copilului”, Ed. ASCR, 2005

**PARTENERIAT EDUCAȚIONAL
GRĂDINIȚĂ-ȘCOALĂ**

Prof.pt.înv.preșc:COZMA ALEXANDRA

Grădinița cu Program Prelungit

„Prichindelul Istet”

Turda, jud.Cluj

MOTO:

**"Educația este ceea ce rămâne după ce uităm ce am învățat la școală."
A. Einstein**

1. ARGUMENT

„In curând vom fi școlari” este un parteneriat educațional care își propune să familiarizeze preșcolarii cu școala ca instituție, locul în care copiii vor pătrunde în tainele scrisului și cititului după terminarea grădiniței.

Prin activitățile propuse spre derulare în cadrul acestui parteneriat, copiii vor experimenta situații noi, care contribuie la stabilirea unor relații de prietenie și colaborare între părțile implicate. Scopul învățământului preșcolar este acela de a pregăti copilul pentru școală, de aceea este foarte important ca în cadrul activităților instructiv-educative din grădiniță să fie planificate și activități care se pot desfășura în colaborare cu școala. Școlarii se pot apropia foarte bine de copiii din grădiniță datorită comportamentului și cunoștințelor lor, reușind astfel să le trezească dorința de a deveni școlari.

2. SCOPUL

Familiarizarea preșcolarilor cu specificul activităților desfășurate în clasa de elevi, în vederea unei adaptări optime la regimul școlar, precum și stabilirea unei bune relații între educatoare și învățătoare prin activități realizate în comun, în beneficiul preșcolarilor și școlarilor.

3. OBIECTIVE

- Să se realizeze un dialog permanent între grădiniță și școală;
- Să se formeze o atitudine corectă a preșcolarilor față de școală și a școlarilor față de colegii lor mai mici;
- Să se mențină o strânsă legătură între cele două unități de învățământ prin realizarea unor activități comune între preșcolari și elevi;
- Să se creeze un mediu educațional care să motiveze copilul în procesul instructiv-educativ și, în special, pregătirea pe toate planurile a preșcolarului pentru intrarea în sistemul școlar;
- Să manifeste un comportament viabil într-un climat de cooperare și respect reciproc.

4. PĂRȚI IMPLICATE

- Directorii celor două instituții de învățământ
- Educatoarele Cozma Alexandra, Găbudean Luiza / preșcolarii de la Grupa Mare „Mickey Mouse”
- Învățătoarea Bărăian-Surd Stanca și elevii Clasei I A

5. OBLIGAȚIILE PĂRȚILOR

Cadre didactice:

- pregătirea și buna desfășurare a activităților propuse spre derulare;
- monitorizarea activităților derulate;
- asigurarea climatului optim desfășurării activităților.

6. OBLIGAȚII COMUNE

-Fiecare parte implicată în derularea parteneriatului are obligația de a respecta calendarul activităților propuse și de a realiza finalizarea lor cu succes.

7. DURATA : 1an școlar (2024-2025)

8. GRUP ȚINTĂ: Preșcolari, elevi, cadre didactice, părinți

9. RESURSE UMANE: cadre didactice, preșcolari, elevi, părinți

10. RESURSE MATERIALE: materiale didactice, fișe de lucru, CD-uri, aparat foto

11. RESURSE FINANCIARE: autofinanțare

LOC DE DESFĂȘURARE: * Grădinița cu Program Prolungit :”Prichindelul Isteț”, Turda
* Școala Gimnazială „Ioan Opriș”, Turda

12. CALENDARUL ACTIVITĂȚILOR PE PERIOADA DERULĂRII PARTENERIATULUI

Perioada	Conținuturi	Modalități de realizare	Locul desfășurării	Responsabilități
Oct. 2024	„Începutul unei prietenii” -masă rotundă	Întâlnirea cadrelor didactice Discuții despre activitățile propuse în cadrul parteneriatului	Sala de grupă Grădinița “Prichindelul Isteț”	Învățătoare/Educatore
Dec. 2024	”Noi umblăm să colindăm” -vizită la grădiniță	Interpretare de colinde Confecționare de materiale specifice sărbătorilor de iarnă	Sala de grupă Grădinița “Prichindelul Isteț”	Învățătoare/Educatore
Mart. 2025	“Mărțișorul, simbolul prieteniei” -vizită la școală	Confecționarea unui mărțișor/ felicitare Activitate practică	Sala de clasă Școala Gimnazială „Ioan Opriș”	Învățătoare/Educatore
Mai. 2025	„Bun rămas, grădiniță spre școală noi plecăm” -vizită la școală	Participarea preșcolarilor la o lecție scurtă Pictură/desene cu o temă dată	Sala de clasă Școala Gimnazială „Ioan Opriș”	Învățătoare/Educatore

13. IMPLEMENTAREA PROIECTULUI

-Întâlnirea participanților la proiect pentru stabilirea calendarului de activități;

-Stabilirea activităților propuse spre derulare;

-Vizitarea instituțiilor;

14. MONITORIZAREA ȘI EVALUAREA PROIECTULUI

-Înregistrări foto (video) cu momente semnificative din activitățile desfășurate, expoziție cu lucrări, realizarea a două portofolii;

15. DISEMINAREA REZULTATELOR

-Schimbul de experiență și rezultatele derulării proiectului vor fi cunoscute prin afișe, expoziții, sesiuni și comunicări, prezentarea portofoliilor;

16. FINALIZAREA PROIECTULUI

- Realizarea unui poster cu imagini din cadrul activităților desfășurate în cadrul parteneriatului;
-Analiza activităților desfășurate pe parcursul anului școlar în cadrul parteneriatului.

BIBLIOGRAFIE:

1. MECT.(2008). Curriculum pentru învățământul preșcolar (3- 6/7ani), București
2. Aplicații ale noului curriculum, vol II, 2009, Editura Didactica Publishing House
3. N. Rudolph Schaffer „Introducere în psihologia copilului”, Ed. ASCR, 2005

**Proiect de activitate integrată
“Ziua ursulețului polar, Lars”**

**Prof.pt.înv.preșc.COZMA ALEXANDRA
Grădinița cu Program Prolungit
„Prichindelul Isteț”
Turda Jud.Cluj**

INTERVALUL DE VÂRSTĂ: 61 luni – 72/84 luni

GRUPA: Grupa Mare „Mickey Mouse”

TEMA ANUALĂ DE STUDIU: „Cum este/ a fost și va fi aici pe pământ?”

TEMA SĂPTĂMÂNII: “Ținuturi polare”

TEMA ACTIVITĂȚII (activitate integrată): “Ziua ursulețului polar , Lars”

CATEGORII DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE:

Activități de dezvoltare personală (ADP)

Rutine: Primirea copiilor, micul dejun, gustarea (deprinderi specifice)

Joc liber: de explorare a subiectului „Zonele Polare”(răsfoire cărți, jocuri de construcții la alegerea copiilor)- se va desfășura înainte de „Întâlnirea de dimineață”

Întâlnirea de dimineață: „În ținuturile de gheață, eu aș vrea să fiu...”

Tranziții:„Bat din palme”, “Pinguinul Willy”

Moment de mișcare:„Înviorarea”

Momentul de lectură: „Lars, ursulețul polar-Lars, ajută-mă să zbor!” (înainte de somn)

Jocuri și activități liber alese (ALA):

ALA1: Bibliotecă-„Coifuri” exerciții grafice

Joc de masă: „Animale polare”-puzzle

Artă: „Iglu”-ștampilare

Activități pe domenii experiențiale (ADE):

Domeniul Științe (DS):activitate matematică– joc didactic “La drum, împreună cu Willy”

Domeniul Om și Societate (DOS): -activitate practică “Ursul polar”

+secvențe din cadrul Domeniului Științe- Cunoașterea mediului

Jocuri și activități liber alese (ALA):

ALA2: „Bowling ”

“Balonul”

MIJLOCUL DE REALIZARE: Activitate integrată (de o zi)

COMPORTAMENTE URMĂRITE PE PARCURSUL DERULĂRII ACTIVITĂȚII
INTEGRATE:

A.1.1. Își coordonează mușchii în desfășurarea unor activități diversificate, specifice vârstei.

A.1.3. Utilizează mâinile și degetele pentru realizarea de activități variate.

B.1.3. Inițiază/participă la interacțiuni pozitive cu copii de vârstă apropiată.

C.2.1. Realizează sarcinile de lucru cu consecvență.

C.3.2. Demonstrează creativitate prin activități artistico-plastice, muzicale și practice, în

conversații și povestiri creative.
D.4.3. Participă la activitățile de grup și la activitățile de joc în calitate de auditor. D.5.2. Participă la activitățile de grup și la activitățile de joc, în situații uzuale, în calitate vorbitor.
E.1.5. Realizează, în mod dirijat, activități simple de investigare a mediului, folosind instrumente și metode specifice; E.2.1 Demonstrează familiarizarea cu conceptul de număr și cu numerația E.2.4 Efectuează operații de seriare, grupare, clasificare, măsurare a obiectelor E.2.5 Rezolvă situații-problemă, pornind de la sortarea și reprezentarea unor date E.3.2. Identifică și valorifică unele caracteristici ale lumii vii, ale Pământului și Spațiului

OBIECTIVE OPERAȚIONALE

Comportamente vizate:	Obiective operaționale:
D.4.3. Participă la activitățile de grup și la activitățile de joc în calitate de auditor. D.5.2. Participă la activitățile de grup și la activitățile de joc, în situații uzuale, în calitate vorbitor. E.1.5. Realizează, în mod dirijat, activități simple de investigare a mediului, folosind instrumente și metode specifice. E.3.2. Identifică și valorifică unele caracteristici ale lumii vii, ale Pământului și Spațiului	O1. Preșcolarul va fi capabil să participe activ la discuțiile purtate în cadrul etapelor „Întâlnirii de dimineață”, aplicând cunoștințele dobândite despre viețuitoarele de la poli (discuții despre viețuitoarele de la poli, împărtășirea unor idei despre acestea, dar și în cadrul activității de grup „În ținuturile de gheață, eu aș vrea să fiu...”
A.1.1. Își coordonează mușchii în desfășurarea unor activități diversificate, specifice vârstei; A.1.3. Utilizează mâinile și degetele pentru realizarea de activități variate; B.1.3. Inițiază/participă la interacțiuni pozitive cu copiii de vârstă apropiată.	O2. Preșcolarul va fi capabil să execute cu sprijin/ fără sprijin sarcini de realizare a unor materiale de învățare: exerciții în cadrul „Momentului de mișcare”, Coifuri-exerciții grafice, Iglu-Ștampilare, animale polare-puzzle, exerciții pentru încălzirea musculaturii mâinilor, „Ursul polar”- decupare și lipire, precum și participarea la jocul „Bowling” și „Balonul” (ALA2).
E.2.1 Demonstrează familiarizarea cu conceptul de număr și cu numerația E.2.4 Efectuează operații de seriare, grupare, clasificare, măsurare a obiectelor E.2.5 Rezolvă situații-problemă, pornind de la	O3. Preșcolarul va fi capabil să raporteze numărul la cantitate și cantitatea la număr, în limita 1-6; O4. Preșcolarul va fi capabil să ordoneze șirul crescător și descrescător în limitele 1-6; O5. Preșcolarul va fi capabil să rezolve sarcinile prezentate pe fețele cubului (Metoda Cubului)

sortarea și reprezentarea unor date	
C.2.1. Realizează sarcinile de lucru cu consecvență. C.3.2. Demonstrează creativitate prin activități artistico-plastice, muzicale și practice, în conversații și povestiri creative.	O6. Preșcolarul va fi capabil să realizeze „Ursul polar”(activitate practică) prin decupare și lipire, manifestând creativitate și respectând tehnicile de lucru propuse.

Sarcina didactică: Raportarea corect a numărului la cantitate și a cantității la număr, precum și ordonarea șirului crescătoare și descrescătoare, în limita 1-6;

Regulile jocului:

-preșcolarul indicat va trebui să raporteze corect numărul la cantitate sau cantitatea la număr,să ordoneze în ordine crescătoare și descrescătoare ,în limita 1-6;

-preșcolarii trebuie să fie atenți, să aștepte să fie numiți de către pinguinul Willy

- pentru fiecare sarcină îndeplinită corect se vor primi aplauzele colegilor, iar greșelile vor fi corectate de către colegii lor.

Elemente de joc: aplauzele, mânuirea materialelor, recompensele.

STRATEGII DIDACTICE:

Mijloace de învățământ: Păpușa de mână (Pinguinul Willy), scrisoare, mașină, prezența (mănuși cu Mickey și Minnie), calendarul naturii, jetoane -animalele polare, planșe cu Polul Nord și Polul Sud, cuburi lego, acuarele, carton, carioci, coifuri cu exerciții grafice, puzzle, machetă Polul Sud, globul pământesc, machetă Polul Nord, pinguini , cifre, pești, igluri, eschimoși, aisberguri numerotate,cub, plicuri colorate, două cercuri imprimante pe carton alb, foarfecă, lipici, 4 lăbuțe, un o bulină negru, doi ochi mobili, urs polar de pluș, baloane, peturi-pinguini, minge , recompense-coronițe și bulinuțe în formă de urs polar .

Metode și procedee didactice: jocul didactic, conversația, explicația, expunerea, observația, demonstrația, exercițiul,problematizarea, tehnica „Comunicării rotative”, metode interactive: Ciorchinele, „Cubul”, „Turul galeriei”.

Forme de organizare a activității: frontală, individuală, pe grupuri

Durata: o zi

Evaluare: Ținând cont de faptul că proiectarea activității s-a axat pe comportamente, pe parcursul activității integrate vor fi evaluate următoarele aspecte: corectitudinea informațiilor furnizate de către preșcolari despre animalele polare (în cadrul „Întâlnirii de dimineață), modul de lucru al produselor în cadrul ALA1, corectitudinea mișcărilor în timpul „momentului de mișcare”, tranziții, exerciții de încălzire a mușchilor mâinilor, în timpul manipulării diferitelor materiale, la activitatea matematică se urmăresc cunoștințele preșcolarilor în ceea ce privește numerele și cifrele în limita 1-6, la activitatea din cadrul Domeniului Om și societate se urmărește corectitudinea executării lucrării precum și respectarea pașilor și indicațiile educatoarei; participarea și interacțiunea dintre preșcolari în cadrul jocului distractiv propus la ALA2; interacțiunea între preșcolari, dar și între preșcolari și cadrul didactic.

SCENARIUL ACTIVITĂȚII INTEGRATE „Ziua ursulețului polar, Lars”

O1. Preșcolarul va fi capabil să participe activ la discuțiile purtate în cadrul etapelor „Întâlnirii de dimineață”, aplicând cunoștințele dobândite despre viețuitoarele de la poli (discuții despre viețuitoarele de la poli, împărtășirea unor idei despre acestea, dar și în cadrul activității de grup „În ținuturile de gheață, eu aș vrea să fiu...”)

O2. Preșcolarul va fi capabil să execute cu sprijin/ fără sprijin sarcini de realizare a unor materiale de învățare: exerciții în cadrul „Momentului de mișcare”, Coifuri-exerciții grafice, Iglu-Ștampilarea, animale polare-puzzle, exerciții pentru încălzirea musculaturii mâinilor, „Ursul polar”- decupare și lipire, precum și participarea la jocul „Bowling” și „Balonul” (ALA2).

Copiii intră în sala de grupă și se așază pe scaunele, în formație de semicerc, pentru realizarea momentului “Întâlnirea de dimineață”.

Salutul

“Dimineața a sosit,

Toți copiii au venit

Pe scaunele ne așezăm

Și frumos ne salutăm

A început o nouă zi,

-Bună dimineața, copii!

Bună dimineața d-na educatoare”

Educatorea începe salutul , copilul din dreapta își salută colegul și se salută până când ultimul preșcolar salută educatoarea - prin tehnica Comunicării rotative. Activitatea continuă cu prezența și se lucrează pe panoul întâlnirii de dimineață. Fiecare preșcolar va așeza în suportul copiilor prezenți câte o mână a lui Minnie pentru fetițele prezente și câte o mână a lui Mickey pentru băieții prezenți.

Se va completa apoi calendarul naturii astfel educatoarea inițiază o discuție despre anotimpul în care suntem, luna, ziua și starea vremii.

Se execută exerciții de înviorare (Momentul de mișcare) cu ajutorul câtecului „Inviorarea” de la BabyRiki.

Educatorea poartă o discuție cu preșcolarii despre tema săptămânii, animalele de la poli (Împărtășirea). Apoi, propune copiilor un joc care se numește „În ținuturile de gheață, eu aș vrea să fiu...”. În cadrul acestui joc avem două planșe, Polul Nord și Polul Sud, pe rând copiii își vor alege un jeton cu animalul de la poli preferat și îl va așeza în jurul imaginii cu Polul Nord sau Polul Sud, alcătuind Ciorchenele animalelor de la Poli -Activitatea de grup

Captarea atenției: După ce copiii au participat la jocul „În ținuturile de gheață, eu aș vrea să fiu...”, se aude o bătaie puternică în ușă. Educatorea merge să deschidă ușa, iar aceasta descoperă la ușă o mașinuță, în care este un penguin (păpușă de mână) și o scrisoare. Educatorea își așază păpușa pe mână și joacă rolul penguinului. Penguin „Willy” poartă o discuție cu preșcolarii, apoi le citește scrisoare pe care a primit-o chiar de la Polul Nord, de la prietenul lui Lars, ursul polar. Penguinul Willy este invitat la ziua de naștere a lui Lars, dar drumul de la Polul Sud la Polul Nord este foarte, foarte lung și singur nu se descurcă, de aceea îi roagă pe copii să-l ajute. Educatorea întreabă preșcolarii dacă vreau să-l ajutăm pe Willy.

Copiii sunt de acord să-l ajutăm pe Willy să ajungă la prietenul său, iar educatoarea anunță titlul activității “Ziua ursulețului polar, Lars” (se repetă titlul activității cu întreg colectiv de preșcolari). Ca să putem porni spre Polul Nord, Pinguinul Willy ne roagă prima dată să rezolvăm trei sarcini.

Cu ajutorul tranziției “Bat din palme clap clap, clap
Din picioare trap, trap, trap
Ne-nvârtim, ne răsucim
Și spre centre noi pornim

Preșcolarii vizitează centrele, educatoarea, împreună cu Willy le explică tuturor ce trebuie să lucreze la fiecare centru, după care fiecare preșcolar se deplasează la centrul la care dorește să lucreze. Sunt deschise trei centre de interes: Bibliotecă-, „Coifuri”-exerciții grafice, unde preșcolarii au pe masă coifuri pe care trebuie să le decoreze cu elemente grafice, Artă: „Iglu”-ștampilare-copiii trebuie să ștampileze cu ajutorul pieselor lego și Joc de masă: „Animale polare”-puzzle. În timp ce preșcolarii lucrează la centrele de interes deschise, cadrul didactic supraveghează copiii, intervine cu explicații și ajută copiii care solicită sprijinul.

După ce fiecare echipă finalizează activitatea propusă la centre, se poartă discuții despre produsele obținute, educatoarea făcând aprecieri verbale.

Toate produsele obținute le vom folosi pe parcursul activității.

Prin intermediul tranziției „Unul după altul,/ În rând ne așezăm...” preșcolarii ies din sala de grupă pentru a merge la toaletă.

Dirijarea învățării:

- | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>O3. Preșcolarul va fi capabil să raporteze numărul la cantitate și cantitatea la număr, în limita 1-6;</p> <p>O4. Preșcolarul va fi capabil să ordoneze șirul crescător și descrescător în limitele 1-6;</p> <p>O5. Preșcolarul va fi capabil să rezolve sarcinile prezentate pe fețele cubului (Metoda Cubului)</p> |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Domeniul Științe (Activitate matematică)-joc didactic

După ce ne reîntoarcem în sala de grupă, ne așezăm în semicerc. Willy le mulțumește copiilor pentru că l-au ajutat, dar încă mai are nevoie de ajutorul lor.

Împreună cu Willy, vom porni din Polul Sud spre Polul Nord, pe drum va trebui să rezolvăm sarcinile întâlnite. Dar înainte de a pleca din Polul Sud, Willy trebuie să-și hrănească frățiorii mai mici cu pește. Fiecare pinguin va primi tot atâția pești cât indică cifra de pe burtică. (Varianta 1)

Explicarea și demonstrarea regulilor jocului. Un copil ales de către Willy va veni în față, va recunoaște cifra și va așeza pe burtica pinguinului tot atâția pești cât arată cifra. Răspunsurile corecte vor fi aplaudate, iar răspunsurile greșite vor fi corectate de către colegi.

Desfășurarea jocului de probă-se desfășoară un joc de probă pentru verificarea înțelegerii regulilor jocului de către copii.

Desfășurarea jocului propriu-zis-Jocul se desfășoară după regulile amintite. Se urmărește desfășurarea corectă a jocului.

După ce toți pinguinii au primit peștele necesar, în funcție de cifra de pe burtică mergem mai departe , cu ajutorul mașinuței treversăm globul pământesc și ajungem la Polul Nord unde întâlnim un alt ținut înghețat și alte sarcini de rezolvat.

Ajungem în satul unor eschimoși, pe care trebuie să-i ajutăm. Va trebui să să le dăruim igluri (realizate la centru artă), apoi să numărăm eschimoșii și pe fiecare iglu trebuie să așezăm cifra corespunzătoare numărului de eschimoși.(Varianta 2)

Se fac aprecieri asupra modului de participare a copiilor și asupra corectitudinii rezolvării sarcinilor primite.

După finalizarea acestei sarcini, ne vom continua drumul și vom ajunge lângă o mulțime de aisberg-uri și vom descoperi următoarea sarcină. Ghețarii sunt numerotați de la 1 la 6 și va trebui să-i așezăm în ordine crescătoare,apoi în ordine descrescătoare. (Varianta 3). Se fac aprecieri asupra modului de participare a copiilor și asupra corectitudinii rezolvării sarcinilor primite.

Mergând mai departe descoperim un cub colorat pe care avem diverse sarcini:

1. Descrie imagine și spune câți urși polari sunt în imagine
- 2.Compară grupa de foci cu grupa de vulpi.Unde sunt mai multe elemente?-3.Asociază-Așază cifra corespunzătoare numărului de elemente din imagine-
- 4.Analizează numărul de elemente din fiecare grupă și adaugă elemente, pentru a obține două grupe egale
- 5.Argumentează de ce mulțimea ursuleților este mai mare decât mulțimea pinguinilor
- 6.Aplică-Alege plicul cu cifra 6 și rezolvă sarcina.

Domeniul Om și societate (lipire) ”Ursul polar”

O2. Preșcolarul va fi capabil să execute cu sprijin/ fără sprijin sarcini de realizare a unor materiale de învățare: exerciții în cadrul „Momentului de mișcare”, Coifuri-exerciții grafice,Iglu-Ștampilarea, animale polare-puzzle, exerciții pentru încălzirea musculaturii mâinilor, „Ursul polar”- decupare și lipire, precum și participarea la jocul „Bowling”și „Balonul” (ALA2).

O6. Preșcolarul va fi capabil să realizeze „Ursul polar”(activitate practică) prin decuparea și lipirea, manifestând creativitate și respectând tehnicile de lucru propuse.

Folosind drept tranziție cântecul ”Pinguinul Willy” preșcolarii se îndreaptă spre măsuțe unde realizează ursul polar prin lipire.

Intuirea materialului

Preșcolarii sunt rugați să denumească materialele primite în coșulețe: două cercuri imprimante pe carton alb, foarfecă, lipici, 4 lăbuțe, o bulină neagră, doi ochi mobili.

Prezentarea modelui

Educatorea prezintă modelul și îl analizează împreună cu preșcolarii.

Explicarea și demonstrarea modului de lucru de către educatoarea:

Educatorea explică fiecare etapă de realizare a pinguinului și o demonstrează .

Exerciții pentru încălzirea musculaturii:

Înainte să lucreze, se execută câteva exerciții pentru încălzirea mușchilor mici ai mâinii în timp ce se repetă următoarele versuri: „Mișcăm degețelele,

Batem, batem palmele, Învârtim moriștile, batem piciorușele, să se facă liniște și la muncă mâinile”

Realizarea lucrărilor de către preșcolari

Pe parcursul derulării activității, cadrul didactic supraveghează copiii și oferă explicații și ajutor atunci când este solicitată. După finalizarea lucrării practice, educatoarele le propune copiilor să lipească coifuri pentru petrecere (realizate la centrul bibliotecă), fiecărui ursuleț, încât surpriza pentru Ursulețul Lars să fie și mai mare. Pentru a putea observa lucrarea fiecăruia, copiii formează, la final, un trenuleț, care se deplasează în jurul măsuțelor realizând astfel, cu ajutorul educatoarei, analiza lucrărilor. (Turul Galeriei)

O2. Preșcolarul va fi capabil să execute cu sprijin/ fără sprijin sarcini de realizare a unor materiale de învățare: exerciții în cadrul „Momentului de mișcare”, Coifuri-exerciții grafice, Iglu-Ștampilarea, animale polare-puzzle, exerciții pentru încălzirea musculaturii mâinilor, „Ursul polar”- decupare și lipire, precum și participarea la jocul „Bowling” și „Balonul” (ALA2).

Ursulețul Lars este foarte fericit pentru că are atât de mulți invitați și le propune copiilor să participe și ei la petrecere, aceștia primind coronițe în forma de urs polar. Copiii sunt invitați să se distreze jucând jocurile „Bowling” (în cadrul acestui joc avem nevoie de 6 peturi-pinguin și o minge albă) și “Balonul” (În cadrul acestui joc avem nevoie de baloane negre și albe. Copiii se vor grupa în două, grupa pinguinilor și grupa ursuleților. Va câștiga grupa care menține balonul cel mai mult în aer).

În încheierea activității, cadrul didactic face aprecieri verbale asupra modului de desfășurare al activității și oferă copiilor recompense (ursuleți polar din spumă).

BIBLIOGRAFIE:

***Curriculum pentru educație timpurie (a copiilor de la naștere până la vârsta de 6 ani), M.E.N., București, 2019

Tătaru, L., Glava, A., Chiș, O., Piramida cunoașterii, repere metodologice în aplicarea curriculumului preșcolar, Editura Diamant, Pitești, 2014.

Breben, S., Gongea, E., Ruiu, G., Fulga, M., Metode interactive de grup- Ghid metodic, Editura Arves, 2002.

***Revista Învățământul preșcolar în mileniul III, M.E.N, Editura Reprograph, Craiova, 2019.

„Proiectul PLOCAR”- schimb interșcolar
-Exemplu de bune practici-

Prof. Liliana Anca Crețu
Colegiul Național „Ion Luca Caragiale” Ploiești

În cadrul Colegiului Național „Ion Luca Caragiale” Ploiești, promovarea limbii și literaturii franceze reprezintă o componentă importantă a strategiei de management instituțional deoarece colegiul are în oferta educațională clase cu predare în regim bilingv și orice activitate care presupune interacțiuni cu nativi francezi reprezintă o prioritate.

Proiectul PLOCAR – acronim format din numele celor două orașe care găzduiesc unitățile de învățământ partenere Ploiești, România și Carquefou, Franța – a apărut ca o activitate de follow-up a proiectului Erasmus+ „A table citoyens!” pe care Colegiul Național „Ion Luca Caragiale” Ploiești l-a desfășurat împreună cu școli din Franța, Lituania, Spania și Republica Cehă.

Conceput ca un proiect bilateral, proiectul a vizat promovarea limbii, culturii și civilizației celor două țări în rândul elevilor din cele două țări partenere, România și Franța.

Proiectul și-a propus să promoveze instrumente care facilitează cooperarea sustenabilă și educația interculturală în spiritul valorilor europene. Activitățile principale ale proiectului au vizat participarea la orele de curs, la activități educative și de cunoaștere a realităților geografice, istorice, culturale și civice din Franța și din România.

Programul, atât în Franța, cât și în România, a fost conceput astfel încât să dea posibilitatea elevilor să se integreze în viața de zi cu zi a gazdelor lor. Astfel, aceștia și-au însoțit corespondenții la liceu unde au descoperit asemănările și deosebirile dintre cele două sisteme de educație - francez și român - , au fost implicați în activitățile extracurriculare desfășurate atât în cadrul unității de învățământ, cât și în afara acesteia, au participat la excursii tematice în timpul cărora au descoperit patrimoniul cultural al celor două țări. Ultima zi a presupus activități de socializare finalizate cu o seară culturală europeană unde au fost invitați atât elevii, cât și părinții și cadrele didactice din cele două școli.

Poate cel mai important aspect al acestui tip de schimb intercultural este posibilitatea elevilor de a fi găzduiți în familii, aspect care poate părea dificil pentru un adolescent, dar care

s-a dovedit a fi cea mai bună modalitate de imersiune lingvistică și culturală, în special pentru elevii români care și-au dezvoltat abilitățile de exprimare orală în limba franceză, au depășit barierele emoționale de exprimare liberă în limba franceză și au fost dornici să certifice aceste competențe prin participarea la examenele internaționale de certificare lingvistică de tip DELF/DALF la întoarcerea din schimbul intercultural.

Existența unor parteneriate bilaterale reprezintă o componentă importantă în managementul educațional al unei instituții de învățământ care își dorește deschidere către valorile europene și integrarea acestora în practica educațională proprie. Astfel, proiectul PLOCAR reprezintă un exemplu de bune practici în domeniul schimburilor interculturale.

Limba franceză - Programă de Opțional

Crețu Liliana Anca

Colegiul Național „Ion Luca Caragiale” Ploiești

ARIA CURRICULARĂ: Limbă și comunicare
TIPUL OPȚIONALULUI: Opțional la nivelul disciplinei
TITLUL OPȚIONALULUI: «*LE FRANÇAIS PAR DES TWEETS*»
CLASA: a V-a, A1, L2
DURATA: 1 an școlar
NUMĂR DE ORE PE SĂPTĂMÂNĂ: 1h
ANUL ȘCOLAR: 2024-2025

NOTA DE PREZENTARE

Prezentul curs opțional, intitulat «*LE FRANÇAIS PAR DES TWEETS*» se adresează elevilor clasei a V-a și cuprinde 36 de ore divizate conform structurii anului școlar 2024-2025. Opționalul propus are următoarea structură: notă de prezentare, competențe generale, competențe specifice, sugestii metodologice, bibliografie / sitografie.

Evaluarea cunoștințelor dobândite în urma acestui curs se va realiza atât pe parcursul cât și la finele fiecărui modul prin examinări practice și orale, specifice pentru verificarea cunoștințelor,

La finele fiecărei ore de curs se va realiza de altfel o scurtă verificare, preferabil prin mijloace media adaptate vârstei elevilor în cadrul căreia se vor puncta elementele de esență cu privire la conținuturile receptate.

Plecând de la premisa că stăpânirea unei limbi străine trebuie să fie însoțită în mod necesar și categoric de cunoașterea elementelor caracteristice care fac parte din aria culturală a țării respective, cursul de față nu își propune epuizarea tuturor temelor, ci vizează să aducă în atenția destinatarilor structuri uzuale în situații autentice de comunicare.

Acest curs este complementar activităților de învățare din programa de trunchi comun, în perspectiva aprofundării secțiunilor de cultură integrate în fiecare unitate de învățare.

Marile oportunități ale acestui opțional, din punct de vedere pedagogic, constau în realizarea unor demersuri didactice care să permită dezvoltarea competențelor-cheie din profilul de formare al absolventului.

În condițiile unei globalizări aproape sigure, prezentul curs permite deschiderea unor perspective diferite, foarte apropiate de viața autentică a vorbitorilor nativi francofoni prin

utilizarea unor mesaje scurte în situații cât mai variate de comunicare simulând rețele sociale extrem de utilizate în noua realitate pe care o traversăm.

Competențe generale:

3. Receptarea de mesaje scrise simple

4. Redactarea de mesaje simple în situații de comunicare uzuală

Competențe specifice:

3.1. Identificarea informațiilor din imaginile din tweet-uri pe teme familiare

3.2. Extragerea informațiilor din text tweet, însoțit de ilustrații

4.1 Redactarea unor mesaje scrise simple

4.2. Interacțiunea scrisă pe teme familiare (oameni, locuri, școală, familie, hobby-uri), folosind propoziții scurte

Activități de învățare

3. Receptarea de mesaje scrise simple

Competențe specifice		Activități de învățare
3.1	. Identificarea informațiilor din imaginile din tweet-uri pe teme familiare	- exerciții de identificare a unor informații simple pe teme din universul copilăriei. - colectarea de informații specifice
3.2	Extragerea informațiilor din text tweet, însoțit de ilustrații	- asocierea unor etichete date cu imaginile dintr-un set de tweet-uri. - exerciții de tip lacunar

4. Redactarea de mesaje simple în situații de comunicare uzuală

Competențe specifice		Activități de învățare
4.1	Redactarea unor mesaje scrise simple	-asociere și combinare de propoziții în vederea obținerii unor texte scurte - scrierea unui mesaj tweet pornind de la o imagine /mesaj publicitar/afiș etc. - formularea unui mesaj sub forma unei etichete de tip tweet

4.2	Interacțiunea scrisă pe teme familiare (oameni, locuri, școală, familie, hobby-uri), folosind propoziții scurte	Completarea de tweet-uri predefinite Postarea unui tweet Continuarea unor tematici prestabilite prin mesaje scurte de tip tweet
-----	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Sugestii metodologice

Prezenta programă oferă posibilitatea organizării flexibile a învățării într-un număr variabil de ore prin alegerea unor tipuri de materiale diferite selectate astfel încât să abordeze teme concrete pe care elevii să le perceapă ca pe o continuitate firească a temelor abordate în orele de curs din trunchiul comun.

Conținuturi asociate :

1. Franța -așezare geografică (4h)
2. Franța și orașele ei (4 h)
3. Franța și locuitorii ei (3 h)
4. La școală în spațiul francofon (4 h)
5. Sportul și adolescenții francofoni (4 h)
6. Les loisirs des ados (4 h)
7. Le numérique et les ados (4 h)
8. La gastronomie francophone (4 h)
9. Evaluation (5 h)

Evaluare

Competențe	Standarde minime de performanță
	La sfârșitul cursului, toți elevii vor fi capabili:
3.1 Identificarea informațiilor din imaginile din tweet-uri pe teme familiare	Să identifice informații simple din imagini Să asocieze imagini cu texte simple
3.2 Extragerea informațiilor din text tweet, însoțit de ilustrații	Să extragă informații generale din texte simple

4.1 Redactarea unor mesaje scrise simple	Să redacteze un mesaj tweet pe teme familiare Să reacționeze la mesaje de tip tweet
4.2. Interacțiunea scrisă pe teme familiare (oameni, locuri, școală, familie, hobby-uri), folosind propoziții scurte	Să posteze un mesaj de tip tweet simplu sau în interacțiune pe teme familiare

Bibliografie:

1. Silva, Haydee, Le jeu en classe de langue - Techniques et pratiques de classe, CLE International, 2008
2. Bertocchini, P., Costanzo, E., Manuel de formation pour le professeur de FLE, CLE International, 2017

Sitografie:

1. <https://www.france-education-international.fr/sources/ressources/inventaire-linguistique-des-contenus-cles-des-niveaux-du-cecrl/files/assets/basic-html/page-1.html>
2. <https://enseigner.tv5monde.com/fiches-pedagogiques-fle/culture-et-litterature>
3. <https://www.podcastfrancaisfacile.com/apprendre-le-francais/french-communication-dialogues-fle-daily-life-listen-mp3>
4. www.bonjourdefrance.com
5. <https://www.lepointdufle.net/>
6. <https://www.leplaisirdapprendre.com/>
7. <https://www.myfrenchfilmfestival.com/fr/>
8. <https://learningapps.org/>

Proiect STREAM- Fosilele

Prof. Cristofor Geta

Școala Gimnazială „Vasile Alecsandri” Nufăru

Titlul proiectului
FOSILELE
Perioada desfășurării proiectului
27-31 ianuarie 2025
Clasa
a IV-a
Numărul elevilor
15 elevi
Unitatea de învățământ
Scoala Gimnazială „Vasile Alecsandri” Nufăru
Coordonatorul proiectului
Prof. Cristofor Geta
Discipline vizate
Științe ale naturii; Limba și literatura română, Arte vizuale și abilități practice; Matematică, Istorie
Scopul
Implicarea elevilor în proiecte interdisciplinare care să le permită să gândească creativ și liber, să facă legături între diferite discipline.
Competențe vizate
ȘTIINȚE ALE NATURII: <ul style="list-style-type: none">• 2.3. Reprezentarea grafică a rezultatelor unor observații realizate în cadrul investigației proprii, utilizând tabele, diagrame, formule simple;• 2.4. Formularea de concluzii pe baza rezultatelor investigației proprii;• 2.5. Prezentarea concluziilor investigației proprii;• 3.2. Identificarea unor modalități de protejare a mediului înconjurător
LIMBA ȘI LITERATURA ROMÂNĂ <ul style="list-style-type: none">• 3.1. Extragerea unor informații de detaliu din texte informative sau literare;• 4.2. Redactarea unor texte funcționale simple care conțin limbaj vizual și verbal.
MATEMATICĂ <ul style="list-style-type: none">• 3.1. Localizarea unor obiecte în spațiu și în reprezentări, în situații familiare• 5.1. Utilizarea terminologiei specifice și a unor simboluri matematice în rezolvarea și/sau compunerea de probleme cu raționamente diverse• 5.2. Organizarea datelor în tabele și reprezentarea lor grafică
ARTE <ul style="list-style-type: none">• 2.1. Utilizarea în contexte variate a materialelor în funcție de proprietăți ale acestora și de tehnici de lucru adecvate• 2.2. Realizarea de creații funcționale în diverse tehnici pe diferite suporturi (hârtie, confecții textile, ceramică, sticlă etc.)
TEHNOLOGIE <ul style="list-style-type: none">• Crearea unor materiale suport pentru învățarea, consolidarea și schematizarea informațiilor colectate din diverse surse folosindu-se de diverse aplicații IT (Microsoft Power Point, Canva);

<ul style="list-style-type: none"> • Observarea și analiza mai multor tipuri de fosile prin organizarea unui tur virtual prin cele mai mari muzee de științe ale naturii din lume
INGINERIE <ul style="list-style-type: none"> • Contruirea mai multor tipuri de fosile (corporale, de urmă, chimice) din materiale colectate din natură, reciclabile, etc; • Reconstituirea perioadei celor mai vechi fosile descoperite printr-o machetă
Descrierea activităților de învățare pe domenii
ȘTIINȚE <ul style="list-style-type: none"> • Investigarea fosilelor, tipurilor de fosile, condițiilor de fosilizare, importanței lor și evoluției pământului; • Observarea și analizarea unor fosile vegetale, animale și chimice la microscop; • Vizionarea un film documentar despre evoluția continentelor și oceanelor pe Terra în ultimii 700 milioane de ani; <p>https://geogra.ro/ro/resurse-educationale/lectii/evolutia-geologica-a-terrei-in-ultimii-700-de-milioane-de-ani/</p>
TEHNOLOGII <ul style="list-style-type: none"> • Vizionarea unor documentare despre fosile descoperite în România https://www.dejeanul.ro/content/fosilele-unui-mamut-descoperite-la-nires-unde-le-puteti-vedea-foto/ • Organizarea unui tur virtual prin Muzeul de Științe ale naturii Smithsonian Museum https://naturalhistory.si.edu/visit/virtual-tour • <u>Realizarea unui material suport pentru consolidarea și schematizarea informațiilor colectate în orele de științe ale naturii și limba și literatura română-ppt;</u> • <u>Întâlnire cu dinozaurii în clasa noastră (realitatea augmentată, vizionare 3D)</u>
READING (Lectură) <ul style="list-style-type: none"> • Completarea unor tabele, organizatori grafici cu informații din textele citite; folosirea metodei gândirii critice pentru explorarea textului; • Prezentarea caracteristicilor unui text nonliterar și compararea lui cu un text literar; • Redactarea unui text informativ despre fosile pe baza informațiilor culese din textele studiate la toate celelalte discipline; • Manifestarea interesului pentru lectura literară și de informare
INGINERIE <ul style="list-style-type: none"> • Reconstituirea perioadei celor mai vechi fosile descoperite printr-o machetă; • Construirea mai multor tipuri de fosile (corporale, de urmă, chimice) din materiale colectate din natură, reciclabile, etc;
ARTE <ul style="list-style-type: none"> • selectarea intenționată a diverselor materiale (culori de apă, tușuri, creioane, pensule, plastilină etc.), în vederea obținerii unor rezultate anticipate; • realizarea de machete (medii de viață); • extinderea ariei de valorificare a tehnicilor specifice în scopul amplificării potențialului lor creativ; • Realizarea unei expoziții de fotografii colecționate din diverse surse
MATEMATICĂ

<ul style="list-style-type: none"> • Rezolvarea de exerciții și probleme în care intervin date despre fosile, tipuri de fosile; • Formularea unor probleme pornind de la o tematică dată/de la numere date; • Înregistrarea observațiilor din investigații în tabele, diagrame; • Ordonarea unor evenimente istorice în funcție de succesiunea derulării lor în timp și completarea unei axe a timpului
Reflecții, concluzii
<ul style="list-style-type: none"> • Activitatea STREAM – Științe, Tehnologie, Lectură, Inginerie, Arte, Matematică permite o abordare modernă, transdisciplinară, sala de clasă transformându-se astfel într-un mediu de învățare creativ, unde elevii deprind modalități noi de a soluționa problemele, dobândesc acele competențe vizate pentru categoria de vârstă în care se încadrează, creează și folosesc instrumentele de lucru într-o manieră inovatoare. Astfel, elevii sunt ajutați să își dezvolte imaginația, gândirea critică, să pună în aplicare ideile pe care le au, să soluționeze anumite probleme propuse sau descoperite, să utilizeze eficient tehnologia sau să își descopere pasiunile pentru anumite domenii (științific, inginerie, artă...).
Popularizarea proiectului
Prezentarea proiectului în cadrul ședințelor cu părinții, atelierului de dezvoltare profesională- învățământ primar, publicarea în reviste de specialitate
Link către activitatea realizată (dacă este disponibil)
-
Echipa de proiect
Profesor pentru învățământ primar Cristofor Geta Elevii clasei a IV-a, an școlar 2024-2025
Resurse utilizate
https://geogra.ro/ro/resurse-educationale/lectii/evolutia-geologica-a-terrei-in-ultimii-700-de-milioane-de-ani/ https://www.dejeanul.ro/content/fosilele-unui-mamut-descoperite-la-nires-unde-le-puteti-vedea-foto https://www.descopera.ro/natura/17361900-o-piatra-de-chihlimbar-descoperita-recent-are-prinsa-cea-mai-veche-fosila-de-pui-de-sarpe-cunoscuta https://wordwall.net/resource/52528171/fosile https://naturalhistory.si.edu/visit/virtual-tour www.canva.com www.twinkl.ro
Bibliografie/Webografie
<ul style="list-style-type: none"> • https://designer.microsoft.com/ • https://www.descopera.ro/istorie/18174097-fosilele-unor-specii-necunoscute-pana-azi-descoperite-in-australia • https://stirileprotv.ro/stiri/actualitate/fosilele-unor-creaturi-marine-vechi-de-500-de-milioane-de-ani-remarcabil-de-bine-conservate-descoperite-in-maroc.html • https://www.dejeanul.ro/content/fosilele-unui-mamut-descoperite-la-nires-unde-le-puteti-vedea-foto/ • https://www.descopera.ro/natura/17361900-o-piatra-de-chihlimbar-descoperita-recent-are-prinsa-cea-mai-veche-fosila-de-pui-de-sarpe-cunoscuta • https://wordwall.net/resource/52528171/fosile • Emily Hunt, 2018- „STEM în 15 minute- Exerciții creative de știință, tehnologie, inginerie și matematică pentru copii între 5 și 11 ani”, Editura DPH

ACTIVITATE EDUCAȚIONALĂ



UNITATEA ȘCOLARĂ: Sc. Gimnazială nr.4 Mediaș

GRUPA: 4 elevi cu CES (cls.a II,III)

Prof.itinerant : CUCERZAN MARIA COSMINA

ARIA DE INTERVENȚIE: STIMULARE COGNITIVĂ

DISCIPLINA: LIMBA SI LITERATURA ROMÂNĂ

SUBIECTUL : IARNA

DURATA : 45 min.

TIPUL LECTIEI: consolidare

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

O1: să citească în ritm propriu

O2: să identifice imaginile corespunzătoare anotimpului de iarnă

O3: să selecteze corect sărbătorile specifice anotimpului iarna

O4:să alcătuiască propoziții cu cuvintele specifice anotimpului iarna

METODE ȘI PROCEDURE : conversația, explicația, demonstrația, exercițiul, jocul, observația, descoperirea dirijată,

MIJLOACE AUXILIARE : planșe, fișe de

FORME DE ORGANIZARE : individual,

lucru individuale ,hârtie colorată, plic,recompense frontal




METODE DE EVALUARE:chestionare orala,aprecieri verbale, **platforma wordwall, toolsforeducators.com**

DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII



2min.		Elevii se prezintă				
Captarea atenției/ 5min.		Anunț că m-am întâlnit cu o zână și mi-a dat acest plic Elevii vor descoperi cuvântul cu ajutorul silabelor : IARNA Cum este vremea în acest anotimp? Haideti să ne încălzim prin mișcare ! Elevii vor cânta „ Dacă vessel se trăiește,, însoțit de mobilizarea corpului	observația	plic,hârtie colorată	frontal	
Anuntarea subiectului 1min.		Astăzi vom studia poezia „IARNA,, de Vasile Alecsandri				
Dirijarea învățării/ 20min.	O1 O2 O3	Citirea model Elevii citesc poezia și răspund la întrebări orale: Cum se numește poezia? Cine este autorul? Câte strofe are poezia? Se vor face exerciții de orientare pe text: citește ultima strofă, primul vers, ultimul vers Se discută cuvintele noi, se despart în silabe, se stabilește numărul silabelor Se prezintă mai multe imagini în power point , iar elevii vor selecta imaginile corespunzătoare sărbătorilor și sporturilor de iarnă	conversația exercițiul explicația exercițiul	Fisă de lucru	individual	Observarea sistematică a comportamentului elevilor

	O4	Elevii alcătuiesc propoziții cu ajutorul cuvintelor noi				
Obținerea performanței 15min.	O1 O2 O3 O4	Fiecare elev va primi ca sarcină de lucru un joc de pe aplicația wordwall, toolsforeducators.com		https://wordwall.net/resources/65147540  toolsforeducators.com_dice_dice-template	individual	Verificarea răspunsurilor
Aprecieri verbale/ 2min.		Se fac aprecieri referitoare la modul de desfășurare al lecției		recompense		

PROIECT DIDACTIC „Ajuta-l pe fermier”

prof. Cucu Elena Adriana
Grădinița „Alba ca Zăpada și Piticii”, București, Sector 4

Grupa: Mare III

Profesor: Cucu Elena Adriana

Unitatea de învățământ: Grădinița cu program prelungit „Albă ca Zăpada și piticii”

Tema anuală de studiu: "Cum este, a fost și va fi aici pe pământ?"

Tema proiectului tematic: "Lumea animalelor"

Tema săptămânii: „În ograda bunicilor”

Domeniul experiențial: Domeniul Știință

Categoria de activitate : Activitate Matematică

Tema activității : “Ajută-l pe fermier”

Mijloc de realizare: joc didactic

Tipul de activitate: verificare și sistematizare de cunoștințe

SCOPUL ACTIVITĂȚII: Consolidarea cunoștințelor privind numerația în limitele 1-8, utilizând un limbaj matematic adecvat;

DIMENSIUNI ALE DEZVOLTĂRII:

- Cunoștințe și deprinderi elementare matematice pentru rezolvarea de probleme și cunoașterea mediului apropiat.

COMPORTAMENTE VIZATE:

- Demonstrează familiarizarea cu conceptul de număr și numerația
- Rezolvă situații-problemă, pornind de la sortarea și reprezentarea unor date.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

O1- să numere, crescător și descrescător, în limitele 1-8;

O2 – să raporteze corect numărul la cantitate, prin asocierea acestuia la mulțimea corespunzătoare;

O3- să utilizeze un limbaj matematic adecvat, prin verbalizarea acțiunii efectuate;

O4 – să utilizeze Robot Mouse Colby respectând explicațiile date.

O5- să manifeste spirit de echipă.

SARCINA DIDACTICĂ:

Recunoașterea cifrelor și a locului fiecăreia în șirul numerelor naturale; raportarea numărului la cantitate; recunoașterea vecinilor.

REGULILE JOCULUI:

- Copiii respectă precizările educatoarei, respectă ordinea de intrare în joc, fiind solicitat câte un copil de la fiecare grupă;
- Preșcolarii vor rezolva sarcinile jocului respectând indicațiile date.
- Răspunsurile corecte sunt aplaudate și marcate prin primirea jetonului potrivit fiecărei echipe – os pentru echipa cățeilor și pește pentru echipa pisicilor.

ELEMENTE DE JOC: surpriza, aplauzele, închiderea și deschiderea ochilor, mânguirea materialului, întrecerea, primirea recompenselor potrivite fiecărei echipe.

STRATEGII DIDACTICE:

METODE ȘI PROCEDEE: conversația, explicația, exercițiul, demonstrația, problematizarea.

MATERIAL DIDACTIC:coșulețe cu jetoane cu cifrele de la 1 la 8,jetoane cu animale domestice, tablă magnetică, plicuri cu sarcinile jocului, cofraje cu ouă, planșă pentru punctaj, planșă traseu, element STEAM – robot Colby, buline.

FORMA DE ORGANIZARE: Pe echipe.

METODE EVALUARE : Evaluare orală.

LOCUL DE DESFĂȘURARE: Sala de grupă;

DURATA: 30 – 35 minute

BIBLIOGRAFIE

Curriculum pentru învățământul preșcolar”, 2019

“Matematică în grădiniță – ghid pentru educatoare”, Ștefania Antonovici, Editura Didactica Publishing House, 2016;

„Piramida cunoașterii-repere metodice în aplicarea curriculumului preșcolar”,Editura Diamant,2014

Etapele activității	Conținut științific	Metode didactice	Materiale didactice	Evaluare
Moment organizatoric	Se asigură condițiile necesare unei bune desfășurări a activității: -aranjarea mobilierului; - dispunerea materialelor astfel încât să fie ușor de accesat de către copii și să devină vizibile tuturor participanților; -asigurarea unei atmosfere propice desfășurării activității.			
Captarea atenției	Introducerea în activitate se realizează prin prezentarea elementului surpriză : cutia în care se află scrisoarea de la fermier, alături de plicurile cu sarcini de rezolvat.	Observația Conversația	Cutie, plicuri cu sarcini, planșă, Robot Colby	
Anunțarea temei și a obiectivelor	„Astăzi ne vom juca jocul - „Ajută-l pe fermier!”. Va trebui să fiți foarte atenți, să îndepliniți sarcinile jocului și anume : să recunoașteți cifrele, să numărați crescător și descrescător și să asociați cifra corespunzătoare numărului de elemente”.	Conversația Explicația		

<p>Desfășurarea activității</p>	<p>Explicarea regulilor jocului : Prezintă copiilor materialele ce vor fi folosite, apoi explică regulile și sarcinile jocului. Jocul se va desfășura sub formă de concurs și de aceea copiii sunt împărțiți în două echipe: „Echipa pisicilor” și „Echipa câteilor”. Fiecare copil primește ecusonul corespunzător echipei din care face parte. Fiecare copil din cele două echipe va rezolva câte o sarcină a jocului, iar pentru fiecare răspuns corect, echipa va fi recompensată prin obținerea unui os/pește. Va câștiga echipa care reușește să obțină un număr cât mai mare de mâncare pentru cele două animale.</p> <p>Jocul de probă: Se va realiza jocul de probă cu un copil de la fiecare echipă, pentru a verifica dacă au înțeles regulile jocului. Sarcina: numără elementele și așază cifra corespunzătoare pe tablă!</p> <p>Pe parcursul întregii activități, copiii sunt îndrumați și încurajați și se asigură sprijinul necesar în desfășurarea activității.</p> <p>Desfășurarea propriu-zisă a jocului: Pe rând, din fiecare echipă va veni un reprezentant în fața clasei și va rezolva o sarcină a jocului.</p> <p>Varianta I SARCINA 1 „Echipa pisicilor”: Așază cifrele în șir numeric crescător! „Echipa câteilor”: Așază cifrele în șir numeric descrescător! SARCINA 2 „Echipa câteilor”: Descoperă greșeala din șirul numeric descrescător!</p>	<p>Explicația</p> <p>Demonstrația</p> <p>Conversația</p> <p>Jocul</p> <p>Exercițiul</p> <p>Conversația</p> <p>Problematizarea</p> <p>Explicația</p> <p>Exercițiul</p>	<p>Ecusoane</p> <p>Jetoane</p> <p>Tablă magnetică</p> <p>Jetoane și șir numeric</p> <p>Jetoane cifre</p> <p>Cofrag de ouă</p> <p>Ouă de lemn</p>	<p>Frontală Individuală Orală</p> <p>Individuală</p> <p>Individuală</p>
----------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------

	<p>„Echipa pisicilor”:Descoperă greșeala din șirul numeric crescător!</p> <p>Varianta II</p> <p>SARCINA 1</p> <p>„Echipa pisicilor”:Așază în cofrag tot atâtea ouă câte îți arată cifra!(5)</p> <p>„Echipa câștelor”:Așază în cofrag tot atâtea ouă câte îți arată cifra!(4)</p> <p>SARCINA 2</p> <p>„Echipa câștelor” :Numără ouăle și așază cifra corespunzătoare!(8)</p> <p>„Echipa pisicilor”:Numără ouăle și așază cifra corespunzătoare!?(6)</p>		<p>Jetoane cu cifre</p>	
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	-------------------------	--

<p>Asigurarea retentiei si transferului</p>	<p>Varianta III COMPLICAREA JOCULUI: Preșcolarii vor lucra cu Roboțelul Colby stabilind exact traseul pe care trebuie să îl urmeze pentru a rezolva sarcinile date. SARCINI: Echipa pisicilor: - Ajută șoricelul să ajungă la mulțimea formată din 7 elemente! Echipa cățeilor : - Spune care este vecinul mai mic al cifrei și du șoricelul la start! Echipa cățeilor: - Ajută șoricelul să ajungă la cifra 8! Echipa pisicilor: -Spune care este vecinul mai mic al cifrei 8 și du șoricelul la start! Echipa pisicilor: Ajută șoricelul să găsească vecinul mai mare al cifrei 5! Echipa cățeilor: Ajută șoricelul să găsească vecinul mai mic al cifrei 4. Pentru fiecare răspuns corect copiii sunt aplaudați și primesc câte un pește sau os, mâncarea potrivită echipei din care face parte.</p>	<p>Explicația</p> <p>Exercițiul</p>	<p>Planșă sarcini de lucru</p> <p>Robot Colby</p>	<p>Individual Practica</p>
<p>Încheierea activității</p>	<p>Educatorea împreună cu copiii stabilesc care echipă a câștigat prin punerea în corespondență elementelor de hrană. În încheierea activității se fac aprecieri generale asupra modului în care au lucrat și s-au comportat copiii și se oferă recompense tuturor.</p>	<p>Conversația</p>		<p>Frontală Aprecieri Recompense</p>

PROIECT DE ACTIVITATE DIDACTICĂ

Unitatea de învățământ: Liceul Teologic Penticostal "Betel" Oradea

Cadrul didactic: Profesor itinerant și de sprijin Cupșa Cristina-Dana

Data:

Elev: C. E.

Clasa: a VIII-a

Subiectul: 1 DECEMBRIE – ZIUA ROMÂNIEI

Domeniul de intervenție: Stimulare cognitivă

Tipul activității: Fixare și consolidare a cunoștințelor

Scopul activității: Consolidarea cunoștințelor despre Ziua Națională, despre români și despre simbolurile României

Tipul de predare: On-line

Forma de organizare: Individuală

COMPETENȚE GENERALE:

- dezvoltarea capacității de receptare a mesajului oral în contexte de comunicare cunoscute
- dezvoltarea abilităților de exprimare de mesaje orale în diverse situații de comunicare
- dezvoltarea capacității de receptare a mesajului scris (citire și lectură)

COMPETENȚE SPECIFICE:

- desprinderea semnificației globale a unui mesaj oral
- înțelegerea semnificației globale a unui mesaj scris
- formularea clară și corectă de enunțuri verbale potrivite unor situații
- citirea în ritm propriu și corect a unui text scurt

COMPETENȚE OPERAȚIONALE:

- CO₁ – să răspundă la întrebările despre 1 Decembrie - Ziua Națională
- CO₂ – să citească în ritm propriu și corect textul, respectând semnele de punctuație
- CO₃ – să completeze răspunsurile la întrebări
- CO₄ – să alcătuiască întrebări la răspunsurile date
- CO₅ - să completeze rebusul
- CO₆ - să ghicească răspunsul la ghicitori
-

Metode și procedee: conversația, explicația, observația, exercițiul, aprecierea verbală, munca independentă

Mijloace didactice: laptop, platforma Google Classroom, fișe de lucru.

Forme de organizare: individuală

Scopul lecției: *Elevul va fi capabil să răspundă la întrebările despre Ziua Națională, să citească un text dat, cu intonație, să completeze răspunsurile la întrebări, să alcătuiască întrebări la răspunsurile date, să completeze rebusul și să ghicească răspunsul la ghicitori*

Evaluare: observarea sistematică, aprecierea verbală.

Timp: 30 min

Bibliografie: imagini de pe net, ”Am fost și eu la Alba Iulia” de Dumitru Almaș, didactic.ro.

Etapele lecției	Competențe operaționale	Elemente de conținut	Metode și procedee	Mijloace de învățământ	Evaluare	Forma de realizare a activității
1.Moment organizatoric		<ul style="list-style-type: none"> • Pregătirea locului și materialului de lucru pentru buna desfășurare a lecției. • Asigurarea unui climat pozitiv necesar desfășurării lecției 	Conversația	Material didactic		Individual
2.Captarea atenției	CO ₁	<ul style="list-style-type: none"> • Elevul va răspunde la întrebări legate de Ziua Națională a României -1 Decembrie 	Conversația, Explicația,	Anexa I	Observarea comportamentului	Individual
3.Anunțarea subiectului lecției		Se anunță titlul lecției: 1 Decembrie – Ziua Națională a României	Conversația			Individual
4.Dirijarea învățării	CO ₂	- Elevul va citi atent, respectând semnele de punctuație, textul de la Anexa I.	Citirea Conversația, Demonstrația, Explicația	Fișă de lucru, Anexa II	Aprecieri verbale	Individual
	CO ₃	- Va răspunde la întrebări legate de textul citit	Explicația, Conversația			Individual
	CO ₄	- Va alcătui întrebări la răspunsurile de pe fișa de lucru	Explicația			
5. Consolidarea structurilor învățate	CO ₅	- Va completa cuvintele din rebus	Explicația Exercițiul	Joc didactic	Aprecieri verbale	Individual

6.Evaluare	CO ₆	-Va răspunde la ghicitori	Explicația Exercițiul	Anexa III		Muncă independentă
7. Încheierea activității și aprecierea elevului frontal și individual		Copilul primește laude pentru hărnicia sa .	Conversația		Aprecieri verbale	Individual

ANEXA I - 1 decembrie – prof. sprijin CUPȘA CRISTINA-DANA

Stegulețul fermecat

Către tine a plecat

Și frumos te-a întrebat:

„Cum se numește țara noastră?”

„Cum ne numim noi?”

„Ce limbă vorbim?”

„Care este capitala țării?”

„Ce sărbătorim la 1 Decembrie?”

„Cu ce se îmbrăcau oamenii în aceste zile de sărbătoare?”

„Care sunt cele trei însemne ale țării noastre?”

„Ce culori are drapelul?”

„Cum se numește imnul național?”

Am fost și eu la Alba Iulia!

după Dumitru Almaș

În anul 1918, în satul Bruiu din Transilvania, trăia o fetiță cam de vârsta voastră. Se numea Dumitrița și locuia cu bunica. Tatăl ei murise în război, iar mama se stinsese și ea de durere.(...)

Bunica a fost aleasă de săteni să meargă, de 1 Decembrie, la marea adunare de la Alba Iulia. A luat-o și pe Dumitrița. A îmbrăcat-o cu cojocel de sărbătoare și i-a dat opincuțele noi.

Au pornit apoi la drum împreună cu ceilalți săteni. Purtau steaguri tricolore pe piepturi și în mâini. Au mers pe jos o zi și o noapte de iarnă geroasă. În fiecare sat li se alăturau alți români. Fluturau steaguri și strigau: ”Vrem Unirea! Vrem România Mare!”(...)

Când au ajuns la Alba Iulia, Dumitrița era înghețată. Dar cui îi păsa de frig? Își zicea în gând: Ce? Lui Mihai Viteazul și lui Iancu le-a fost ușor? Ei au murit pentru Unirea noastră și eu mă plâng că-mi clănțnesc o țără dinții de frig?” Cânta cu mulțimea cât putea de tare, „Deșteaptă-te, române!” și „Pe-al nostru steag e scris Unire”. Era mândră că e româncă!(...)

Deodată un glas de la tribună a săgetat văzduhul:

-Fraților! De astăzi, Transilvania se întoarce la patria mamă! Vom fi o singură țară: ROMÂNIA!

Au izbucnit mii de urale. Mulțimea plângea și se închina.

-Să nu uiți, Dumitrițo, a spus bunica plângând. Azi s-a împlinit visul scump al românilor: MAREA UNIRE!

-Cum aș putea să uit? răspuse fata sărutându-și bunica. Voi spune tuturor, cât voi trăi: am fost și eu la Alba Iulia!

1.Răspunde la întrebările de mai jos :

- a) De ce locuia Dumitrița cu bunica ?
- b) De ce a luat-o bunica si pe Dumitrița la Alba Iulia ?
- c)Ce făceau oamenii în drum spre Alba-Iulia ?

2.Scrie întrebările corespunzătoare răspunsurilor date mai jos :

a)

În mâini și pe piepturi oamenii purtau steaguri tricolore.

b)

Românii doreau să trăiască uniți deoarece vorbeau aceeași limbă, aveau același port, aceleași obiceiuri.

ANEXA III

GHICITORI

Este mândră țara mea

Și se cheamă....

Roșu, galben și albastru

Sunt culorile pe care

El le flutură în zare.

Vultur falnic pe un scut

E simbol pe steag demult.

Era digitală și aplicațiile practice în mediul online
la disciplina Educație tehnologică și aplicații practice

Exemple de bună practică

prof.Cușnir Any Maria

Școala Gimnazială Bucșoiaia -Frasin

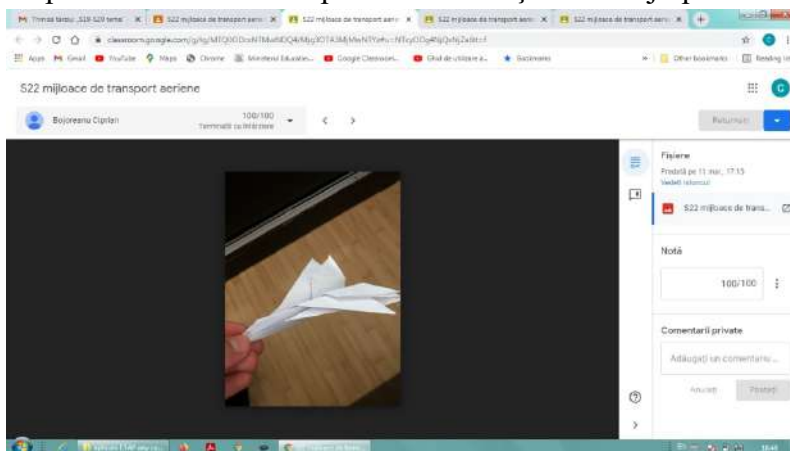
Prin modificarea programei și apariția noului manual,inclusiv schimbarea titlaturii disciplinei în **Educație tehnologică și aplicații practice** ponderea orelor de teorie s-a diminuat și au avut de câștigat orelor de aplicații practice. În perioada fără pandemie, aceste ore, erau foarte asteptate de elevi .Se lucra pe grupe,făceau proiecte,socializau ,de abia așteptau astfel de ore.Lucrul pe echipe era ofertant,competitiv,orele aveau o dinamică și atmosfera era deosebită.Odată cu apariția pandemiei și a trecerii în mediul online a necesitat o altă abordare a orelor,atât a orelor cu predarea online cât și a celor cu aplicații practice.

Învățarea a fost duală ,atât profesorul învăța cum să lucreze pe platformă,cu ce mijloace noi au apărut ,seara câte un webinar și a doua ,a treia zi integram cunoștințele în predare,cât și elevul învăța cum să lucreze online .Și m-am trezit la un moment dat că aveam examene câte 2 pe zi și cred că cel mai mult m-au ajutat grupurile în care m-am înscris ,sfaturile date imediat și care remediau problema apărută în online cu o zi înainte .

Puțini dintre noi aveau abilitățile de lucru ,dar am reușit .Cred că am evoluat în modalitatea mea de abodarare a predării ,a selectării materialelor,conceperea temelor pentru acasă.Ceea ce învățam la cursurile online,webinarii aplicam a doua zi la școală.Eram profesoara care de fiecare dată venea cu ceva nou , altă metodă,alt tip de exercițiu .Prezența a fost foarte bună și temele erau trimise pe classroom săptămânal.Noi aveam doar o singură oră pe săptămână și pentru fiecare oră apărea de exemplu săptămâna S28 titlul ,partea de teorie manual pagina ,fișe de documentare ,ppt si temele le-am conceput niște șabloane ce erau completate genul de aplicații colaborative de ex.deschideam un singur ppt și fiecare elev lucra un slide astfel că la sfârșitul orei aveau un ppt pe clasă și toată clasa lucra .La sfârșitul orei ne uitam împreună la ce am lucrat și acela era momentul nostru.Astfel am cataloage cu fișe tehnologice ,fișe de analize ,cataloage cu lucrările lor practice. Despre lucrările practice acestea au fost o provocare atat pentru mine ,cât și pentru elevi .

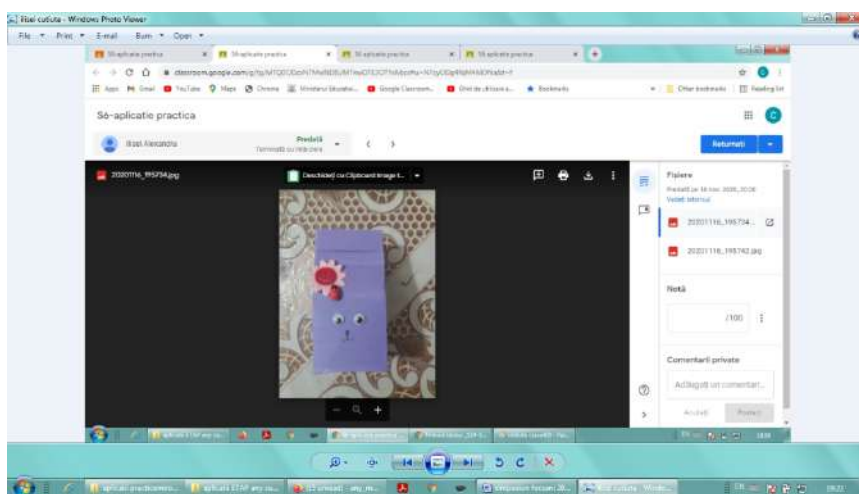
Cum am lucrat ?Bună întrebare ..Cum determini un copil care stă acasă cu bunica ,mămica eventual pisică,câine ,papagal să lucreze și să posteze tema fără să triseze sau să facă copy-paste la ceva căutat pe internet ? La teme in classroom apărea S25 Mijloace de transport aeriene la clasa a VI a de exemplu și faptul că le trebuia 2 coli cartonate A4 rigla,creion și ... la oră online în MEET lucra și doamna și elevii ,fiecare făcea aceeași miscare ..marea majoritate a lucrărilor

au fost tip Origami și apoi erau postate la teme pe S25 și notate .Cred că toate notările au fost făcute online ,fiecare era motivat .Cine nu reușea să facă în timpul unei ore trimitea tema în decursul săptămânii viitoare.Am avut copii ambițioși care refăceau tema și o retrimiteau și nu pot să spun că mi-a displicut . Ceea ce am făcut eu a fost combinație de lucru asincron cu cel sincron,în fiecare săptămână elevul avea parte teoretică și tema deja postată în classroom și la



ore era mai ușor .

F15 -origami



sau

cutiuta clasa VI a

Am lucrat foarte mult și cu toate manualele digitale cred că au apreciat filmulețele și era mult mai ușor să porți o conversație și să tragi concluzii despre subiectul abordat .

În cadrul orelor aplicative care au pus accent pe îmbunătățirea competențelor practice și a nivelului creativității și am urmărit ca :

- ❖ Procesul de învățare să se desfășoare prin alte mijloace de ex.prin joc;
- ❖ Participarea copilului la alegerea activităților și a lucrărilor cam 70%;
- ❖ Organizarea adecvată a ambientului educativ;
- ❖ Flexibilitatea strategiilor de predare-învățare;

- ❖ Stimularea și dezvoltarea stimei de sine, a comunicării interpersonale și a relaționării.

Obiectivele urmărite :

- ❖ Crearea unei motivații optime pentru activitatea din online ;
- ❖ Organizarea unui concurs pe aceeași temă la toate clasele a VI a de ex căsuța din cutia de pantofi și am să exemplific cu pozele lucrărilor;



Taralunga Atanasia 6D

Clasa a VI-a: **Camera ta într-o cutie de pantofi.** Realizează, la orele de ETAP, macheta casei, camerei tale, folosind o cutie de pantofi. Creează, la scară, elementele de decor și de mobilier.



Nichitoi Denisa 6E

- ❖ Activități de educație informală și nonformală care să amelioreze comportamentul de adaptare în online există exerciții de spargere a gheții ,puzzle-uri ,rebusuri online etc;
- ❖ Rezolvarea de probleme cu conținut aplicativ;
- ❖ Implicarea familiei în activitățile desfășurate de școală ;
- ❖ Crearea unor activități compensatorii și recompensatorii stabilind astfel un nivel motivațional ridicat pentru participarea la activitățile online;
- ❖ Activități de dobândire a deprinderilor de viață independentă și autonomie personală,
- ❖ lucruri utile pentru viața cum aprecia o fetiță când a fost întrebată de dna dirigintă ce fac ei la ora de tehnologie?.

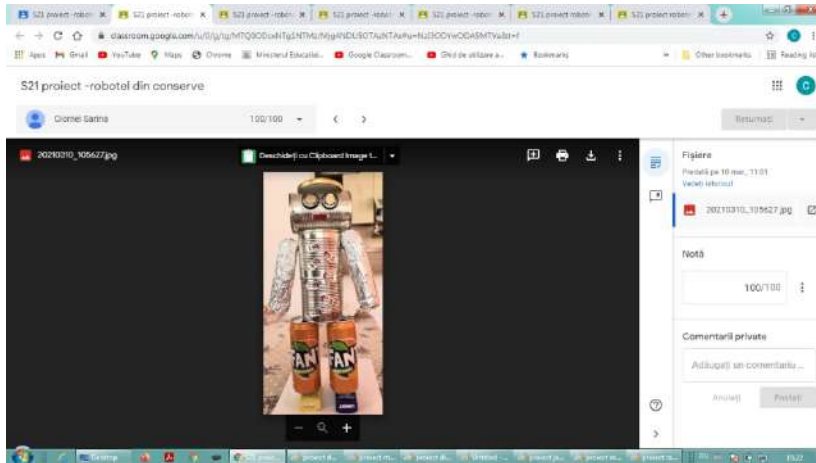
Exercițiile suport de desfășurare a activităților au urmărit:

- ❖ **Aptitudinile și atitudinile copilului**, spontaneitatea și inițiativa (care poate oscila de la opoziție, pasivitate la cooperare, entuziasm);

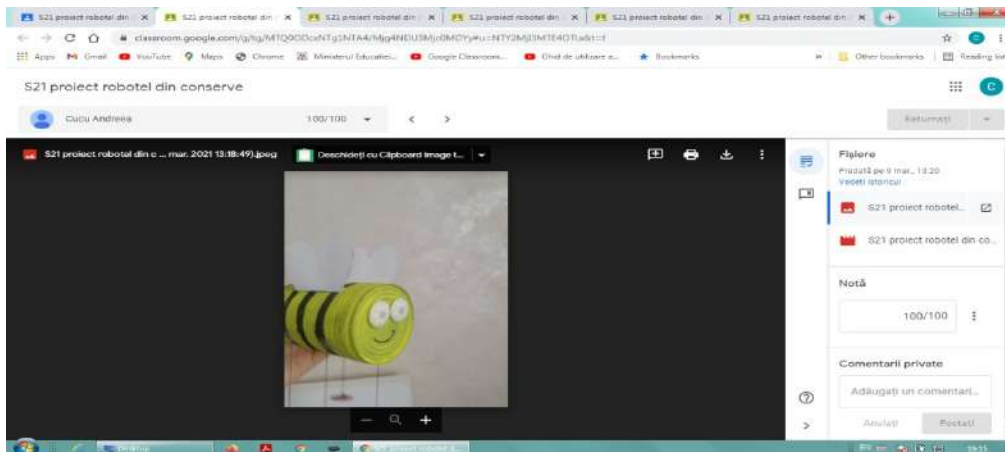
- ❖ **Limbajul, vorbirea** (pronunția și tipul de comunicare verbală);
- ❖ **Maniera de relaționare** (prin formulare de întrebări sau efectiv plictiseală, necooperare, detașare, iritare, tensionare, încordare și care poate ajunge la plăcere, participare, implicare totală, etc.);
- ❖ **Adaptarea la situațiile propuse**, creșterea gradului de cooperare și de atenție;

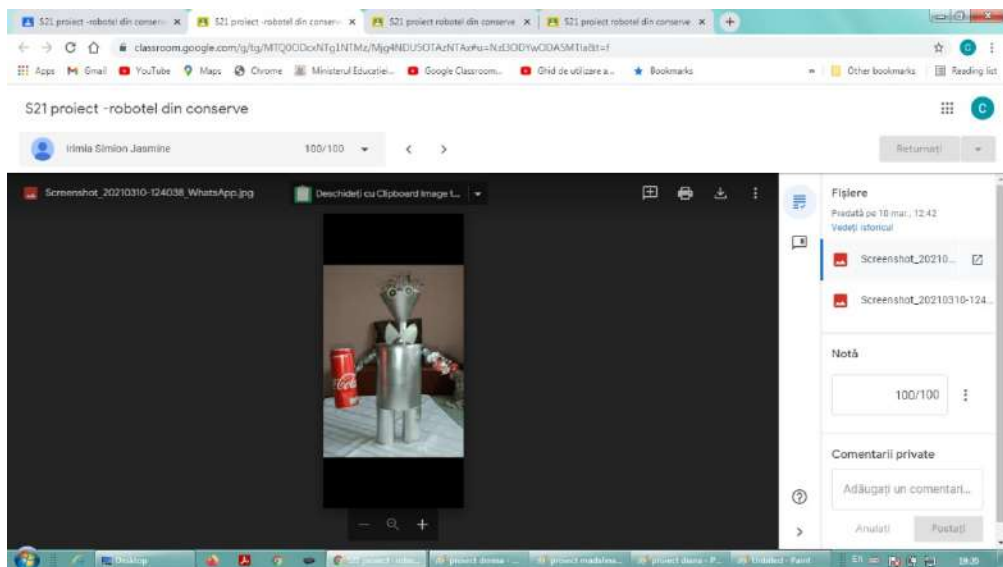
Și acum câteva dovezi online .

Proiect clasa a VII a Robotul din cutii metalice

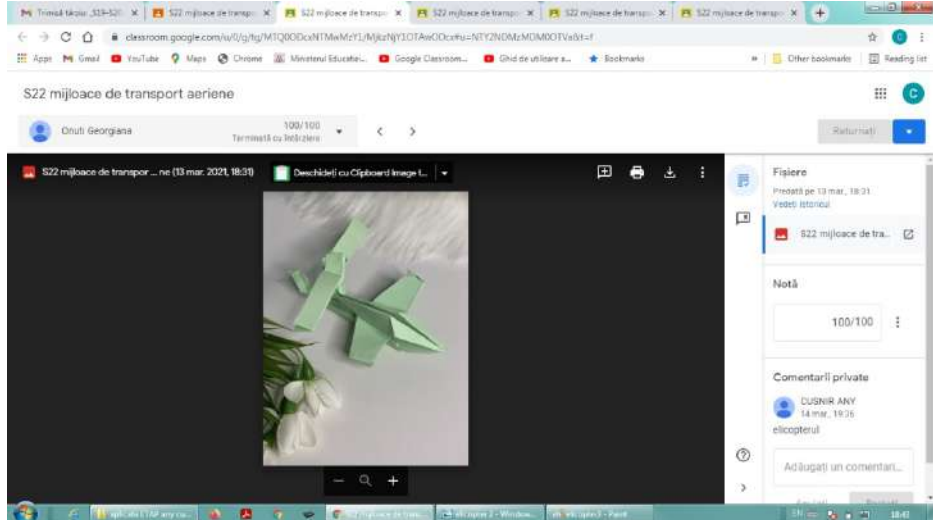


proiect Albinuta din conserve





și cel mai frumos mesaj al primăverii ...a venit online anul acesta origami și ghiocei .



prof.Cușnir Any Maria ,
Școala Gimnazială Bucșoia

PROIECT DIDACTIC

Profesor:

Școala:

Clasa:

Disciplina:

Tema: Comunicarea asertivă

Durata: 1 oră

Competențe: - să se dezvolte abilitățile interpersonale de comunicare în școală, în familie, în grupul de prieteni, în societate;
- să cunoască modalități de comunicare asertivă prin care se pot exprima dezaprobarea față de anumite comportamente și atitudini negative;
- să fie receptivi la nevoile celorlalți și să-și exprime gândurile respectându-i pe ceilalți;
- să valorizeze relațiile interpersonale;
- să cunoască diferența dintre comunicarea pasivă, agresivă, asertivă;
- să se exprime fără a-l leza pe celălalt, direct, deschis, hotărât, cu onestitate, motivându-și gândurile cu claritate, dar fără să se justifice.

Strategii didactice:

- a) **Metode didactice:** conversația, chestionarul, dezbateră, exercițiul,brainstormingul, activitatea pe grupe și individuală, lectura dirijată.
- b) **Mijloace didactice:** coli de hârtie, fișe de lucru, chestionare, markere, tabla digitală.
- c) **Forma de organizare:** frontal, individual, pe grupe.

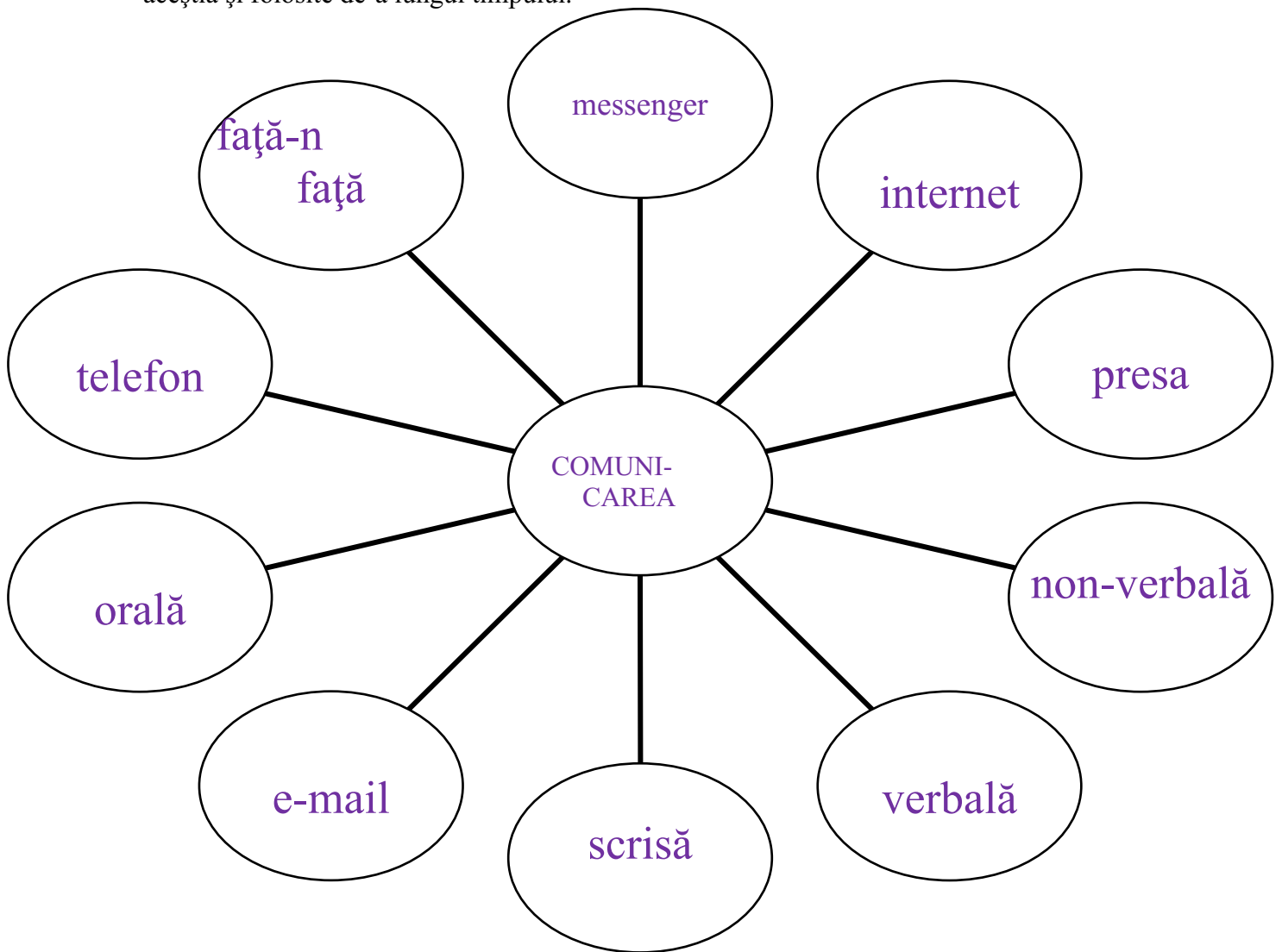
Scenariul propriu-zis

1. Organizarea clasei în vederea desfășurării activității

- notarea absențelor, scurtă informare asupra activităților din săptămâna curentă, scurte comunicări.

2. Captarea atenției (motivarea elevilor)

- făcându-se referiri la ultima comunicare, dirigintele scrie cuvântul COMUNICARE pe tablă, plasându-l într-un cerc, chestionându-i pe elevi în privința tipurilor de comunicare cunoscute de aceștia și folosite de-a lungul timpului.



3. Anunțarea temei și a obiectivelor

1. Evidențierea unor principii de comunicare interumană.
2. Cunoașterea diferențelor dintre comunicarea pasivă, agresivă, asertivă.
3. Stabilirea gradului de asertivitate propriu.
4. Dezvoltarea abilităților de comunicare asertivă.

4. Desfășurarea activității

- elevilor li se cere să definească actul comunicării și să evidențieze anumite modalități prin care aceasta să fie una autentică și constructivă (cu exemplificații);
- apoi le distribuie fișe de lucru pe care sunt notate anumite caracteristici ale celor trei tipuri de comunicare, cu exemplificări orale.

Pasivul

- nu își exprimă emoțiile, nevoile și drepturile;
- nevoile celorlalți îi par mai importante, în detrimentul propriilor nevoi;
- consideră că nu are nimic important de spus, iar ceilalți eu întotdeauna dreptate;
- se teme să spună ceea ce gândește, pentru a nu fi luat în râs, batjocorit.

Asertiv

- își exprimă emoțiile, nevoile, drepturile și opiniile cu respect pentru ceilalți;
- este onest, direct în afirmații;
- își cunoaște drepturile, și le susține deschis;
- respectă drepturile celorlalți și nu le încalcă;
- acceptă și oferă complimente;
- face referire la comportamentul neadecvat al celorlalți, printr-o remarcă pozitivă;
- insistă pe consecințele negative ale comportamentului celorlalți asupra propriei persoane.

Agresivul

- își exprimă emoțiile, nevoile, drepturile și opiniile, fără a-i respecta pe ceilalți;
- este furios, amenințător, agresiv, violent;
- nevoile personale sunt mai importante, ignorându-le pe ale celorlalți
- ideile personale contează cel mai mult.

- și se aplică elevilor chestionarul: "Sunt o persoană asertivă?", se face interpretarea răspunsurilor, precizându-se că asertivitatea trebuie să devină un scop în sine și că este o abilitate care se poate dezvolta în timp, respectând anumite cerințe. Acestea sunt expuse pe tabla digitală (vezi material "Ca să devii asertiv"). Se lansează comentarii, se exprimă păreri vis-a-vis de felul în care se poate dezvolta asertivitatea.

5. Asigurarea feed-backului

- se împarte clasa pe trei grupe, elevii trebuind să conceapă, în scris, alternative de comunicare asertivă, pornind de la următoarele situații:

grupa I = un coleg de clasă vorbește vulgar, necivilizat cu o altă colegă;

grupa II = un elev vrea să chiulească de la ore. Colegul său de bancă îi surprinde intenția.

grupa III = un elev care este surprins copiind la un test de către un altul, acesta din urmă întorcând furtul.

- dirigintele precizează ca în elaborarea dialogurilor să se țină cont de faptul că emoțiile și sentimentele să fie exprimate cu eleganță și rafinement, fără jigniri și acuze directe, ofensatoare. Se recomandă ca situația negativă să fie redată clar, coerent, să fie evidențiate consecințele negative ale comportamentului negativ al celuilalt asupra aceluia care vorbește, etc. Să se respecte, de asemenea, în tehnica adresării strategia comunicării asertive.

- la final se citesc replicile, se fac anumite observații, comentarii, corijări (dacă este cazul), dirigintele recomandând elevilor și să-l folosească, la concret, în viața de zi cu zi.

Ca sa devii aserviv(ă)...

- dezvoltă-ți stima de sine;
- câștigă respectul celorlalți;
- îmbunătățește-ți abilitatea de comunicare;
- îmbunătățește-ți abilitatea de a lua decizii;
- fii onest(ă) și direct(ă) în privința emoțiilor, nevoilor, convingerilor tale;
- exprimă-te ferm și direct, fără ezitări sau scuze;
- fii rezonabil(ă) la cererile pe care le ai;
- învață să spui NU la cerințele nereznabile pentru tine ale celorlalți;
- fii onest(ă) atunci când oferi sau primești feed-back;
- recunoaște și respectă drepturile celor din jurul tău;
- folosește un ton adecvat al vocii;
- fii atent(ă) la postura corpului tău;
- menține contactul vizual cu interlocutorii;
- folosește prenumele "eu" atunci când vorbești despre tine;
- încurajează-i pe ceilalți să-ți vorbească direct și clar;
- fii propriul tău șef.

Chestionar

Sunt o persoană asertivă?

Citește cu atenție situațiile prezentate mai jos și, în funcție de cât de confortabil te simți în fiecare caz, îți acorzi urmatorul punctaj: 1 (pentru inconfortabil), 2 (rezonabil), 3 (foarte confortabil).

Nr. Crt.	Situatia	1	2	3
01.	Vorbești tare și pui întrebări în clasă.			
02.	Atunci când te întrerupe cineva, îți exprimi dezacordul.			
03.	Îți exprimi opiniile în fața persoanelor cu autoritate.			
04.	Intri sau ieși dintr-o încăpere plină de oameni.			
05.	Vorbești în fața unui grup.			
06.	Menții contactul vizual în timpul unei conversații.			
07.	Îți folosești autoritatea fără să te consideri nepoliticos sau agresiv.			
08.	Soliciți din nou când nu ai primit ceva ce ai cerut.			
09.	Deși cineva așteaptă să te scuzi, nu o faci pentru că simți că tu ai dreptate.			
10.	Ceri să ți se înapoieze ceva ce ai împrumutat, fără să te scuzi.			
11.	Primești un compliment și spui ceva prin care ești de acord.			
12.	Accepți o respingere.			
13.	Nu ai obținut o aprobare de la o persoană importantă pentru tine.			
14.	Discuți deschis cu o persoană care te critică.			
15.	Îi spui cuiva că ceea ce a făcut te deranjează.			
16.	Refuzi să faci ce ți se cere atunci când nu dorești.			
17.	Refuzi o cerere de întâlnire cu cineva.			
18.	Îți exprimi nemulțumirea când crezi că cineva încearcă să te convingă de ceva cu care tu nu ești de acord.			
19.	Îți exprimi supărarea când te supără ceva.			
20.	Contrazici pe cineva.			
21.	Răspunzi cu umor atunci când cineva încearcă să te puna la punct.			
22.	Faci glume pe seama greșelilor pe care le-ai făcut.			
TOTAL				

<26 = lipsa de asertivitate poate fi o sursă de stres în viața dumneavoastră

26 - 35 = îmbunătățirea abilităților de comunicare asertivă

36 - 45 = asertivitate medie

46 - 55 = aproape de a deveni asertiv

>55 = persoană foarte asertivă

Provocări și soluții în educația digitală

Școala Gimnazială Mihail Sadoveanu, Galați

Profesor învățământ primar, Dascălu Silvia

Educația digitală a devenit esențială în procesul de învățare modern, însă aceasta vine la pachet cu numeroase provocări. De la accesul la tehnologie până la adaptarea metodelor de predare, fiecare aspect necesită soluții bine gândite pentru a asigura eficiența și echitatea sistemului educațional digital.

1. Provocări în educația digitală:

1.1. Inegalitatea accesului la tehnologie

- Mulți elevi și profesori nu au acces la dispozitive adecvate sau la o conexiune stabilă la internet.
- Diferențele dintre mediul urban și cel rural accentuează decalajul digital.

1.2. Lipsa competențelor digitale

- Mulți profesori nu sunt instruiți să folosească eficient platformele educaționale.
- Elevii pot întâmpina dificultăți în utilizarea tehnologiei pentru învățare, mai ales cei din învățământul primar.

1.3. Scăderea motivației și implicării elevilor

- Predarea online poate deveni monotona, iar lipsa interacțiunii directe duce la dezinteres.
- Distragerile de acasă (rețele sociale, jocuri) afectează concentrarea.

1.4. Probleme legate de sănătatea fizică și mentală

- Expunerea prelungită la ecrane poate duce la probleme de vedere și oboseală mentală.
- Izolarea socială afectează sănătatea emoțională a elevilor.

1.5. Dificultăți în evaluare și prevenirea fraudelor

- Evaluarea online poate fi afectată de copiere sau de lipsa unei supravegheri eficiente.
- Examinările standardizate devin dificil de implementat în format digital.

1.6. Securitatea datelor și riscurile cibernetice

- Elevii și profesorii sunt expuși riscurilor de hacking, phishing și colectare neautorizată a datelor.

- Platformele online nu sunt întotdeauna bine securizate, punând în pericol confidențialitatea utilizatorilor.

1.7. Adaptarea curriculumului la format digital

- Materialele tradiționale trebuie transformate în conținut digital interactiv.
- Profesorii au nevoie de timp și resurse pentru a adapta lecțiile la noile formate.

2. Soluții pentru îmbunătățirea educației digitale:

2.1. Creșterea accesului la tehnologie

- Investiții guvernamentale și parteneriate cu companii private pentru dotarea școlilor și a elevilor cu dispozitive și internet gratuit.
- Crearea unor centre comunitare de învățare digitală pentru elevii fără acces la tehnologie acasă.

2.2. Formare continuă pentru profesori și elevi

- Organizarea de cursuri periodice pentru profesori, axate pe utilizarea tehnologiei în predare.
- Introducerea educației digitale ca disciplină în școli pentru a dezvolta competențele elevilor.

2.3. Metode inovatoare de predare și implicare a elevilor

- Folosirea jocurilor educaționale, simulărilor virtuale și realității augmentate pentru a face lecțiile mai captivante.
- Învățarea bazată pe proiecte și colaborarea în echipe online pentru a stimula creativitatea și gândirea critică.

2.4. Protecția sănătății elevilor

- Pauze regulate și exerciții pentru reducerea oboselii ochilor.
- Echilibrarea învățării digitale cu activități offline pentru a evita izolarea socială.

2.5. Îmbunătățirea evaluării digitale

- Utilizarea testelor adaptive, care se ajustează automat în funcție de nivelul elevului.
- Introducerea portofoliilor digitale și a proiectelor practice în evaluare.
- Sisteme avansate de proctoring pentru prevenirea fraudelor la examene.

2.6. Creșterea securității cibernetice

- Implementarea unor politici stricte de protecție a datelor și instruirea utilizatorilor despre riscurile online.

- Folosirea platformelor sigure și verificate pentru educația digitală.

2.7. Adaptarea curriculumului la format digital

- Crearea de manuale interactive și lecții video pentru o învățare mai eficientă.
- Colaborarea cu experți în tehnologie educațională pentru a dezvolta conținut digital de calitate.

Educația digitală are un potențial imens, dar pentru a fi eficientă, trebuie să depășim provocările tehnologice, sociale și pedagogice. Soluțiile trebuie să fie flexibile și accesibile, astfel încât să ofere fiecărui elev șanse egale la educație.

Bibliografie:

<https://edict.ro/provocari-si-solutii-in-educatia-digitala/>

<https://oradenet.ro/resurse/>

ÎMPREUNĂ SPRE SUCCES ÎN ONLINE (proiect)

Prof. DIACONU MIHAELA/Liceul de Arte Margareta Sterian Buzau

Numele unității de învățământ care aplică	LICEUL DE ARTA „MARGARETA STERIAN”BUZAU
Adresa completă	STR. BUCEGI, NR. 6, BUZAU, CP 120208
Nr. de telefon/fax	0238720012 /
Adresă poștă electronică/Pagină de Internet	http://liceuldeartebuzau.ro/

PERSOANĂ DE CONTACT

Nume, Prenume	DIACONU MIHAELA
Funcția	PROFESOR ÎNVĂȚĂMÂNT PRIMAR
Adresa completă	Buzău ,
Nr. de telefon/fax	
Adresă poștă electronică	

B. INFORMAȚII DESPRE PROIECT

B.1. Titlul proiectului	<u>ÎMPREUNĂ SPRE SUCCES, ÎN ONLINE</u>
-------------------------	----------------------------------------

B.2. Categoria în care se încadrează proiectul: (bifați categoria în care se încadrează proiectul dumneavoastră)	A. Proiecte care sprijină îmbunătățirea calității educației prin formarea competențelor școlare și oferirea de oportunități de obținere a performanțelor școlare de către copiii în mediul online <input checked="" type="checkbox"/>
	B. Proiecte care sprijină ameliorarea decalajului existent la nivelul accesului informației și la metodele moderne de predare-învățare <input type="checkbox"/>
	C. Proiecte care sprijină îmbunătățirea procesului de predare învățare prin activități extracurriculare <input type="checkbox"/>
	D. Proiecte care sprijină integrarea școlară și profesională a copiilor/tinerilor cu cerințe educaționale speciale și a celor din sistemul de protecție socială <input type="checkbox"/>

B.3. Durata proiectului: (durata se va exprima în număr de luni)	Nr. luni: 2 ANI (24 luni)
---------------------------------------------------------------------	----------------------------

C. REZUMATUL PROIECTULUI

Obiectivul general al proiectului:

Creșterea calitativă a învățământului preuniversitar prin sincronizarea metodelor de învățare – evaluare adaptate la cerințele actuale ale societății aflată în plin proces de schimbare pentru obținerea performanțelor școlare, în mediul online.

Activitățile propuse:

1. Popularizarea proiectului
2. Cum ne pregătim pentru concursurile din online?(activitate comuna, părinți-copii-sesiune Zoom de informare)
3. Lumea din computer / Realizarea de subiecte pentru concursuri, tip grila
4. Participare la pregătire suplimentară pentru realizarea de performanțe;
5. Inscrierea la competiții școlare/artistice online
6. Expoziție fotografică și de compoziții plastice-*Activitățile noastre*
7. Realizarea unei reviste școlare online a clasei
8. Obținerea de performanțe școlare
9. Diseminarea rezultatelor

Rezultate așteptate:

- participarea unui număr cât mai mare de elevi la competiții școlare în mediul online
- realizarea expoziției foto și cu creații plastice privind activitățile din proiect
- portofoliul final al proiectului
- realizarea unei reviste/cărți școlare (Cu ajutorul aplicației Story Jumper)
- obținerea performanțelor școlare în diverse arii curriculare

Indicatori și modalități de monitorizare și evaluare ale rezultatelor proiectului:

- indicatori calitativi:
 - număr de participanți prezenți / număr de participanți premiați ...
 - impactul proiectului asupra numărului de elevi implicați în lucrul din mediul online
 - număr de participanți prezenți / număr de participanți documentați ...
- indicatori cantitativi:
 - la proiect vor participa toți elevii clasei și cel puțin 75% din părinții acestora
 - publicarea fișelor tip grila pe diverse site-uri
- modalități de monitorizare și evaluare:
 - chestionare
 - fișe de feedback
 - interviuri
 - discuții
 - alcătuirea unui portofoliu care va reda aspecte ale activităților desfășurate de-a lungul celor 2 ANI

D. PREZENTAREA PROIECTULUI

D.1. Descrieți obiectivul general al proiectului. Precizați ținta strategică din care derivă obiectivul general al proiectului

Creșterea calitativă a învățământului primar prin sincronizarea metodelor de învățare – evaluare adaptate la cerințele actuale ale societății aflate în plin proces de schimbare concretizate cu obținerea performanțelor școlare la diverse arii curriculare

Ținta strategică a Planului de Dezvoltare Școlară

Realizarea unui climat competitiv optim de desfășurare a activităților în mediul online.

D.2. Descrieți obiectivele specifice ale proiectului

Informarea despre țintele activităților școlare: participarea la concursuri și obținerea performanțelor. Formarea deprinderilor de utilizare a metodelor și tehnicilor de lucru moderne, ameliorative, competitive. Identificarea modalităților de lucru în online, de realizare a progresului școlar.

Proiectarea activităților didactice și a situațiilor de învățare care să favorizeze obținerea performanțelor școlare

D.3. Descrieți grupul țintă cărui i se adresează proiectul

Grupul țintă este alcătuit din elevii din clasa a II a B în număr de 27

Beneficiari direcți:

- elevii clasei a II a B
- cadrele didactice care predau la clasă, prof. Diaconu Mihaela

Beneficiari indirecți:

- părinții elevilor, comunitatea

D.4. Descrieți activitățile utilizând pentru fiecare activitate fișa de mai jos

Activitatea nr. 1

Titlul activității: Popularizarea proiectului

Tipul activității: organizare și desfășurare

Data/perioada de desfășurare: luna OCTOMBRIE

Locul desfășurării: Liceul de Arte „M.Sterian” Buzău

Număr de participanți: (elevi, cadre didactice, părinți,): 26 elevi, părinți, profesorii care predau la clasă) – **activitatea va fi desfășurată în două serii, conform normelor stării pandemice actuale**

Responsabil: prof. inv. primar, Diaconu Mihaela

Beneficiari: elevii clasei a II a B, personalul didactic al școlii, părinții elevilor

Mijloace: laptop, videoprojector, flipchart, aparat foto digital, acumulatori, cablu descărcare date, imprimantă multifuncțională, consumabile (1 top hârtie foto color A4, 2 topuri hârtie albă copiator A4, 1 top hârtie A3, 1 rezervă hârtie flipchart, 1 cartuș toner color, 1 cartuș toner negru, 1 top hârtie foto imprimantă, 3 mape plastic)

Modalități de evaluare: interviu, chestionare de feedback

Descrieți pe scurt activitatea:

Popularizarea proiectului se va desfășura prin:

- dialog cu elevii clasei a II a B, privind obiectivele și activitățile propuse în cadrul proiectului,
- informarea părinților elevilor și a cadrelor didactice din școală care predau la clasă, privind scopul proiectului

D.4. Descrieți activitățile utilizând pentru fiecare activitate fișa de mai jos

Activitatea nr. 2

Titlul activității: Cum ne pregătim pentru concursurile online? (activitate comună, părinți-copii)

Tipul activității: organizare, desfășurare și evaluare

Data/perioada de desfășurare: luna NOIEMBRIE-DECEMBRIE

Locul desfășurării: Liceul de Arte „M.Sterian” Buzău

Număr de participanți: (elevi, cadre didactice, părinți,):27 elevi, părinții, , profesorii care predau la clasă) -2 sesiuni

Responsabil: prof. inv. primar, Diaconu Mihaela

Beneficiari: elevii clasei a II a, personalul didactic al școlii, părinții elevilor

Mijloace: laptop, videoproiector, flipchart, aparat foto digital, acumulatori, cablu descarcare date, imprimantă multifuncțională, consumabile (1 top hârtie foto color A4, 2 topuri hârtie albă copiator A4, 1 top hârtie A3, 1 rezervă hârtie flipchart, 1 cartuș toner color, 1 cartuș toner negru, 1 top hârtie foto imprimantă)

Modalități de evaluare:interviu, chestionare,portofoliu cu materiale didactice utilizate și rezultatele care se vor obține-diplome școlare

Descrieți pe scurt activitatea:

Scopul acestei activități este :

- de a îndruma elevii la înscrierea unor concursuri școlare desfășurate online,
- de a înțelege importanța acestor concursuri școlare,
- de a primi sprijinul părinților în pregătirea pentru concursuri
- formarea deprinderilor de a lucra în echipe virtuale, individual

Activitatea va cuprinde mai multe etape :

- înștiințarea părinților despre participarea copiilor la unele concursuri școlare și sprijinul acordat de către aceștia în pregătirea lor
- studierea programelor concursurilor școlare ,elaborarea metodelor activ – participative, aprofundarea cunoștințelor specifice activității, întocmirea unui program de lucru;
- webinarii cu elevii

D.4. Descrieți activitățile utilizând pentru fiecare activitate fișa de mai jos

Activitatea nr. 3

Titlul activității: Lumea din computer / Realizarea de teste grilă pentru concursuri școlare și tehnoredactarea lor de către elevi/ teste online de evaluare

Tipul activității: organizare , desfășurare și evaluare

Data/perioada de desfășurare: luna IANUARIE

Locul desfășurării: Liceul de Arte „M.Sterian”Buzau

Număr de participanți: (elevi, cadre didactice):27 elevi, părinții, , profesorii care predau la clasă) – 2 sesiuni online

Responsabil: prof. inv. primar, Diaconu Mihaela

Beneficiari: elevii clasei a II a B, personalul didactic al școlii, părinții elevilor

Mijloace: laptop, videoproiector, flipchart, aparat foto digital, acumulatori, cablu descarcare date, imprimantă multifuncțională, consumabile (1 top hârtie foto color A4, 2 topuri hârtie albă copiator A4, 1 top hârtie A3, 1 rezervă hârtie flipchart, 1 cartuș toner color, 1 cartuș toner negru, 1 top hârtie foto imprimantă, mape plastic

Modalități de evaluare:interviu cu ajutorul aplicațiilor Chatter Kid, chestionare Google forms,portofoliu cu materiale didactice utilizate

Descrieți pe scurt activitatea:

Participanții vor asimila principalele noțiuni în accesarea internetului, în crearea unui mediu securizat online și în utilizarea diverselor aplicații .Se vor crea și tehnoredacta de către elevi teste -grila ce vor fi puse și la dispoziția elevilor de la clasa paralela.

D.4. Descrieți activitățile utilizând pentru fiecare activitate fișa de mai jos

Activitatea nr. 4

Titlul activității: Participarea la pregătirea suplimentară pentru realizarea de performanțe

Tipul activității: organizare, desfășurare, evaluare

Data/perioada de desfășurare: OCTOMBRIE -IUNIE

Locul desfășurării: Liceul de Arte „M.Sterian”Buzau

Număr de participanți: (elevi, cadre didactice):26 elevi, părinții, , profesorii care predau la clasă)

Responsabil: prof. inv. primar, Diaconu Mihaela

Beneficiari: elevii claselor a II-a A și a II a B, personalul didactic al școlii, părinții elevilor

Mijloace: laptop, videoproiector, flipchart, aparat foto digital, acumulatori, cablu descarcare date, imprimantă multifuncțională, consumabile (1 top hârtie foto color A4, 2 topuri hârtie albă copiator A4, 1 top hârtie A3, 1 rezervă hârtie flipchart, 1 cartuș toner color, 1 cartuș toner negru, 1 top hârtie foto imprimantă, mape plastic

Modalități de evaluare: teste, creații plastice și literare, realizarea unui portofoliu cu informații din activitate și fotografii/prezentarea acestora cu ajutorul aplicațiilor Padlet și Kahoo.

Descrieți pe scurt activitatea:

Participanții care sunt înscriși la concursurile școlare vor avea un program de pregătire suplimentară. Vor lucra exerciții din culegeri diverse, vor participa la concursuri la nivelul diferitelor arii curriculare. Deasemeni, copiii talentați artistic și literar vor participa la diferite concursuri specifice liceului vocational. Toate acestea se vor organiza online, în sistem sincron și asincron pe platformele Adservio și Zoom.

D4.Descrieți activitățile utilizând pentru fiecare activitate fișa de mai jos

Activitatea nr. 5/ 7

Titlul activității: Competiții și concursuri școlare/ Obținerea de performanțe

Tipul activității: organizare, desfășurare, evaluare

Data/perioada de desfășurare: OCTOMBRIE -IUNIE

Locul desfășurării: Liceul de Arte „M.Sterian” Buzău

Număr de participanți: (elevi, cadre didactice):20 elevi, părinții, profesorii care predau la clasă)

Responsabil: prof. inv. primar, Diaconu Mihaela și Coman Daniela

Beneficiari: elevii claselor a II-a A și a II-a B, personalul didactic al școlii, părinții elevilor

Mijloace: laptop, videoproiector, flipchart, aparat foto digital, acumulatori, cablu descarcare date, imprimantă multifuncțională, consumabile (1 top hârtie foto color A4, 2 topuri hârtie albă copiator A4, 1 top hârtie A3, 1 rezervă hârtie flipchart, 1 cartuș toner color, 1 cartuș toner negru, 1 top hârtie foto imprimantă, mape plastic

Modalități de evaluare: teste, creații plastice și literare, realizarea unui portofoliu cu informații din activitate și fotografii

Descrieți pe scurt activitatea:

Participanții care sunt înscriși la concursurile școlare vor avea un program de pregătire suplimentară. Vor lucra exerciții din culegerea Micul matematician, fișele, testele încărcate pe platforma, vor participa la concursuri de matematică (*Lumina Math, Povestile Cangurului, Comper*, etc). Deasemeni, copiii talentați artistic și literar vor participa la diferite concursuri, specifice ariilor curriculare.

D.4. Descrieți activitățile utilizând pentru fiecare activitate fișa de mai jos

Activitatea nr. 6

Titlul activității: Expoziție foto și cu lucrări plastice-activitățile noastre

Tipul activității: ședință de lucru online

Data/perioada de desfășurare: NOIEMBRIE-IUNIE

Locul desfășurării: Liceul de Arte „M.Sterian” Buzău

Număr de participanți: (elevi, cadre didactice):26 elevi, părinții, profesorii care predau la clasă)

Responsabil: prof. inv. primar, Diaconu Mihaela,

Beneficiari: elevii clasei a II-a B, personalul didactic al școlii, părinții elevilor

Mijloace: laptop, videoproiector, flipchart, aparat foto digital, acumulatori, cablu descarcare date, imprimantă multifuncțională, consumabile (1 top hârtie foto color A4, 2 topuri hârtie albă copiator A4, 1 top hârtie A3, 1 rezervă hârtie flipchart, 1 cartuș toner color, 1 cartuș toner negru, 1 top hârtie foto imprimantă, mape plastic

Modalități de evaluare: interviu, realizarea unui portofoliu cu informații din activități și fotografii, afisarea lucrărilor realizate în cadrul activităților anterioare în cadrul unei expoziții, modul de apreciere de către vizitatorii acesteia. (fotografii, creații plastice)

Descrieți pe scurt activitatea:

Lucrările realizate în activitățile anterioare, vor fi popularizate în cadrul unei expoziții online. Participanții vor învăța să își scrie un jurnal al activităților, care să îi reprezinte. Se va crea și un PPT, împreună cu elevii participanți la proiect.

D.4. Descrieți activitățile utilizând pentru fiecare activitate fișa de mai jos

Activitatea nr. 8

Titlul activității: Realizarea unei reviste școlare digitale/carte școlare (cu ajutorul aplicației *Jumper Story*)

Tipul activității: ședință de lucru online Zoom

Data/perioada de desfășurare: APRILIE-MAI

Locul desfășurării: Liceul de Arte „M.Sterian” Buzău/online

Număr de participanți: (elevi, cadre didactice): 26 elevi, părinții, profesorii care predau la clasă

Responsabil: prof. inv. primar, Diaconu Mihaela

Beneficiari: elevii clasei a II-a B, personalul didactic al școlii, părinții elevilor

Mijloace: laptop, videoproiector, flipchart, aparat foto digital, acumulatori, cablu descărcare date, imprimantă multifuncțională, consumabile (1 top hârtie foto color A4, 2 topuri hârtie albă copiator A4, 1 top hârtie A3, 1 rezervă hârtie flipchart, 1 cartuș toner color, 1 cartuș toner negru, 1 top hârtie foto imprimantă, mape plastic

Modalități de evaluare: interviu, realizarea unei reviste școlare în format digital cu informații din activități și fotografii,

Descrieți pe scurt activitatea:

Lucrările realizate în activitățile proiectului și imagini de la activități, vor fi publicate în revista proiectului, revista a clasei. Deasemeni toate creațiile literare vor fi publicate în revista școlii.

D.4. Descrieți activitățile utilizând pentru fiecare activitate fișa de mai jos

Activitatea nr. 9

Titlul activității: Diseminarea rezultatelor

Tipul activității: evaluare finală

Data/perioada de desfășurare: MAI

Locul desfășurării: Liceul de Arte „M.Sterian” Buzău/online

Număr de participanți: (elevi, cadre didactice): 26 elevi, părinții, profesorii care predau la clasă

Responsabil: prof. inv. primar, Diaconu Mihaela

Beneficiari: elevii clasei a II-a B, personalul didactic al școlii, părinții elevilor

Mijloace: laptop, videoproiector, flipchart, aparat foto digital, acumulatori, cablu descărcare date, imprimantă multifuncțională, consumabile (1 top hârtie foto color A4, 2 topuri hârtie albă copiator A4, 1 top hârtie A3, 1 rezervă hârtie flipchart, 1 cartuș toner color, 1 cartuș toner negru, 1 top hârtie foto imprimantă, mape plastic

Modalități de evaluare: interviu, chestionare de feedback, aplicate de echipa de implementare a proiectului, realizarea unui portofoliu digital cu informații din activitate și fotografii

Descrieți pe scurt activitatea:

În raportul final se vor prezenta rezultatele realizării proiectului, concluziile obținute în urma observațiilor asupra activității elevilor, se va analiza efectul implementării proiectului asupra rezultatelor școlare și se propun cele mai eficiente metode de învățare - evaluare. Rezultatele se vor concretiza în articole publicate în revista digitală a proiectului, dar și în publicarea on-line a rezultatelor proiectului urmărindu-se în viitor schimbul de informații referitor la metodele de învățare.

D.5. Descrieți rezultatele așteptate ca urmare a implementării proiectului

Rezultate așteptate:

- portofoliul final al proiectului cuprinzând fotografiile, invitații, afișe, desene, grafice, articole, casete, CD-uri, link-uri

- formarea și dezvoltarea la elevi a abilităților de comunicare și pe internet
- inițierea unor relații de comunicare cu elevii parteneri ai proiectelor educaționale,
- formarea la elevi a deprinderilor de utilizare a metodelor moderne de învățare și în studiul individual online (sincron și asincron)

D.6. Prezentăți modalitatea de monitorizare și de evaluare a rezultatelor proiectului

Monitorizarea activităților va fi realizată prin:

- chestionare de diagnostic pentru a evalua impactul activităților (Google Forms)
- fișe de feed-back, fișe de observare,
- interviuri, discuții cu reprezentanții elevilor dar și cu elevii cu rezultate mediocre la învățatură,
- alcătuirea unui portofoliu digital care va reda aspecte ale activităților desfășurate de-a lungul celor 10 luni,
- prin contactul permanent cu participanții la proiect.

D.7. Arătați care sunt beneficiarii direcți și indirecți ai proiectului

Beneficiari direcți:

- a) elevii clasei a II a B ai Liceului de Artă „Margareta Sterian” Buzău
- b) cadrele didactice

Beneficiari indirecți:

- b) părinții elevilor
- c) elevii clasei partenere – clasa a II a A
- d) cadrele didactice ale claselor implicate

D.8. Descrieți impactul estimat al implementării proiectului asupra grupului țintă (elevi, cadre didactice, autorități locale, comunitatea locală etc), asupra școlii și asupra partenerilor

Implementarea constantă a metodelor moderne de învățare se va concretiza în:

- formarea abilităților de comunicare în mediul virtual, în condiții de siguranță
- îmbunătățirea relațiilor interpersonale, necesare nu numai pe timpul școlii, dar și după absolvire:
- implicarea părinților în activitățile derulate
- încheierea spiritului de echipă la elevi, chiar în clasele virtuale formate
- formarea capacității de analiză și de gândire critică la elevi
- se pun bazele unor comportamente ce denotă participarea activă (elevul e activ, răspunde la întrebări, ia parte la activități); gândirea creativă (elevul are propriile sale sugestii, propune noi interpretări); învățarea aplicată (elevul devine capabil să aplice o strategie de învățare într-o anumită instanță de învățare); construirea cunoștințelor (în loc să fie pasiv, elevul îndeplinește sarcini care îl vor conduce la înțelegere).
- elevii lucrează productiv unii cu alții în mediul online, își dezvoltă abilități de colaborare și ajutor reciproc
- popularizarea în rândul elevilor și profesorilor a eficienței metodelor moderne de predare – învățare în mediul virtual

D.9. Arătați cum veți asigura continuitatea după încheierea proiectului

Rezultatele obținute în urma aplicării acestui proiect vor fi folosite în descoperirea unor modalități și mai eficiente de învățare – predare – evaluare care să fie folosite pentru optimizarea sistemului de învățământ, adaptate condițiilor actuale

- participarea unui număr cât mai mare de elevi la competiții școlare online;
- realizarea unei reviste digitale a clasei
- portofoliul digital final al proiectului
- obținerea performanțelor școlare în diverse arii curriculare
- elevii vor fi încurajați în folosirea tuturor resurselor în cadrul procesului de învățare

Resurse și instrumente digitale aplicabile în învățământul primar

Prof. Dieac Ioana,

Liceul Teoretic „Comandor Alexandru Cătuneanu” Lunca Cetățuiei

Utilizarea resurselor și instrumentelor digitale în învățământul primar poate transforma procesul educațional, făcându-l mai interactiv și mai adaptat nevoilor elevilor. Tehnologiile moderne sprijină predarea și învățarea prin metode inovatoare care stimulează curiozitatea și implicarea activă a copiilor. Aplicațiile, instrumentele sau platformele educaționale sunt o modalitate excelentă de a completa învățarea tradițională la clasă, oferind atât resurse și conținut digital pentru elevi și studenți, cât și spații virtuale pentru realizarea de activități educative diverse. Aceste aplicații, instrumente și platforme includ adesea caracteristici precum conținut interactiv, chestionare și jocuri, îndrumare și mentorat virtual și combinații ale acestora – parcursuri de învățare personalizate. Pot fi folosite pentru a ajuta elevii să învețe, să-și dezvolte abilități, să-și formeze atitudini – de la matematică și științe (STEM) până la arte și științe sociale. În plus, multe dintre aceste aplicații, instrumente și platforme includ funcții de consemnare a rezultatelor și analiză, care le permit cadrelor didactice să monitorizeze progresul elevilor/ studenților și să măsoare eficacitatea intervențiilor educative. În acest sens, propun mai jos o serie de resurse și instrumente digitale ce pot fi integrate cu succes în procesul educațional:

- Digitaliada - este o platformă cu resurse educaționale digitale create de cadre didactice într-un cadru și cu proceduri bine stabilite. Conține exerciții, teste, tutoriale video și ghiduri. Secțiunea Învățare și testare online este structurată pe patru niveluri de acces, fiind dedicată atât directorilor, cadrelor didactice din toată țara, indiferent de materia predată, cât și părinților și elevilor. (disponibilă la <https://www.platformadigitaliada.ro/dashboard>)
- Nearpod - platformă online de creare de prezentări/ suport vizual, asemănătoare cu PowerPoint, însă cu elemente mai atractive. De asemenea, poate fi creată o bibliotecă unde prezentările să fie păstrate, iar elevii sau utilizatorii pot adăuga comentarii la sfârșitul prezentării. (Disponibilă la [Nearpod: You'll wonder how you taught without it](#))
- DigitalEdu - bază de date cu resursele educaționale în format digital create de cadre didactice, organizate pe discipline și ani de studiu. Conține linkuri la peste 7000 de

teste, fișe de lucru, jocuri didactice, filme și simulări (disponibilă la <https://digitaledu.ro/resurse-educationale-deschise/>)

- Școala Intuitext - conține animații, experimente, jocuri educaționale și teste adaptate pentru ciclul primar. Accesul este gratuit pentru cadrele didactice și pentru elevi. (disponibilă la <https://www.scoalaintuitext.ro/>)
- EdPuzzle - platformă web interesantă pentru a crea videoclipuri cu întrebări (în timp ce rulează un videoclip, acesta se oprește pentru a rula întrebarea. (disponibilă la <https://edpuzzle.com/discover>)
- Clarisketch - site web util în editarea unei fotografii sau imagini (disponibil la clarisketch.com)
- Padlet - platformă educațională cu interfață prietenoasă prin intermediul căreia se pot împărtăși informații, documente, videoclipuri etc. (disponibil la [Padlet: Beauty will save the work](#))
- SELFIE TOOL - un instrument gratuit conceput pentru a ajuta școlile să integreze tehnologiile digitale în predare, învățare și evaluare. (Disponibil la [SELFIE | European Education Area \(europa.eu\)](http://SELFIE-European Education Area (europa.eu)))
- Genially - instrument online care poate fi utilizat în crearea de conținuturi, materiale interactive de învățare precum mind-maps, imagini interactive, evaluări, prezentări etc. (disponibil la <https://genially.com/>)
- Coggle - site web care poate fi utilizat în realizarea de hărți mentale (disponibil la [Simple Collaborative Mind Maps & Flow Charts – Coggle](#))
- Spolin Games Online - platformă cu exemple de jocuri de grup/ interacțiune/ colaborare, bazate pe învățarea experiențială (disponibilă la spolingamesonline.org)
- PhEt - platformă educațională care cuprinde simulări interactive pentru matematică, fizică, chimie, biologie, științe ale Pământului. Sunt gratuite, publice (nu necesită autentificare din partea elevilor). Sunt validate științific de o echipă de la Universitatea din Colorado. (disponibilă la <https://phet.colorado.edu/>)
- RoomRecess - platformă cu peste 150 de jocuri educative gratuite (disponibilă la roomrecess.com)
- Prodigy - platformă de învățare a matematicii, bazată pe jocuri, destinată expres copiilor din clasele primare (disponibilă la prodigygame.com)
- Educandy - aplicație pentru crearea de jocuri educative interactive (disponibilă la educandy.com)

- Doodle3D - aplicație cu ajutorul căreia putem converti desenele tradiționale în imagini 3D (disponibilă la dooodlerd.com)
- Jigsaw - aplicație pentru crearea de puzzle-uri (disponibilă la jigsawplanet.com)
- Puzzlemaker - aplicație pentru crearea de puzzle-uri, dar și careuri, rebusuri, criptograme, labirinturi (disponibilă la puzzlemaker.discoveryeducation.com)
- Kahoot! - aplicație utilizată în crearea de chestionare și teste (disponibilă la <https://kahoot.com/company/>)
- LearningApps - aplicație prin intermediul căreia poți realiza exerciții, jocuri, teste interactive și atractive (disponibilă la <https://learningapps.org/>)
- Canva - instrument de design grafic (disponibil la <https://www.canva.com/>)
- Eduboom - platformă educațională cu lecții video interactive și ușor de înțeles (disponibilă la <https://eduboom.ro/misiunea>)
- eTwinning - Platforma europeană eTwinning, susținută de Comisia Europeană, cu peste 1 milion de profesori. Prin eTwinning, cadrele didactice pot proiecta și desfășura proiecte educaționale în parteneriat, între mai multe clase din școli europene. Pot fi proiecte pe discipline de studiu sau transdisciplinare. Înscrierea unui proiect se face din Desktopul eTwinning, prin accesarea platformei din contul personal (disponibilă la <https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning>)

Acestea sunt doar câteva dintre multiplele resurse și instrumente digitale ce pot fi utilizate în învățământul primar. Implementarea acestor soluții pot îmbunătăți semnificativ experiența de învățare a elevilor doar dacă noi, cadrele didactice, le utilizăm cu simț de răspundere și le adaptăm la specificul fiecărei clase și discipline.

FORMAREA ELEVILOR PRIN PARTICIPAREA LA PROIECTUL " ERASMUS +, INSTRUIRE PENTRU VIITOR! "

Prof. Doroșan Manuela, Liceul Tehnologic "Mihai Viteazu" Vulcan

Proiectele europene aduc noi cunoștințe, abilități, schimb de idei, transfer de practici creative, acces la noi materiale didactice, practica și perfecționarea limbilor străine într-un context real.

Școala are misiunea de a permite fiecărui elev să crească, să-și dezvolte spiritul, inteligența, sensibilitatea, creativitatea; să permită copiilor să învețe să trăiască împreună, unii cu alții, cu persoane diferite, să-și poată ocupa progresiv locul în societate, să poată deveni cetățeni activi.

Calitatea educației este dată de o transformare inovatoare, căutându-se în permanență o diversificare a funcțiilor școlii în scopul dezvoltării acesteia ca centru de resurse pentru elevi și părinți, dar și pentru ceilalți membri ai comunității. Proiectele Erasmus au ca scop îmbunătățirea calității și consolidarea dimensiunii europene în educație, încurajarea învățării limbilor străine și a cooperării transnaționale, promovarea conștiinței interculturale și a inovației în ceea ce privește metodele pedagogice și tehnicile informaționale.

Aproximativ 65% dintre copiii care intră astăzi în școală vor trebui să lucreze în tipuri de locuri de muncă complet noi care încă nu există. Într-un astfel de peisaj de schimbare rapidă, capacitatea de a anticipa și de a pregăti tinerii pentru cerințele viitoare de competențe, reprezintă o provocare și o problemă atât pentru sistemele de educație și formare de la nivel național și internațional, cât și pentru întreprinderi și indivizi. Anticiparea și pregătirea pentru tranziția actuală este o necesitate critică. Una dintre modalitățile de adresare a acestei necesități constă în stimularea și consolidarea parteneriatelor între instituții furnizoare de educație și formare, angajați și angajatori, pentru a gestiona mai bine impactul transformativ al celei de-a patra revoluții industriale asupra ocupării forței de muncă, competențelor și educației

La sfârșitul semestrului II al anului școlar 2018-2019, două grupe de elevi (14 elevi-calificare Tehnician transporturi) de la Liceul Tehnologic "Mihai Viteazu" Vulcan au participat în cadrul proiectului "Erasmus +, Instruire pentru Viitor!", la efectuarea de activități practice în cadrul atelierelor service din cadrul companiei, Japan Tech-Wrocław, Polonia, alături de muncitori.

În calitate de însoțitor pot spune că proiectele oferă elevilor posibilitatea de a utiliza tehnologia. Elevii sunt familiarizați cu game variate de instrumente tehnologice și se bucură de aceasta. Cu ajutorul tehnologiei, profesorii și elevii nu numai că pot găsi resurse și informații și realiza produse, dar pot colabora mai eficient și se pot conecta cu experți, parteneri și publicul din întreaga lume. Proiectele permit profesorilor să colaboreze mai strâns cu elevii implicați în activitățile de proiect și, în multe cazuri, să redescopere bucuria de a învăța împreună cu elevii lor.

În urma participării la proiectele Erasmus+, elevii au realizat că toate activitățile extrașcolare de acest tip reprezintă niște experiențe benefice interacțiunii dintre oameni; și-au format caracterul și și-au dezvoltat abilitățile într-un mod recreativ-social pregătindu-se pentru viață. Au conștientizat că pot schimba pozitiv lumea în care trăim doar dacă ne schimbăm pe noi înșine mai întâi. Au învățat că trebuie să trăiască viața frumos, într-un mod echilibrat și să prețuiască timpul, canalizând-ul pe lucrurile cu adevărat folositoare.

În proiecte trebuie rezolvate probleme semnificative sau trebuie răspuns la întrebări și pentru aceasta elevii se angajează într-un proces riguros și extins de a pune întrebări, de a găsi resurse și de a se folosi de informații.

Activitățile desfășurate în cadrul proiectului au facilitat conectarea elevilor la un nivel superior de învățământ sau chiar la piața muncii. Au învățat cum să rețină multe informații prin faptul că văd liber lumea nu doar din imagini și vorbele profesorului și nu în ultimul rând, cum învățatul poate fi ceva plăcut și distractiv nu doar stresant, cum îl percep majoritatea elevilor.

Activitățile proiectului au permis elevilor să abordeze și să rezolve probleme importante pentru ei, pentru comunitatea școlară și/sau locală. Elevii învață cum să interacționeze cu adulții și organizațiile, sunt expuși locurilor de muncă și pot dezvolta interese pentru viitoarea carieră.

Au fost momente în care elevii au lucrat cot la cot cu muncitorii, dar au urmat momente de relaxare vizitând: Orașul Wrocław, Palac Krolewski we Wrocław (Muzeul de istorie), Grădina Zoologica Wrocław. A urmat o altă vizită încărcată de tristețe și durere la Lagărul de concentrare Auschwitz sau Auschwitz-Birkenau.

IN CONCLUZIE SERIOZITATEA ȘI PERSEVERENȚA GENEREAZĂ INTOTDEAUNA REZULTATE POZITIVE ȘI DURABILE

INOVAȚIA DIGITALĂ ÎN EDUCAȚIE: provocări și soluții pentru formarea cetățenilor responsabili

Prof.Inv.Preșc.Drăgan Mioara
Prof.Inv.Preșc.Sălceanu Săndica
Școala Gimnazială „Elena Doamna”, Cuza-Vodă
G.P.N. ”Prichindel”,Cuza-Vodă

Adaptarea sistemului de educație și formare la evoluția tehnologică reprezintă un proces complex, necesar pentru pregătirea și perfecționarea resurselor umane și element esențial al dezvoltării, modernizării și inovării societății. Utilizarea noilor tehnologii digitale este calea directă pentru a face școala mai atractivă pentru elevi, mai adaptată nevoilor și stilului lor de viață, mai eficientă în a dezvolta competențe, generând educație pe tot parcursul vieții.

Folosirea tehnologiilor moderne în școală face parte din evoluția naturală a învățării și sugerează o soluție firească la provocările moderne adresate învățării și a nevoilor elevilor. Integrarea acestora în procesul tradițional de predare-învățare-evaluare este o oportunitate de a integra inovațiile tehnologice cu interacțiunea și implicarea oferite de modul tradițional de cunoaștere. Elevii din ziua de astăzi sunt diferiți de generația părinților lor. Majoritatea acestora, mai ales în mediul urban, au deja ca rutină folosirea internetului și a rețelelor de socializare. Acest mod de comunicare se face simțit și în modul lor de a învăța. Chiar dacă profesorul folosește sau nu la clasă tehnologia informației și a comunicării (TIC), elevii vor folosi cu siguranță acasă mijloacele moderne de informare, ca sprijin pentru teme.

Câteva reguli pentru integrarea cu succes a TIC în activitatea didactică:

1. Fii sigur că deții controlul asupra materialului, atât din punct de vedere al conținutului, cât și al formei, chiar dacă e sprijinită de un specialist TIC.
2. Fă-ți un plan pe hârtie, separat de materialul aflat pe suport digital.
3. Scopul și forma prezentării să-ți fie foarte clare.
4. Nu fi sedus de stilul atractiv al tehnologiei moderne, fie ea audio sau video și nu face din aceasta un scop în sine.
5. Un bun prezentator nu are nevoie de o prezentare complicată tehnic.

6. Mai presus de orice, concentrarea trebuie să fie asupra elevului și a nevoilor lui de învățare.

7. În școală, succesul tipului de predare bazat pe TIC se măsoară prin satisfacerea nevoii de învățare.

Pentru înțelegerea și implementarea TIC în procesul classic de învățare e nevoie de entuziasm, energie și dedicare pentru a transforma teoria în soluții reale bazate pe nevoile individuale ale copiilor.

În ceea ce privește timpul petrecut efectiv în fața ecranelor de tipul tabletă, telefon, laptop, studiile constată că elevii cu vârste cuprinse între 12 și 18 ani folosesc aceste dispozitive, în medie, între 4,5 și 6 ore pe zi. Acest număr de ore se referă la folosirea televizorului, navigarea pe internet, vizionarea videoclipurilor sau alte activități de tip media și nu include timpul pe care copiii îl petrec în fața unui astfel de dispozitiv în scopul realizării temelor și a proiectelor pentru școală.

Conform cercetărilor sociologice, copiii cu vârste cuprinse între 8 și 13 ani se expun, în medie, până la 5 ore și 30 de minute, iar cei cu vârste mai mici de 9 ani – 3 ore și 30 de minute, zilnic. Prin urmare, aproape automat, timpul de ecran va crește substanțial odată cu introducerea orelor de școală și a temelor/proiectelor de studiu în sistem digital.

Sfatul specialiștilor pentru cadre didactice și părinți este organizarea timpului petrecut de elevi în mediul virtual, ținând cont de câteva elemente:

- ✓ Nevoile diferite de învățare;
- ✓ Timpul optim de expunere la ecran în funcție de vârsta copiilor;
- ✓ Programa școlară și programa de examen;
- ✓ Nevoia de digitalizare;
- ✓ Nivelul de socializare.

Preșcolăritatea reprezintă etapa în care se manifestă curiozitatea și interesul pentru cunoaștere. Copiii socializează în afara mediului familiei, se joacă și comunică despre propriile nevoi. Sunt în dezvoltare comportamentele socio-afective, cognitive, de comunicare și de limbaj, psihomotorii, iar crearea experiențelor de învățare se poate realiza și cu ajutorul tehnologiei informatice.

Frecvența optimă a activităților este de 2-3 sesiuni online pe săptămână, cu participare directă, iar durata acestora trebuie să fie adaptată timpului optim de ecran pentru această vârstă (între 15 și 30 de minute).

Cadrele didactice pot încărca pe platformele digitale dedicate preșcolarilor diferite resurse educaționale, dar folosirea acestora, de către preșcolari, este bine să se realizeze în afara spațiului digital. O modalitate oportună de lucru este înregistrarea audio/audio-video a unor secvențe didactice care prezintă modele educaționale – aria artelor vizuale, a abilităților practice, muzică și mișcare etc. menite să motiveze copiii să exerseze munca independentă, fără a-i fixa în spațiul online și a prelungi inutil timpul de ecran.

În munca cu preșcolarii, am îmbinat în mod cât mai riguros cerințele planificării cu nevoile și cu posibilitățile preșcolarilor din grupa pe care o coordonez la GPN ”Prichindel”, Cuza-Vodă, în măsura în care activitățile s-au desfășurat de acasă, în sistem online. Din 11 martie 2020, datorită implementării stării de urgență, prin care atât cadrele didactice, cât și preșcolarii au fost nevoiți să rămână la domiciliu, activitățile au fost gândite a fi susținute online, utilizând platforma ZOOM pentru conferințe în combinație cu platformele educative Wordwall, Kinderpedia.

Precizez faptul că, pe parcursul acestei perioade, am desfășurat online toate aceste activități din procesul instructiv- educativ, dar beneficiind și de faptul că, în primele zile după rămânerea acasă a preșcolarilor, acestora le-au fost înmânate dosare cu fișe de lucru, atât retrospectiv, cât și în avans, neștiind încă sub ce formă vom efectua procesul instructiv-educativ și cât timp vom fi sub egida restricțiilor stării de urgență. Deoarece platforma Zoom ne permite conferințe susținute în timp real, iar implicarea preșcolarilor a fost foarte mare, am încercat cu succes și procesul de predare. Părinții au fost extrem de mulțumiți.

Părinții au beneficiat de faptul că au putut observa nivelul educativ al propriului copil, au observat felul în care micuțul lor se raportează la actul instructiv-educativ, nivelul de implicare al acestuia în actul instructiv-educativ, au beneficiat de feed-back în timp real atât de la copil, cât și de la cadrul didactic, au învățat că tehnologia poate oferi o nouă formă de educație dirijată pentru preșcolar.

Bibliografie:

1. Eficiența utilizării noilor tehnologii în educație. EduTIC 2009, Făt, Silvia și Adrian Labăr;
2. Istrate, Olimpiu- Efecte și rezultatele utilizării TIC în educație în Lucrările Conferinței Naționale de Învățământ Virtual, Ediția a VIII-a, 29 octombrie-31 octombrie

2010, Tehnologii Moderne în Educație și Cercetare, Editura Universității din București, 2010.

3. Breben Silvia, Goncea Elena, Ruiu Georgeta, Fulga Mihaela – *Metode interactive de grup-ghid metodic*, Editura Arves, 2002;
4. Breben Silvia, Ruiu Georgeta, Gongea Elena – *Activități bazate pe inteligențe multiple*, Editura Reprograph, Craiova, 2005;
5. Gluiga Lucia, Spiro Jodi – *Învățarea activă, Ghid pentru formatori și cadre didactice*, București, 2001.
6. Mușata-Dacia Bocoș, *Instruirea interactivă*, Editura Polirom, 2013, București.

Prof. Înv. Preșcolar, Sălceanu Sândica

Prof. Înv. Preșcolar, Drăgan Mioara

Scoala Gimnaziala „Elena Doamna”, Cuza-Vodă

Inovația digitală în educație: provocări și soluții pentru formarea cetățenilor responsabili

Într-o lume aflată în permanentă schimbare, în toate domeniile: social, economic, politic și cultural, observăm și o schimbare radicală în sistemul de învățământ. Noua tehnologie a devenit piatra de temelie a adaptării învățământului la actuala realitate, aducând transformări majore în modul de predare și învățare, în adaptarea de tehnici și metode, deschizând noi orizonturi pentru sistemul educațional.

Prin intermediul platformelor implementate, inovația digitală a făcut posibilă ca educația să ajungă în comunități și în zone defavorizate în care aceasta ar fi putut fi exclusă. Inovația digitală a contribuit la personalizarea educației, adaptând conținutul și ritmul la nevoile individuale ale elevilor, astfel fiecare elev poate învăța în propriul său ritm. Sălile de clasă odată tradiționale au fost transformate în adevărate laboratoare TIC. Dotarea școlilor cu instrumente digitale, oferă atât cadrelor didactice cât și elevilor accesarea diferitelor platforme educaționale. Accesând aceste platforme elevii pot beneficia de o multitudine de informații din toate domeniile, iar cadrele didactice au acces la o largă varietate de programe, jocuri educative, tehnici și metode de predare-învățare. Prin intermediul acestora învățarea care odată era un proces lung și greu se transformă într-un proces captivant, ușor de reținut și de înțeles, valorificând la maxim beneficiile inovației digitale.

Dacă până acum câțiva ani baza era scrisul de mână, acum se cere tot mai mult utilizarea echipamentelor IT, nevoia de soluții inovatoare devenind tot mai necesară pentru a motiva elevii să se implice în procesul învățării. Putem spune că digitalizarea a devenit un ATU în plus al educației. Cu ajutorul acestor echipamente, s-a făcut posibilă împărtășirea cunoașterii într-un mod egalitar indiferent de zonă, comunitate oferind acces la o educație de calitate. Trebuie avut în vedere nevoile tuturor elevilor, indiferent de mediul lor social, economic sau geografic.

Nu toate informațiile din mediul online sunt corecte, verificate sau de înaltă calitate. Acest lucru poate duce la o învățare greșită, la acumularea unor informații eronate, de aceea introducerea tehnologiei în sistemul educational vine cu o serie de provocări, cum ar fi:

- **accesul limitat la tehnologie:** încă mai există zone atât la noi în țară cât și în întreaga lume unde accesul la internet și tehnologie este limitat sau lipsește complet. În aceste

condiții se crează o inegalitate în ceea ce privește accesul la o educație digitală. Acest lucru l-am putut observa în perioada când învățământul a deveni online.

- **dependența excesivă a tehnologiei:** folosirea în exces a tehnologiei duce la dependență, astfel elevul riscă să piardă contactul cu lumea reală, devenind mai puțin creativi, hiperactivi, cu o capacitate de învățare și memorare mai redusă, un limbaj limitat, o scădere a nivelului de concentrare și de atenție, etc. Dependența excesivă are urmări și asupra dezvoltării emoționale ale copiilor. Lipsa de comunicare duce la scăderea stimei de sine, la neexprimarea unor emoții negative, la inhibare. Digitalizarea are multiple beneficii, însă utilizată în exces de către elevi poate avea urmări grave asupra sănătății mintale ale acestora. Dependența se crează în momentul în care tehnologia este folosită în alte scopuri în afara celor constructive, într-o manieră controlată.
- **securitatea datelor:** cu cât folosim mai mult datele personale pentru a ne loga pe diferite site-uri, platforme, jocuri, programe etc. cu atât crește riscul de securitate și protecție a datelor personale.
- **nevoia continuă de formare a cadrelor didactice.** Pentru a putea profita la maxim de noile echipamente IT cadrele didactice trebuie să se adapteze la noile tehnologii pentru a putea adapta conținutul și metodele de predare la standarde ridicate. Cadrele didactice au nevoie de abilități pentru a fi inovatori în fața schimbărilor cu care se confruntă. În sistemul educațional românesc sunt multe cadre didactice care nu știu să folosească instrumentele digitale. Învățământul românesc nu oferă posibilitatea unei pregătiri gratuite a cadrelor didactice, acest lucru fiind un minus pentru elevi.
- **calitatea conținutului digital:** așa cum spuneam anterior nu tot conținutul care este disponibil online este verificat științific sau de înaltă calitate ceea ce duce la acumulare unor informații greșite sau neactualizate

În concluzie, țara noastră își dorește un sistem de educație digitalizat, flexibil, adaptabil, de calitate, capabil să răspundă provocărilor noilor generații și să genereze schimbarea. Acest sistem trebuie să aibă ca scop principal formarea de cetățeni activi, bine integrați pe piața muncii în ceea ce privește folosirea tehnologiei, crearea de oportunități în dezvoltarea digitală a cadrelor didactice.

Așadar inovația în învățământ constă în acceptarea, instalarea și utilizarea unei/unor schimbări cu efecte pozitive asupra activității educaționale ulterioare. Inovațiile nu au valoare de sine stătătoare și pentru sine, ci numai atunci când se pot „integra și articula în contextual general al sistemului educațional, sincronizându-se cu logica acestuia”(M. Bocoș)

Bibliografie:

1. [educlas.ro/educație/tehnologie-impactul-actual-asupra-dezvoltarii-copiilor/](https://www.educlas.ro/educație/tehnologie-impactul-actual-asupra-dezvoltarii-copiilor/)
2. Ionescu Miron: Inovația în educație și în învățământ, în revista „Învățământul primar” nr. 2-3/2003, Editura Gheorghe Alexandru, Craiova, 2002
3. Transformarea educației în era digitală: provocări și oportunități-articol scris de Cristina Drobotă
4. [https://jurnalul.deafaceri.ro-Importanța inovației în educație](https://jurnalul.deafaceri.ro-Importanța_inovației_în_educatie)

Exemple de bune practici

Draniceanu Ștefania

Șc. Gimn. I. Gh. Duca

Creația de povești digitale

- **Descriere:** Elevii își scriu și ilustrează propriile povești folosind aplicația Book Creator sau Canva for Education. Ei pot adăuga imagini, text și înregistrări audio pentru a crea o carte digitală.
- **Beneficiu:** Dezvoltă creativitatea, abilitățile digitale și exprimarea scrisă.

Vânătoria de comori digitală

- **Descriere:** Organizarea unui joc interactiv în care elevii trebuie să rezolve puzzle-uri și întrebări educative pe platforme precum Kahoot, Quizziz sau Google Forms pentru a descoperi indicii.
- **Beneficiu:** Crește motivația și implicarea în procesul de învățare.

Jurnal de explorare virtuală

- **Descriere:** Elevii participă la excursii virtuale la muzee sau locuri istorice prin Google Expeditions sau alte aplicații de realitate virtuală, apoi scriu un jurnal despre experiența lor.
- **Beneficiu:** Stimulează curiozitatea și învățarea interdisciplinară.

Proiect multimedia despre natură

- **Descriere:** Elevii aleg un subiect din științele naturii (cum ar fi ciclul apei) și creează o prezentare animată folosind Powtoon sau Canva.
- **Beneficiu:** Dezvoltă competențele de comunicare și tehnice.

Atelier de programare simplă

- **Descriere:** Utilizarea platformelor prietenoase precum Scratch pentru a crea povești animate sau jocuri simple.
- **Beneficiu:** Dezvoltă gândirea logică și abilitățile de rezolvare a problemelor.

Despre decizii
(consiliere și orientare profesională)

Autor: profesor Mariana Drumea

Unitatea școlară: Colegiul Național "Petru Rareș" Suceava

PROIECT DE LECȚIE

Disciplina: **Consiliere și orientare**

Data:

Clasa: **a X-a**, liceu teoretic, profilul real

Modulul: **Autocunoaștere și dezvoltare personală**

Subiectul lecției: **Despre decizii**

Scopul lecției: Exersarea abilității de a lua decizii prin evaluarea alternativelor, ținând cont de consecințele deciziei luate.

Obiective operaționale:

Elevii vor fi capabili:

O1: să delimiteze conceptual termenii utilizați identificând pașii în luarea unei decizii

O2: să identifice diferite tipuri de decizii

O3: să evidențieze factorii care pot influența luarea unei decizii

O4: să exerseze luarea unei decizii într-o situație critică prin raportare la utilitatea practică/prestigiul unei profesii

Resurse

procedurale:

- **metode și procedee:** conversația euristică, brainstorming, problematizarea, joc de rol
- **forme de organizare:** individual, pe grupe, frontal

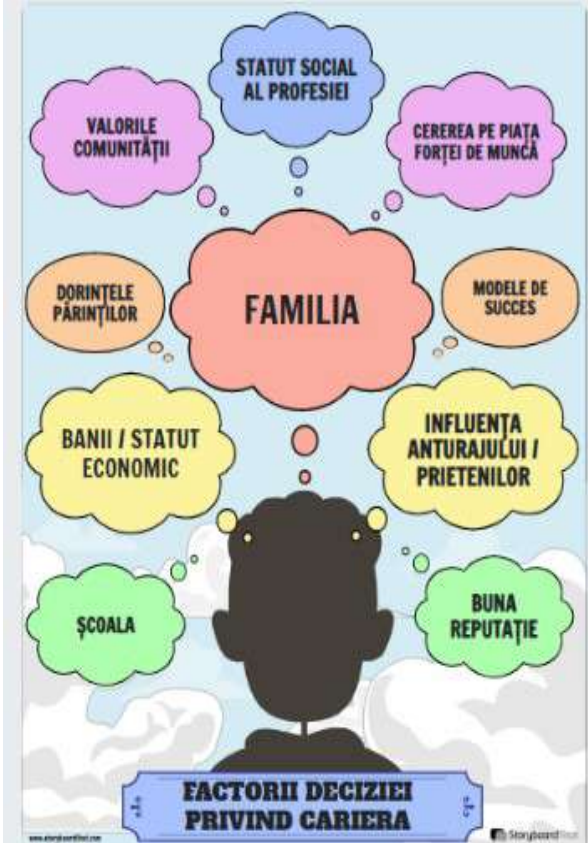
materiale: post-it, cartoane cu personaje

bibliografice:

- <https://iteach.ro/>
- <https://consilierecariera.ubbcluj.ro/2022/01/19/influenta-sociala-in-alegerea-carierii/>
- Filmul artistic *The Philosophers*, 2013

DESFĂȘURAREA LECȚIEI

Evenimentele instruirii	Timp	Activitatea profesorului	Activitatea elevului / Activități de învățare
Moment organizatoric	3 min	Asigurarea condițiilor optime pentru desfășurarea activității.	
Enunțarea obiectivelor	2 min	Profesorul prezintă elevilor titlul și obiectivele lecției.	
Captarea atenției	5min	O1. Activitate de energizare – "Complimentul"	Elevii sunt organizați într-un cerc, fiecare elev trebuie să-i adreseze un compliment colegului din dreapta sa.

Evenimentele instruirii	Timp	Activitatea profesorului	Activitatea elevului / Activități de învățare
		<p>Profesorul solicită elevilor să enunțe sinonime ale cuvântului ”decizie”, să explice ce presupune acțiunea de luare a unei decizii.</p>	<p>Elevii enumeră sinonime, explică procesul de luare a unei decizii, clarificând astfel termenii și completând o mulțime conceptuală a procesului decizional pentru diferite aspecte ale vieții școlare și /sau sociale.</p>
<p>Prezentarea conținutului</p> <p>Dirijarea învățării</p>	<p>35 min</p>	<p>O2: Profesorul adresează întrebări referitoare la tipurile de decizii, provoacă o discuție pe tema importanței deciziilor.</p> <p>O3: Profesorul distribuie fiecărui elev câte un post-it și solicită ca fiecare elev să noteze timp de 2 minute câțiva factori care ne pot influența în luarea unei decizii. Se stâng post-it-urile, se lipesc pe tablă și se discută cele mai importanți factori.</p> <p>O4: Profesorul anunță un exercițiu de joc de rol, prezintă scenariul acestuia. Elevii sunt împărțiți în două grupe – participanți</p>	<p>Elevii identifică faptul că deciziile pot fi luate în activitățile obișnuite, mai puțin importante (nu au consecințe vizibile), dar și decizii foarte importante cu consecințe pentru toată viața.</p> <p>Brainstorming pentru evidențierea multiplelor influențe (subiective sau obiective) în luarea deciziilor.</p>  <p>Scenariul prezentat de profesor este următorul: lumea se află în pragul unui dezastru nuclear care va duce la dispariția omenirii așa cum este ea cunoscută acum. Omenirea a decis să construiască un buncăr antiatomic care să adăpostească un număr</p>

Evenimentele instruirii	Timp	Activitatea profesorului	Activitatea elevului / Activități de învățare
		<p>și observatori. Participanții primesc cartonașe cu rolul pe care trebuie să-l joace, au la dispoziție 3 minute pentru a-și construi pledoaria. În acest timp, profesorul discută cu grupul observatorilor, stabilind repere ale observării critice a modului în care au fost luate deciziile.</p>	<p>(mai mic decât numărul participanților) de oameni care vor fi salvați și vor trebui să reconstruiască civilizația după trecerea dezastrului. Elevii primesc câte un carton care le repartizează câte o profesie și le este solicitat să gândească argumente prin care pot susține importanța respectivei profesii. Participanții își construiesc o pledoarie a importanței profesiei pe care o au pentru dezvoltarea societății umane, susțin pledoaria. Toți participanții votează care profesii sunt importante și pot contribui la dezvoltarea societății omenеști.</p>
Evaluare	5 min	<p>Profesorul solicită observatorilor (pot interveni și participanții) să aprecieze dacă deciziile:</p> <ul style="list-style-type: none"> - au avut la bază satisfacerea nevoilor primare - au fost influențate de prestigiul social al unei profesii - au fost influențate de simpatii personale 	<p>Elevii analizează critic comportamentul lor în timpul activității. Sunt evidențiate:</p> <ul style="list-style-type: none"> - capacitatea fiecărui participant de a selecta aspecte importante ale fiecărei profesii - societatea omenească funcționează prin diversitatea ocupațiilor, subliniem rolul domeniilor tehnice, medicale, artistice, culturale, educaționale, medicale etc.

Aspecte teoretice

Cariera are un caracter dinamic, aceasta reflectând dinamica vieții personale, profesionale și sociale. În momentul în care luăm o decizie asupra traseului nostru profesional și călcăm pe acest drum, suntem influențați de mai mulți factori. Unii din acești factori sunt factorii psihosociali: familia, prietenii, școala, cererea pieței forței de muncă etc.

Familia este unul dintre cei mai importanți factori în orientarea carierei, aceasta reprezentând primul cadru de dezvoltare.

Aici dobândim primele deprinderi și obiceiuri, aici se formează personalitatea, valorile și viziunea despre viață. Atitudinea și stilul educativ al părinților influențează încrederea în sine, direcția și măsura ambițiilor. Părinții pot orienta de la început interesele copiilor, pe de o parte prin alegerea jucăriilor, prin aprecierea pozitivă sau negativă a unor activități, iar pe de altă parte prin identificare și imitare. Familia este cea care optează pentru anumite școli, care le oferă tinerilor oportunități de dezvoltare, părinții transmit și expectanțele, așteptările sociale adecvate poziției lor sociale.

Statutul socio-economic joacă un rol important în opțiunea vocațională a tânărului.

Cu toții cunoaștem sentimentul când ne confruntăm cu o decizie și părinții noștri sunt în spatele nostru pentru a ne „ajuta”. S-a dovedit că ponderea influenței părinților asupra copiilor în alegerea carierei este decisivă. Acesta însă nu înseamnă că ceilalți factori nu sunt importanți sau că părinții sunt cei care iau decizia în locul nostru în alegerea carierei. Până la punctul în care părinții și copiii urmăresc aceleași valori și au interese asemănătoare, influența părinților poate fi o îndrumare pozitivă pentru adolescenți. În aceste situații contribuția familiei în procesul de consiliere vocațională poate facilita succesul acestuia.

Problema apare în momentul în care este o incongruență între așteptările părinților și a copiilor.

În aceste situații există posibilitatea ca părinții să forțeze viziunile lor asupra copiilor, sperând ca ei să îndeplinească visele și scopurile lor neîmplinite. Acesta poate conduce la confuzia tânărului, pentru că pe de o parte acesta dorește să se conformeze părinților, însă pe de altă parte, el dorește să calce pe propriul drum, care duce într-o altă direcție decât ceea ce și-au imaginat părinții. Incongruența între așteptările tânărului și a familiei de foarte multe ori conduce la frustrare și la incertitudine, pentru că persoana aflată la alegerea profesiei devine nesigură în propriile interese și valori.

Măsura intervenției părinților depinde de tradiționalitatea și maturitatea în carieră.

În momentul în care familia încearcă să influențeze decizia carierei tânărului, valorile tradiționale ale acestuia poate influența măsura intervenției. Prețuind relațiile ierarhice, tinerii tradiționali simt că ei sunt juniori, iar părinții lor seniori și în acest sens cuvântul părinților are o importanță mai mare. Aceste persoane deseori depind de familiile lor și nu au suficientă încredere în sine pentru a lua o decizie independentă.

Maturitatea în carieră se referă la disponibilitatea unei persoane de a lua decizii corecte în legătură cu profesia aleasă și de a îndeplini sarcini legate de muncă. Persoanele care au maturitatea în carieră scăzută nu sunt angajați de a alege o carieră și din acest motiv sunt ușor influențați.

Influența socială în alegerea carierei este un aspect pe care n-o putem, dar nici nu trebuie s-o evităm. Omul este o ființă socială, deci este normal să-și împărtășească ideile și gândurile celor din jur, care de obicei îi oferă sfaturi. Când ajungem la stadiul de viață în care trebuie să alegem cariera, părinții ne pot oferi îndrumări, pentru că ei au trecut deja prin această perioadă nesigură și plină de întrebări, însă e important să fim conștienți de ceea ce dorim noi să obținem, care sunt interesele noastre și ce valori urmărim. Aceste trăsături pot semăna cu ceea ce urmăresc părinții, dar pot fi total diferite.

Cartoane personaje

MEDIC

ASISTENT MEDICAL

CHIMIST AGRICULTOR

FIZICIAN

PROFESOR

ABILITATE SECRETĂ

INGINER CONSTRUCTOR

POLIȚIST

JUDECĂTOR

PRIMAR

ACTOR

SCRIITOR

CÂNTĂREȚ CELEBRU

PSIHOLOG

INFORMATICIAN

COMERCIANT

MUNCITOR ÎN CONSTRUCȚII

Descoperim, învățăm, salvăm, trăim

Dumitrescu Mirela

Școala Gimnaziala Spiru Haret, Oltenița, Județul Călărași

În proiectarea activității didactice pe baza noului curriculum, vizând atingerea competențelor, predarea și însușirea cunoștințelor folosind metode active-participative, obiectivele propuse au fost următoarele: identificarea resurselor informaționale adecvate conținutului stabilit și selectarea activităților și situațiilor de lucru astfel încât acestea să capete un caracter antrenant, în concordanță cu nivelul clasei, cu stilurile de învățare ale elevilor și cunoștințele lor anterioare. Proiectarea și elaborarea materialelor didactice, a activităților cu părinții și extracurriculare, realizarea modelelor de proiecte didactice, fișe de lucru, stabilind descriptorii de performanță, obiectivele operaționale și itemii. Proiectarea activităților extracurriculare am făcut-o corelând obiectivele curriculare cu nevoile și interesele elevilor. În cadrul activităților didactice utilizez strategii didactice care transformă elevul într-un factor activ al propriei formări, construiesc situații de învățare care solicită participarea creativă acăt mai multor elevi. Pentru ca lecțiile să fie cât mai atractive folosesc, alături de metodele tradiționale și metode moderne, activ-participative, mijloace TIC (prezentari Powerpoint, softuri educationale, CD-uri), astfel ca lecțiile să fie cât mai atractive. Am căutat să aduc, la diferite ore, materiale didactice pe care să le corelez cu conținuturile de învățare pentru a le transforma în suport activ al procesului instructiv-educativ și să adopt strategii variate pe parcursul orei – lucrul individual sau în grup, lucrul în perechi, pentru ca toți elevii să fie activați, să stimulez cooperarea și/sau spiritul competiției. Adaptarea limbajului la nivelul achizițiilor anterioare ale educabililor a constat în explicarea noțiunilor, corectarea greșelilor de exprimare, folosirea limbii române literare și a unui limbaj corect, decent și adecvat statutului de cadru didactic. A fost feedback-ul constructiv în toate momentele lecției- toți elevii beneficiind de atenție și primind aprecieri. Verificarea atingerii obiectivelor am realizat-o prin evaluare formativă, continuă, urmată de verificarea confirmării de către părinți a luării la cunoștință a rezultatelor obținute la evaluări. Valorizarea activităților s-a făcut prin realizarea unor portofolii/expoziții cu lucrările elevilor, prin exemple de bună practică. Desfășurarea unor activități extrașcolare și extracurriculare a contribuit direct la atingerea obiectivelor curriculare, ale dezvoltării personale, instituționale și comunitare, în acord cu nevoile colectivului de elevi. De câte ori am fost solicitată am răspuns afirmativ solicitărilor venite din partea colegilor și a conducerii. Am asigurat caracterul aplicativ al cunoștințelor predate, selectând conținuturile și strategiile care să poată fi utilizate diferențiat, în scopul furnizării serviciilor educaționale tuturor elevilor, indiferent de mediul de proveniență, de caracteristicile culturale sau de alte particularități; am implicat toți elevii, fără discriminare, în activitățile de învățare, am antrenat în activitățile sociale ale grupului elevii cu deficiențe de învățare sau proveniți din medii defavorizate. Ținând cont de egalitatea de șanse, am aplicat învățarea centrată pe elev și am folosit resurse care să sprijine procesul de învățare al elevilor cu CES, iar pentru elevii cu rezultate mai slabe am realizat program de remediere. În activitatea didactică am aplicat cunoștințele doândite ca urmare a participării la activitățile metodice, științifice și de dezvoltare profesională, am insistat

pe folosirea metodelor active, centrate pe elev în activitatea didactică, pe folosirea metodelor moderne de motivare și evaluare a elevilor. Am coordonat proiecte educaționale "Holocaustul în România", „ 1 decembrie-Ziua Națională a României” , „24 ianuarie-Mica Unire” „Europa-n sărbătoare,România mândră tare!” , „10 mai ziua Regalitatii”,Ziua Eroilor. Organizarea unor excursii tematice în Constanța, București, Iași, Târgoviște, Curtea de Argeș, Maramureș, Suceava, Cluj- Napoca, Șoldanu - ferma de animale și conac în Saptamana Verde, la Uzina de apă, fabrica de pâine Forni din Oltenița, clădirile istorice, muzee virtuale au încărcat bagajul spiritual al copiilor. Am contribuit la respectarea regulamentului școlar și intern, a procedurilor referitoare la asigurarea securității elevilor, prin supravegherea și corectarea permanentă a comportamentelor elevilor atât pe durata pauzelor, cât și în timpul orelor prin planificarea și organizarea unor activități referitoare la prevenirea și combaterea violenței și a comportamentelor nesănătoase, prin instruirea elevilor cu privire la normele de securitate și protecție personală, prin monitorizarea stării de curățenie a sălii de clasă și a școlii. Promovarea în comunitate a activităților unității de învățământ și a ofertelor educaționale a avut impact asupra comunității și a crescut prestigiul instituției și dorința copiilor și părinților de a se implica activ în procesul educațional. Am comemorat sau sărbătorit evenimentele istorice, religioase, legate de mediu, sportive și au fost derulate proiecte educaționale pe aceste teme, în care am implicat elevii instituției, cadrele didactice, părinții și comunitatea locală. Săptămâna mobilității europene-concursuri sportive, role, biciclete, referate-etc., comemorarea Holocaustului în România și la nivel internațional, Ziua Națională a României –program artistic la Primăria Municipiului Oltenița și la Monumentul Eroilor, Nașterea Domnului Iisus Hristos, Ziua Dunării, 24 ianuarie “160 de ani de la Unirea Principatelor Române”, 9 mai-Tripla semnificație istorică, proiectul - „Europa-n sărbătoare,România mândră tare!, 10 mai-Ziua Monarhiei în România, Ziua Eroilor, Ziua Copilului. Cadrele didactice, elevii și părinții au colaborat și au participat la activități de voluntariat : Căminul pentru persoane vârstnice și Centrul pentru copii cu dizabilități din Oltenița (programe artistice, donații de alimente, îmbrăcăminte, jucării), ajutorarea unor familii defavorizate din Comuna Curcani, județul Călărași și a unui copil de 5 ani diagnosticat cu cancer, au fost încheiate parteneriate cu Biserica și Crucea Roșie Călărași.

Prin proiectul „Think, eat, save!” -Ziua mediului ne-am propus următoarele obiective: să conștientizeze importanța apei în natură; să-și formeze deprinderile de îngrijire și ocrotire a mediului înconjurător. să ajute la amenajarea spațiului educațional exterior prin plantarea unor flori și copaci; să identifice situații, cazuri, forme de manifestare a poluării mediului înconjurător; să respecte regulile de conservare și ocrotire a pământului; să aplice norme de comportament specific asigurării sănătății și protecției omului și naturii; Învățarea a fost specifică acestuia, iar experiențele sale au stat la baza descoperirii noilor cunoștințe, influențându-i dezvoltarea holistică. În strânsă legătură cu conceptele pedagogice de învățare experiențială se află conceptul educație outdoor. conștientizarea importanței unei alimentații sănătoase în dezvoltarea organismului, cât și sporirea cunoștințelor elevilor despre mediu și protecția acestuia prin stimularea capacităților creative. Printre problemele globale se situează protecția mediului, trebuie să pregătim copiii să devină agenți activi, să-i responsabilizăm, să-i îndrumăm pentru o dezvoltare durabilă, un mediu și trai sănătos, să promovăm practicile și politicile ecologice sustenabile și responsabile. Am plantat flori, am reciclat peturi, doze de aluminiu, cartoane, baterii, am ecologizat zona portului Oltenița, ne-am bucurat de frumusețile naturii și am învățat să o protejăm. Am vizitat fabrica de pâine Forni din Oltenița și am învățat că munca îl înnobilează pe om. Am vizitat ferma de animale de la Șoldanu, județul Călărași și am realizat efortul depus de oameni și animale pentru ca noi să avem produse proaspete și sănătoase. Vizita din

Piața Olteniței ne-a introdus în lumea aromelor și culorilor fermecătoare, fructe, legume, miere, pește, flori, iar țăranii care proveneau din satele apropiate, ne-au încântat cu poveștile lor. I-am apreciat foarte mult și i-am promovat în toată lumea. Ca profesor de istorie i-am purtat într-o călătorie în trecut de la civilizația Gumelnița până în comunism, copiii dobândind un bagaj de informații pe care l-au împărțit și părinților, monumente istorice, clădiri emblematice poartă amprenta vremurilor de odinioară. Din excursiile tematice din alte orașe, Sighișoara, Deva, Brașov, Târgoviște, Curtea de Argeș, București, Iași, Suceava, Constanța, am învățat istoria la fața locului, povestită de ghizi sau localnici, am învățat să prețuim pamântul pe care ne-am născut, să ne păstrăm identitatea națională, să ne respectăm tradițiile și obiceiurile, să le transmitem mai departe generațiilor viitoare. Am realizat că au murit oameni ca noi să ne bucurăm azi de libertate și aceste meleguri frumoase și bogate.

Există în jurul nostru oameni care nu se pot bucura pe deplin de viață: copii aflați în suferință, bătrâni uitați de familie într-un centru sau la casele lor, copii care au pierdut un părinte. Valorile umane care te înalță sunt empatia, bunătatea, cinstea, dreptatea, solidaritatea, egalitatea, generozitatea, am sensibilizat elevii școlii noastre și a altor școli partenere, părinții, autoritățile locale și au conștientizat că gestul lor poate aduce bucurie și mângâiere. Cunoașterea dificultăților prin care trec persoane cu handicap fizic sau psihic, introducerea elevilor în atmosfera vieții persoanelor cu handicap instituționalizate la care legătura cu familia naturală sau lărgită este inexistentă au fost obiective atinse. Am pus zâmbete, acolo unde poate nu au fost niciodată, le-am arătat că nu toți oamenii sunt răi, am empatizat, am bucurat, am oferit toată iubirea și căldura sufletelor noastre acestor persoane.

Platon afirma că educația este "Arta de a forma bunele deprinderi sau de a dezvolta aptitudinile native pentru virtute ale acelor care dispun ele".













PROIECT DE ACTIVITATE INTEGRATĂ

"EMOȚIILE SAREI"



Motto:

„Inteligența emoțională este un mod de a recunoaște, înțelege și alege cum simțim, gândim și acționăm. Ea ne modelează interacțiunile cu alții și înțelegerea despre noi înșine. Ea definește cum și ce învățăm; ne permite să ne setăm prioritățile; ne determină majoritatea acțiunilor zilnice. Studiile arată că este responsabilă pentru 80% din succes. ”
(J. Freedman)

Grădinița P N Bădulești
Prof. înv. preșcolar Dumitru Cristina Veronica

PROIECT DE ACTIVITATE

Unitatea de învățământ: G.P.N. Bădulești

Prof. înv. preșcolar: Dumitru Cristina Veronica

Grupa: mijlocie „Fluturașilor”

Tema anuală: „Cine sunt/ suntem?”

Valoarea: „Familia,”

Tema săptămânii: „ Emoțiile și sentimentele mele”

Tema activității: „Emoțiile Sarei”

Tipul activității: consolidare de cunoștințe, priceperi și deprinderi

Scopul activității:

Consolidarea capacității de a identifica emoțiile dintr-un text și consolidarea deprinderii de a reda cu ajutorul mijloacelor digitale un desen

Forma de realizare: integrată (ADP+ALA+ADE)

✓ **Activități de dezvoltare personală (ADP):**

Primirea copiilor

Joc liber

- **Întâlnirea de dimineață:** „Cum vă simțiți astăzi? Împărtășim emoții cu Țica-Emoțica”; Salutul, Prezența, Calendarul naturii, Noutatea zilei;

- **Rutine:** „Sunt fericit când mă joc cu colegul” - deprinderea de a accepta parteneri de joc și de a primi și cere ajutorul.

„Singurel mă îngrijesc!” (deprinderi de ordine, autoservire și igienă)

- **Tranziții:** „*Dacă te simți fericit, zâmbește așa!*” <https://www.youtube.com/watch?v=2AU8B7b9LC8> - cântec

„*Câte unul pe cărare*” - joc muzical;

„*Bat din palme!*” - joc muzical.

✓ **Jocuri și activități liber alese pe centre de interes (ALA):**

Biblioteca: „*Din bucăți facem întregul*” – reconstituirea imaginii personajului din piesele de puzzle digital, utilizând laptopul

Știință: „*Sara și emoțiile*” (desen în mălai/ făină - masa luminoasă)

✓ **Activități pe domenii experiențiale (ADE):**

1. Educație pentru societate : „*Tristețea Sarei*” de Cecile Alix (lectura educatoarei) - utilizarea videoproietorului, PPT, wordwall

EPV-„Familia” - importanța familiei (mama) în conștientizarea și exprimarea emoțiilor unui copil

2. Activitate artistico-plastică: „*Sunt bucuros-trist*” (desen pe tabla albă - tablete)

✓ **Jocuri și activități liber alese (ALA):**

Joc de mișcare: „*Statuile emoțiilor*” - să execute mișcări pe fond muzical și să rămână nemișcat într-o poziție care exprimă o anumită emoție atunci când se oprește muzica (**telefon, boxă muzicală, Youtube**)

Joc de atenție: „*Plimbă balonul vesel*” - copiii așezați în coloană cu picioarele departate vor transmite balonul „vesel”, printre picioare, jucătorului din spate până ajunge la ultimul participant la joc.

Dimensiuni ale dezvoltării:

- ✓ Motricitate grosieră și motricitate fină în contexte de viață familiare;
- ✓ Autocontrol și expresivitate emoțională;
- ✓ Finalizarea sarcinilor și a acțiunilor (persistență în activități);
- ✓ Activare și manifestare a potențialului creativ;
- ✓ Mesaje orale în context de comunicare cunoscute;
- ✓ Mesaje orale în diverse situații de comunicare;

Comportamente vizate:

- ✓ Utilizează mâinile și degetele pentru realizarea de activități variate;
- ✓ Recunoaște și exprimă emoții de bază, produse de piese muzicale, texte literare, obiecte de artă etc;
- ✓ Realizează sarcinile de lucru cu consecvență;
- ✓ Demonstrează creativitate prin activități artistico-plastice, muzicale și practice, în conversații și povestiri creative;
- ✓ Exersează, cu sprijin, ascultarea activă a unui mesaj, în vederea înțelegerii și receptării lui (comunicare receptivă);
- ✓ Demonstrează capacitate de comunicare clară a unor idei, nevoi, curiozități, acțiuni, emoții proprii (comunicare expresivă);

Obiective operaționale:

- O1. Să răspundă la întrebări ce vizează conținutul textului;
- O2. Să identifice emoții de bază- TRISTEȚEA, BUCURIA;
- O3. Să analizeze contextele în care se manifestă emoțional personajul Sara;
- O4. Să asocieze numele unor emoții cu situațiile corespunzătoare prezentate - PPT;
- O5. Să deseneze pe tabla albă chipul/ emoția dorită cu ajutorul instrumentelor digitale witheboard;
- O6. Să utilizeze mijloacele digitale puse la dispoziție.

Strategii didactice:

a)Metode și procedee: lectura educatoarei, observația, conversația, explicația, demonstrația, exercițiul, jocul wordwall,

b)Mijloace și materiale didactice: videoproiector, PPT, SMART TV, tablete, laptopuri, YOUTUBE, telefon, boxă muzicală, masă luminoasă, ecusoane cu emoții, balon „vesel”, recompense.

c)Forme de organizare a grupei de preșcolari: frontal, individual, pe grupuri

d)Forme de evaluare: evaluare continua prin aprecieri verbale , verificare orală , analiza răspunsurilor și a produselor activității, corectarea imediată a răspunsurilor, observarea permanentă a comportamentului copiilor, aplauze, recompense.

Durata: 1 zi

Bibliografie:

- Liliana Ezechil, Mihaela Păiși Lăzărescu „Laborator preșcolar” – Ghid metodologic, Ediția a II-a, Editura V&I Integral, București, 2002;
- Adina Glava, Maria Pocol, Lolica-Lenuța Tătaru (coordonatoare), „Educația timpurie” – Ghid metodologic pentru aplicarea curriculumului preșcolar, Editura PARALELA 45, 2009;
- Domnica Petrovai, Martha Iliescu (2012) – Dezvoltarea abilităților socio-emoționale ale copiilor în vârstă de 3 – 10 ani – instrumente și modele de lucru, Fundația Copiii noștri, București;
- Culea, Laurenția; Sesovici, Angela; ș.a.- “Activitatea integrată din grădiniță (Ghid pentru cadrele didactice din învățământul preuniversitar)” -Ed. Didactica Publishing House, București, 2008;
- *** Curriculum pentru educație timpurie 2019;
- Reperele fundamentale în învățarea și dezvoltarea copilului de la naștere la 7 ani, 2024
- www.didactic.ro.

SCENARIUL ZILEI

Activitatea debutează cu **Întalnirea de dimineață** care cuprinde:

Salutul se realizează prin tehnica comunicării rotative. *”Dimineața a sosit/Fluturașii au venit/Pe scaune ne așezăm/ Și frumos ne salutăm!”* Toți copiii răspund la salut, după care se dă startul salutului între copii care se privesc în ochi în timp ce se salută.

Urmează **Prezența** care se realizează într-o manieră interactivă, preșcolarii fiind solicitați să își descopere colegii care lipsesc. Apoi se completează **Calendarul naturii**: Copiii sunt invitați să privească pe fereastră și să spună cum este starea vremii. Suntem în anotimpul(toamna). Astăzi este, luna....(noiembrie). Un copil va merge la calendar și-l va completa în concordanță cu realitatea de afară, verbalizând acțiunea.

Înviorarea se face cu Ghidușii (SMART TV-youtube)- <https://youtu.be/mndxc0i6MKs>

Activitatea de grup: Se va iniția o conversație *„Cum vă simțiți astăzi?”*, copiii își împărtășesc emoțiile și sentimentele și așază cleștii la *„Semaforul emoțiilor”*. Se poartă o scurtă discuție cu preșcolarii despre cum ne simțim când ne jucăm împreună cu colegii/ prietenii, de a ceda o jucărie *„Sunt bucuros când mă joc cu colegul/ prietenul meu”(Rutine)*- deprinderea de a se juca împreună, de a colabora, de a solicita în mod civilizată o jucărie.

Noutatea zilei o reprezintă descoperirea unui mesaj surpriză de la Țica-Emoțica, floarea emoțiilor pe care ei o recunosc. Acesta va fi redat pe calculator prin intermediul aplicației *„Pic voice”*:



Mesaj- Tica-Emotica.mp4

„ Dragi copii, eu sunt Țica-Emoțica, floarea emoțiilor, cred ca voi mă recunoașteți și mă bucur tare mult să vă revăd. Știu că vă plac mult poveștile, de aceea astăzi v-am adus o poveste despre o fetiță ca voi, ce se numește Sara și despre emoțiile ei , dar și alte surprize pe care le veți descoperi pe parcursul zilei cu ajutorul doamnei educatoare. V-am pregătit câteva sarcini pe care știu că le veți lucra cu bucurie și pricepere, iar doamna educatoare vă va oferi toate indicațiile necesare desfășurării activității. Vă urez succes și promit să vă răsplătesc pentru participare!”

De aceea, dragi copii, m-am gândit ca activitatea de astăzi să o numim *“Emoțiile Sarei”*. Haideți să vedem ce ne-a pregătit Țica-Emoțica pentru astăzi!

În continuare se desfășoară ADE:DOS-EPS, etapă ce are loc în centrul *”Biblioteca”* (activitate frontală). cu ascultarea unei povești cu tema *”Tristețea Sarei”* de Cecile Alix (lectura educatoarei) - EPV-„Familia”- importanța familiei (mama) în conștientizarea și exprimarea emoțiilor unui copil.

Introducerea în activitate se face prin prezentarea videoproietorului. Ei trebuie sa asculte cu atenție textul și să urmărească PPT pentru a afla care sunt emoțiile personajului și în ce împrejurimi se produc acestea, ca apoi să participe la un joc wordwall unde vor răspunde la întrebări și vor asocia emoții cu anumite situații date. Se realizează astfel motivația pentru învățare.

Se precizează titlul și autorul poveștii pe care o vor audia preșcolarii: *„Tristețea Sarei”* de Cecile Alix , ilustrații Claire Frossard.

Fixarea conținutului poveștii se realizează printr-un joc wordwall- <https://wordwall.net/ro/resource> unde copiii vor răspunde la întrebările ce vizează conținutul textului și rezolvarea unui QUIZZ <https://wordwall.net/resource> unde vor asocia situațiile prezentate cu emoția corespunzătoare.

Conținutul poveștii va fi redat clar și expresiv, folosind un ton și o mimică adecvată, modelându-mi vocea pentru a imita personajele, nuanțând astfel, expunerea în funcție de stările afective pe care le implică povestirea. În acest timp preșcolarii urmăresc la videoproector imaginile. În timpul expunerii textului, voi **explica cuvintele și expresiile necunoscute**.

Copilul ales de Țica-Emoțica va merge la laptop și va alege emoția potrivită situației date.

Copiii primesc drept recompensă ecusoane cu emoticoane –bucurie colorate în galben, verde și portocaliu.

Tranziția se realizează prin cântecelul „Câte unul pe carare”. Copiii părăsesc sala de grupă pregătindu-se pentru masă.

„Câte unul pe carare,/ Mergem toți acum la baie./ Ne spălăm, ne curățăm/ Și la masă ne-așezăm.”

Se servește micul dejun și ziua continuă cu ADE2 desfășurat în centrul „Artă”, integrat cu ALA.

Tranziția se face pe melodia canteceului “Bat din palme“: „Bat din palme clap, clap, clap / Din picioare trap, trap, trap/ Ne-nvârtim ne răsucim,/La sectoare noi pornim.”

„Sara are nevoie de ajutorul vostru, pentru a o învăța ce emoții simțim noi în diferite situații. Pentru asta veți desena la masa luminoasă cu degetul în mălai/ făină, emoțiile Sarei și le veți numi, veți desena chipul vostru pe tabla albă cu emoția pe care o simțiți în acel moment pentru a vedea cum arată fața noastră atunci când ne bucurăm sau suntem triști, furioși sau speriați și vom face puzzle, cu personajele din poveste, toate folosind doar echipamente digitale.”

Cu întreaga grupă se va trece pe la fiecare centru și se realizează intuirea materialelor/ mijloacelor digitale și explicarea realizării temelor propuse.

La centrul **Știință**, „Sara și emoțiile”, copiii lucrează **la mesele luminoase** desenând cu degetul în mălai/ făină emoțiile Sarei-tristețe, bucurie, etc, le vor denumi exprimându-se în propoziții și le vor mima facial.

La centrul **Bibliotecă**: „Din bucăți facem întregul” – copiii vor utiliza laptopul (**jigsaw puzzle**) și vor întregi imaginea prin potrivirea pieselor de puzzle, vor recunoște personajele din poveste și emoțiile acestora.

DEC-EAP: „Sunt bucuroși-triști” (desen pe tabla albă) - copiii trebuie să-și deseneze chipul/ fața veselă-tristă după cum simt. Se urmărește: creativitatea copiilor în realizarea desenelor (niv. I) și respectarea conturului colorare (niv II), analizarea lucrărilor finale, argumentând opinia exprimată. **Prezentarea și intuirea materialelor de lucru:** copiii intuiesc echipamentele digitale, le denumesc, precizând împreună cu educatoarea utilitatea lor. Demonstrarea modului de realizare a lucrării.

- **Exerciții de încălzire a mușchilor mici ai mâinilor:**

„ Mișcăm degețelele/ Batem tare palmele/ Răsucim încheietura/ și dăm mingea dura-dura,/ Ploaia picura pic-pic /La pian cântăm un pic/ Evantaiul știm să-l facem / Strângem pumnii și-i desfacem.”

Copiii își aleg centrele în funcție de culoarea ecusonului cu emoticon pe care îl au în piept. Li se amintește comportamentul dezirabil în cazul acestor activități:vorbim în șoaptă pentru a nu deranja, lucrăm frumos, utilizăm cu grija echipamentele digitale, apreciem și protejăm lucrările făcute de colegi. Se va da startul începerii lucrului, iar educatoarea urmărește fiecare copil, se reiau explicațiile dacă este nevoie și îi ajută pe cei care necesită sprijin.

Ziua se va încheia cu Jocurile și activități recreative (ALA): „Statuile emoțiilor” (joc de mișcare) și jocul distractiv: „Baloanul vesel prin tunel”.

Nr. crt.	Ob.	Eveniment didactic	Conținutul instructiv-educativ	Strategia	didactică	Forma de organizare	Evaluare
				Metode si procedee	Mijloace de învățământ		
1.		Moment organizatoric	<p>* Aranjarea mobilierului.</p> <p>* Pregătirea materialelor și instalarea echipamentelor digitale necesare pentru fiecare centru de activitate.</p> <p>*Asigurarea unui climat educațional favorabil, în concordanță cu tema săptămânii.</p>	<p>Observația</p> <p>Conversația</p> <p>Brainstormingul</p>	<p>Calendarul naturii</p> <p>Catalog</p>	Frontală	<p>Observarea curenta a compoartamentului inițial</p> <p>Interesul</p> <p>Răspunsurile copiilor</p>
2.		Captarea atenției	<p>Se realizează la sfârșitul întâlnirii de dimineață, prin ascultarea unui mesaj surpriză (Pic Voice): Țica Emoțica, floarea emoțiilor, pe care ei o recunosc si care le transmite că are o poveste pentru ei - “Emotiile Sarei- Tristețea Sarei”, dar si alte surprize pe care le vor descoperi cu ajutorul meu pe parcursul activității.</p> <p><i>„ Dragi copii, eu sunt Țica-Emoțica, floarea emoțiilor, cred că voi mă recunoașteți și mă bucur tare mult să vă revăd. Știu că vă plac mult poveștile, de aceea astăzi v-am adus o poveste despre o fetiță ca voi, ce se numește Sara și despre emoțiile ei , dar și alte surprize pe care le veți descoperi pe parcursul zilei cu ajutorul doamnei educatoare. V-am pregătit câteva sarcini pe care știu că le veți lucra cu bucurie și pricepere, iar doamna educatoare vă va oferi toate indicațiile necesare desfășurării activității. Vă urez succes și promit să vă răsplătesc pentru participare!”</i></p>	<p>Conversația</p> <p>Surpriza</p> <p>Jocul</p> <p>Problematizarea</p>	<p>Țica -Emoțica (Pic Voice)</p> <p>Laptop</p>	Frontală	<p>Orala</p> <p>Stimularea interesului pentru activitate</p> <p>Raspunsurile copiilor sunt aplaudate</p> <p>Aprecieri verbala</p> <p>Observarea comportamentul ui copiilor</p>
3.		Enunțarea temei și a obiectivelor	<p>Așadar, anunț copiii că la activitatea de astăzi le voi lectura povestea „Emoțiile Sarei- Tristețea Sarei” de Cecile Aliz și Claire Frossard. Îi invit să asculte cu atenție textul și să urmărească prezentarea PPT pentru a afla care sunt emoțiile personajului și în ce împrejurimi se produc acestea, vor juca un joc wordwall și vor raspunde la întrebări, vor asocia emoții cu anumite situații, vor reface imaginea personajelor din poveste prin îmbinarea corectă a pieselor de puzzle și vor numi emoțiilor acestora, vor desena în mălai emoțiile Sarei și vor reda prin desen pe tabla albă starea lor și emoția simțită în acest moment.</p>			Frontală	<p>Orala</p> <p>Asculta cu atentie si interes</p>

4.	O1 O2	Dirijarea învățării	<p>Folosindu-mă de PPT, copiii vad ilustrațiile , iar eu lecturez povestea „Tistețea Sarei”.</p> <p>Prin mimică și gestică voi reda starea sufletească a personajului. Prin intensitatea timbrului vocal voi încerca să creez o atmosferă propice captării atenției copiilor asupra personajelor și mai ales asupra emoțiilor acestora ce apar pe parcursul acțiunii desfășurate în povestire. Se subliniază importanța familiei (mama) în gestionarea EMOTIILOR unui copil (EPV)</p> <p>Fixarea conținutului poveștii se realizează printr-un joc wordwall. https://wordwall.net/ro/resource/ unde copiii vor raspunde la întrebările ce vizează conținutul textului și rezolvarea unui QUIZZ https://wordwall.net/resource/ unde vor asocia situațiile prezentate cu emoția corespunzătoare.</p> <p>Copiii primesc drept recompense ecusoane cu emoticoane –„bucurie”, colorate în galben, verde și portocaliu.</p> <p>Tranziția se realizează prin cântecelul „Câte unul pe carare”. Copiii părăsesc sala de grupă pregătindu-se pentru masă.</p> <p>„Câte unul pe carare,/ Mergem toți acum la baie./ Ne spălăm, ne curățăm/ Și la masă ne-așezăm.”</p>	Expunerea Explicația Lectura educatoarei Conversația	Videoproiector Laptop Prezentare PPT Roata wordwall	Frontală	Observarea comportamentul ui copiilor Asculta cu atentie si interes Corectitudinea raspunsurilor copiilor
5.		Obținerea performanței	<p>Copiii sunt anunțați că astăzi se vor juca cu surprizele lăsate de Țica Emoțica- tabletele și laptopurile, precum și masa luminoasă și vor reface digital, utilizând laptopul, imaginea personajelor din poveste prin îmbinarea corectă a pieselor de puzzle, numind personajele descoperite și emoțiile acestora (B), vor desena în mălai la masa luminoasă, emoțiile Sarei, le vor denumi și mima (\$) și vor reda, prin desen pe tabla albă pe tablete, starea lor și emoția simțită în acest moment (DEC-EAP).</p> <p>Prin Tranziția:., Bat din palme clap, clap, clap / Din picioare trap, trap, trap/ Ne-nvârtim ne răsucim./La sectoare noi pornim.” , copiii merg la fiecare centru unde se intuiesc echipamentele digitale și se explică modul de lucru.</p> <p>La centrul Știință, „Sara și emoțiile”, copiii lucrează la masa luminoasă desenând cu degetul în mălai/ făină emoțiile Sarei-tristețe, bucurie, etc, le vor denumi exprimându-se în propoziții și le vor mima facial.</p> <p>La centrul Biblioteca: „Din bucăți facem întregul” – copiii vor</p>	Expunerea Explicația	Mălai/ Faina Masa luminoasă	Frontală Pe grupuri	Observarea comportamentul ui copiilor Asculta cu atentie si interes Orala Aprecieri verbală Înțelegerea mesajului transmis.

	O4		<p>utiliza laptopul (jigsaw puzzle) și vor întregi imaginea prin potrivirea pieselor de puzzle, vor recunoaște personajele din poveste și emoțiile acestora, formulând propoziții.</p> <p>DEC-EAP: „Sunt bucuros-trist” (desen pe tabla albă)” - copiii trebuie să-și deseneze chipul/ fața veselă-tristă după cum simt. Se urmărește: creativitatea copiilor în realizarea desenelor (niv. I) și respectarea conturului colorare (niv II), analizarea lucrărilor finale, argumentând opinia exprimată.</p> <p>În funcție de culoarea ecusonului cu emoticon pe care îl au în piept, copiii se vor așeza la centrul unde este așezat în mijloc emoticonul respectiv.</p> <p><u>Recunoașterea materialelor necesare lucrului:</u> copiii intuiesc echipamentele digitale, le denumesc, precizând împreună cu educatoarea utilitatea lor.</p> <p><u>Analiza lucrării model:</u> Prezintă copiilor lucrarea model și o analizăm împreună (chipuri de copii bucuroși/triști), realizată prin desen pe tabla albă).</p> <p><u>Explicarea și demonstrarea modului de lucru:</u> Se explică și se demonstrează copiilor modalitatea de realizare a lucrării prin desen liber (niv II) și colorare în contur (Niv I). Pentru fiecare personaj se explică modalitatea în care se redă emoția trăită. Se explică modelul și se analizează că desenând diferit ochii, sprâncenele și gura, copilul exprimă o altă emoție, așa cum au văzut și la personajul Sara. Pentru a observa aceste detalii, se amintește copiilor desenele realizate în faiană.</p> <p><u>Exerciții pentru încălzirea mușchilor mici ai mâinii:</u> Înainte de a începe lucru, facem câteva exerciții pentru încălzirea mușchilor mici ai mâinii: Închidem și deschidem pumnii! Plouă! Tună! A ieșit Soarele!... „Ne jucăm, ne jucăm, Coatele noi le mișcăm. Mâna lebedă o fac, Care dă mereu din cap. Degetele jucăușe, Le întind într-o mânușă”</p>	<p>Conversația</p> <p>Jocul</p> <p>Exercițiul</p> <p>Demonstrația</p> <p>Exercițiul</p> <p>Exercițiul</p>	<p>Puzzle on line</p> <p>Laptopuri</p> <p>Tablete</p> <p>Tabla alba</p>	<p>Frontală</p>	<p>Evaluarea rezultatelor activității copiilor</p> <p>Observarea directă</p> <p>Corectitudinea rezolvării cerinței</p>
--	----	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------	-----------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

		<p><u>Realizarea lucrării de către copii:</u> În timp ce copiii lucrează, îi îndrum și îi urmăresc îndeaproape. Voi da explicațiile necesare, voi pune întrebări ajutătoare, acolo unde există dificultăți, voi monitoriza activitatea la fiecare centru și voi interveni dacă e cazul.</p> <p>Le reamintesc copiilor comportamentul așteptat în cadrul acestor activități: vorbim în șoaptă pentru a nu deranja.</p> <p>Le amintesc faptul că fiecare copil trebuie să treacă pe la toate centrele deschise.</p> <p>Atrag atenția asupra unei ținute corecte la masa de lucru, ofer ajutor celor care au nevoie.</p> <p>Le urez : Spor la treabă!</p>	<p>Observația</p> <p>Conversația</p>		Individual	Observarea comportamentului nonverbal
6.	Asigurarea retenției și a transferului	<p>Tranzitie: „1,2,1,2, Mergem toți în pas vioi/ Brațele le ridicăm, Măinile le fluturăm, Ca fluturașii zburăm!”.</p> <p>Asigur copiii că Țica- Emoțica și Sara au fost plăcut impresionate de modul cum au lucrat/ folosit echipamentele digitale și abia așteaptă să vă jucați împreună!</p> <p>„Țica- Emoțica și Sara vă mulțumesc și la cateva joculețe va poftesc! ”</p> <p><u>Jocuri si activitati recreative:</u></p> <p>Primul joc este de atenție - „Statuile emoțiilor” - copiii execută mișcări pe fond muzical și rămân nemișcați atunci când se oprește muzica, mimând o emoție.</p> <p>Al doilea joc este de îndemânare - „Balonul vesel prin tunel” - copiii transmit balonul „vesel” printre picioare jucătorului din spate până ajunge la ultimul participant la joc. Acesta ia balonul și se așează în fața șirului. Se repetă atâta timp cât copiii prezintă interes.</p> <p>Țica Emoțica va aprecia efortul și comportamentul pe care copiii l-au avut în timpul activităților și îi va premia cu recompense dulci.</p>	<p>Explicația</p> <p>Exercițiul</p> <p>Conversația</p>	<p>Telefon Youtube</p> <p>Boxa muzicală</p> <p>Balon „vesel”</p> <p>Recompense dulci</p>	Frontală	Aprecieri verbale pozitive
7.	Aprecieri și recomandări	<p>Se fac aprecieri asupra modului de desfășurare a întregii activități, încercând să se evidențieze, în mod deosebit, cum s-au simțit în diferite etape ale activității .</p> <p>La final, copiii se încolonează în „Trenulețul veseliei” și părăsesc sala de grupă .</p> <p>Tranziție: „Dacă vesel se traiește”.</p>	<p>Conversația</p> <p>Explicația</p> <p>Jocul</p>		<p>Frontală</p> <p>Antrenarea copiilor în aprecieri și auto aprecieri</p>	<p>Aprecieri verbale pozitive</p> <p>Recompensare Aplauze</p>

Anexe

Emoțiile Sarei-Tristețea Sarei

„Sara nu se simte deloc bine.Tocmai a descoperit că și-a pierdut păpușa preferată!

Simte că are un nod în gât și că o înțeapă ochii.

Este atât de **TRISTĂ**, încât nu poate nici măcar să vorbească.

Sara stă pe canapea și se lasă cuprinsă de **MAREA TRISTEȚE**.

Ca să-i distragă gândurile, mama o ia pe Sara în brațe și o mângâie.

Apoi îi citește povestea preferată.

După aceea, mama îi pregătește prăjitura preferată.

Însă mama tot nu reușește să o consoleze pe Sara!

LACRIMI MARI curg pe obrazii fetiței.Atunci mamei îi vine o idee! Descchide sertarele și începe să caute.

-Ia să vedem, ia să vedem...

Scoate din sertar o păpușă foarte mică.

Este o mini păpușă, cu o rochie din lână colorată.

Mama îi dă mini păpușa Sarei și îi spune :

Este o păpușă care **PRINDE TRISTEȚEA**.

Povestește-i supărările tale, înainte să adormi.Iar mâine, **PUF!** ele vor dispăea!

Sara ia păpușa cu grijă în mâna sa.

Seara, înainte să adoarmă, Sara îi povestește păpușii că și-a pierdut jucăria preferată în grădină.

Îi spune că încă de dimineață îi lipsește foarte mult, îi lipsește atât de mult încât a plâns neîncetat, toată ziua!

Sarei îi face bine să-i povestească păpușii despre supărarea ei. Își simte inima **MAI UȘOARĂ** acum și poate adormi, în sfârșit.

A doua zi dimineață, când Sara se trezește, soarele strălucește pe cer, iar păsările ciripesc fericite.Sara se uită pe fereastră și își vede **JUCĂRIA** preferată.

Stă singură și tristă în grădină, rezemată de copac!

Repede, repede, Super Sara aleargă în currte.

-Nu mai plânge , păpușa mea dragă, sunt aici.

Sara este **FFERICITĂ ȘI LINIȘTITĂ** acum.

Se uită spre mini păpușa cu rochie din lână coloratăși îi zâmbește bucuroasă.

Dar tu?Ai avut vreodată o mare **TRISTEȚE?**

Exemple de bune practici

Proiecte de succes în implementarea inovației digitale

Pentru a sublinia eficiența soluțiilor propuse, prezentăm câteva exemple de bune practici din diferite colțuri ale lumii.

1. Proiectul “Școala Smart”, România

Acest proiect pilot a fost implementat în mai multe școli din mediul urban și rural. Clasele au fost dotate cu table interactive, laptopuri pentru elevi și acces la platforme educaționale moderne. Profesorii au participat la cursuri de formare pentru utilizarea tehnologiei în predare.

Rezultate:

- Creșterea interesului elevilor pentru materii precum matematică și științe.
- Îmbunătățirea competențelor digitale ale elevilor și cadrelor didactice.

2. Finlanda: Învăță prin realitate augmentată (AR)

În școlile din Finlanda, realitatea augmentată este utilizată pentru a crea lecții interactive. Elevii pot explora structura celulei sau istoria antică prin aplicații AR.

Impact:

- Experiențe imersive care stimulează curiozitatea.
- Creșterea nivelului de retenție a informațiilor.

3. Proiectul “Digital Ambassadors”, Estonia

Un grup de elevi și profesori a fost format pentru a deveni ambasadori digitali. Rolul lor este să ajute colegii și comunitatea să învețe despre siguranța online și utilizarea responsabilă a internetului.

Beneficii:

- Crearea unei culturi a responsabilității digitale.
- Îmbunătățirea colaborării între generații.

IMPLICAREA ELEVILOR ÎN ACTIVITĂȚI ETWINNING

DIFFERENT LANGUAGES, SAME RHYTHMS *DESI LIMBAJELE SUNT DIFERITE, RITMURILE SUNT ACELEAȘI*

Prof. Luminița Ana Enescu
Școala Gimnazială Nr.3 Cugir

Elevii clasei a III-a B de la Școala Gimnazială Nr.3 Cugir coordonați de prof. Luminița Ana Enescu participă în acest an școlar la proiectul eTwinning „Limbi diferite, aceleași ritmuri” împreună cu elevi din Franța, Italia, România, Ucraina, Moldova, Estonia și Polonia. În cadrul proiectului, profesorii doresc să le arate elevilor că muzica este o limbă universală și că oamenii care vorbesc diferite limbi și provin din culturi diferite pot simți emoții comune în aceleași ritm. Totodată, muzica reușește să reunească culturile bogate din diferite țări, să ofere interacțiune socială și să creeze un proces distractiv, permițând astfel copiilor să învețe prin abordări diferite.



Proiectele eTwinning oferă elevilor oportunitatea de a explora noi perspective culturale, de a colabora cu colegi din alte țări și de a-și dezvolta competențe esențiale pentru viitor. Printre acestea, proiectul „Limbi diferite, aceleași ritmuri” iese în evidență prin unicitatea abordării sale, îmbinând diversitatea lingvistică și pasiunea pentru muzică. Participarea la acest proiect aduce multiple beneficii elevilor, atât pe plan academic, cât și personal. Prin colaborarea cu elevi din alte țări, aceștia au ocazia să-și exerseze cunoștințele de limbi străine într-un context autentic. De asemenea, proiectul promovează respectul pentru diversitatea lingvistică și încurajează învățarea expresiilor și tradițiilor muzicale în mai multe limbi. Acest lucru sporește încrederea elevilor în abilitățile lor de comunicare.

Proie
geog
muzi
punct
colab
inter



diferi
creativitatea prin compoziții muzicale, dansuri sau interpretări vocale. Această activitate artistică îi ajută să se descopere pe sine, să-și dezvolte simțul estetic și să-și exprime emoțiile într-un mod autentic.

ctul încurajează lucrul în echipă, indiferent de granițele raționale. Elevii lucrează împreună pentru a crea materiale video, videoclipuri sau spectacole, învățând să respecte ele de vedere ale colegilor din alte culturi. Această orare îi ajută să înțeleagă importanța muncii comune și acțiunii pozitive în context global.

Muzica este limbajul universal, iar proiectul „Limbi diferite, aceleași ritmuri” le oferă elevilor șansa de a-și exprima creativitatea prin compoziții muzicale, dansuri sau interpretări vocale. Această activitate artistică îi ajută să se descopere pe sine, să-și dezvolte simțul estetic și să-și exprime emoțiile într-un mod autentic.

În cadrul proiectului, elevii folosesc diverse platforme digitale pentru a comunica, a crea și a distribui conținut. Această experiență îi ajută să-și îmbunătățească abilitățile digitale esențiale în societatea modernă: utilizarea instrumentelor de editare video, crearea de prezentări interactive sau gestionarea colaborărilor online. Participând la proiect, elevii învață să aprecieze valorile și tradițiile altor culturi, dar și să-și promoveze propria identitate culturală. Înțelegerea similarităților dintre diferite popoare, exprimate prin ritmurile muzicii, le deschide orizonturile și le insuflă valori precum toleranța și empatia.

Participarea la un proiect interactiv și dinamic, cum este „Limbi diferite, aceleași ritmuri”, transformă procesul educațional într-o experiență captivantă. Elevii sunt mai motivați să învețe datorită implicării active și sentimentului de realizare personală atunci când își văd contribuțiile integrate în produse finale apreciate la nivel internațional.

Proiectul eTwinning „Limbi diferite, aceleași ritmuri” este mai mult decât o inițiativă educațională – este o experiență transformatoare pentru elevi. Prin participare, aceștia dobândesc competențe valoroase, își îmbogățesc cunoștințele despre lume și descoperă frumusețea diversității culturale. Într-o lume din ce în ce mai globalizată, astfel de proiecte reprezintă o punte între educație, artă și comunicare internațională, pregătindu-i pe tineri pentru un viitor plin de oportunități.

PROIECT DIDACTIC

PROFESOR: Florescu Ioana

CLASA: a VIII-a

ARIA CURRICULARĂ: Limbă și comunicare

DISCIPLINA: Limba și literatura română

SUBIECTUL LECȚIEI: Propoziția subordonată completivă prepozițională

TIPUL LECȚIEI: Lecție de de însușire de noi cunoștințe

I. DEMERSUL DIDACTIC

COMPETENȚE GENERALE:

1. Participarea la interacțiuni verbale în diverse situații de comunicare, prin receptarea și producerea textului oral.
4. Utilizarea corectă, adecvată și eficientă a limbii în procesul comunicării orale și scrise.

COMPETENȚE SPECIFICE:

- 4.1. Folosirea achizițiilor privind structuri morfosintactice complexe ale limbii române literare, pentru înțelegere corectă și exprimare nuanțată a intențiilor comunicative;
- 4.3. Analizarea elementelor de dinamică a limbii, prin utilizarea achizițiilor de sintaxă, morfologie, fonetică, lexic și semantică prin raportare la limbile moderne;

COMPETENȚE DERIVATE:

A. Cognitive- Elevii vor fi capabili:

- Să definească propoziția subordonată completivă prepozițională;
- Să recunoască termenii regenți ai subordonatei complete prepoziționale;
- Să identifice elementele de relație;
- Să precizeze topica și punctuația subordonatei complete prepoziționale;
- Să construiască fraze cu subordonate prepoziționale introduse prin diferite elemente de relație și cu termeni regenți diferiți;
- Să realizeze contrageri și expansiuni.

B. Afective- Elevii vor fi capabili:

- Să participe afectiv la lecție;
- Să accepte solicitările profesorului și să se mobilizeze pentru realizarea lor;
- Să respingă atitudinea negativă a unor elevi față de activitatea de învățare.

C. Psihomotorii- Elevii vor fi capabili:

- Să-și dirijeze efortul oculo-motor către centrul de interes vizat de profesor;
- Să-și reprime tendința de a practica mișcări inutile în timpul orei.

STRATEGII DIDACTICE:

a) **Metode și procedee:** învățarea prin descoperire, conversația euristică, explicația, ciorchinele, jocul didactic,

b) Mijloace de învățământ: tabla, fișe de lucru, videoproiector, manualul, flipchart.

c) Forme de organizare a activității : activitate frontală combinată cu activitatea individuală și cu activitatea în perechi.

d) Resurse și managementul timpului:

Resurse materiale: *Limba și literatura română* – manual clasa a VIII-a; Ed. Art Educațional; culegeri –Exerciții de gramatică- Ed. Paralela 45, tabla, proiector.

Resurse de timp: - timpul de desfășurare: 50 de minute

Resurse umane: clasă de nivel mediu; capacitatea de învățare neomogenă (elevii au ritmuri de învățare diferite, din care 7 cu dificultăți de învățare)

e)Forme de evaluare: observarea sistematică a activității elevilor, aprecieri orale și scrise;

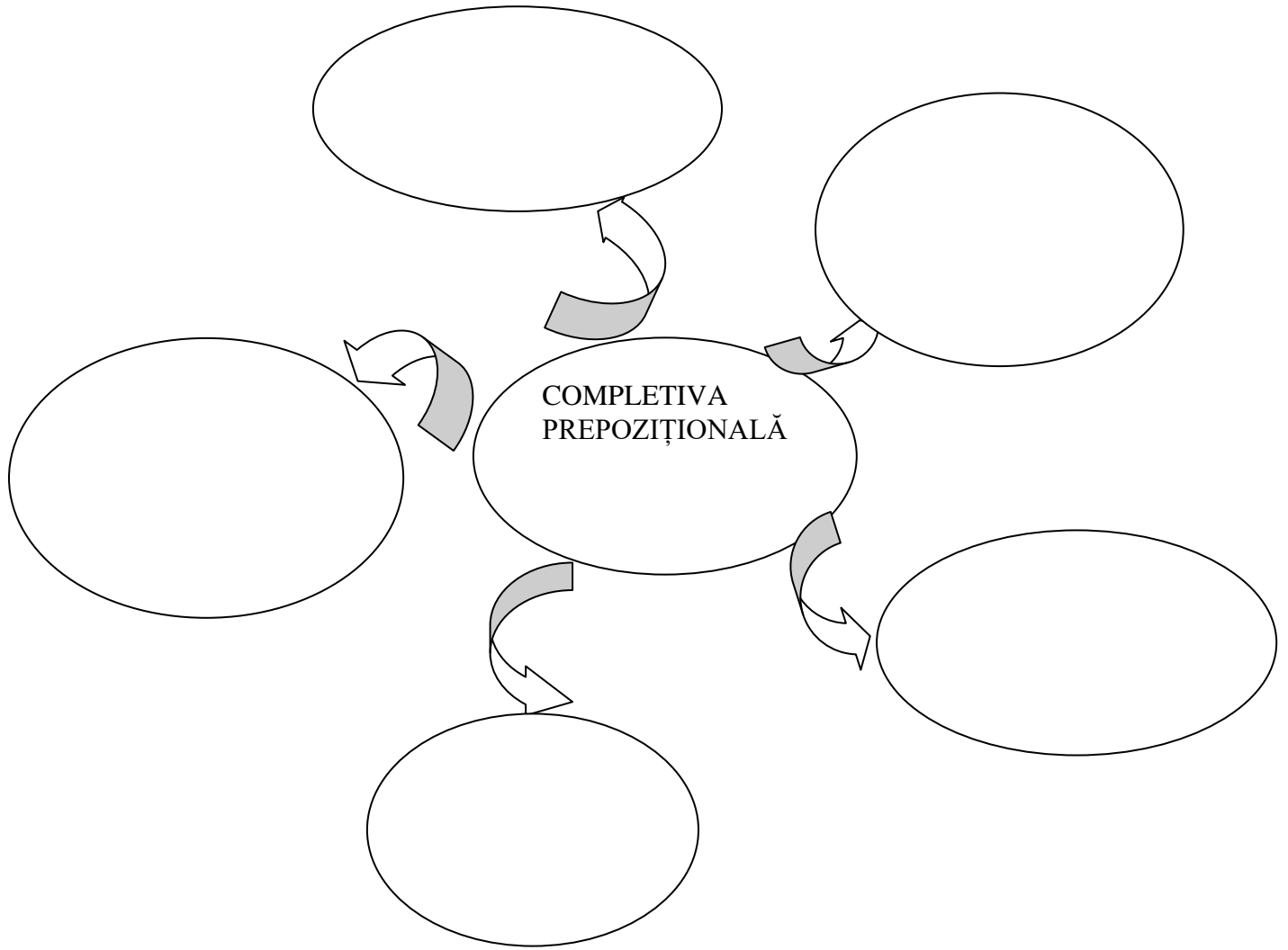
Bibliografie :

1. Trofin, Eliza-Mara (Coord.), *Gramatică. Fișe de lucru*, Clasa a VIII-a, București, Editura Paralela 45, 2009.
2. Programa școlară *Limba și literatura română clasele a V-a - a VIII-a*, Ministerul Educației Naționale, București, 2017.
3. Pavelescu, Marilena, *Metodica predării limbii și literaturii române*, București, Editura Corint, 2010.

II. Scenariul didactic

Nr crt.	Eveniment instrucțional	Timp	Activitate profesor	Activitate elev	Metode	Resurse	Forme de org.	Evaluare
1.	Moment organizatoric	1'	Salut. Profesorul notează absenții.	Elevii își pregătesc materialele necesare pentru oră.	Conversația		Frontal.	
2.	Verificarea temei de casă și a cunoștințelor acumulate anterior. Reactualizarea cunoștințelor anterioare	5' 5'	Se realizează verificarea cantitativă și calificativă a temei-fișa tema . Profesorul adresează întrebări care vizează conținuturile predate în ora anterioară: Ce este complementul prepozițional? La ce întrebări răspunde el? În ce cazuri stă CP? Dă exemplu de un enunț în care să ai CP exprimat prin pronume personal în caz acuzativ! Dă exemplu de un enunț în care să ai CP exprimat prin verb la infinitiv! Dă exemplu de un enunț în care să ai CP exprimat prin pronume demonstrativ în caz acuzativ!	Elevii verifică și corectează tema. Răspund la întrebările profesorului.	Conversația Conversația	Caietul elevului. Bolul magic	Frontal Frontal	Se realizează prin citirea temei și a întrebărilor puse. Aprecieri verbale.

			<p>Dau elevilor o <u>fișă de lucru</u> pe care o vor rezolva în echipe. După rezolvarea fișei, elevii vor descoperi care sunt termenii regenți și elementele de relație care introduc o CP în frază.</p> <p>Profesorul pune <u>slide-urile 4, 5, 6</u>, iar elevii vor nota în caiete termenii regenți și elementele de relație.</p> <p>Pune următoarele <u>slide-uri</u>, discută despre topica și punctuația CP și le cere elevilor să scrie ce văd pe slide-uri.</p> <p>Elevii vor primi o <u>fișă</u> pe care o vor lucra pe grupe, fiecare grupă având alte cerințe. Se verifică exercițiile lucrate de elevi.</p>	<p>Rezolvă fișa.</p> <p>Completează pe caiete descoperirile făcute.</p> <p>Rezolvă fișa.</p> <p>Corectează eventualele greșeli.</p>	Exercițiul	Fișa de lucru	<p>Pe grupe</p> <p>Pe grupe</p>	<p>Se va face după realizarea fiecărui exercițiu.</p> <p>Aprecieri verbale</p>
5.	<p>Obținerea performanței și asigurarea feedbackului</p> <p>A asigurarea retenției și a transferului</p>	<p>10'</p> <p>2'</p>	<p>Se va face printr-un joc didactic.- Poftiți la pizza!</p> <p>Vor primi fișa apreciere a activității eseul de 5'.</p>	<p>Vor completa pizza cu ingredientele necesare, răspunzând la întrebări..</p> <p>Vor face aprecieri despre desfășurarea lecției.</p>	Eseul de 5'	Fișa de lucru	Pe grupe	Aprecieri verbale
6.	Tema de casă	1'	Fișa cu tema de casă	Notează tema	Conversația	Fișa primită	Frontal.	



Fișă de lucru
Propoziția subordonată completivă prepozițională



1. Realizează expansiunea complementelor prepoziționale din enunțurile următoare în propoziții complete indirecte:

Mă bucur de vacanță.....

E vai de el!.....

2. Recunoaște propozițiile complete prepoziționale și indică în spațiul liber numele părților de vorbire pe care le determină în propoziția regentă:

Se gândea la cine va veni.

Nu și-a dat seama ce s-a întâmplat.

E rău de cine e sărac.

E vai de cine nu ascultă.

3. Împarte frazele de mai jos în propoziții și precizează care sunt elementele de relație ale propoziției subordonate complete prepoziționale.

Nu mă mir că n-a reușit.

S-a mirat cum de a rezistat.

Este mândru de ce a obținut.

Este mândru de ce rezultate a obținut.

Vorbește despre oricare vine..

Se gândește la oricare copil muncește.

.....



Grupa 1

Precizează felul subordonatelor introduse prin adverbul relativ *unde*:

Nu ştie de unde sare iepurele.

Întrebarea unde vom merge în vacanță este dificilă.

Nu ştiu unde am pus creionul.

Nu m-am gândit unde ai putea merge.

Grupa 2

Alcătuieşte fraze în care propoziția subordonată completivă prepozițională să fie introdusă prin elementele de relație de mai jos:

- a) unde.....
- b) la care.....
- c) când.....

Grupa 3

Completează enunțurile cu propoziții completive prepoziționale:

Se teme

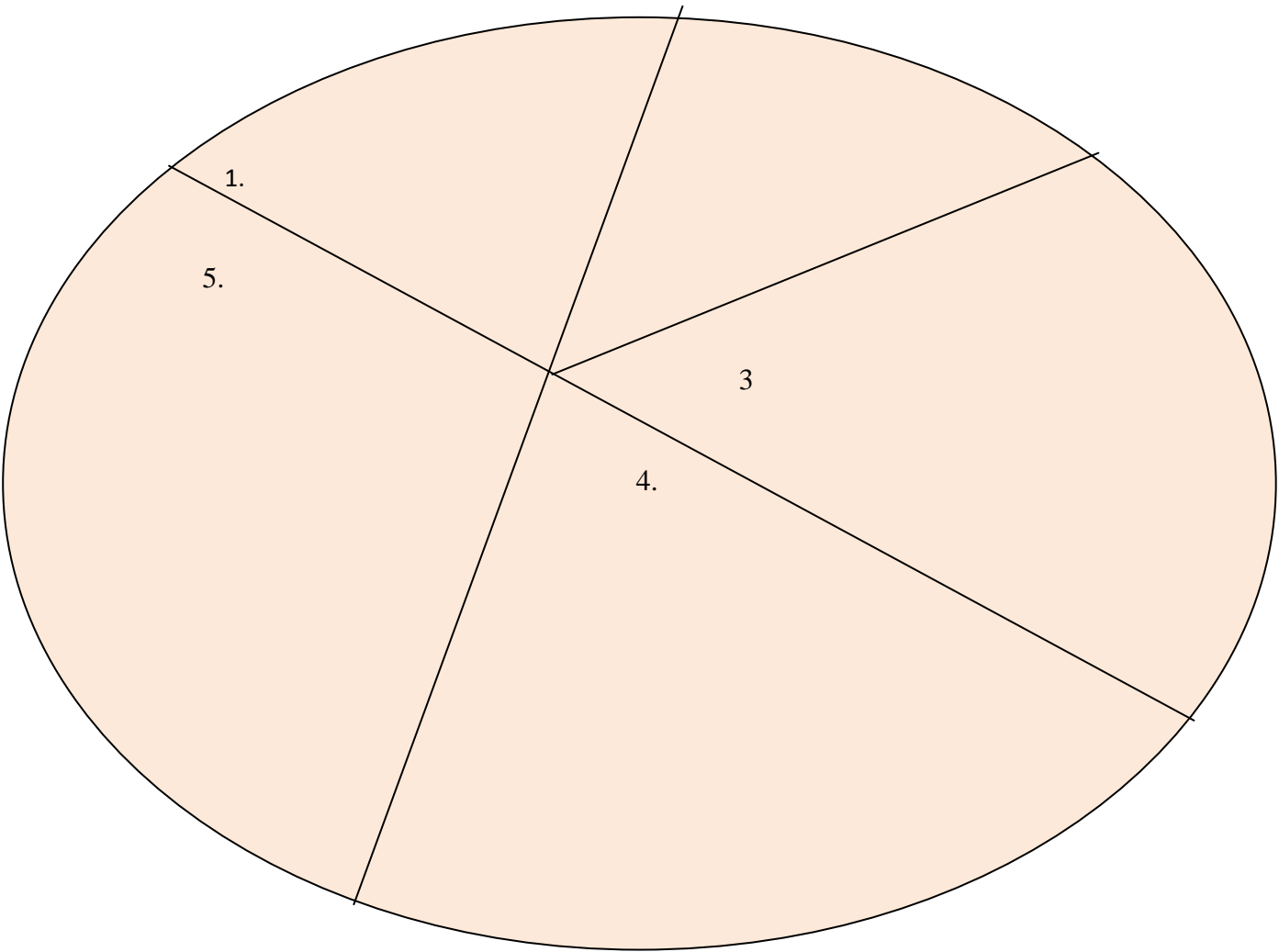
Este vai

Se gândește

Grupa 4

Contrae completivele prepoziționale în partea de propoziție corespunzătoare și precizează ce modificări au apărut!

- a. Se gândește să plece în Franța.
- b. Gândindu-mă la ce a spus, am înțeles mesajul.



1. Două întrebări la care răspunde completiva prepozițională.
2. Doi termeni regenți care cer o completivă prepozițională.
3. Două fraze în care să aveți complete prepoziționale introduse prin conjuncția subordonatoare **să** și prin adverbul relativ **unde**.
4. O frază în care să aveți o subordonată prepozițională introdusă printr-un adjectiv pronominal relativ.
5. Contrage subordonatele din frazele următoare și precizează ce părți de propoziție ai obținut-
 - a. Se gândește la ce i s-a propus..
 - b. Nu s- a gândit la ce ați vorbit.
 - c. Nu știe unde a pus cartea.
 - d. Nu a aflat locul unde vor merge în vacanță.

ESEU DE 5 MINUTE

1. Scrieți un lucru care v-a plăcut la această lecție.
2. Scrieți un lucru care nu v-a plăcut la această lecție.
3. Formulați o întrebare legată de această lecție.

Tema pentru acasă

1. Precizează felul subordonatelor:

El vrea să cânte la pian.

Ea se teme să exerseze la pian în prezența altor persoane.

Am auzit că mâine plecați.

Dana se gândește că mâine este ziua ei.

2. Realizează expansiunea complementelor prepoziționale din propozițiile următoare:

A răspuns profesorului imediat.

Este mulțumit de recoltă.

Se teme de plecare.

Mi-am dat seama de greșelile făcute

PARTENERIAT EDUCAȚIONAL GRĂDINIȚĂ-GRĂDINIȚĂ

„CARAVANA PRIETENIEI”

Prof. Găbudean Ana Maria Luiza

Grădinița cu PP ”Prichindelul Isteț” -Turda

Preșcolarul este implicat în viața socială prin apartenența sa la familie, la grupurile de joc și de învățare, dar și prin relațiile specifice pe care le poate stabili și cu diverse instituții și organizații din comunitatea în care trăiește. De aceea procesul de socializare poate și trebuie să înceapă de timpuriu.

Ideea derulării acestui parteneriat s-a ivit din dorința copiilor de la Grădinița cu PP ”Prichindelul Isteț” –Turda de a cunoaște copii de vârsta lor, dar de la altă grădiniță și din altă localitate.

În aceeași măsură, contribuie la satisfacerea setei de cunoaștere a copiilor și la îmbogățirea experienței lor de viață.

Acest parteneriat se constituie într-un schimb de experiență, în care educatoarele și copiii au prilejul să cunoască medii de viață și muncă, relativ noi pentru ei, să schimbe idei, să găsească soluții viabile la problemele cu care se confruntă, de aceea am hotărât ca împreună să realizăm un parteneriat, manifestat prin vizite reciproce și corespondență periodică, prin care să împărtășim experiențele cele mai interesante, noutățile aflate, conținuturile abordate de fiecare în derularea procesului instructiv-educativ în grădiniță, îmbinând activitățile curriculare cu cele extracurriculare.

Proiectul răspunde nevoii preșcolarului, de a-și asuma roluri și responsabilități, de a-și dezvolta personalitatea și urmărește inițierea lui, a viitorului cetățean, într-un comportament activ, conștient responsabil, capabil de înțelegere și respect.

2.Scopul proiectului:

Scopul proiectului este de cunoaștere reciprocă a activităților din cele două unități partenere și legarea de prietenii între copiii din cele două localități, prin organizarea de acțiuni comune grădiniță-grădiniță, dar și stimularea și dezvoltarea stimei de sine, a comunicării interpersonale și relaționării.

3.Obiective:

- Realizarea unor legături nonformale și deschise între grădinițe
- Familiarizarea copiilor de la grădiniță cu mediul altor grădinițe
- Derularea unor activități practice care să le dezvolte spiritul de echipă, creativitatea și imaginația
- Realizarea unor activități recreative care să-i ajute să se cunoască mai bine, să aibă mai multă încredere în ei și în ceilalți

4. Părți implicate

- Directorii celor două instituții de învățământ
- Educatoarele și preșcolarii de la Grupa Mare „Mickey Mouse”
- Educatoarea și preșcolarii grupei combinate „Albinuțele”

5. Obligațiile părților

Cadre didactice:

- -pregătirea și buna desfășurare a activităților propuse spre derulare;
- -monitorizarea activităților derulate;
- -asigurarea climatului optim desfășurării activităților.

6. Obligații comune

-Fiecare parte implicată în derularea parteneriatului are obligația de a respecta calendarul activităților propuse și de a realiza finalizarea lor cu succes.

7. **Durata** : 1an școlar (2024-2025)

8. **Grup țintă:** Preșcolari, cadre didactice, părinți

9. **Resurse umane:** cadre didactice, preșcolari, părinți

10. **Resurse materiale:** materiale didactice, fișe de lucru, CD-uri, aparat foto

11. **Resurse financiare:** autofinanțare

LOC DE DESFĂȘURARE: * Grădinița cu Program Prolungit :”Prichindelul Isteț”, Turda
* Școala Gimnazială „Pavel Dan” Tritenii de Jos

12. CALENDARUL ACTIVITĂȚILOR PE PERIOADA DERULĂRII PARTENERIATULUI

Perioada	Conținuturi	Modalități de realizare	Locul desfășurării	Responsabili
Oct. 2024	„Începutul unei prietenii” -masă rotundă	Întâlnirea cadrelor didactice Discuții despre activitățile propuse în cadrul parteneriatului	Sala de grupă Grădinița “Prichindelul Isteț”	Educatore
Dec. 2024	”Să cunoaștem ne prietenii”	Schimb de fotografii cu preșcolarii celor două grupe	Sala de grupă Grădinița “Prichindelul Isteț” Școala Gimnazială „Pavel Dan”	Educatore
Mart. 2025	“Caravana prieteniei pornit la drum”-vizită la grădiniță	Confecționarea unui mărtișor/ felicitare Activitate practică	Sala de grupă Grădinița “Prichindelul Isteț”	Educatore
Mai. 2025	„Ne-a fost dor de voi!” -vizită la grădiniță	Pictură/desene cu o temă dată	Sala de grupă „Școala Gimnazială „Pavel Dan”	Educatore

13. Implementarea proiectului

- Întâlnirea participanților la proiect pentru stabilirea calendarului de activități;
- Stabilirea activităților propuse spre derulare;

-Vizitarea instituțiilor;

14. Monitorizarea și evaluarea proiectului

-Înregistrări foto (video) cu momente semnificative din activitățile desfășurate, expoziție cu lucrări, realizarea a două portofolii;

15. Diseminarea rezultatelor

-Schimbul de experiență și rezultatele derulării proiectului vor fi cunoscute prin afișe, expoziții, sesiuni și comunicări, prezentarea portofoliilor;

16. Finalizarea proiectului

- Realizarea unui poster cu imagini din cadrul activităților desfășurate în cadrul parteneriatului;

-Analiza activităților desfășurate pe parcursul anului școlar în cadrul parteneriatului.

BIBLIOGRAFIE:

- *** Curriculum pentru educație timpurie (a copiilor de la naștere până la vârsta de 6 ani), M.E.N., București, 2019.
- Tătaru, L., Glava, A., Chiș, O., (2014). Piramida cunoașterii- repere metodice în aplicarea curriculumului preșcolar. Pitești: Editura Diamant.
- Păiși- Lăzărescu, M., Ezechil, L., (2011). Laborator preșcolar- ghid metodologic. București: Editura V&I Integral.

METODE ȘI TEHNICI DIVERSE

PENTRU ASIGURAREA ÎNȚELEGERII ÎN PROFUNZIME A TEXTELOR CITITE

Profesor **Ganea Veronica**

Colegiul Național "Mihail Kogălniceanu" Galați

1. HARTA TEXTULUI

-Clasa a VI-a

Resurse utilizate: *Limba și literatura română. Clasa a VI-a*, autori: Florentina Sâmișăian, Sofia Dobra, Monica Halaszi, Anca Davidoiu-Roman, Horia Corcheș, Editura Art Klett, București, 2023;
UNITATEA III: DINCOLO DE FERESTRE

Textul descriptiv literar în versuri:

Iarna de Vasile Alecsandri Descrierea în versuri. Textul descriptiv literar

Activități de lectură (lucru cu textul):

- Exerciții de identificare a indicilor spațiali și temporali ai descrierii
- Exerciții de descoperire a particularităților textului descriptiv literar
- Exerciții de identificare a emoțiilor, a sentimentelor și a atitudinilor exprimate într-un text literar

Scenariul didactic: Constituirea sensului-

Aplicații-Poezia "Iarna", a lui Vasile Alecsandri este un text descriptiv pentru că prezintă un tablou de natură, evidențiind părțile sale componente și trăsăturile pe care le are în ansamblu sau pe care le au părțile sale componente. **Realizează o hartă a textului dat, urmărind elementele componente ale cadrului hibernal și trăsăturile acestora**

Din văzduh cumplita iarnă cerne norii de zăpadă,
Lungi troiene călătoare adunate-n cer grămadă;
Fulgii zbor, plutesc în aer ca un roi de fluturi albi,
Răspândind fiori de gheață pe ai țării umeri dalbi.

Ziua ninge, noaptea ninge, dimineața ninge iară!
Cu o zale argintie se îmbracă mândra țară;
Soarele rotund și palid se prevede printre nori
Ca un vis de tinerețe printre anii trecători.

Tot e alb pe câmp, pe dealuri, împrejur, în
depărtare,

Ca fantasme albe plopii înșirați se perd în zare,
Și pe-ntinderea pustie, fără urme, fără drum,
Se văd satele perdute sub clăbucii albi de fum.

Dar ninsoarea încetează, norii fug, doritul soare
Strălucește și dezmiardă oceanul de ninsoare.
Iată-o sanie ușoară care trece peste văi...
În văzduh voios răsună clinchete de zurgălăi.

2. BANDA DESENATĂ

Clasa: a VIII -a A

Obiectul: Limba și literatura română

Unitatea de învățare IV: Ce este adevărul?

Subiectul lecției: Textul epic „Iapa lui Vodă

Tipul lecției: Consolidare, sistematizare a cunostintelor

Competente specifice:

1. manifestarea interesului pentru mesajul ascultat și pentru partenerii de discuție;
2. realizarea înlănțuirii clară și corectă a ideilor;
3. deosebirea elementelor de ansamblu de cele de detaliu în cadrul cerințelor anunțate;
4. identificarea modurilor de expunere într-un text literar și a procedeelor de expresivitate;
5. captarea, menținerea atenției interlocutorului prin modul de prezentare.

Competențe derivate:

Pe parcursul și la sfârșitul orei, se urmărește ca elevii să fie capabili de:

1. definirea textului epic și a caracteristicilor acestui tip de text ;
2. explicarea semnificației titlului și a temei;
3. identificarea momentelor importante din textul studiat ;
4. prezentarea povestirii în ramă (cele două planuri narrative);

STRATEGII DIDACTICE

Metode și procedee:

-BANDA DESENATĂ

Forme de organizare:

- activitatea frontală, activitatea pe grupe

Materiale și mijloace tehnice de învățare:

- fișe , laptop, internet, caiete, cărți

Resurse:

- capacitățile normale de învățare ale elevilor;

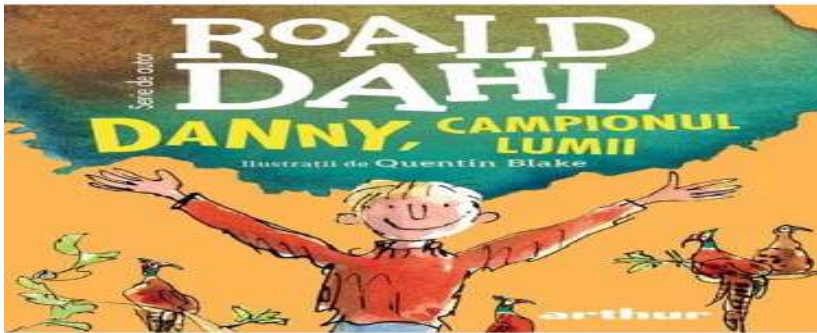
- cunoștințele însușite anterior de ei despre textul epic.

Timp: 50 de minute

Bibliografie:

1. Programa școlară limba și literatura română , clasa a VIII-a
2. Limba și literatura română, Manual pentru clasa a VIII-a, Florentina Samihăian, Ed.Art,2017
3. Ilie Emanuela, Didactica literaturii române, Ed. Polirom, Iași, 2008;
4. Constantin Parfene, Metodica studierii limbii și literaturii române, Ed. Polirom, Iași 1999;

3.



ACTIVITĂȚI DE PRELECTURĂ

➤ BRAINSTORMING

➤ Gândiți/lucrați în pereche/comunicați

Ce vă trece prin minte când auziți cuvântul ZMEU?

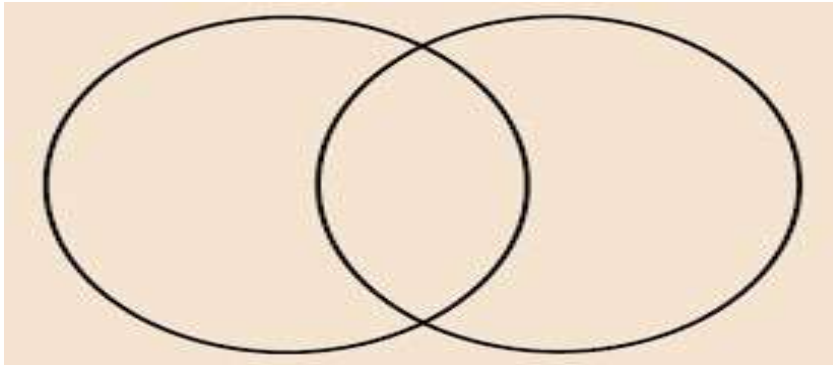
A diagram for a brainstorming activity. It consists of three empty rectangular boxes with blue borders. Three blue arrows originate from a single point at the top center and point towards each of the three boxes: one to the left, one to the right, and one downwards to a larger box centered below the other two.

➤ **DIAGRAMA VENN**

Prezintă asemănările și deosebirile dintre:

-ZMEU-personajul de basm

-ZMEU-jucărie făcută dintr-un dreptunghi de hârtie,pânză,fixat pe un schelete de lemn ce se ridică în aer la bătaia vântului,care este mânuită de pe pământ cu ajutorul unei sfori lungi



➤ Văd.../Cred că.../Mă întreb.....



Predicții:

- Despre ce crezi că va fi vorba în poveste?
- Ce te face să spui acest lucru?
- Pe ce te bazezi?

— Azi bate un vânt bun, mi-a spus tata într-o dimineață de sâmbătă. E perfect ca să înălțăm un zmeu. Hai să facem un zmeu, Danny!

Așa că ne-am apucat să facem un zmeu. Mi-a arătat cum să lipesc patru bețe subțiri între ele, punându-le în formă de romb, cu încă două bețe de-a curmezișul, ca să le țină. Apoi am tăiat o bucată de pânză dintr-o cămașă veche de-a lui și am întins-o pe rama de lemn a zmeului. I-am mai adăugat o coadă lungă, făcută din sfoară, pe care am legat din loc în loc fâșii rupte din ce mai rămăsese din cămașă. Am găsit un ghem de sfoară în atelier și tata mi-a arătat cum să leg sfoara de ramă, în așa fel încât zmeul să fie bine echilibrat în zbor.

Apoi am urcat împreună pe vârful dealului din spatele benzinăriei că să înălțăm zmeul. Parcă nici nu-mi venea să cred că obiectul acela, încropit doar din câteva bețe și o bucată de material dintr-o cămașă veche, chiar ar putea să zboare. Țineam sfoara în timp ce tata ținea zmeul și, în clipa în care i-a dat drumul, a prins o pală de vânt și s-a înălțat vertiginos, ca un păsăroi albastru.

— Dă-i sfoară, Danny, dă-i mai multă sfoară! a strigat el. Tot așa! Dă-i drumul cât vrei!

Sus, sus, tot mai sus se înălța zmeul. În curând nu mai era decât un punctișor albastru ce dansa în văzduh, la kilometri deasupra mea. Mi se părea palpitant să stau

acolo ținând în frâu ceva care era hăt departe și așa de plin de viață. Acel lucru îndepărtat se smucea și se zbătea undeva la capătul firului ca un pește uriaș.

— Hai să-l ducem înapoi la rulotă, mi-a spus tata.

Așa că am coborât din nou dealul, eu trăgând de sfoară, iar zmeul zbătându-se cu sălbăticie la celălalt capăt. Când am ajuns la rulotă, am avut grijă să nu încalcăm sfoara în crengile mărilor, și uite-așa l-am adus roată până la scara rulotei.

— Leagă-l de scară, m-a îndemnat tata.

— O să rămână în aer? am întrebat.

— Da, dacă vântul n-o să se potolească, mi-a răspuns el.

Și vântul nu s-a potolit. Și să vă mai spun ceva incredibil. Zmeul a rămas acolo toată noaptea, iar a doua zi dimineață, pe când luam micul dejun, punctișorul albastru tot în văzduh era, ba dansând, ba lansându-se în picaj. După micul dejun l-am tras în jos și l-am atârnat cu grijă pe perete în atelier, în așteptarea unei alte zile de zbor.

La puțină vreme după aceea, într-o seară frumoasă și liniștită, când nu era nicio adiere de vânt, tata mi-a spus:

— Asta-i vreme perfectă pentru lampion chinezesc. Hai să facem un lampion chinezesc!

Pesemne că ticluise planul ăsta dinainte, fiindcă cum-părase deja patru coli mari de hârtie de mătase și un borcan de lipici de la librăria domnului Witton din sat. Iar acum, folosind doar hârtia, lipiciul, o foarfecă și niște sârmă subțire, a meșterit, în mai puțin de cincisprezece

minute, o minunăție și-o urieșenie de lampion chinezesc. În deschizătura de la baza lui a legat un șomoioag de vată și cu asta eram gata de zbor.

Se înnopta deja când l-am dus afară, pe câmpul din spatele rulotei. Aveam cu noi o sticlă cu spirt și niște chibrituri. Eu țineam lampionul vertical, în timp ce tata s-a lăsat pe vine și a turnat cu grijă niște spirt pe șomoioagul de vată.

— Să-i dăm drumul, a spus el, apropiind chibritul de vată. Ține pereții cât mai depărtați, Danny!

Din mijlocul șomoioagului de vată a țâșnit o flacără galbenă și lungă, care s-a ridicat drept în mijlocul lampionului.

— O să ia foc! am strigat.

— Nu, n-o să ia, m-a liniștit tata. Privește!

Țineam între noi flancurile lampionului cât mai depărtate, ca să le ferim de flacăra aia care încă băjbăia. Curând însă aerul fierbinte a umplut lampionul, umflându-l. Pericolul trecuse.

— E aproape gata! mi-a zis tata. Îl simți cum plutește?

— Da! am zis. Da! Îi dăm drumul?

— Nu încă!... Mai așteaptă un pic!... Așteaptă până-ți simți că trage ca să-și ia zborul!

— Trage, acum trage! am zis.

— Bine! a strigat tata. Dă-i drumul!

Încet, maiestuos și-ntr-o tăcere perfectă, minunatul nostru lampion chinezesc a prins să se înalțe în văzduhul nopții.

— Zboară! am chuiet eu, bătând din palme și țopăind în jur. Zboară! Zboară!

Tata era aproape la fel de încântat ca și mine:

— E o frumusețe. Ți-a chiar ieșit o frumusețe de lampion. Niciodată nu știi cum o să iasă până nu le dai drumul. Fiecare e diferit.



Activitatea după lectură:

Relația Întrebare-Răspuns

Chiar acolo!	Autorul și tu!
<ul style="list-style-type: none">• Unde au înălțat Danny și tatăl zmeul?• Cât timp a stat zmeul înălțat?	<ul style="list-style-type: none">• Cum se confecționează un zmeu?
Gândește și caută!	Doar tu!
<ul style="list-style-type: none">• Cum au reușit Danny și tata să lanseze lampionul chinezesc?	<ul style="list-style-type: none">• Unde ți-ar plăcea să mergi în vacanță cu ai tăi?• Ce activități de recreere ai desfășura cu părinții tăi și în ce constau ele?

Ursul polar

Ursul polar (*Ursus maritimus*) este o specie mare de urs tipică regiunii polare. Este cea mai mare specie de urs existentă, precum și cel mai mare carnivor terestru existent. Un mascul adult cântărește aproximativ 350–700 kg, în timp ce o femelă adultă are aproximativ jumătate din această greutate. Deși este specia soră a ursului brun, a evoluat pentru a ocupa o nișă ecologică, cu multe caracteristici corporale adaptate la temperaturi scăzute, pentru deplasarea pe zăpadă, gheață și ape deschise și pentru vânatoarea de foci, care alcătuiesc cea mai mare parte a alimentației sale. Deși majoritatea urșilor polari se nasc pe uscat, ei își petrec cea mai mare parte a timpului pe banchiză. Numele lor științific înseamnă „urs maritim” și derivă din acest fapt. Din cauza dependenței lor de gheața de mare, urșii polari sunt clasificați ca mamifere marine.



Din punct de vedere istoric, ursul polar a fost cunoscut și sub numele de „ursul alb”. Este uneori denumit „nanook”, bazat pe termenul inuit *nanuq*.

Exploratorul englez Constantine John Phipps a fost primul care a descris ursul polar ca o specie distinctă în 1774 în raportul său despre expediția sa din 1773 către Polul Nord. A ales numele științific *Ursus maritimus*, latinescul pentru „urs maritim”, datorită habitatului natal al animalului.

Ursus maritimus

Urșii polari se deplasează practic în toată zona arctică, în primul rând de-a lungul calotei polare și doar rar în apropierea Polului Nord, doar vara unii urși pătrund până aici.

Ursul polar s-a adaptat la viața din Arctica rece.

Ursul polar este un mamifer marin deoarece petrece multe luni pe an pe mare.[[] Cu toate acestea, este singurul mamifer marin viu cu membre și picioare puternice, mari, care le permit să parcurgă kilometri pe jos și să alerge pe uscat. Habitatul său preferat este gheața marină anuală. Ursul polar tinde să frecventeze zonele unde gheața de mare se întâlnește cu apa pentru a vâna focile care alcătuiesc cea mai mare parte a dietei sale. Apa dulce este limitată în aceste medii, însă urșii polari sunt capabili să producă apă prin metabolismul grăsimilor găsite în grăsimea de focă.



Ursul polar are un simț al mirosului foarte bine dezvoltat. De asemenea, poate urca pe gheață aproape vertical sau poate face un salt de până la patru metri între două bucăți de gheață.

Dacă nu există suficientă hrană, poate sta fără să mănânce câteva luni datorită rezervei de grăsime. Acest țesut adipos atinge o grosime de aproximativ 10 cm și îl protejează bine de temperaturile de îngheț. Rezistă mai greu la temperaturi mai mari de 10 °C și se poate supraîncălzi.

Pe timp de iarnă, ursul polar doarme în gropi nu foarte adânci pe care le sapă în zăpadă și în care se așază cu laturile sau cu spatele împotriva vântului. Astfel, zăpada se adună deasupra lor oferindu-le și o „pătură izolatoare”, motiv pentru care rămân uneori acolo mai multe zile, până când trece furtuna.

Instrucțiuni

În acest test, vei citi un articol și vei răspunde la întrebări despre ceea ce ai citit. Este posibil ca unele părți să îți se pară ușoare, iar altele dificile. Ți se va cere să răspunzi la diferite tipuri de întrebări. Unele întrebări vor fi urmate de patru opțiuni. Tu vei alege răspunsul cel mai bun și vei umple cercul din dreptul aceluia răspuns.

La unele întrebări îți se va cere să scrii răspunsurile tale în spațiul special

Un creion cu un 1 în dreptul lui înseamnă că întrebarea valorează 1 punct.

Întrebări

1. Care este denumirea științifică a ursului polar?

2. Exploratorul englez Constantine John Phipps a descris ursul polar:

- a. în raportul său despre expediția sa din 1783;
- b. în studiul său din 1774 despre "ursul alb";
- c. în raportul său despre expediția sa din 1773 către Polul Nord;
- d. în călătoria întreprinsă în zona arctică la începutul secolului al XVIII-lea

3. Gândește-te la ce se spune despre urșii polari din Arctica rece. Indică 4 motive pentru care aceste animale s-au adaptat la temperatură scăzute.

4. Gândește-te dacă îți-ar plăcea să vizitezi zona arctică. Folosește ce ai citit pentru a explica de ce ti-ar plăcea sau nu să o vizitezi.

UTILIZAREA INSTRUMENTELOR WEB 2.0 ÎN PROCESUL INSTRUCTIV-EDUCATIV

Prof. Gavril Paraschiva
Colegiul Tehnic "Petru Poni" Roman

Noua eră digitală determină un nou tip de abordare a fenomenului educațional prin intermediul noilor tehnologii ale comunicării și informației. Educația online, virtuală, conferă deprinderi utile pentru tinerii aflați în plin proces de școlarizare. Instrumentele dezvoltate de programe aplicative transformă procesul de învățare într-unul accesibil și interactiv, în funcție de cerințele unor modele acceptate în societate. Modernizarea pedagogică implică deci, existența echipamentelor hardware (calculator), a software-ului (programeelor) și a capacității de adaptare a lor, de receptare și valorificare în mediul instrucțional.

Instrumentele web 2.0 pot reprezenta un mijloc de reîmprospătare a strategiei didactice printr-un nou tip de interacțiune între profesor și elev. Aplicațiile web 2.0, datorită faptului că oferă un spațiu virtual relativ la care utilizatorii pot downloada, dar și uploada informații, se pot dovedi în mod particular foarte utile procesului de învățământ. Web 2.0 oferă modalități de utilizare a tehnologiilor Web, având ca scop facilitarea creativității, partajarea informațiilor, și - foarte important - colaborarea între utilizatori.

Printre resursele educaționale aplicațiile Google pot fi utilizate la orice disciplină.

Avantajele utilizării lor ar putea fi:

- Sunt instrumente intuitive ușor de folosit la clasă care nu necesită o instruire intensivă și oferă economie de timp și energie
- Oferă o mai bună colaborare profesor – elev și comunicare în timp real
- Elevii lucrează împreună și folosesc simultan documentele care se salvează în mod automat (pregătiți pentru lucrul în echipă în viitor)
- Feedback documentat pentru elevi prin comentarii inserate în Google Docs, Slides sau Sheets
- Modificările aduse documentelor păstrează un jurnal al tuturor acțiunilor pentru a vedea contribuțiile elevilor la munca de grup

În cadrul specializării *Tehnician ecolog și protecția calității mediului* lucrările de laborator ocupă un loc de bază în dobândirea competențelor profesionale ale elevilor. Am considerat că îmbinarea aplicațiilor practice de analiză efectivă cu utilizarea instrumentelor TIC în scopul documentării, a prelucrării datelor obținute experimental, a realizării prezentărilor lucrărilor finale, a diseminării informațiilor ar duce la implicarea mai activă a elevilor și le-ar da posibilitatea unei colaborări mai strânse. Google Docs permite crearea de documente, foi de calcul, prezentări sau formulare (chestionare) ce pot fi elaborate și gestionate împreună cu colegii, în același timp, chiar dacă ei se află la un alt computer și în alt loc. Întrucât în clasa a X-a se studiază modulul *Poluarea și protecția mediului* care cuprinde noțiuni de poluare a apei, am propus curriculum-ul "**Calitatea apei potabile în zona Roman**" în scopul extinderii și cercetării factorilor de mediu prin investigarea calității apei din zona Roman. Se vor avea în vedere analizele cele mai reprezentative care pot fi efectuate în laboratorul de Protecție a mediului din școală, iar activitățile care impun utilizarea TIC se vor desfășura în laboratorul de informatică, elevii putând lucra și de acasă în colaborare cu colegii, prin utilizarea instrumentelor Google adecvate.

Tabel de corelare între rezultatele învățării și conținuturile învățării

Rezultatele învățării suplimentare/Rezultate ale învățării propuse spre aprofundare/extindere			Conținuturi	Situatii de învățare
Cunoștințe	Abilități	Atitudini		
Poluare a apelor naturale din zona Roman	Caracterizarea impactului poluării apelor naturale asupra mediului Identificarea surselor de poluare a apelor Identificarea agenților poluanți ai apelor naturale	Responsabilitate în identificarea surselor și agenților de poluare a apelor naturale Respectarea timpului de lucru prevăzut în fișele de lucru	Fenomenul de poluare a apelor din zona Roman ➤ Clasificarea poluanților apelor ➤ Enumerarea și caracterizarea unităților economice poluante din zonă ➤ Influența poluanților asupra mediului și a sănătății populației	Evaluarea inițială a elevilor (<i>aplicația Kahoot</i>) integrată în metoda „Știu/Vreau să știu/Am învățat” Fișă de documentare privind poluanții apelor naturale; (<i>Google Docs</i>) Realizarea unor Fișe de observații privind sursele de poluare locale, unitățile economice, pe grupe de elevi, colaborarea elevilor în realizarea fișelor. (<i>Google Docs, Google Slides</i>)
Rețeaua de alimentare cu apă potabilă a județului Neamț	Caracterizarea rețelei de alimentare cu apă a județului Neamț	Manifestarea capacității de utilizare a site-urilor specifice și de selectare a informațiilor	Rețeaua de alimentare cu apă potabilă a județului Neamț	Extrager ea informațiilor prin analiza site-ului http://www.apaserv.eu/index.php?page=infrastructura Realizarea unui chestionar de satisfacție a populației privind calitatea apei potabile în zona Roman (<i>Google Forms</i>)
Recoltarea probelor de apă Intocmirea buletinului	Pregătirea instrumentelor de recoltare a probelor	Autonomie în identificarea dispozitivelor de recoltare;	Recoltarea probelor ➤ Dispozitive de recoltare ➤ Tehnica recoltării probelor	Fișă de documentare privind dispozitivele și

de recoltare a probelor	Recoltarea probelor Întocmirea fișei de recoltare	Recoltarea responsabilă a probelor; Asumarea responsabilității în completarea fișei de recoltare	➤ Buletinul de recoltare	tehnica recoltării probelor; Realizarea unor Fișe de recoltare standardizate, pe grupe de elevi și completarea fișelor pentru surse diferite (<i>Google Drawings, Google Docs</i>)
Indicatorii fizico-chimici ai apei potabile	Utilizarea ustensilelor de laborator în scopul efectuării analizelor Utilizarea instrumentelor TIC în scopul prelucrării datelor de laborator Întocmirea referatului de laborator	Responsabilitate în utilizarea instrumentelor de laborator și a reactivilor Respectarea normelor de protecție a mediului Implicarea activă și responsabilă în cadrul grupei de lucru Manifestarea de inițiativă și creativitate în rezolvarea problemelor apărute	Determinarea indicatorilor fizico-chimici ai apei ➤ Determinarea pH-ului ➤ Determinarea conductivității ➤ Determinarea acidității apei ➤ Determinarea alcalinității apei ➤ Determinarea durtății apei ➤ Determinarea clorurilor din apă ➤ Determinarea oxigenului dizolvat ➤ Determinarea consumului chimic de oxigen	Efectuarea lucrărilor practice de laborator pe grupe; Fișe de lucru; Calculul și prelucrarea rezultatelor fiecărei grupe de elevi și apoi centralizarea într-un singur document(<i>Google Sheets, Google Docs</i>);
Buletinul de analiză a apei	Realizarea și completarea buletinului de analiză	Manifestarea capacității de asimilare, analiză și sinteză a informațiilor în situația dată	Buletinul de analiză ➤ Structura buletinului de analiză ➤ Completarea buletinului de analiză ➤ Interpretarea rezultatelor	Căutare pe platforma <i>Google</i> a diferitelor modele de buletine de analiză a apei Realizarea propriului buletin de analiză la nivelul grupei de lucru ((<i>Google Drawings, Google Sheets, Google Docs</i>); Completarea buletinelor cu rezultatele determinărilor efectuate.

SUGESTII METODOLOGICE

Întregul demersul didactic realizat de profesor în procesul de predare-învățare, trebuie să fie centrat pe formarea abilităților și atitudinilor cerute de domeniul de pregătire profesională –protecția mediului, a abilităților practice și de investigare, dar în aceeași măsură și a abilităților de utilizare a resurselor TIC și a instrumentelor Web în scopul dobândirii competențelor profesionale specifice.

Pentru efectuarea lucrărilor practice se recomandă ca procesul de predare – învățare să se desfășoare în laboratorul de analize din școală. Activitățile se pot desfășura pe baza fișelor de lucru administrate elevilor individual sau pe echipe. Fișele cuprind sarcini concrete ce trebuie rezolvate într-un interval de timp propus de profesor. În echipă elevii caută împreună soluții de rezolvare a sarcinilor cuprinse în fișă, ceea ce permite formarea unor competențe sociale cum sunt: munca în echipă, comunicarea, asumarea rolurilor în echipă, etc., care contribuie la dezvoltarea personalității elevului. Activitatea individuală sporește responsabilitatea elevului.

Activitățile de prelucrare a rezultatelor analizelor, realizarea referatelor de laborator și a altor materiale solicitate se vor desfășura în laboratorul de informatică prin utilizarea resurselor Google. Unele sarcini pot fi date pentru rezolvare acasă. O facilitate foarte utilă a Google Docs este colaborarea mai multor utilizatori la elaborarea aceluiași document, în același timp, de la calculatoare diferite. Documentul poate fi salvat pe internet și poate fi accesat oricând, de oricare dintre colaboratori pentru a face modificări. În acest fel fiecare grupă de elevi își va realiza documentele solicitate.

Google Docs are chat încorporat, astfel încât elevii vor putea discuta orice schimbări cu colegii cu care lucrează sau care se uita la documentul lor. Google Docs oferă și posibilitatea de a realiza prezentări pentru un grup de colegi. Se pot personaliza paginile prezentării alegând design-ul care îi place elevului. Se poate chiar să se prezinte documentul pe Internet, pentru toți cei interesați. De exemplu buletinele de analiză ale apei pe care le vor întocmi elevii la final pot fi prezentate pe internet celor care au participat la sondajul privind calitatea apei potabile din zona Roman, prin completarea chestionarului realizat de elevi prin Google Forms. Rolul profesorului este de a supraveghea atent activitatea elevilor, de a-i îndruma pe aceștia și de a corecta, atunci când este cazul greșelile făcute de aceștia.

EVALUARE

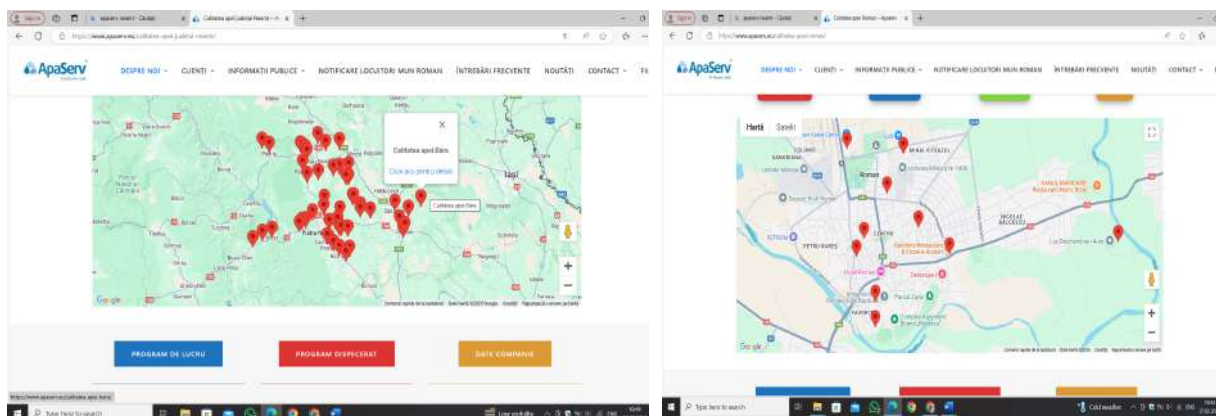
Pentru o evaluare cât mai completă a învățării, este necesar să se aibă în vedere mai ales în evaluarea formativă continuă, evaluarea nu numai a rezultatelor activității elevilor, ci și a proceselor de învățare, a cunoștințelor, a abilităților dezvoltate precum și a progresului elevului. La finalul stagiului se face evaluarea finală (sumativă) printr-o probă mai complexă, cu caracter integrator care validează îndeplinirea criteriilor de realizare a cunoștințelor, abilităților și atitudinilor.

Principala metodă de evaluare a competențelor specifice acestui CDL este proba practică. Pe lângă aceasta se mai pot utiliza: observarea sistematică, proiectul, portofoliul, tema în clasă, autoevaluarea. Observarea sistematică a comportamentului elevilor în timpul activității didactice este o tehnică de evaluare care furnizează profesorului o serie de informații utile, diverse și complete, greu de obținut altfel prin intermediul metodelor de evaluare tradiționale. Probele de evaluare și autoevaluare se pot concepe sub formă de fișe de observare, fișe de autoevaluare, fișe de evaluare (teste).

În ceea ce privește prelucrarea rezultatelor, realizarea referatelor de laborator sau a altor documente solicitate de profesor, în mod colaborativ de către elevi, Google Docs oferă posibilitatea de a vedea prin intermediul tabului *Revision*, ce utilizator a făcut modificări asupra documentului. În acest mod, profesorul evaluează mai bine contribuția fiecărui elev, iar elevii se pot simți constrânși să lucreze mai mult, știind că educatorul le poate supraveghea contribuțiile individuale. Revizuirile unui document se pot vizualiza în paralel, astfel încât se observă foarte clar modificările de la o versiune la alta.

EXEMPLU de proiectare a activității de învățare: *Duritatea apei din zona Roman*

1. Accesați site-ul www.apaserv.eu al Companiei Județene Apaserv S.A.;
2. Intrați în secțiunea *Calitatea apei* ;
3. Accesați buletinele de analiză a calității apei potabile prin selectarea de pe harta afișată a județului, puncte de prelevare din Roman și localitățile din zona Roman: Cordun, Horia, Tămășeni, Săbăoani, Bâra;



4. Realizați un tabel de monitorizare a acestui indicator de calitate al apei pentru anul 2024 ;
5. Utilizați *Google Forms* și realizați un chestionar de satisfacție a populației privind calitatea apei potabile în zona Roman;
6. Din *meniul Legislație* accesați Legea 458/2002 privind calitatea apei și extrageți valoarea prevăzută pentru indicatorul monitorizat;
7. Precizați condițiile de potabilitate a surselor analizate din punct de vedere al durității ;

BIBLIOGRAFIE

1. Ciarnău R. și colaboratorii – *Ecologie și protecția mediului*, clasa a X-a, Editura economică preuniversitară, 2004.
2. Găldian N., Staicu G.- *Ecologie și protecția mediului*, clasa a XI-a, Editura economică preuniversitară, 2001.
3. Manescu S., Cucu M., - “Chimia sanitară a mediului” Editura Medicală, București 1994
4. <https://drive.google.com/drive/my-drive>
5. <https://www.google.ro/intl/ro/docs/about/>
6. <http://www.apaserv.eu/index.php?page=infrastructura>
7. <https://www.apaserv.eu/calitatea-apei-judetul-neamt/>

Inovația digitală în educație, provocări și soluții pentru formarea cetățenilor responsabili

***Autor: Prof. dr. Ana Gavrilescu
Școala Gimnazială Tâmboești, județul Vrancea***

Rezumat

Într-o eră digitală în continuă expansiune, educația se află la un punct de cotitură major. Transformările tehnologice rapide nu doar că modifică felul în care învățăm și predăm, dar influențează profund și modul în care tineretul percepe responsabilitatea socială, etica și implicarea civică. În acest context, inovația digitală în educație nu doar că deschide noi oportunități de învățare dar pune și o serie de provocări esențiale pentru formarea cetățenilor responsabili ai viitorului. Trebuie să răspundem acestor provocări și să găsim soluțiile pentru a ne asigura că educația digitală contribuie la dezvoltarea unui tineret informat, responsabil și etic.

Cuvinte cheie: educație digitală, cetățenie digitală, siguranță online, etică digitală, gândire critică, responsabilitate digitală, dezinformare, internet sigur, abilități digitale, competențe media, protecția datelor personale, platforme online

Provocările inovației digitale în educație

Inovația digitală în educație aduce cu sine o multitudine de oportunități, dar și riscuri care trebuie gestionate cu atenție. În primul rând, trebuie subliniat faptul că accesul la tehnologie nu este uniform. În multe regiuni există un decalaj semnificativ în ceea ce privește accesul la internet de mare viteză și echipamente digitale de calitate. Aceasta poate crea un obstacol major pentru elevii din zonele defavorizate, agravând inegalitățile în educație și oferind un acces limitat la oportunitățile educaționale digitale. În acest sens, o provocare majoră este accesibilitatea universală la tehnologie, astfel încât toți elevii să aibă aceleași șanse de a învăța și de a se dezvolta într-un mediu digital.

În al doilea rând, digitalizarea în educație presupune o schimbare fundamentală în modul în care profesorii interacționează cu elevii. Metodele tradiționale de predare de multe ori axate pe lecții față în față, se confruntă cu dificultăți în a se adapta la formatele digitale. Profesorii trebuie să învețe să utilizeze platformele online, să creeze materiale interactive și să susțină un învățământ care stimulează gândirea critică, creativitatea și colaborarea. În acest context, o problemă esențială este pregătirea cadrelor didactice pentru a face față provocărilor educației digitale, oferindu-le resurse și formare continuă.

Un alt aspect al inovației digitale este reprezentat de siguranța și etica în mediul online. Utilizarea excesivă a tehnologiilor digitale poate expune elevii la pericole precum cyberbullying, dependența de internet și contactul cu un conținut inadecvat. În plus educația digitală presupune învățarea unor abilități esențiale de protecție online cum ar fi: protejarea datelor personale,

respectarea drepturilor de autor și dezvoltarea unui comportament etic pe internet. Formarea cetățenilor responsabili include nu doar educația pentru utilizarea corectă a tehnologiilor, ci și educația pentru securitatea online și pentru dezvoltarea unui comportament etic în mediul digital.

Exemple de bune practici: inovația digitală în formarea cetățenilor responsabili

Există numeroase exemple de bune practici care demonstrează cum tehnologia poate fi integrată eficient în educație pentru a forma cetățeni responsabili și conștienți de implicațiile acțiunilor lor în mediul digital. Enumerăm aici câteva exemple relevante:

Platformele de învățare online personalizate

Un exemplu de succes în educația digitală este implementarea unor platforme de învățare personalizate care permit elevilor să își dezvolte abilități de gândire critică și să își urmeze propriul ritm de învățare. Platformele precum Khan Academy sau Coursera oferă acces la cursuri gratuite, care acoperă o gamă largă de domenii de la științe exacte la științe sociale. Aceste platforme nu doar că fac educația mai accesibilă, dar încurajează și autoînvățarea un aspect important al formării unui cetățean responsabil.

Inițiativele de educație pentru siguranța online

Foarte multe organizații și proiecte naționale dedicate educației digitale, au implementat programe de educație pentru siguranța online. Aceste inițiative oferă elevilor și cadrelor didactice resurse pentru a înțelege pericolele internetului, cum să își protejeze datele personale și cum să fie responsabili în mediul digital. Exemplele de bune practici includ crearea de cursuri interactive sau de sesiuni educaționale în școli, care încurajează comportamente responsabile pe internet.

Aplicații pentru dezvoltarea abilităților civice și a responsabilității sociale

Unele școli și universități au adoptat aplicații și platforme care încurajează implicarea civică a elevilor prin simulări de procese democratice, dezbateri online și campanii sociale. Platformele educaționale care integrează jocuri de tipul „serious games” permit elevilor să exploreze concepte de responsabilitate socială, ecologie sau etică, dezvoltându-le abilități de cetățeni activi și informați. Aceste jocuri pot simula procesele de luare a deciziilor într-o comunitate sau într-un guvern, oferind un cadru ideal pentru învățarea responsabilității civice.

Învățământul hibrid și accesul global la educație

Modelele de învățământ hibrid, care combină învățarea online cu activitățile fizice din clasă, au demonstrat eficiență în stimularea învățării active și colaborative. Aceste abordări sunt folosite în diverse colțuri ale lumii, pentru a face educația mai accesibilă și mai inclusivă. De exemplu, programele educaționale care folosesc Zoom, Microsoft Teams sau Google Classroom pentru a crea o interacțiune continuă între elevi și profesori permit formarea unui mediu de învățare responsabil și dinamic.

Proiecte de educație pentru mediu prin platforme digitale

Educația pentru mediu este un alt domeniu în care tehnologia joacă un rol important. Diverse proiecte educaționale folosesc platforme digitale pentru a învăța tinerii despre impactul

activităților umane asupra mediului și despre importanța unui comportament responsabil. Prin intermediul simulatoarelor, aplicațiilor mobile sau al materialelor educaționale interactive, elevii pot înțelege cum să devină cetățeni mai responsabili în fața schimbărilor climatice și cum să își construiască o atitudine ecologică, utilizând tehnologia în mod sustenabil.

Soluții pentru viitor: cum să formăm cetățeni responsabili în era digitală

În contextul inovației digitale, există mai multe soluții care pot contribui la formarea unor cetățeni responsabili:

Dezvoltarea unui curriculum digital integrat

Este esențial ca educația digitală să fie integrată în curriculumul național și să acopere nu doar abilități tehnice, ci și etică digitală, responsabilitate socială și protecția datelor personale. Proiectele educaționale ar trebui să includă module despre cum să fii un utilizator responsabil al tehnologiei și cum să contribui pozitiv la comunitate.

Formarea continuă a cadrelor didactice

Profesorii trebuie să fie pregătiți să utilizeze tehnologia într-un mod care sprijină dezvoltarea abilităților civice și etice ale elevilor. Programele de formare continuă pentru profesori ar trebui să includă formarea în utilizarea resurselor digitale, dar și în implementarea valorilor de responsabilitate socială și educație civică.

Promovarea educației pentru cetățenie globală

Educarea elevilor pentru a deveni cetățeni responsabili nu se limitează doar la învățătura locală sau națională. Trebuie promovate inițiative educaționale care încurajează gândirea globală, respectul pentru diversitate și promovarea păcii, utilizând platformele digitale pentru a conecta elevii din diferite colțuri ale lumii și a le facilita înțelegerea globală a problemelor sociale, economice și ecologice.

Concluzii

Inovația digitală în educație este o forță transformatoare dar trebuie gestionată cu atenție pentru a ne asigura că formează cetățeni responsabili, informați și etici. Provocările sunt multe dar soluțiile există și implementate corect pot duce la o educație mai accesibilă, mai echitabilă și mai implicată. Prin încurajarea unei educații digitale ce promovează responsabilitatea socială, siguranță online și implicare civică, putem pregăti tineretul să devină cetățeni activi, capabili să navigheze într-o lume tot mai digitalizată și mai complexă.

Bibliografie

- 1. Selwyn, N.** (2016). *Education and Technology: Key Issues and Debates*. London: Bloomsbury Academic.
- 2. Rheingold, H.** (2012). *Net Smart: How to Thrive Online*. Cambridge, MA: MIT Press.

3. **European Commission** (2018). *Digital Education Action Plan 2021-2027*. Bruxelles: Comisia Europeană.
 4. **Livingstone, S.** (2014). *Children and the Internet: Great Expectations, Challenging Realities*. Cambridge: Polity Press.
 5. **Binkley, M., Erstad, O., Herman, J., & Ravitz, J.** (2012). *Defining 21st Century Skills*. Enschede: Springer.
 6. **OECD** (2015). *Students, Computers and Learning: Making the Connection*. Paris: Organisation for Economic Co-operation and Development.
 7. **Mossberger, K., Tolbert, C. J., & McNeal, R. S.** (2008). *Digital Citizenship: The Internet, Society, and Participation*. Cambridge, MA: MIT Press.
 8. **United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO)** (2013). *Policy Guidelines for Mobile Learning*. Paris: UNESCO.
 9. **Internet Society** (2018). *Ethics and Digital Citizenship: A Guide for Educators*. [Online] Disponibil la: <https://www.internetsociety.org/>
 10. **Koehler, M. J., & Mishra, P.** (2009). *Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge*. *Teachers College Record*, 111(6), 101-108.
 11. **Hepp, P., & Hinostroza, J. E.** (2015). *The Role of Technology in Educational Reform in Latin America*. Paris: UNESCO.
-

Lucrare de evaluare L.Blaga

Prof. Gegea Mihaela

Colegiul Tehnic Auto Traian Vuia Focșani

Data :

Numele și prenumele :

Subiectul I

Se da textul:

Eu nu strivesc corola de minuni a lumii
și nu ucid
cu mintea tainele, ce le-ntâlnesc
în calea mea
în flori, în ochi, pe buze ori morminte.
Lumina altora
sugrumă vraja nepătrunsului ascuns
în adâncimi de întuneric,
dar eu,
eu cu lumina mea sporesc a lumii taină -
și-ntocmai cum cu razele ei albe luna
nu micșorează, ci tremurătoare
mărește și mai tare taina nopții,
așa îmbogățesc și eu întunecata zare
cu largi fiori de sfânt mister
și tot ce-i neînțeles
se schimbă-n neînțelesuri și mai mari
sub ochii mei-
căci eu iubesc
și flori și ochi și buze și morminte.

(L.Blaga-Eu nu strivesc corola de minuni a lumii)

1. Menționează un sinonim și un antonim pentru sensul contextual al cuvântului a ucide.

5 puncte

2. Scrie 2 expresii|locuțiuni care conțin cuvântul ochi. 5 puncte

3. Identificați tipul de lirism și transcrieți 2 mărci lexico-gramaticale prin care se evidențiază eul liric în text. 5 puncte

4. Explică semnificația unei figuri de stil identificate în prima strofa a poeziei. 5 puncte

5. Prezintă semnificația titlului în raport cu textul poeziei date. 5 puncte

6. Identifică tipurile de cunoaștere din poezie. 5 puncte

7. Comentează structura textului. 5 puncte

8. Definește conceptul de *artă poetică*.

5 puncte

Subiectul al II-lea

Scrie un scurt eseu despre concepția despre poezie așa cum reiese ea din poezia lui Blaga.

40 puncte

Notă : Se acordă 10 puncte din oficiu

Exemple de bune practici pentru formarea cetățenilor responsabili în era digitală

Prof. Ghiță Natalia Ștefania

Școala Gimnazială „Ioan Alexandru”, Sânpaul, jud. Cluj

1. Ateliere de educație digitală în școli

- **Descriere:** Organizarea de sesiuni interactive în care elevii sunt învățați despre siguranța online, fake news, cyberbullying și protecția datelor personale.
- **Cum se organizează:** Se implică profesori de informatică, consilieri școlari și invitați speciali (experți IT, psihologi, polițiști specializați în criminalitate cibernetică). Atelierele pot fi organizate lunar sau trimestrial, cu activități practice precum analiza unor cazuri reale, discuții de grup și exerciții de identificare a surselor sigure de informare.
- **Nivel de vârstă:** Clasele gimnaziale (11-14 ani) și liceale (15-18 ani).

2. Proiecte de colaborare între școală și părinți

- **Descriere:** Crearea unor ghiduri și sesiuni de instruire pentru părinți, pentru a-i ajuta să înțeleagă riscurile mediului online și cum să își protejeze copiii.
- **Cum se organizează:** Se pot organiza întâlniri trimestriale în care specialiștii în educație digitală oferă informații despre rețelele sociale, pericolele internetului și modalitățile de control parental. De asemenea, se pot crea grupuri online unde părinții pot discuta și împărtăși experiențe.
- **Nivel de vârstă:** Clasele primare (6-10 ani) și gimnaziale (11-14 ani).

3. Patrurile digitale ale elevilor

- **Descriere:** Grupuri de elevi voluntari care sprijină colegii în identificarea dezinformării, promovarea unui comportament etic online și combaterea cyberbullying-ului.
- **Cum se organizează:** Elevii selectați (prin voluntariat) participă la sesiuni de instruire și devin ambasadori ai cetățeniei digitale. Aceștia pot monitoriza discuțiile din grupurile școlare online, oferi suport colegilor și organiza sesiuni de conștientizare.
- **Nivel de vârstă:** Clasele gimnaziale (11-14 ani) și liceale (15-18 ani).

4. Concursuri și campanii de conștientizare

- **Descriere:** Organizarea de competiții de eseuri, videoclipuri, postere și campanii media pe teme legate de responsabilitatea digitală.
- **Cum se organizează:** Se pot lansa concursuri la nivel local, regional sau național, cu jurii formate din profesori, experți IT și jurnaliști. Temele pot include „Siguranța online”, „Combaterea fake news” sau „Empatia în mediul digital”.
- **Nivel de vârstă:** Gimnaziu (11-14 ani) și liceu (15-18 ani).

5. Colaborare cu specialiști IT și instituții publice

- **Descriere:** Parteneriate cu poliția cibernetică, ONG-uri și companii IT pentru a oferi educație digitală elevilor.
- **Cum se organizează:** Se stabilesc colaborări cu instituțiile locale și naționale pentru desfășurarea unor sesiuni de instruire, simulări de atacuri cibernetice și workshop-uri despre protecția datelor.
- **Nivel de vârstă:** Gimnaziu (11-14 ani) și liceu (15-18 ani).

Educația în era digitală: cum să pregătim viitorul nostru comun

Prof. GOGOCI MIRUNA COSTINA

Școala Militară de Maiștri Militari

și Subofițeri a Forțelor Aeriene

„Traian Vuia” Boboc

Exemple de bune practici în educația digitală

În cadrul educației digitale, mai multe inițiative și proiecte au demonstrat modul în care tehnologia poate fi utilizată eficient pentru a sprijini învățarea și dezvoltarea elevilor. Iată câteva exemple de bune practici care au avut un impact pozitiv asupra educației:

1. Școlile din Estonia – Modelul de Educație Digitală Integrată

Estonia este un exemplu remarcabil de țară care a integrat tehnologia digitală în mod eficient în educație. Sistemul educațional estonian pune un accent deosebit pe utilizarea tehnologiei în școli, iar fiecare elev are acces la un dispozitiv digital (tablete sau laptopuri), iar lecțiile sunt adesea predate folosind platforme digitale.

- **Platformele de învățare digitală:** Elevii pot accesa cursuri și resurse educaționale prin diverse platforme online, iar acest lucru le permite să învețe într-un ritm personalizat. De asemenea, elevii pot învăța de acasă, utilizând aplicații educaționale care sunt accesibile 24/7.
- **Colaborarea între școli și guvern:** Guvernul estonian colaborează strâns cu școlile și educatorii pentru a asigura infrastructura necesară și pentru a dezvolta resurse educaționale de calitate. Astfel, se creează un mediu educațional digital incluziv și sustenabil.

2. Proiectul „1:1” – Inițiativele din Statele Unite ale Americii

Proiectele „1:1” sunt programe care oferă unui elev un dispozitiv digital (laptop sau tabletă) pentru fiecare student, pentru a facilita învățarea interactivă și accesul la resurse educaționale online.

- **Exemplu de bune practici:** În școlile din Statele Unite, diverse districte educaționale au implementat aceste proiecte cu succes, în special în zonele defavorizate, pentru a reduce disparitățile educaționale. De exemplu, în districtul "Lenoir County" din Carolina de Nord, implementarea acestui program a îmbunătățit performanțele elevilor, a încurajat învățarea colaborativă și a extins accesul la informații online.
- **Impact:** Aceste proiecte ajută elevii să devină mai familiarizați cu tehnologia, îmbunătățind atât abilitățile lor digitale, cât și performanțele școlare.

3. Platformele de învățare online în cadrul educației superioare – Coursera și edX

În educația superioară, platformele de învățare online cum sunt **Coursera** și **edX** oferă cursuri de calitate din domenii variate, accesibile global. Aceste platforme permit studenților să acceseze lecții preînregistrate, să participe la seminarii online, și să învețe de la profesori și experți din întreaga lume.

- **Exemplu de bune practici:** Universitățile partenere cu aceste platforme (de exemplu, Universitatea Harvard sau MIT) au transformat educația prin accesul larg la cursuri online, atât pentru studenți, cât și pentru persoane care doresc să-și îmbunătățească abilitățile profesionale. Mii de oameni din întreaga lume au beneficiat de educație de înaltă calitate, fără a fi limitați de locație.
- **Beneficii:** Educația digitală ajută la reducerea barierelor financiare și geografice, iar cursurile sunt structurate pentru a se potrivi cu programul unui student sau unui profesionist.

4. „Flip the Classroom” (Învățământul inversat)

În loc ca profesorul să predea informațiile în timpul orelor de clasă, metoda „Flip the Classroom” presupune ca elevii să studieze materialele acasă, iar în timpul orelor de școală să colaboreze, să rezolve probleme și să aplice conceptele învățate. Acest model a fost îmbunătățit prin utilizarea tehnologiei digitale.

- **Exemplu de bune practici:** Profesorii creează lecții video, tutoriale și materiale educaționale interactive care sunt încărcate pe platforme online, iar elevii le vizionează acasă. În clasă, se concentrează pe activități de grup, discuții, și aplicarea conceptelor prin jocuri educaționale sau proiecte colaborative.

- **Impact:** Această abordare stimulează gândirea critică, implicarea activă a elevilor și dezvoltarea abilităților de rezolvare a problemelor. În plus, încurajează autonomia și responsabilitatea elevilor în procesul lor de învățare.

5. Proiecte educaționale interactive bazate pe realitatea augmentată și virtuală (AR/VR)

Tehnologiile AR și VR sunt din ce în ce mai utilizate pentru a crea experiențe de învățare imersive. Acestea oferă oportunități unice de a învăța într-un mod interactiv, stimulând curiozitatea și creativitatea.

- **Exemplu de bune practici:** În școlile din anumite țări, cum ar fi în Regatul Unit sau în Statele Unite, sunt implementate programe care folosesc realitatea augmentată și virtuală pentru a învăța concepte complexe, cum ar fi anatomia umană, istoria sau geografia. De exemplu, elevii pot explora planete din sistemul solar sau pot participa la simulări istorice pentru a înțelege mai bine evenimentele din trecut.
- **Beneficii:** Aceste tehnologii ajută elevii să învețe prin experiențe practice și vizuale, ceea ce le sporește înțelegerea subiectului și crește angajamentul lor.

6. Educația prin jocuri (Gamification)

Utilizarea jocurilor educaționale și a conceptelor de gamificare în învățământ este o altă practică inovatoare care capătă popularitate. Aceasta ajută elevii să învețe într-un mod captivant și motivant.

- **Exemplu de bune practici:** Jocuri precum **Kahoot!**, **Quizlet** și **Duolingo** sunt utilizate pentru a face învățarea mai atractivă și pentru a spori motivația elevilor. Prin aceste platforme, elevii pot concura între ei sau își pot testa cunoștințele într-un mod distractiv, dar educativ.
- **Impact:** Gamificarea îmbunătățește angajamentul, crește motivația și ajută elevii să învețe mai eficient, transformând învățarea într-o activitate mai plăcută.

Concluzie

Aceste exemple de bune practici arată că tehnologia poate aduce beneficii semnificative în educație, dar pentru ca aceasta să fie cu adevărat eficientă, trebuie integrată într-un mod strategic, care să susțină atât dezvoltarea abilităților tehnice, cât și învățarea de competențe sociale și cognitive. Colaborarea între profesori, elevi și autoritățile educaționale este esențială pentru succesul oricărei inițiative educaționale digitale.

Atelier „Siguranță online ”.

Gotea Andreea, Liceul de Arte „ Ionel Perlea”

O activitate dedicată formării cetățenilor responsabili în era digitală pentru elevii de clasa a IV-a a fost realizarea unei activități numită "Atelier de Siguranță Online și Etichetă Digitală".

În cadrul acestei activități mi-am fixat ca și obiectiv să-i învăț pe elevi cum să navigheze responsabil în mediul online, să recunoască informațiile false și să promoveze un comportament respectuos pe internet.

Introducerea temei a fost marcată prin începerea unei discuții interactive despre ce înseamnă internetul și cum îl pot folosi elevii. Am folosit exemple simple și relative, cum ar fi jocuri video, platforme educaționale sau rețele sociale.

Prezentarea conceptelor cheie a fost atunci când am prezentat conceptul de "cetățean digital" și principii esențiale, cum ar fi:

- Siguranța online (protecția informațiilor personale)
- Recunoașterea informațiilor false sau înșelătoare
- Eticheta digitală (respectul față de ceilalți și comunicarea responsabilă)

În continuare, am desfășurat o activitate practică în care elevii au fost împărțiți în grupuri mici și au primit scenarii diferite legate de utilizarea internetului (primirea unui mesaj de la un străin, vizionarea unei știri dubioase). Fiecare grup a discutat scenariul și a decis care este cea mai bună reacție, prezentându-și concluziile în fața clasei.

Pentru a consolida informațiile învățate, fiecare elev a fost solicitat ca contribuie la crearea unui "Cod de Comportament Digital" în care să includă reguli precum: "Nu împărtășesc informații personale cu cei pe care nu îi cunosc", "Verific sursele înainte de a distribui informații" sau "Sunt respectuos și prietenos cu ceilalți online".

La final, elevii au scris o scurtă reflecție despre ce au învățat și cum pot aplica aceste principii în activitățile lor zilnice online.

Materiale necesare:

- Cartoane sau foi pentru notițe
- Markere
- Laptopuri sau tablete pentru a explora exemple online (opțional)
-

Această activitate i-a ajutat pe elevi să devină utilizatori responsabili ai tehnologiei, să dezvolte abilități critice de gândire și să promoveze un comportament pozitiv în comunitatea digitală.

INOVAȚIA DIGITALĂ ÎN EDUCAȚIE: PROVOCĂRI ȘI SOLUȚII PENTRU FORMAREA CETĂȚENILOR RESPONSABILI

Prof. Înv. Preșc. Grigore Gabriela Valerica

Școala Gimnazială Grebănu

Inovația digitală a devenit un factor esențial în modernizarea educației, contribuind la creșterea accesibilității și eficienței procesului de învățare. Cu toate acestea, utilizarea tehnologiilor digitale în educație ridică provocări semnificative, necesitând soluții inovatoare pentru a asigura formarea unor cetățeni responsabili. Acest referat explorează bune practici în utilizarea tehnologiei digitale în educație, evidențiind atât provocările, cât și soluțiile aferente.

Provocări în inovația digitală în educație

1. Accesul inegal la tehnologie

- Lipsa echipamentelor sau a conexiunii la internet pentru elevii din medii defavorizate.
- Diferențe în competențele digitale ale profesorilor și elevilor.
- Infrastructura digitală insuficientă în școli din zone rurale.

2. Siguranța online și protecția datelor

- Riscuri privind confidențialitatea informațiilor personale.
- Expunerea elevilor la conținuturi nepotrivite sau la cyberbullying.
- Lipsa unor reguli clare privind utilizarea platformelor digitale de către elevi.

3. Supraîncărcarea informațională și dependența de tehnologie

- Dificultatea de a filtra informațiile corecte din mediul digital.
- Dependenta excesivă de dispozitivele electronice, reducerea interacțiunii sociale față-în-față.
- Dificultatea profesorilor de a menține atenția elevilor în mediul online.

4. Adaptarea profesorilor la noile metode didactice

- Lipsa formării adecvate pentru utilizarea eficientă a resurselor digitale.
- Reticența unor cadre didactice în fața schimbărilor tehnologice.
- Necesitatea unor cursuri continue de perfecționare în domeniul educației digitale.

Soluții și bune practici

1. Implementarea platformelor digitale accesibile

- Google Classroom, Moodle și Microsoft Teams au fost utilizate cu succes pentru gestionarea activităților educaționale online.
- Proiectul "Digital Schools" din Irlanda oferă granturi pentru digitalizarea școlilor.
- Inițiativa "Atelierele Google pentru profesori" ajută cadrele didactice să învețe să folosească eficient instrumentele digitale.
- "EduApps" - un program implementat în Finlanda care ajută profesorii să utilizeze aplicații educaționale interactive.

2. Educația pentru siguranța cibernetică

- Organizarea de cursuri privind protecția datelor personale și prevenirea riscurilor online.
- Proiectul "Internet Sigur" din UE oferă resurse pentru educația digitală a copiilor.
- Platforma "Be Internet Awesome" de la Google ajută elevii să învețe despre siguranța online prin jocuri interactive.
- Programul "CyberWise" din SUA oferă ghiduri practice pentru utilizarea etică a internetului.

3. Utilizarea inteligenței artificiale în procesul didactic

- Platforme de învățare adaptativă bazate pe AI (ex: Khan Academy, Duolingo) personalizează traseul educațional.
- Implementarea de chatbots educaționali care oferă suport elevilor.
- Exemplu: "Carnegie Learning" folosește AI pentru a adapta exercițiile matematice la nivelul fiecărui elev.
- Softuri bazate pe AI, cum ar fi "Socrative", permit profesorilor să obțină feedback instantaneu de la elevi.

4. Formarea profesorilor în competențe digitale

- Organizarea de ateliere pentru dezvoltarea competențelor digitale ale cadrelor didactice.
- Programele Erasmus+ pentru formarea încă din domeniul educației digitale.
- Exemplu: Programul "Teach from Anywhere" de la Google sprijină profesorii cu resurse pentru predarea online.
- "Future Classroom Lab" - inițiativă europeană care oferă scenarii educaționale inovatoare.

5. Promovarea gândirii critice și a responsabilității digitale

- Introducerea unor cursuri despre etica digitală și impactul tehnologiei asupra societății.
- Proiecte educaționale care stimulează dezbaterile despre utilizarea responsabilă a internetului.
- Exemplu: "DigiCompEdu" - cadru european pentru competențe digitale în educație.
- "Common Sense Education" - o platformă din SUA care oferă lecții despre consumul critic al media digitale.

6. Gamificarea procesului de învățare

- Integrarea jocurilor educaționale pentru a stimula interesul elevilor.
- Exemplu: "Classcraft" - platformă care folosește elemente de joc pentru a îmbunătăți implicarea elevilor.
- "Minecraft: Education Edition" - un instrument utilizat pentru predarea matematicii, istoriei și științelor.

Inovația digitală reprezintă un pilon fundamental al educației moderne, dar implică și multiple provocări. Prin implementarea unor strategii bine gândite, precum accesibilitatea tehnologiei, siguranța online, utilizarea AI în educație și formarea adecvată a cadrelor didactice, putem asigura dezvoltarea unor cetățeni responsabili, capabili să navigheze într-o lume digitală dinamică.

Educația digitală nu este doar un mijloc de a facilita accesul la cunoștințe, ci și un instrument esențial pentru dezvoltarea competențelor necesare în secolul XXI, precum gândirea critică,

colaborarea, creativitatea și rezolvarea problemelor. Integrarea responsabilă a tehnologiei în procesul educațional trebuie să fie însoțită de politici coerente și investiții susținute în infrastructură, formare profesională și resurse educaționale de calitate

În final, viitorul educației digitale depinde de o abordare echilibrată, care să pună în centrul său elevii și nevoile acestora, pregătindu-i nu doar pentru utilizarea tehnologiei, ci și pentru înțelegerea impactului acesteia asupra societății. Astfel, putem forma generații capabile să utilizeze tehnologia în mod etic, eficient și responsabil, contribuind la progresul societății într-o eră digitalizată.

Bibliografie

1. European Commission. (2020). "Digital Education Action Plan 2021-2027."
2. UNESCO. (2021). "AI and Education: Guidance for Policy-Makers"
3. Common Sense Education. (2022). "Digital Citizenship Curriculum"
4. Future Classroom Lab. (2023). "Innovative Learning Scenarios"
5. Be Internet Awesome. (2022). "Google's Digital Safety Program for Kids"

DIGITALIZAREA ÎNVĂȚĂMÂNTULUI PREUNIVERSITAR DIN ROMÂNIA-BUNE PRACTICI

Profesor: **Grosu Lăcrămioara**
Liceul Tehnologic „Ion Creangă”
Curtici, Arad

România face pași importanți în integrarea inovației digitale în educație, având drept scop pregătirea unei generații de cetățeni responsabili. Deși provocările sunt considerabile-de la inegalitățile de acces la tehnologie până la lipsa competențelor digitale ale cadrelor didactice – există numeroase **bune practici** care demonstrează succesul implementării soluțiilor digitale în procesul educațional. Inovația digitală în educație joacă un rol esențial în transformarea procesului de învățare și în pregătirea elevilor pentru o lume tot mai tehnologizată. Iată câteva bune practici implementate în școli pentru a valorifica potențialul tehnologiei digitale:

Platformele educaționale și resursele digitale

Crearea de platforme naționale și regionale care oferă acces la resurse educaționale digitale.

Exemplu:

- *Platforma de e-learning Educred*, dezvoltată de Ministerul Educației, pune la dispoziție lecții interactive, teste și ghiduri pentru elevi și profesori.
- *Manualele digitale interactive*, disponibile online, facilitează învățarea prin animații, exerciții interactive și explicații video.

Rezultate obținute: Creșterea implicării elevilor în procesul educațional și dezvoltarea unor metode de învățare mai atractive.

Formarea competențelor digitale pentru profesori

Organizarea de cursuri de formare pentru cadrele didactice în utilizarea tehnologiilor digitale.

Exemplu:

- Proiectul *CRED* (Curriculum Relevant, Educație Deschisă pentru toți) include sesiuni de formare dedicate profesorilor, axate pe integrarea resurselor digitale în predare.

- Parteneriatul dintre Ministerul Educației și platforme private precum *Google for Education* și *Microsoft Teams* oferă training-uri gratuite pentru utilizarea instrumentelor digitale.

Rezultate obținute: Profesori mai bine pregătiți să folosească tehnologia în procesul de predare, contribuind la dezvoltarea competențelor digitale ale elevilor.

Educația pentru siguranță online și gândirea critică

Campanii și programe educaționale dedicate promovării unui comportament responsabil în mediul digital.

Exemplu:

- *Ora de Net*, un proiect coordonat de Salvați Copiii, oferă resurse pentru profesori și părinți, susține ateliere pentru elevi despre cyberbullying, siguranța datelor personale și comportamentul etic online.
- Cursurile opționale de educație media introduse în câteva școli-pilot încurajează analiza critică a informațiilor online.

Rezultate obținute: Reducerea riscurilor asociate utilizării mediului digital și formarea unor cetățeni digitali responsabili.

Crearea spațiilor de învățare digitală colaborativă

Înființarea de laboratoare digitale și smart classrooms care promovează învățarea colaborativă.

Exemplu:

- În cadrul proiectului *SmartLab*, mai multe școli din România au fost dotate cu echipamente moderne precum imprimante 3D, table interactive și sisteme de realitate virtuală.
- Liceele tehnologice au implementat laboratoare STEM (Știință, Tehnologie, Inginerie și Matematică), unde elevii învață să aplice teoria în proiecte practice.

Rezultate obținute: Stimularea creativității, a colaborării și a abilităților practice ale elevilor.

Utilizarea instrumentelor de analiză pentru a evalua progresul elevilor și eficiența resurselor digitale.

Exemplu:

- *Platforma Adservio*, folosită în mai multe școli din România, permite profesorilor, elevilor și părinților să monitorizeze performanța școlară în timp real și să optimizeze procesul de învățare.

Rezultate obținute: Îmbunătățirea rezultatelor academice și creșterea transparenței în procesul educațional.

Bunele practici implementate în România demonstrează că inovația digitală poate contribui semnificativ la formarea cetățenilor responsabili. Accesibilitatea resurselor digitale, educația pentru siguranță online, colaborarea între sectorul public și privat, precum și investițiile în infrastructura școlară sunt pași esențiali în această direcție. Continuarea și extinderea acestor inițiative vor sprijini dezvoltarea unui sistem educațional modern, capabil să răspundă cerințelor unei societăți digitale în continuă evoluție.

Bibliografie

Digitalizarea educației preuniversitare" – raport realizat de Antonia-Laura Pup, parte a echipei de advocacy din cadrul Societății Academice din România

Inovații pedagogice în era digitală – colecție de lucrări prezentate la Conferința "Inovații pedagogice în era digitală", Ediția a VIII-a, Chișinău, 2020.

World Economic Forum (2022). "Future of Jobs Report."

https://www.edu.ro/sites/default/files/fi%C8%99iere/Minister/2022/PNRR/Smartlabs/2024_06_04_Prezentare_SMARTLABS.PDF

CREAREA UNEI CAMPANII DE MARKETING DIGITAL LA FIRMA DE EXERCİȚIU

Profesor: **Grosu Lăcrămioara**
Liceul Tehnologic „Ion Creangă”
Curtici, Arad

Aplicarea cunoștințelor specifice disciplinelor economice în situații caracteristice economiei de piață, precum și în analizarea posibilităților de dezvoltare personală, se face la liceele tehnologice prin metoda firma de exercițiu. Promovarea și publicitatea joacă un rol important în succesul participării la târguri al firmelor de exercițiu, bun prilej de a se face cunoscută de către alte firme de exercițiu din județ sau din țară. Modalitățile de promovare pot face, pe de o parte, obiectul unor concursuri organizate la nivelul târgurilor, iar pe de altă parte, pot transforma un client potențial într-un client real și fidel. Un proiect de lecție în marketing care utilizează competențe digitale ca bună practică poate fi conceput astfel încât să îmbine elementele teoretice cu aplicații practice și utilizarea tehnologiei pentru a dezvolta abilități relevante în acest scop. Acest proiect este un exemplu de bună practică deoarece integrează competențe digitale, promovează gândirea critică și colaborarea și oferă elevilor o experiență practică direct legată de realitățile pieței.

Mai jos este un exemplu detaliat de plan de lecție:

Lecție: Crearea unei campanii de marketing digital

Nivel: Liceu

Durată: 2 ore

Disciplina: Marketing(Firma de exercițiu)

Tema: Crearea și promovarea unei campanii de marketing digital

Obiective

- **Cognitive:**
 - Să înțeleagă conceptele de marketing digital (SEO, PPC, social media marketing, email marketing).
 - Să identifice pașii esențiali în dezvoltarea unei campanii de marketing digital.

- **Afective:**
 - Să manifeste interes față de utilizarea instrumentelor digitale pentru marketing.
 - Să înțeleagă importanța eticii și a responsabilității în promovarea online.
- **Practice:**
 - Să creeze și să implementeze o campanie de marketing digital utilizând unelte digitale precum Canva, Google Ads, sau Meta Business Suite.

Resurse digitale și materiale

1. **Resurse tehnologice:** Laptopuri/PC-uri/tablete, proiector, conexiune la internet.
2. **Software:** Canva, Google Ads, Google Analytics, Meta Business Suite
3. **Alte resurse:** Slide-uri de prezentare, ghiduri/tutoriale online despre marketing digital.

Structura lecției

1. Introducerea (10-15 minute)

Activitate: Brainstorming și discuție.

- Întrebări introductive:
 - "Ce campanii de marketing v-au atras atenția pe rețelele sociale în ultima săptămână?"
 - "Cum credeți că funcționează promovarea unui produs sau serviciu online?"
- Prezentare PowerPoint: Noțiuni de bază ale marketingului digital (SEO, PPC, social media, email marketing).

Scop: Activarea cunoștințelor anterioare și introducerea temei.

2. Dezvoltarea lecției (60 minute)

A. Teorie (20 minute)

- Explicarea pașilor esențiali ai unei campanii de marketing digital:
 1. Identificarea publicului țintă.
 2. Alegerea canalelor de promovare.
 3. Crearea conținutului atractiv.
 4. Monitorizarea și evaluarea rezultatelor.
- Demonstrație practică: Cum se creează o reclamă simplă pe Google Ads sau Meta Business Suite.

B. Activitate practică (40 minute)

- **Sarcina:** Fiecare echipă creează o mini-campanie de promovare pentru un produs/serviciu ales.
 - Alegerea publicului țintă și a canalului de promovare.
 - Crearea unui poster digital sau a unei postări pe social media utilizând Canva.
 - Scrierea unui mesaj publicitar atractiv.
- **Instrumente:** Canva pentru design, Google Ads sau un simulator pentru campanii publicitare.

C. Prezentarea rezultatelor (10 minute)

- Fiecare echipă prezintă campania creată colegilor.

3. Concluzia și evaluarea (15 minute)

- **Discuție:** Ce au învățat elevii din această activitate? Ce provocări au întâmpinat?
- **Feedback:** Evaluarea campaniilor de către colegi și profesor.
- **Temă opțională:** Dezvoltarea unei strategii complete de marketing pentru un produs/serviciu real, utilizând unelte digitale.

Metode didactice

- Învățare prin proiect.
- Lucru în echipă.
- Demonstrație.
- Prezentare și feedback colaborativ.

Indicatori de succes

- Elevii reușesc să creeze un material digital de promovare.
- Elevii identifică corect publicul țintă și canalele potrivite pentru promovare.
- Prezentările echipelor reflectă aplicarea corectă a teoriei în practică.

Bibliografie:

Alexandru Mircea Nedelea, Marketing Online, Editura Economica, 2022

<https://developers.google.com/analytics>

<https://ads.google.com/home/>

<https://www.canva.com/>

SCHIMBĂRI RECENTE ALE NEVOILOR EDUCAȚIONALE ALE TINERILOR

Prof. Andreea Hamorszki, Colegiul Național „Titu Maiorescu” Aiud

ABSTRACT:

Ca profesori de limba engleză, nu ar trebui să ne concentrăm doar pe predarea gramaticii și a vocabularului, ci și să-i pregătim pe tineri pentru viață prin includerea acestor teme și adaptarea lor la noile nevoi educaționale. Adolescenții sunt percepuți mai ales ca prost-crescuți, nepoliticoși, lipsiți de maniere, nerespectuoși, frivoli. Însă după cum spunea John Lydon, dacă nu există o cultură a tinerilor rebeli, atunci nu există cultură deloc. Pentru că ea e absolut esențială și reprezintă viitorul.

Unii tineri au impresia că școala nu-i pregătește pentru viață sau piața muncii de fapt. Același lucru este resimțit și de unele universități. Dar și de mediul privat. Statisticile British Chambers of Commerce arată negru pe alb că rata șomajului în rândul tinerilor este de aproape 3 ori mai mare decât în cazul adulților. 76% dintre companii spun că lipsa experienței este motivul pentru care tinerii nu sunt pregătiți pentru un loc de muncă. O soluție ar fi o conexiune mai puternică între mediul de afaceri și sistemul educațional.

Mulți experți consideră că o abordare tradițională a educației nu mai este valabilă într-o lume tot mai nesigură, în continuă schimbare. O abordare progresistă constă în dezvoltarea gândirii critice, înțelegerea principiilor, participarea activă, învățarea profundă- versus memorare, acumularea de cunoștințe, învățarea de suprafață.

Suntem cu toții preocupați de viitorul acestei planete. Coronavirusul reprezintă doar una dintre amenințările catastrofale ale omenirii. Ne așteaptă un viitor înspăimântător dacă nu luăm măsuri.

Reacții recente la aceste noi nevoi educaționale:

1. Educație personală/socială/pe pentru sănătate și economică- materie predată în școlile din Marea Britanie pentru a-i face pe tineri să conștientizeze lumea în care trăim și ce contează pentru starea lor de bine, împlinirea personală. O consecință va fi găsirea unui loc de muncă și cetățenia activă.
2. Învățarea academică, socială și emoțională- al cărei scop este promovarea egalității și excelenței în educație.
3. Testarea PISA- includerea și a unui test de gândire creativă alături de matematică, citire și științe în 2022- acesta fiind un mesaj clar că toți elevii ar trebui să învețe cum să gândească autonom, să creadă în potențialul lor creativ și să-și poată exprima ideile cu încredere și deschidere spre feedback.
4. Educația despre cetățenie globală UNESCO- al cărei scop este de a-i responsabiliza pe educabilii de toate vârstele să-și asume roluri active, atât la nivel local cât și global, pentru a construi societăți mai pașnice, tolerante, incluzive și sigure.

Agenda Națiunilor Unite pentru 2030 se axează pe 17 Obiective de Dezvoltare Durabilă și stipulează că educația este un drept și o forță pentru dezvoltare durabilă și pentru pace. Cum se regăsesc aceste idei în predarea limbii engleze adolescenților?! Prin abilități de viață/abilitățile secolului 21/abilități globale/transferabile; prin abilități de dezvoltare a gândirii/gândire critică/creativă; prin învățare socială și emoțională; prin cetățenie globală și durabilitate. Și cum le putem include în lecții?! Prin texte audio și de citire care explorează aceste domenii; prin folosirea temelor ca punct de plecare pentru sarcini de lucru pline de sens - scris și vorbit; prin încurajarea gândirii critice și creative; prin încurajarea respectului și a colaborării la oră; prin oferirea de modele de respect, răbdare și tenacitate. Teme abordabile ar putea fi: alimentația sănătoasă, cumpărăturile etice, management-ul timpului, comunicarea, social media și folosirea ei în mod inteligent, banii- cheltuieli și economii, clădirea încrederii de sine, importanța hobby-urilor, discursul public, prietenia și singurătatea, sportul și beneficiile lui.

Ca profesori de limba engleză, nu ar trebui să ne concentrăm doar pe predarea gramaticii și a vocabularului, ci și să-i pregătim pe tineri pentru viață prin includerea acestor teme și adaptarea lor la noile nevoi educaționale.

Adolescenții sunt percepuți mai ales ca prost-crescuți, nepoliticoși, lipsiți de maniere, nerespectuoși, frivoli. Însă după cum spunea John Lydon, dacă nu există o cultură a tinerilor rebeli, atunci nu există cultură deloc. Pentru că ea e absolut esențială și reprezintă viitorul. Noi, ca specie, avem menirea de a urmări mereu progresul și de a avansa continuu. Diogenes a definit cu mare precizie rolul educației în societate, afirmând că fundația fiecărui stat este educația tinerilor săi.

Bibliografie:

<https://www.pshe-association.org.uk/>

https://ec.europa.eu/education/policies/school/key-competences-and-basic-skills_en

<https://casel.org>

<https://www.edutopia.org/social-emotional-learning>

<http://pz.harvard.edu/projects/visible-thinking>

https://www.legofoundation.com/media/1657/creating-creators_andreas-schleicher-assessor.pdf

<https://en.unesco.org/themes/gced/definition> https://sdgs.un.org/#goal_section

CodeWeek.



9 – 24 octombrie 2021

**GÂNDIREA ALGORITMICĂ – ÎNVĂȚAREA SIMULATĂ – REALITATEA
AUGMENTATĂ**



GÂNDIREA ALGORITMICĂ / COMPUTAȚIONALĂ - O ABILITATE PENTRU OAMENII MODERNI

- ❑ cunoștințele dobândite în timpul școlii, experiența de viață și abilitatea de "**gândire computațională**" (computational thinking) ne ajută să rezolvăm zilnic diverse probleme → fiecare gândește ca un programator;
- ❑ **gândire algoritmică** = abilitatea de a gândi rațional, secvențial și logic, deductiv sprijinind învățarea și înțelegerea pe bază de reguli și criterii de analiză (descompunere) și sinteză, generalizare, abstractizare și evaluare;
- ❑ **algoritmul** = un set de reguli, metode, tehnici și etape legate logic pe baza cărora se pot rezolva probleme de orice tip;
- ✓ **gândirea logică** = analiza clară și precisă a faptelor și verificarea relațiilor descoperite;
- ✓ **analiza (descompunere)** = operația gândirii ce presupune segmentarea mentală a problemei sau sistemului în părți componente cu scopul de a simplifica, sprijini înțelegerea, rezolvarea de probleme și evaluarea;
- ✓ **generalizarea** = operația gândirii ce presupune identificare de modele sau soluții similare, folosite în situații anterioare;
- ✓ **abstractizarea** = operația gândirii ce presupune reducerea detaliilor inutile pentru a face posibilă înțelegerea problemei;
- ✓ **evaluarea** = verificarea corectitudinii unei soluții, algoritm, sistem sau proces, folosind întrebări și răspunsuri;

Completați grila, apoi așezați în casetele de mai jos literele corespunzătoare culorilor și veți descoperi un loc îndrăgit din peisajul iernii.

Coloreaza spatiile care contin litera A mare cu galben si spatiile care contin litera a mic cu violet.

GÂNDIREA ALGORITMICĂ – când se formează și cum ?

Hungry Animals

Help the animals find their food!

5) O veveriță fură o nucă de pe pervazul casei și fuge cu ea, făcând 15 sărituri către una dintre direcțiile cardinale nord, sud, est sau vest. Aici se oprește, iar apoi face alte 15 sărituri către una dintre cele patru direcții cardinale. Ajunsă aici, ascunde nuca. O alta veveriță, invidioasă, vrea să îi fure nuca. Aceasta nu a observat unde a fost ascunsă nuca, dar știe că prima veveriță își ascunde nucile urmând întotdeauna regula descrisă mai sus. Care este numărul minim de locuri în care trebuie să caute?

- A) 4 B) 8 C) 9 D) 10 E) 12

16) Cu ce figură din dreapta trebuie înlocuit semnul întrebării în figura de mai jos?

15) Toți DULU sunt DOLO. Orice DOLO este DIDU. Anumiți DOLO sunt DUDU. Prin urmare:

- A) Toți DULU sunt DIDU.
 B) Toți DUDU sunt DULU.
 C) Nici una dintre afirmațiile de mai sus nu sunt adevărate.
 D) Ambele afirmații de mai sus sunt adevărate.
 E) Există DOLO care nu sunt DUDU.

GÂNDIREA ALGORITMICĂ ȘI ÎNVĂȚAREA PROGRAMATĂ

- ❑ gândirea computațională completează și combină gândirea matematică, este utilă în inginerie, tehnologie, folosirea calculatoarelor;
- ❑ **învățarea / instruirea programată** = predarea-învățarea presupun un flux continuu de informații dirijat și controlat în permanență prin intermediul unei conexiuni inverse ce permite autoreglarea permanentă a învățării și îmbunătățirea ei calitativă;
- ❑ materialul de învățare este structurat sub forma unui **program** pe **principiile**:
 1. pașii mici și progresul gradat,
 2. participarea activă imediată,
 3. verificarea imediată
 4. ritmul propriu de învățare;
- ❑ exemplu: *dacă elevul alege răspunsurile corecte trece la „pasul” următor; dacă alege răspunsuri incorecte va găsi informații suplimentare și va relua învățarea;*

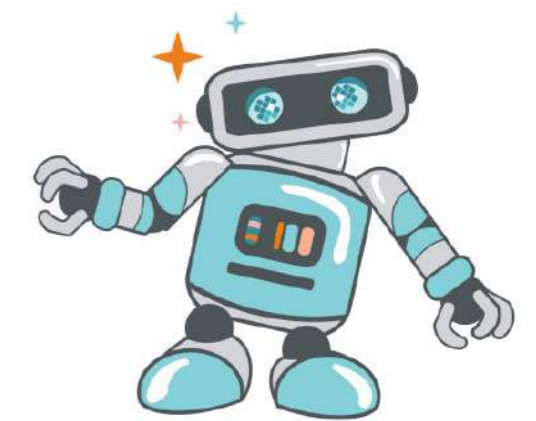
GÂNDIREA ALGORITMICĂ ȘI ÎNVĂȚAREA PROGRAMATĂ

CURS de **PROGRAMARE**
PENTRU COPII
DE LA LIMBAJELE SCRATCH ȘI PYTHON
LA CONCEPEREA DE JOCURI
CAROL VORDERMAN



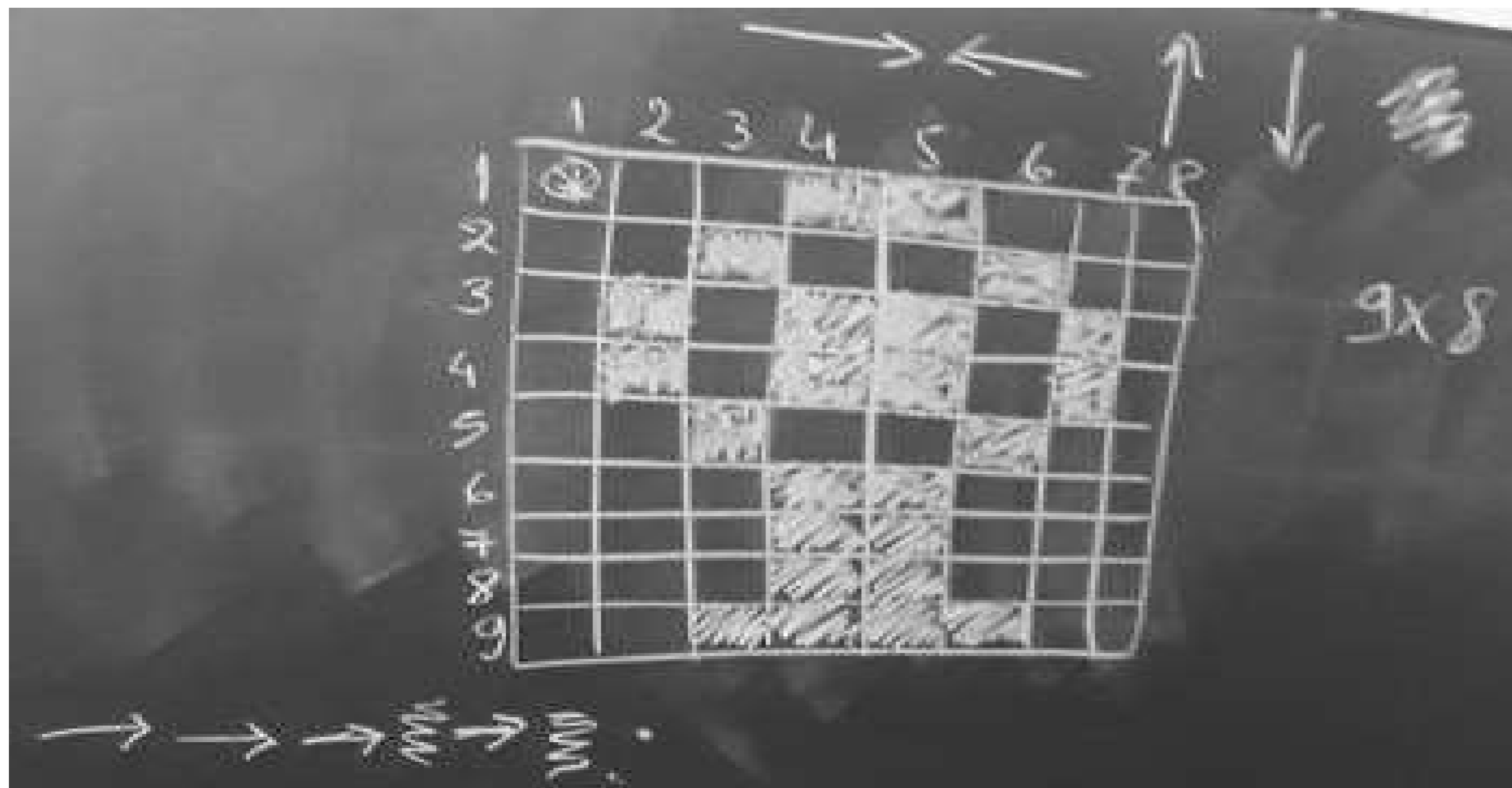


GÂNDIREA ALGORITMICĂ și ÎNVĂȚAREA PROGRAMATĂ



Tutorial - Programare cu Robotul Cody (1 min.)

GÂNDIREA ALGORITMICĂ ȘI ÎNVĂȚAREA PROGRAMATĂ



[Tutorial - Scratch - tutorial - Joc Clicker \(5 min.\)](#)

CodeWeek.EU

GAMEJAM



GÂNDIREA ALGORITMICĂ ȘI ÎNVĂȚAREA PROGRAMATĂ



Colorează și descoperă!

1	11	21	31	41	51	61	71	81	91
2	12	22	32	42	52	62	72	82	92
3	13	23	33	43	53	63	73	83	93
4	14	24	34	44	54	64	74	84	94
5	15	25	35	45	55	65	75	85	95
6	16	26	36	46	56	66	76	86	96
7	17	27	37	47	57	67	77	87	97
8	18	28	38	48	58	68	78	88	98
9	19	29	39	49	59	69	79	89	99
10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

Codul culorilor

PORTOCALIU:

31, 41, 51, 61, 22, 32, 62, 72, 23, 33, 63, 73, 34, 64, 45, 55, 85, 95, 36, 46, 56, 66, 86, 47, 57, 77, 87, 38, 48, 58, 68.

GALBEN: 42, 52, 43, 53, 44, 54.

ALBASTRU: 1, 11, 21, 71, 81, 91, 12, 82, 83, 24, 74, 35, 65.

VERDE:

2, 92, 3, 13, 93, 4, 14, 84, 94, 5, 15, 25, 75, 6, 16, 76, 28, 78, 98, 9, 19, 39, 59, 89, 99, 20, 50, 60, 80.

MARO:

26, 96, 7, 17, 27, 37, 67, 97, 8, 18, 88, 29, 49, 69, 79, 10, 30, 40, 70, 90, 100.

Colorează și descoperă!

1	11	21	31	41	51	61	71	81	91
2	12	22	32	42	52	62	72	82	92
3	13	23	33	43	53	63	73	83	93
4	14	24	34	44	54	64	74	84	94
5	15	25	35	45	55	65	75	85	95
6	16	26	36	46	56	66	76	86	96
7	17	27	37	47	57	67	77	87	97
8	18	28	38	48	58	68	78	88	98
9	19	29	39	49	59	69	79	89	99
10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

Leu

1	11	21	31	41	51	61	71	81	91
2	12	22	32	42	52	62	72	82	92
3	13	23	33	43	53	63	73	83	93
4	14	24	34	44	54	64	74	84	94
5	15	25	35	45	55	65	75	85	95
6	16	26	36	46	56	66	76	86	96
7	17	27	37	47	57	67	77	87	97
8	18	28	38	48	58	68	78	88	98
9	19	29	39	49	59	69	79	89	99
10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

Caracatiță

1	11	21	31	41	51	61	71	81	91
2	12	22	32	42	52	62	72	82	92
3	13	23	33	43	53	63	73	83	93
4	14	24	34	44	54	64	74	84	94
5	15	25	35	45	55	65	75	85	95
6	16	26	36	46	56	66	76	86	96
7	17	27	37	47	57	67	77	87	97
8	18	28	38	48	58	68	78	88	98
9	19	29	39	49	59	69	79	89	99
10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

Cifre

1	11	21	31	41	51	61	71	81	91
2	12	22	32	42	52	62	72	82	92
3	13	23	33	43	53	63	73	83	93
4	14	24	34	44	54	64	74	84	94
5	15	25	35	45	55	65	75	85	95
6	16	26	36	46	56	66	76	86	96
7	17	27	37	47	57	67	77	87	97
8	18	28	38	48	58	68	78	88	98
9	19	29	39	49	59	69	79	89	99
10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

Litere



GÂNDIREA ALGORITMICĂ ȘI ÎNVĂȚAREA SIMULATĂ

- ❑ **învățarea prin simulare** = metodă interactivă și inovatoare de învățare cu scop de a antrena abilitățile pentru situații asemănătoare realității cu scopul de a înțelege conceptele fundamentale;
- ❑ uneori, **simularea** = experiment ce nu poate fi pus în practică în situații reale de viață, iar forma interactivă de simulare poate îmbrăca forma unui de **joc de rol**;
- ❑ în cadrul simulării:
 - ✓ orice risc provocat de o situație reală este îndepărtată;
 - ✓ nivelul de abstractizare sau de complexitate se reduce cu scopul implicării directe a cursanților;
 - ✓ se obțin simultan informații / cunoștințe despre un fenomen anume și deprinderi de lucru adecvate,
 - ✓ se dezvoltă gândirea critică și creativitatea, abilitățile sociale, atitudinile și valorile participanților;
 - ✓ **exemplu:** simularea în medicină a ajuns să depășească stadiul simplului antrenament al unor abilități, dovedindu-se deosebit de eficientă și utilă pentru antrenamentul practic în cadrul calificării medicale;

CODE OF PRACTICE



GÂNDIREA ALGORITMICĂ și ÎNVĂȚAREA SIMULATĂ

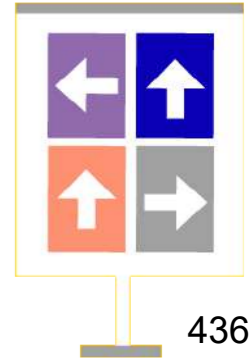
App. Tehnici de nursing AMG



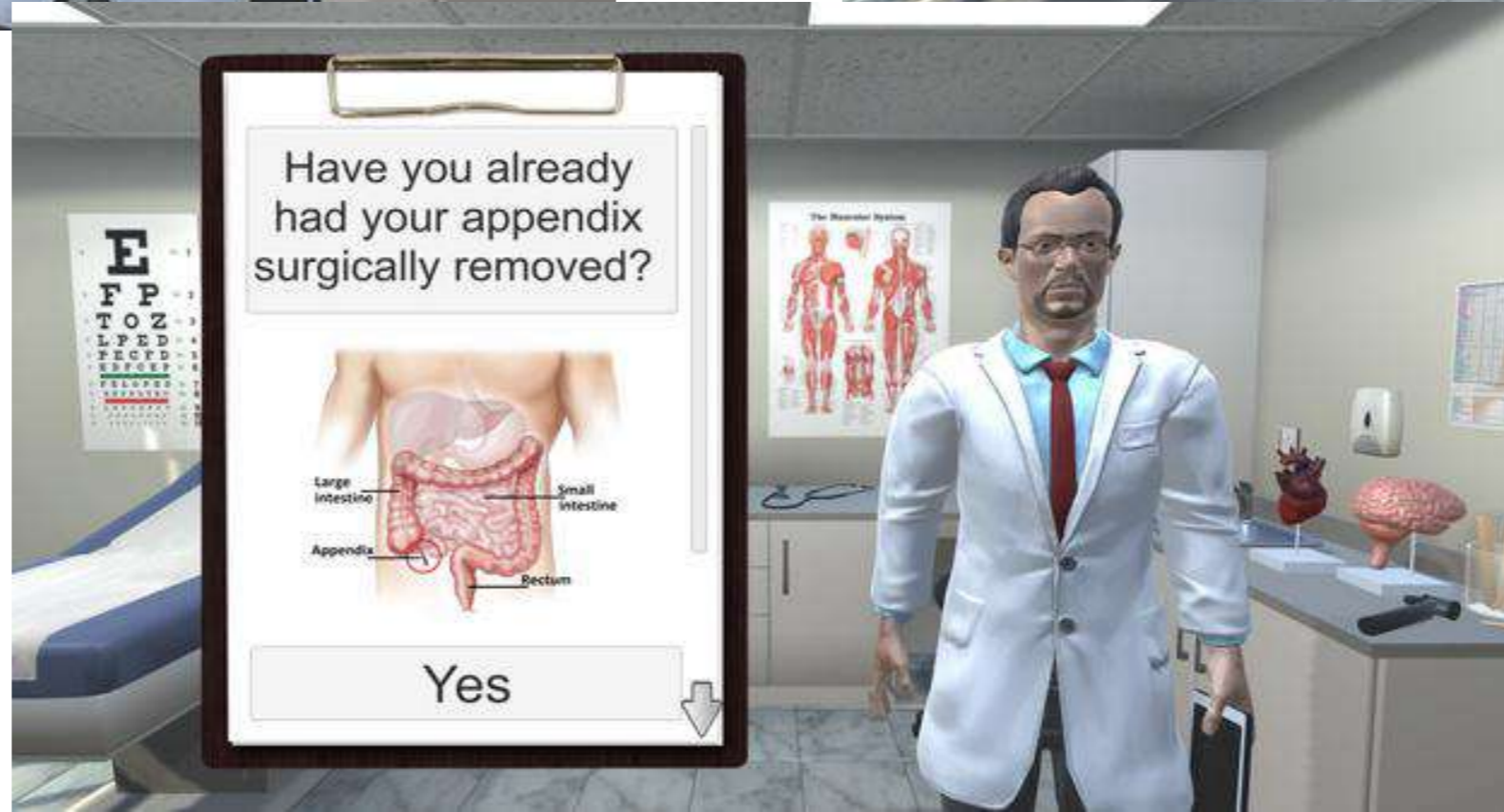
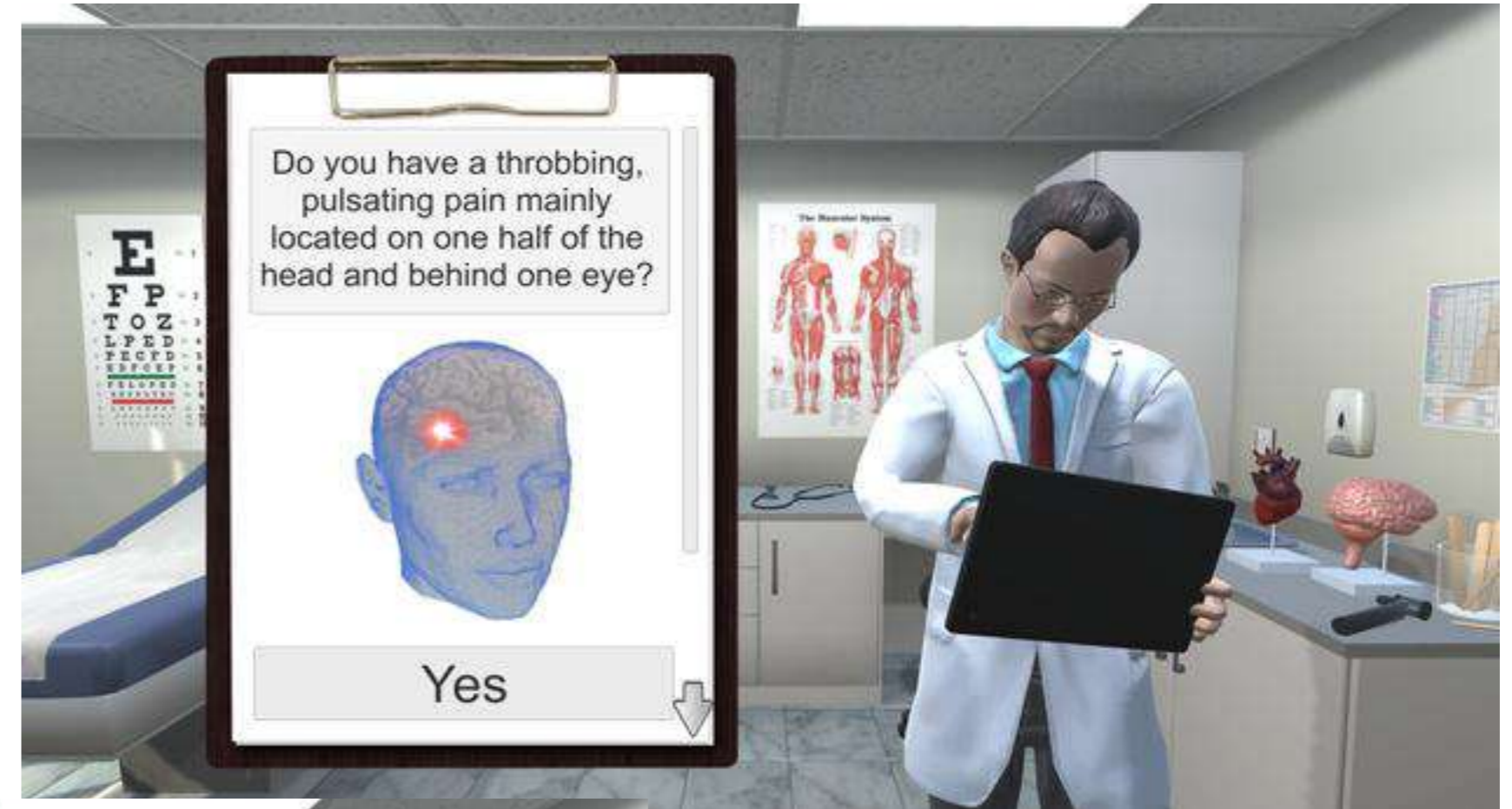
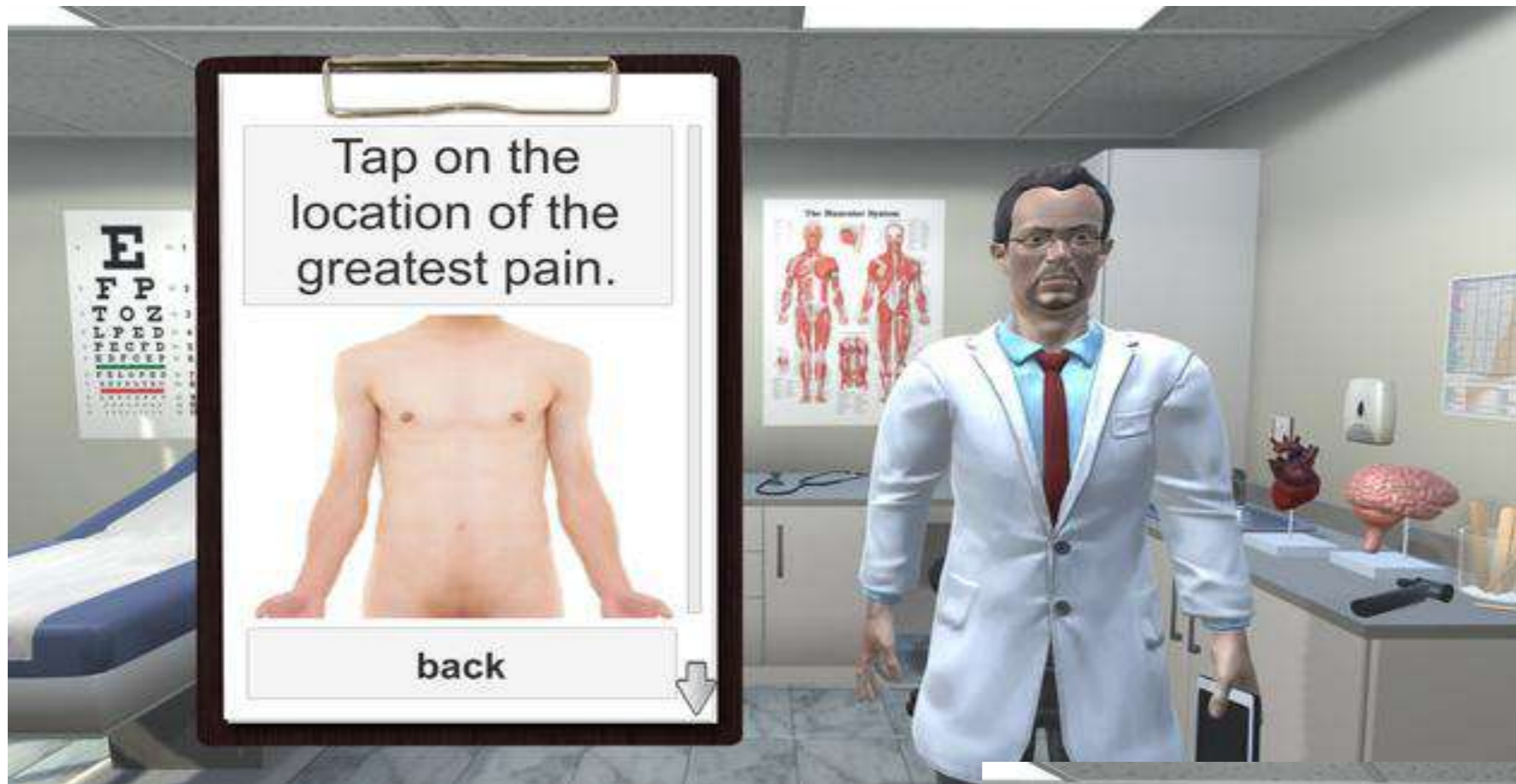
GÂNDIREA ALGORITMICĂ și ÎNVĂȚAREA SIMULATĂ



App. Nurse Training



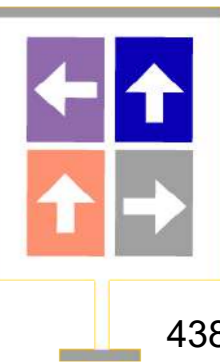
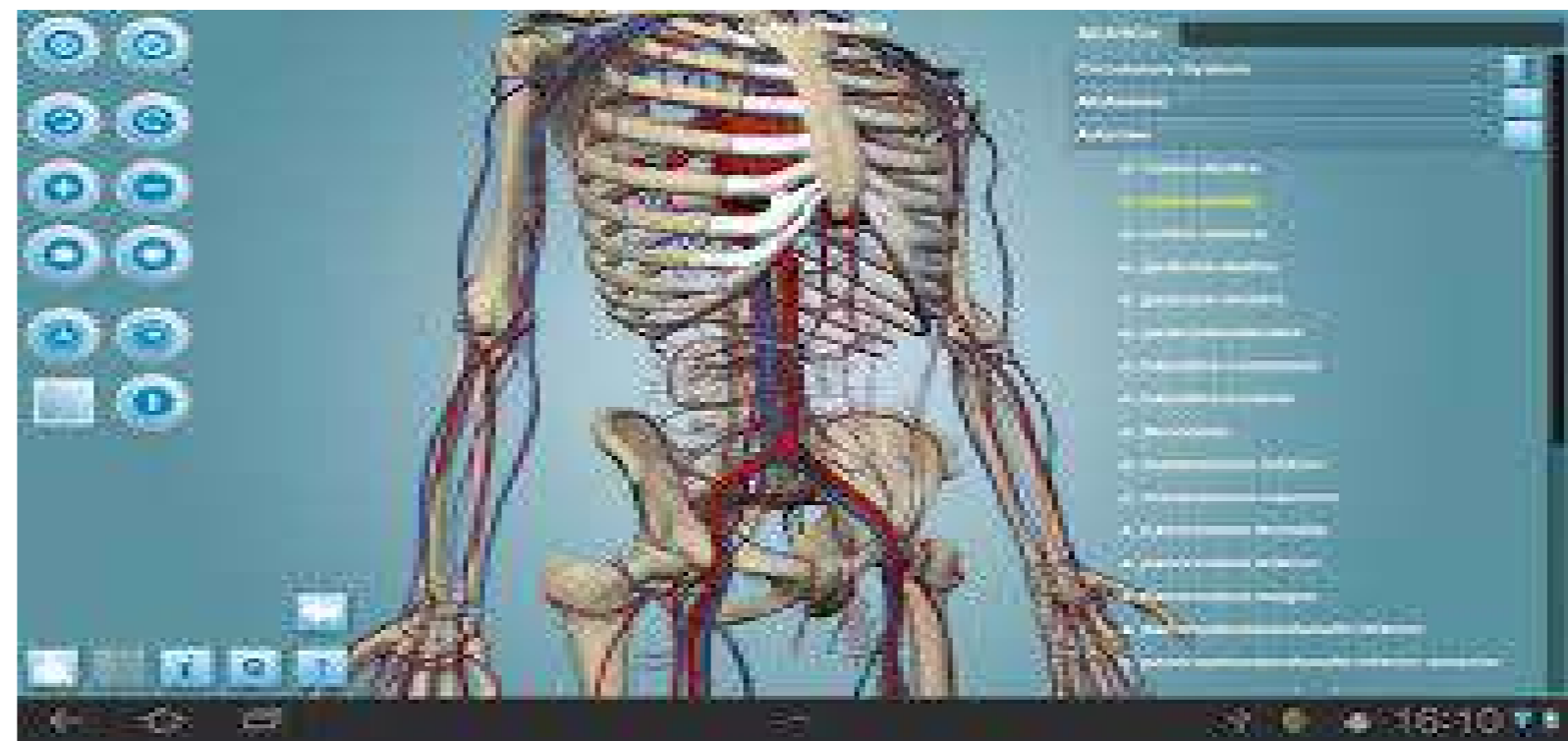
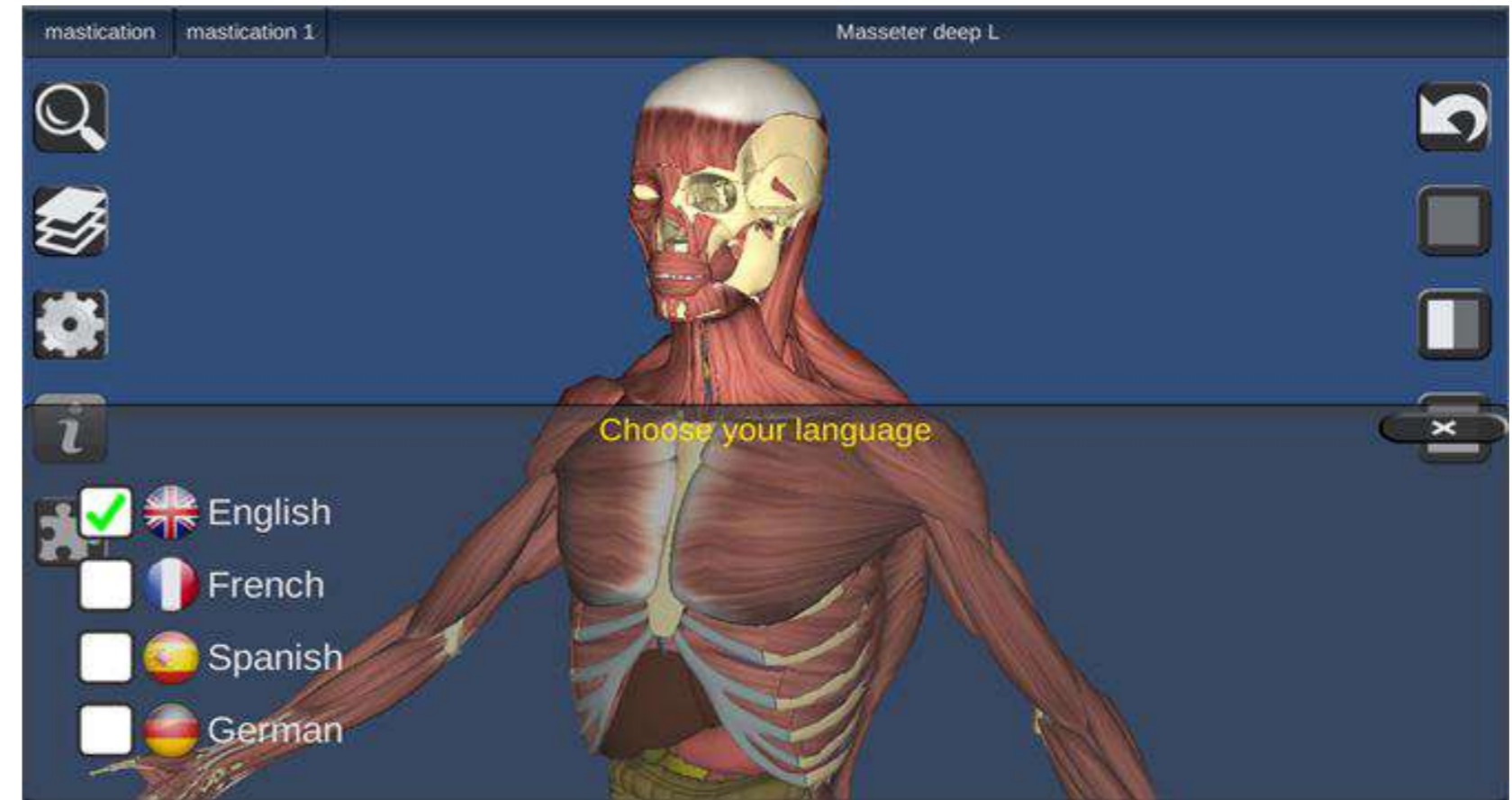
Diagnosis App.





App. 3 D bones and organs

App. Nursing School Succes



App. Simulare pe manechine





CodeWeek



GÂNDIREA ALGORITMICĂ ȘI ÎNVĂȚAREA ÎN REALITATEA AUGMENTATĂ

- ❑ **program de training** = include asistență, feedback cu privire la eficacitate și situații excepționale ce pot pune în dificultate un specialist neexperimentat, care știe doar teoria;
- ❑ folosește tehnologie pentru a simula situații reale cu ajutorul hologramelor 3D, soft-uri educaționale sau ochelari VR;
- ❑ **realitatea augmentată** = învățare folosind realitatea virtuală care accelerează asimilarea corectă a diferitelor procese și buna înțelegere a diverselor procese comparativ cu folosirea de machete sau desene;
- ❑ este utilă în diverse domenii și devine următorul pas în diagnosticul medical;

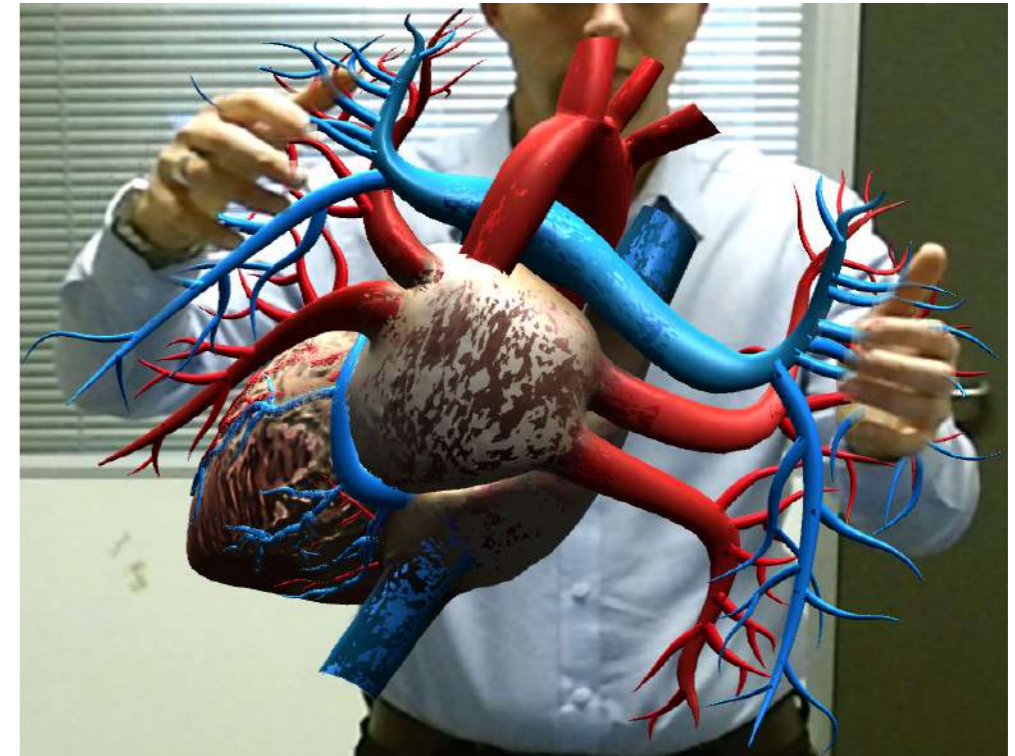
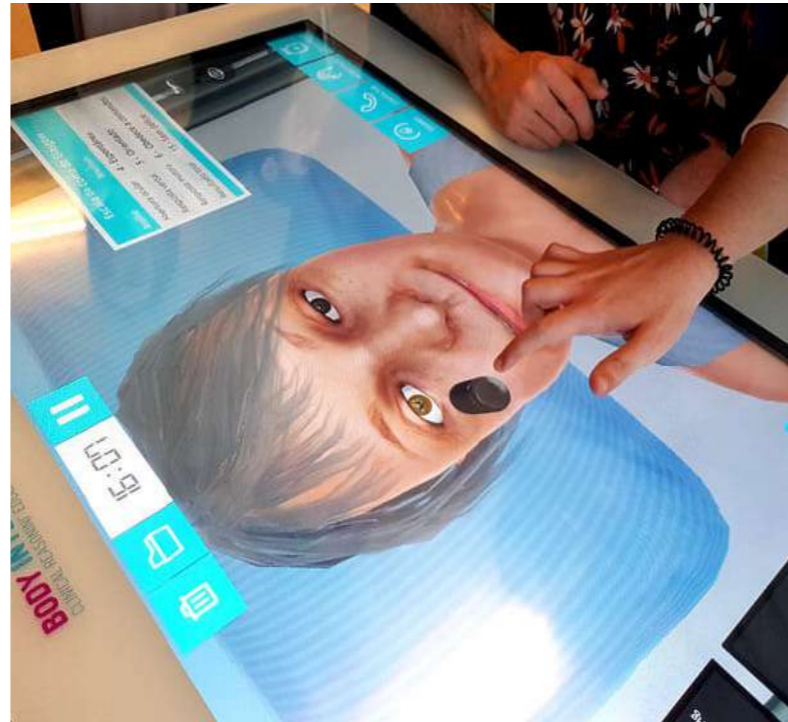


App. Realitate augmentată prin soft-uri educaționale



Tutorial - vSim for Nursing - virtual reality (10 min.)

App. Realitate augmentată prin tehnologie 3 D

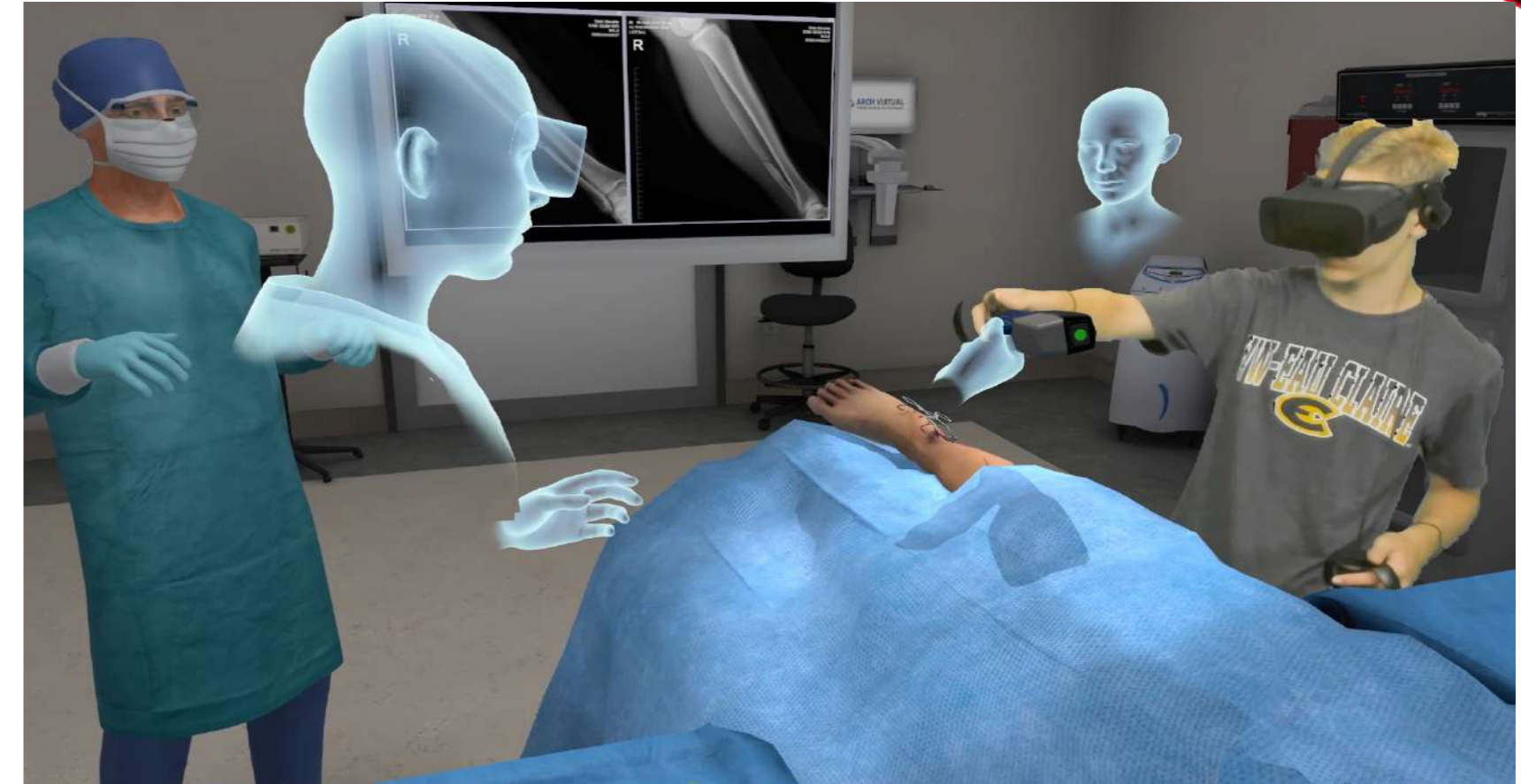




App. Realitate augmentată în
recuperare medicală



App. Realitate augmentată prin realitate virtuală



App. Realitate augmentată prin realitate virtuală



CodeWeek @School



9 – 24 octombrie 2021



VĂ MULȚUMESC !

Grădinița cu program prelungit “Emanuel” Oradea

PROIECT DE ACTIVITATE INTEGRATĂ

„O zi cu Memo”



Prof. înv. preșcolar: Hodișan Carmen
Inspecția curentă 2- Gradul didactic I

An școlar 2024-2025



DATA: 14.02.2025

UNITATEA DE INVĂȚĂMÂNT: GPP “Emanuel” Oradea- structura L.T.B. “Emanuel”

GRUPA: Mică (Ursuleții)

PROF. ÎNV. PREȘCOLAR: Hodișan Carmen

TEMA ANUALĂ DE STUDIU: Când, cum și de ce se întâmplă?

TEMA DE PROIECT: Și viețuitoarele au suflet

TEMA SĂPTĂMÂNII: Viața din adâncuri

TEMA ZILEI: O zi cu Memo

FORMA DE REALIZARE: Activitate integrată

COMPONENȚA ACTIVITĂȚII: ADP+ ALA1 + ADE (DOS+ DEC)+ ALA2

1. Activități de dezvoltare personală:

- *Rutine:*”Strângem jucăriile, facem mare ordine!” - deprinderea de a face curățenie
”Microbii trec cu apă și săpun” - deprinderi igienico-sanitare
Rugăciunea de dimineață- exersarea unor deprinderi și practici religioase
Gimnastica de înviorare- “Mâinile sus, mâinile jos“- Exerciții de mișcare
- *Întâlnirea de dimineață:* Salutul, prezența, calendarul, noutatea zilei
- *Tranziții:*”Rândul iute să-l formăm, repede!” – recitativ ritmic
”Ca peștele prin apă”- joc cu text și cânt
”Ne-nvârtim, ne răsucim și la mese noi pornim”- recitativ ritmic
”Peștișorul năzdrăvan”- cântec

2. Activități liber alese:

- ALA1: Știință: “Pescuim peștii”- sortare pe culori
Artă: “Peștișorii colorați”- lipire
Joc de masă: “Animale marine”- puzzle incastre
- ALA2: “Pâinile și peștii” (joc de mișcare)
“Pescarul și peștele” (joc distractiv)

3. Activități pe domenii experiențiale:

- DOS (Educație pentru societate-Educație religioasă): “Înmulțirea peștilor”- povestirea educatoarei
- DEC (Educație artistico-plastică): ”Peștișorii băiatului” – pictură cu trafaletul

TIPUL ACTIVITĂȚII: Formare de priceperi și deprinderi

MIJLOC DE REALIZARE: povestirea educatoarei, pictură

DIMENSIUNI ALE DEZVOLTĂRII:

- A.1. Motricitate grosieră și motricitate fină în contexte de viață familiare.
- B.2. Comportamente prosociale, de acceptare și de respectare a diversității
- C.2. Finalizarea sarcinilor și a acțiunilor (persistență în activități)
- D.1. Mesaje orale în contexte de comunicare cunoscute
- E.1. Relații, operații și deducții logice în mediul apropiat

COMPORTAMENTE VIZATE:

- ❖ A.1.3. Utilizează mâinile și degetele pentru realizarea unei activități variate.
- ❖ B.2.5. Demonstrează acceptare și înțelegere față de celelalte persoane din mediul apropiat
- ❖ C.2.1. Realizează sarcinile de lucru cu consecvență
- ❖ D.1.1. Exersează, cu sprijin, ascultarea activă a unui mesaj, în vederea înțelegerii și receptării lui (comunicare receptivă)
- ❖ D.1.2. Demonstrează înțelegerea unui mesaj oral, ca urmare a valorificării ideilor, emoțiilor, semnificațiilor etc.(comunicare expresivă)
- ❖ E.1.3. Construiește noi experiențe, pornind de la experiențe trecute

SCOP: Formarea unor virtuți creștine -bunătatea, generozitatea- și cultivarea comportamentului moral-religios, precum și formarea priceperilor și deprinderilor artistico-plastice de pictură cu trafaletul

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

O.O.1. Să pescuiască cu undița magnetică peștișorii sortându-i după culoare în gălețușe specifice culorii peștelui pescuit.

O.O.2. Să lipească pompoanele în spațiul indicat realizând solzii peștișorului.

O.O.3. Să asambleze corect piesele astfel încât să obțină imaginea cu animale marine

O.O.4. Să răspundă corect la întrebări demonstrând că a înțeles textul care i s-a povestit.

O.O.5. Să aplice culoarea albastră pe suprafața dată (pește) utilizând trafaletul.

STRATEGII DIDACTICE:

- a) METODE SI PROCEDEE DIDACTICE: conversația, observarea sistematică, demonstrația, explicația, povestirea educatoarei, metoda mâna oarbă, lipire, metoda piramida, tehnica comunicării rotative, pictura cu trafaletul
- b) MIJLOACE DIDACTICE: calendarul naturii, siluete personaje (Cristi, Oana), costum Memo, actor pentru Memo, peștișori colorați, undițe, scoică mare, pompoane, siluete de peștișori cartonați, lipici, incastre, flanelograf, șevalet, coșuleț cu pâine, pești, personaje din flanel, rondelă pâine și ton de pește, pești mari din carton, trafalet, gușă albatră, coș mare cu pâini/pești mari, parașuta, jetoane cu pești/pâini, clepsidră etc
- c) METODE DE EVALUARE: observarea sistematică, aprecierea verbală, recompense, analiza produselor activității, turul galeriei
- d) FORMA DE ORGANIZARE: frontal, individual, pe grupe
- e) DURATA: o zi
- f) LOCUL DESFAȘURĂRII: Sala de grupă

BIBLIOGRAFIE:

- Borislav A., Mattelmiaki V., (1992), *Biblia pentru copii- Povestiri biblice cu ilustrații*, Editura Arta Grafică, București.
- Breben S., Fluga M., Gongea E., Ruiu G., *Metode interactive de grup-Ghid metodic- Metode și aplicații practice pentru învățământul preșcolar*, Editura Arves.
- Chiș O., Glava A., Tătaru L., (2014). *Piramida cunoașterii- Repere metodice în aplicarea curriculumului preșcolar*, Editura Diamant, Pitești, Județul Argeș.
- Curriculum pentru educația timpurie 2019
- Dumitru C., (2006). *Biblia*, Romain Bible Society, Belarus.
- Katherine H., (2012), *Viața lui Hristos- Vol 3*, Editura AMEC, Sibiu.

- Ministerul Educației, *Repere fundamentale în învățarea și dezvoltarea timpurie a copilului de la naștere la 7 ani* (2024).
- Coste P., (2014), *Minunile Domnului Isus*, Editura EGM, Cluj-Napoca.
- Suport pentru explicitarea și înțelegerea unor concepte și instrumente cu care operează curriculum-ul pentru educație timpurie (2019).

SCENARIUL ZILEI

Ziua debutează cu Întalnirea de dimineață, la care copiii au posibilitatea de a-și împărtăși opiniile, de a-și manifesta starea de spirit, de bună dispoziție. Educatorea le zâmbește, transmițându-le căldură și încurajare prin toate formele de comunicare.

Salutul pornește de la educatoare „Dimineața ne-am trezit /Și la grădi am venit/În semicerc să ne adunăm /Cu toții ne salutăm /-Bună dimineața, peștișorilor!/-Bună dimineața, doamna educatoare!”. Se folosește tehnica comunicării rotative, prin care salutul este inițiat de educatoare și este continuat de toți copiii grupei, fiecare salutându-și colegul din partea stângă. Fiecare copil astfel îl salută pe cel din stânga lui, printr-o strângere de mână, privindu-l în ochi și spunându-i numele. Salutul începe de la educatoare și se termină tot la ea.

Tranziție: “După ce ne-am adunat/ Și frumos ne-am salutat/ Colegii ni-i i-am întâlnit/ Oare cine n-a venit?”

Doresc să văd cu cine am bucuria să petrec ziua de astăzi așa că prezența o voi face rostind numele fiecărui copil, când copilul își va auzi numele va veni și își va lua ursulețul cu poza lui și o va așeza în bârlog, bârlogul reprezintă grupa noastră, copiii absenți vor rămâne afară din bârlog. Copiii completează “Calendarul naturii”, menționând în ce anotimp suntem, în ce lună, în ce zi a săptămânii, marcând și schimbările meteo, dacă este necesar. După acest moment are loc rugăciunea zilnică și recitarea versetului din 2 Corinteni 9:7. Gimnastica de înviore se va realiza pe versurile cântecului: “Măinile sus, mâinile jos”.

Noutatea zilei – are loc un dialog, o scurtă neînțelegere între Oana și Cristi- personaje din bine-cunoscutul desen animat creștin “Cartea Cărților”. La școală se face o strângere de jucării pentru copiii săraci, iar Oana se gândește să-și ducă îndrăgitul ei peștișor ei din pluș; în schimb, Cristi refuză să ducă vreă jucărie. În timpul discuției dintre cei doi, în sala de grupă își va face apariția îndrăgitul personaj-robotel “Memo” din desenele cu același nume. El încearcă să îl convingă pe Cristi să dăruiască. Memo va cere ajutorul copiilor spundu-le că azi vor porni împreună într-o călătorie în timp unde vor afla despre un băiețel care a dat lui Isus tot ce avea, iar Isus a răsplătit generozitatea lui. Înainte de a porni, Memo le va prezenta surprizele pe care le-a pregătit la fiecare centru.

Sunt prezentate centrele deschise, fiecare zonă având un ursuleț cu o minge de diferite culori. Repartizarea la centre se va face prin metoda *mâna oarbă*, copiii fiind repartizați prin jetoane specifice. La centrul Artă “Peștișorii colorați”- copiii trebuie să lipească pe silueta unui peștișor solzii acestuia cu ajutorul pompoanelor colorate. La următorul centru, Știință- “Pescuim peștii”, preșcolarii trebuie să pescuiască cu undița magnetică peștișorii colorați și să îi sorteze în gălețușe pe culori. La centrul Joc de masa: “Animale marine”, copiii trebuie să desfacă fiecare piesă din lemn din folia de aluminiu albastră, apoi să le asambleze corespunzător astfel încât să obțină imaginea cu animale marine.

După terminarea activităților liber alese se va organiza turul galeriei. Se vor evalua lucrările și se vor face aprecieri în legătură cu participarea copiilor la activitate. Ulterior copiii vor ieși la baie în trenuleț, pe tranziția „Ca peștele prin apă”, timp în care voi pregăti grupa și materialele didactice pentru activitățile experiențiale.

La întoarcerea în grupă copiii se vor așeza în semicerc și vor asculta povestea biblică „Înmulțirea peștilor” (Anexa 1) în cadrul activității Educație pentru societate-Educație religioasă (DOS). Voi prezenta copiilor povestea cu ajutorul flanelografului, mânuind corespunzător personajele din flanel. Copiii vor descoperi povestea unui băiețel care a dăruit lui Isus tot ce avea, toată mâncarea lui. Domnul Isus înmulțește peștișorii și pâinile băiețelului

și hrănește mulțimea înfometată, astfel generozitatea băiețelului a fost răsplătită din plin de Isus. Voi folosi apoi metoda Piramida pentru evaluarea cunoștințelor însușite din poveste.

Vom face tranziția la activitatea de pictură (DEC-EAP) prin recitativul ritmic “Ne-nvârtim, ne răsucim și la mese noi pornim”. Apoi, fiecare va ocupa locul pe câte un scăunel așezându-se la mese pe grupe (6-8 copii). Aici vor avea ca sarcină de realizat peștișorii (pești mari din carton) băiețelului din poveste pictându-i cu ajutorul trafaletului- folosind culoarea albastră. Ne vom încălzi mușchii mici ai mâinii prin recitativul ritmic: „*Eu strâng pumnii și-i desfac/Degetelor fac pe plac/ Plouă, plouă ne - nctat/Vârful degetelor bat/ Degetele-mi sunt petale/ Se deschid ca la o floare*”, iar apoi voi prezenta materialele și modul de lucru. Se vor aprecia lucrările fiecărui grup.

Prin tranziția „*Peștișorul năzdrăvan*”(cântecel) vom ieși la o pauză de apă și pentru spălarea mâinilor, iar la întoarcere vor urma jocurile distractive și de mișcare de la ALA2. În cadrul jocului de mișcare “Pâinile și peștii” – vor fi necesare 5 jetoane “pâini” și 5 jetoane “pești”. Copiii vor fi împărțiți pe 2 echipe (echipa “Pâinilor” și echipa “Peștilor”). Cele 5 jetoane cu pâinile, respectiv cu peștii vor fi împrăștiate și ascunse prin sala de grupă, iar copiii vor trebui să le identifice vizual, să le ia în mână și să le așeze în coșulețul corespunzător.

În timpul jocului copiii trebuie să respecte următoarele reguli:

- să caute prin sală doar pâinile/peștii de aceeași formă cu cea de pe ecusonul primit (echipa “Pâinilor” va căuta doar jetoanele cu pâini, iar echipa “Peștilor” va căuta doar jetoanele cu pești);
- să caute jetoanele doar în zonele din grupă indicate de educatoare;
- dacă preșcolarii din echipa “Pâinilor” descoperă vreun jeton cu pește, aceștia trebuie să lase jetonul acolo unde l-a găsit, pentru a fi descoperit de echipa adversă; același lucru se aplică și pentru cealaltă echipă;
- să respecte timpul precizat de educatoare (2 minute).

Se execută un joc de probă cu câțiva copii pentru a vedea în ce măsură s-au înțeles regulile în vederea desfășurării jocului. Jocul se va executa o singură dată cu toți preșcolarii în decursul a 2 minute (folosind clepsidra).

Pentru realizarea jocului distractiv “Pescarul și peștele” voi avea nevoie de o parașută. Copiii vor fi așezați în picioare într-un cerc- ținând fiecare de mânerul unei parașute (care va fi apa). Un copil va fi pescarul care va sta pe parașută, în mijlocul acesteia, iar un alt copil va fi peștele- care va sta sub parașută și se va târî pe mâini și genunchi. Pescarul trebuie să prindă peștele- prin pipăire

În timpul jocului copiii trebuie să respecte următoarele reguli:

- Pescarul trebuie să stea ghemuit pe parașută (în mijlocul acesteia). Nu are voie să se ridice în picioare;
- Pescarul trebuie să prindă peștele prin pipăire- la comanda “Start”;
- Peștele trebuie să se târască pe mâini și genunchi pe sub parașută. Nu are voie să stea într-un loc;
- Când pescarul a prins peștele va fi apreciat, apoi vor fi desemnați alți doi copii care să îndeplinească aceste roluri;
- Dacă pescarul nu prinde peștele într-un minut (maxim), va câștiga peștele;
- Ceilalți copii care țin de mânerul parașutei trebuie să scuture de aceasta pentru a-l deruta pe pescar să prindă peștele.

Pentru complicarea jocului, copiii care vor fi “Pescarii”, vor fi legați la ochi și prin pipăire trebuie să prindă peștele în tot atâtea minute.

La sfârșitul acestor activități, Cristi a înțeles că trebuie să fie bun la suflet, generos, asemeni băiețelului din poveste și s-a hotărât să dăruiască mașina preferată copiilor săraci, mulțumindu-le totodată copiilor și lui Memo că au călătorit împreună și au descoperit cât e de important să dăm din puținul nostru și altora; preșcolarii vor fi recompensați de Memo cu peștișori din turtă dulce pentru activitatea de pe parcursul întregii zile. Pe parcursul oferirii recompenselor, voi face aprecieri individuale cu privire la activitatea copiilor de pe parcursul zilei, timp în care copiii se vor relaxa întinși pe covor.

DEMERSUL DIDACTIC

Nr. crt.	Etapele activității	Conținut științific	Strategii didactice
1.	Moment organizatoric	Voi aranja scaunele în semicerc pentru întâlnirea de dimineață - moment în care ne vom saluta, vom face prezența și calendarul naturii.	Conversația Calendarul naturii
2.	Captarea atenției	Ceea ce va constitui noutatea zilei este apariția personajului Memo în sala de grupă, care încearcă să rezolve neînțelegerea dintre cei doi prieteni ai lui, Cristi și Oana, unul dintre ei- Cristi- nevoind să ducă nicio jucărie la școală- cu ocazia strângerii de jucării pentru copiii săraci; Memo cere ajutorul copiilor și le propune să meargă într-o călătorie în timp pentru a-i readuce aminte lui Cristi că Dumnezeu vrea să fim copii generoși și buni. Dar înainte de a porni în călătorie dorește să le lanseze o provocare, iar această provocare se află într-un plic sub unul dintre scaunele pe care ei stau așezați. Astfel că, fiecare trebuie să caute sub propriul scaun. În acest plic se vor afla întrebările recapitulative.	Conversația Siluete- Cristi și Oana Elementul surpriză-Roboțelul Memo Pește cu un plic în guriță
3.	Reactualizarea cunoștințelor	Câteva din întrebările recapitulative și totodată introductive: <ul style="list-style-type: none"> • Unde trăiesc peștii? • Ce mănâncă peștii? • Ce alte animale marine cunoști? Apoi Memo le va prezenta surprizele de la centre înainte de a porni în călătorie. În continuare se vor prezenta sarcinile de la fiecare centru.	Conversația
4.	Anunțarea temei și a obiectivelor	La centrul Artă “Peștișorii colorați”- copiii trebuie să lipească pe silueta unui peștișor solzii acestuia cu ajutorul pompoanelor colorate. La următorul centru, Știință- "Pescuim peștii", preșcolarii trebuie să pescuiască cu undița magnetică peștișori colorați și să îi sorteze în gălețușe pe culori. La ultimul centru, Joc de masa “Animale marine”- copiii trebuie să desfacă fiecare piesă din lemn din folia de aluminiu albastră, apoi să le asambleze corespunzător astfel încât să obțină imaginea cu animale marine. Repartizarea la centre se va face prin metoda <i>mâna oarbă</i> , copiii fiind repartizați prin jetoane specifice: centrul Știință reprezentat prin ursulețul cu mingea galbenă, centrul Artă	Explicația Demonstrația Mâna oarbă Conversația Siluete de peștișori Lipici Pompoane Undițe magnetice Peștișori colorați magnetici Gălețușe colorate Puzzle incastre Coșulețe

		<p>va fi reprezentat prin ursulețul cu mingea roz, iar centrul Joc de masă va avea ursulețul cu mingea verde.</p> <p>După terminarea sarcinilor de la ALA 1, copiii vor ieși la baie în trenuleț, pe tranziția „Ca peștele prin apă”, timp în care voi pregăti sala de grupă pentru activitatea de educație pentru societate- educație religioasă și activitatea artistico-plastică.</p>	
5.	Prezentarea conținutului și dirijarea învățării	<p>La întoarcerea în grupă, Memo îi va invita pe copii să se așeze pe scăunele și să asculte povestea intitulată „Înmulțirea peștilor” în cadrul activității de Educație pentru societate (DOS)</p> <p>Li se prezintă titlul povestirii, care este „Înmulțirea peștilor”, rugându-i pe copii să repete și ei titlul povestirii. Voi începe să redau povestea cu intonația adecvată, cu tonalitatea potrivită, cu modularea vocii, pentru a imita personajele și a reda starea lor sufletească, cu marcarea pauzelor determinate de punctuație, mimică și gesturi adecvate situațiilor. Pentru fiecare personaj voi avea o siluetă din flanel pe care le voi mânui adecvat în timpul povestirii (Anexa 1). Voi implica activ (la momentul potrivit) copiii dându-le să mănânce rondele mici de pâine și ton de pește, așa cum au mâncat și personajele în poveste.</p> <p>Ideile principale ale poveștii sunt:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Isus împreună cu prietenii Lui trec marea cu corabia - Mulțimile de oameni merg după Isus - Oamenii devin flămânzi - Un băiețel dăruiește lui Isus mâncarea lui - Isus le cere oamenilor să se așeze pe iarbă pe grupulețe - Isus se roagă pentru pâni/pești și le înmulțește - Mulțimea se satură cu pâinile și peștii înmulțiți de Domnul Isus - Sunt adunate 12 coșuri pline cu fărâmituri <p>La finalul poveștii voi extrage împreună cu copiii mesajul educativ al poveștii: „<i>Isus vrea să fim copii darnici/generoși</i>”. În viață trebuie să fim buni la suflet și generoși/darnici așa cum a fost și băiețelul din poveste, să dăm din</p>	<p>Explicația</p> <p>Observare sistematică</p> <p>Aprecieri individuale</p> <p>Povestirea educatoarei</p> <p>Flanelograf</p> <p>Personaje din flanel</p> <p>Coșuleț cu pâini și pești</p> <p>Rondele de pâine cu ton de pește</p>

		<p>puținul nostru celor care au nevoie, iar Domnul Isus într-o zi ne va răsplăti.</p> <p>Prin metoda piramidei “Isus și băiețelul”, copiii vor răspunde la întrebări din poveste, extrăgând bilețele cu întrebări corespunzătoare fiecărui nivel al piramidei, și anume:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vârful piramidei: Cine a înmulțit pâinile și peștii? - Nivelul de mijloc: Cine a dat Domnului Isus din mâncarea lui? Ce mâncare avea băiețelul în coșulețul lui? - Baza piramidei: Câți pești a avut băiețelul în coșuleț? Câte pâini a avut băiețelul în coșuleț? Ce lucruri poți să dăruiești altor copii, așa cum a daruit și băiețelul din poveste? <p>Fiecare răspuns va fi reprezentat printr-o imagine pe care o vom atașa pe fiecare pătrățel al piramidei.</p>	
6.	Obținerea performanței	<p>Memo îi va motiva pe copii să picteze cei doi peștișori ai băiețelului, pentru a nu uita că puținul lui, pe care l-a dat lui Isus, a fost binecuvântat. Așa că, ne vom muta la măsuțe pe grupulețe, unde în cadrul Activității artistico-plastice, vor avea de pictat cu trafaletul peștii uriași.</p> <p><u>Intuirea materialelor de lucru</u></p> <p>Vom identifica împreună materialele de pe masă și vom purta o discuție pe baza acestora, intuind ce vom face cu ele. Copiii vor avea pe masă un pește mare din carton, farfurioară cu guașă albastră, trafalet și șervețele umede.</p> <p><u>Prezentarea și analizarea modelului</u></p> <p>Voi prezenta și analiza împreună cu copiii modelul realizat de mine. Le voi spune cum l-am realizat și care au fost pașii pe care i-am parcurs.</p> <p><u>Demonstrarea și explicarea modului de lucru</u></p> <p>Voi oferi informații cu privire la etapele de lucru. Prima dată vor introduce trafaletul în guașă, vor scutura puțin trafaletul în farfurioară, apoi vor rula trafaletul pe suprafața din carton a peștișorului.</p> <p>Ne vom încălzi mușchii mici ai mâinii prin recitativul ritmic: „<i>Eu strâng pumnii și-i desfac/Degetelor fac pe plac/ Plouă, plouă nencetat/Vârful degetelor bat/ Degetele-mi sunt petale/ Se deschid ca la o floare</i>”</p> <p><u>Executarea temei de către copii</u></p>	<p>Conversația</p> <p>Explicația</p> <p>Demonstrația</p> <p>Pești mari din carton</p> <p>Guașă albastră</p> <p>Farfurioare</p> <p>Trafalet</p> <p>Șervețele umede</p> <p>Aprecieri colective și individuale</p>

		<p>Copiii încep să picteze corespunzător, respectând etapele spuse de educatoare. Voi urmări modul de lucru al fiecărui copil, dar și comportamentul acestora în grup pe tot parcursul desfășurării acestei activități.</p> <p>Împreună cu Memo vom analiza peștele fiecărui grup și voi face aprecieri asupra modului de lucru al fiecărui grup</p> <p>Prin tranziția “Peștișorul năzdrăvan” (cântec) vom ieși la apă și pentru spălarea mâinilor</p>	
7.	Asigurarea retenției și a transferului	<p>La întoarcere va urma jocul de mișcare- în cadrul ALA2, intitulat “Pâinile și peștii”. Copiii vor fi împărțiți pe 2 echipe (echipa “Pâinilor” și echipa “Peștilor”). Cinci jetoane cu pâini, respectiv 5 jetoane cu peștii vor fi împrăștiate și ascunse prin sala de grupă, iar copiii vor trebui să le identifice vizual, să le ia în mână și să le așeze în coșulețul corespunzător.</p> <p>În timpul jocului copiii trebuie să respecte următoarele reguli:</p> <ul style="list-style-type: none"> - să caute prin sală doar pâinile/peștii de aceeași formă cu cea de pe ecusonul primit (echipa “Pâinilor” va căuta doar jetoanele cu pâini, iar echipa “Peștilor” va căuta doar jetoanele cu pești); - să caute jetoanele doar în zonele din grupă indicate de educatoare; - dacă preșcolarii din echipa “Pâinilor” descoperă vreun jeton cu pește, aceștia trebuie să lase jetonul acolo unde l-a găsit, pentru a fi descoperit de echipa adversă; același lucru se aplică și pentru cealaltă echipă; - să respecte timpul precizat de educatoare (2 minute). <p>Jocul se va executa o singură dată cu toți preșcolarii în decursul a 2 minute (folosind clepsidra).</p> <p>La jocul distractiv “Pescarul și peștele” copiii vor fi așezați în picioare într-un cerc- ținând fiecare de mânerul unei parașute (care va fi apa). Un copil va fi pescarul care va sta pe parașută, în mijlocul acesteia, iar un alt copil va fi peștele- care va sta sub parașută și se va târî pe mâini și genunchi. Pescarul trebuie să prindă peștele- prin pipăire</p> <p>În timpul jocului copiii trebuie să respecte următoarele reguli:</p>	<p>Metoda piramida Imagini cu raspunsuri la întrebări Cufăr cu bilețele-întrebări</p> <p>Jetoane cu pești Jetoane cu pâini</p> <p>Coșulețe Clepsidra</p> <p>Observarea sistematică a comportamentului copiilor</p> <p>Parașuta</p> <p>Aprecieri individuale</p>

		<ul style="list-style-type: none"> - Pescarul trebuie să stea ghemuit pe parașută (în mijlocul acesteia). Nu are voie să se ridice în picioare; - Pescarul trebuie să prindă peștele prin pipăire- la comanda “Start”; - Peștele trebuie să se târască pe mâini și genunchi pe sub parașută. Nu are voie să stea într-un loc; - Când pescarul a prins peștele va fi apreciat, apoi vor fi desemnați alți doi copii care să îndeplinească aceste roluri; - Dacă pescarul nu prinde peștele într-un minut (maxim), va câștiga peștele; - Ceilalți copii care țin de mânerul parașutei trebuie să scuture de aceasta pentru a-l deruta pe pescar să prindă peștele. <p>Vom face un joc de probă, după care vom trece la executarea jocului propriu-zis. Jocul continuă câteva runde.</p>	
7.	Evaluarea	<p>La sfârșitul acestor activități, Cristi a înțeles că trebuie să fie bun la suflet, generos, asemeni băiețelului din poveste și s-a hotărât să dăruiască mașina preferată copiilor săraci, mulțumimdu-le totodată copiilor și lui Memo că au călătorit împreună și au descoperit cât e de important să dăm din puținul nostru și altora; preșcolarii vor fi recompensați de Memo cu peștișori din turtă dulce pentru activitatea de pe parcursul întregii zile. Pe parcursul oferirii recompenselor, voi face aprecieri individuale cu privire la activitatea copiilor de pe parcursul zilei, timp în care copiii se vor relaxa.</p>	<p>Aprecieri individuale și colective Observarea sistematică a comportamentului copiilor Peștișori din turtă dulce</p>
8.	Încheierea activității	<p>După rearanjarea sălii de grupă și adunarea scaunelor, ne vom întinde pe covor pentru liniștire, relaxare și exerciții de respirație.</p>	

(ANEXA 1)

Înmulțirea peștilor

Domnului Isus îi făcea o mare plăcere să vorbească oamenilor, le spunea tot felul de povestioare prin care le dădea sfaturi, îi învăța cum să trăiască frumos și să fie plăcuți lui Dumnezeu.

Într-o zi Isus a traversat (a trecut) Marea Galileii, dar oamenii au continuat să-L urmeze rugându-L să le vorbească. Vremea era superbă și venise o mulțime maaare de oameni după El. Biblia ne spune că acolo erau peste 5000 de oameni, adică foarte, foarte mulți...și să știți că erau și copii, așa de vârsta voastră, care au mers să-L asculte pe Isus. Oamenii s-au adunat, așadar, să asculte cuvintele Domnului Isus. Stăteau de multă vreme acolo, fermecați de ce spunea El. Unii veniseră de departe, alții mai de aproape. Erau departe de casele lor și se lăsa ușor-ușor seara. La un moment dat, prietenii lui Isus au venit la El și I-au spus că ar trebui să lase oamenii să meargă să-și cumpere de mâncare și să plece fiecare la casa lor. Însă Domnul Isus le-a spus: “Dați-le voi ceva să mănânce!”. Ucenicii revoltați au răspuns: ”Isuse, sunt atât de mulți oameni, iar noi nu avem nimic de mâncare”. Unul dintre prietenii lui Isus I-a zis “Este aici un băiețel care are ceva de mâncare pentru el.” “Da, mama mi-a pus un coșuleț cu 5 pâini și 2 pești, vi-i dăruiesc cu bucurie!”, a spus băiețelul. Băiețelul, copiii, să știți că era cam de vârsta voastră. Cu siguranță îi era și lui foame, a stat toată ziua să Îl asculte pe Isus. Când băiețelul a aflat că Domnul Isus, pe care Îl iubea așa de mult, are nevoie de mâncarea lui, nu s-a gândit de două ori dacă să o țină pentru el sau să o ofere. Domnul Isus avea nevoie de mâncarea lui și stia că băiețelul e generos/darnic și nu l-ar deranja să împartă mâncarea lui cu alții, ba chiar ar da-o cu bucurie.

Dar prietenii lui Isus se gândeau că cele 5 pâini și 2 pești nu sunt suficiente deloc pentru o mulțime așa mare de oameni. Atunci Domnul Isus le-a spus oamenilor să se așeze în grupulețe pe iarbă. Isus a luat cele 5 pâini și cei 2 pești, a mulțumit lui Dumnezeu pentru ele și le-a dat oamenilor să mănânce. În acele momente s-a-ntâmpnat o minune: pâinile și peștii nu se mai terminau. Prietenilor lui Isus nu le venea să creadă, oamenilor nu le venea să creadă. Dumnezeu le-a înmulțit așa încât să mănânce toți oamenii și să mai și rămână.

Au mâncat toți, s-au săturat și au strâns 12 coșuri cu fărâmituri. Nimeni nu a plecat acasă flămând în acea seară. Au avut ce povesti cu toții, iar vestea despre puterea lui Isus s-a răspândit și mai mult peste tot. Băiețelul se întorcea acum spre casă bucuros că a putut să fie de folos Domnului Isus și celor 5000 de oameni. Generozitatea lui a fost de folos la o mulțime mare de oameni și uite, până în ziua de azi se vorbește despre gestul lui.

Și tu poți fi folosit . Ești gata să-I dai Domnului Isus ce ai? El promite că îți va purta de grijă și-ți va da înapoi cu muuuult mai mult.

Ce poți tu să-I dai lui Isus? Inima ta să locuiască în ea și să te facă un copil mai bun, poți să dai din jucăriile tale altor copii, să le împarți cu ei, poți să dai din mâncarea ta copiilor săraci, să dai din hainuțele tale copiilor care nu au ce îmbrăca sau poate chiar din bănuții tăi-pe care îi aduni în pușculița ta.

G.P.P."EMANUEL" STRUCTURĂ L.T.B. "EMANUEL" ORADEA

PROIECT DE ACTIVITATE INTEGRATĂ

AVENTURI PRIN JUNGLĂ



PROF. ÎNV. PREȘC. HODIȘAN CARMEN

INSPECȚIA CURENTĂ II, GRADUL II

An școlar 2019-2020

PROIECT DE ACTIVITATE INTEGRATĂ

- DATA: 27.02.2020
- GRUPA: Mijlocie- "FLUTURAȘII"- NIVEL I
- TEMA ANUALĂ: "Când, cum și de ce se întâmplă?"
- TEMA PROIECTULUI: "Călătorie în jurul Pământului"
- TEMA SĂPTĂMÂNII: "Animale din junglă"
- TEMA ZILEI: "Aventuri prin junglă"
- TIPUL DE ACTIVITATE: Fixarea și consolidarea cunoștințelor, priceperilor și deprinderilor
- FORMA DE REALIZARE: Activitate integrată de o zi: ADP+ALA1+ADE (DEC 2 și DPM) + ALA 2
- CATEGORII DE ACTIVITĂȚI ABORDATE:

ACTIVITĂȚI DE DEZVOLATRE PERSONALĂ:

- Întâlnirea de dimineață- "Mowgly ne împărtășește" (Salutul, prezența, Calendarul naturii, rugăciunea de dimineață, versetul zilei, noutatea zilei, activitatea de grup-Joc: "Zarul emoțiilor")
- Rutine:
 - „Mowgly, nu știu dacă tu știi cât de harnici sunt acești copii"- exersarea unor deprinderi igienico-sanitare
 - Rugăciunea de dimineață- Apocalipsa 3:20- exersarea unor deprinderi și practici religioase
 - „Singurel îmi fac ordine la locul de muncă” - exersarea unor deprinderi de ordine și disciplină
 - Gimnastica de înviorare- "Ursuleții s-au trezit"- Exerciții de mișcare
- Tranziții:
 - "Domnul lui Noe"-joc cu text si cânt
 - "Rândul iute să-l formăm"
 - "Bat din palme: clap-clap-clap/ Din picioare: trap-trap-trap/ Ne-nvârtim, ne răsucim/ Către centre noi pornim "
 - "Domnul mare e"-cântec
 - Ala-bala-portocala, cine mi-a furat banana?

ACTIVITĂȚI LIBER ALESE 1:

- Nisip și apă: „Drumul animalelor prin junglă"-realizarea drumului animalelor prin junglă (nisip kinetic verde)
- Bibliotecă: "Citim despre animale sălbatice din junglă la umbra palmierilor"-citire de imagini
- Joc de rol: "Pregătim masa pentru Mowgli-tăiere fructe (activitate practic-gospodărească)
- Construcții: Jungla-tărâmul lui Mowgly- material mărunț

ACTIVITĂȚI PE DOMENII EXPERENȚIALE

- DEC (Educație muzicală) + DPM – “Mowgli și prietenii prin junglă”
DEC- Audiție muzicală “Strictul necesar” de T. Gilkyson și repetarea jocului cu text și cânt “Cine e Regale junglei?”
DPM-Traseu aplicativ (săritura pe ambele picioare, cățărare, mers în echilibru); Joc: “Cel mai iute”

ACTIVITĂȚI LIBER ALESE 2:

- “Rece-cald-fierbinte!”- joc distractiv
- MIJLOACE DE REALIZARE: jocuri și activități alese, exercițiul, tăiere
- SCOPUL ACTIVITĂȚII: Fixarea și consolidarea cunoștințelor copiilor despre viața din junglă și necuvântătoarele acesteia, precum și consolidarea priceperilor și deprinderilor practic-gospodărești, muzicale, motrice de bază și utilitar-aplicative prin jocuri și activități
- DIMENSIUNI ALE DEZVOLTĂRII:
 - A1-Motricitate grosieră și motricitate fină în context de viață familial*
 - A3-Sănătate (nutriție, îngrijire, igienă personală) și practici privind securitatea personală*
 - B4-Autocontrol și expresivitate emoțională*
 - C3-Activare și manifestare a potențialului creativ*
 - D1- Mesaje orale în contexte de comunicare cunoscute*
 - D3-Premise ale citirii și scrierii, în context de comunicare cunoscute*
 - E3-Characteristici structural și funcționale ale lumii înconjurătoare*
- COMPORTAMENTE VIZATE:
 - A1.1- Își coordonează mușchii în desfășurarea unor activități diversificate, specifice vârstei*
 - *Indicator 22: Se cațără pe echipamente de joacă pentru copii*
 - *Indicator 25: Sare pe ambele picioare și peste obiecte mici păstrându-și echilibrul*
 - *Indicator 37: Participă cu entuziasm în diverse activități fizice: mers, alergare, săritură, cățărare, mers în echilibru*
 - A3.1- Exersează, cu sprijin, respectarea unor principii de bază specifice unei alimentații sănătoase*
 - *Indicator 94: Participă la pregătirea unor gustări sănătoase (salată de fructe exotice)*
 - B4.1-Recunoaște și exprimă emoții de bază, produse de piese muzicale*
 - *Indicator 296: Își exprimă emoțiile prin joc și activități artistice*
 - C3.3-Demonstrează simț muzical ritmic, armonic prin cântec, joc cu text și cânt.*
 - *Indicator 352: Își exprimă ideile prin activități artistice, construcții, muzică sau mișcare*
 - D1.2- Demonstrează înțelegerea unui mesaj oral, ca urmare a valorificării ideilor, emoțiilor*

- *Indicator 382: Demonstrează un grad înalt de înțelegere și participare în conversații alături de copii sau adulți*

D3.1-Participă la experiențe de lucru cu cartea, pentru cunoașterea și aprecierea cărții

- *Indicator 474: Răsfoiește cu interes cărți aduse de alți copii sau pe care le întâlnește în sala de grupă*

E3.3-Describe unele caracteristici ale lumii vii, ale Pământului și Spațiului

- *Indicator 697: Pune întrebări și oferă explicații despre modul în care interacționează, cresc și se dezvoltă ființele vii*

○ OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

OO1: Să participe activ la prepararea unei salate de fructe exotice

OO2: Să realizeze drumul animalelor sălbatice prin junglă (nisip kinetic)

OO3: Să citească imaginile din enciclopedii, exprimându-se în propoziții

OO4: Să construiască o junglă cu animale din materiale mărunte puse la dispoziție (copaci artificiali, placă de polistiren, pietre, animale etc.)

OO5: Să respecte poziția corectă a corpului în executarea săriturii, mersului în echilibru și a cățărării/ să utilizeze deprinderile motrice de bază și utilitar-aplicative învățate în condiții variate

OO6: Să asculte cu atenție fragmentul muzical

OO7: Să recunoască un joc cu text și cânt învățat anterior, denumindu-l, interpretându-l în mod corect și executând mișcările sugerate de textul acestuia.

○ STRATEGII DIDACTICE:

- Metode și procedee: conversația, explicația, demonstrația, exercițiul, munca în echipă, munca individuală, tehnica comunicării rotative, învățarea prin descoperire.
- Metode de evaluare: aprecieri verbale, aplauze, recompense.
- Mijloace didactice: calendarul naturii cu jetoanele corespunzătoare, panoul-jungla (prezența), siluete de urme de labe de tigru, cub din carton cu imagini reprezentând diferite emoții, personaj real-Mowgly, siluetele lui Baloo și Baghera, fructe exotice, cuțite din plastic, tocătoare, șervețele, fețe de masă, boluri mici și mari, palmieri, enciclopedii, atlase cu animale din junglă, material mărunț (copaci de jucărie, frunze, iarba artificială, animale, cascadă, pietre artificiale) decorul (frunze tropicale, gazon) pian, coroană de rege, jaloane galbene, tobogane, cercuri, material albastru-apa, scândură, panglici-delimitarea terenului, crocodili, șerpi din plastic, recompense etc.
- Forma de organizare: frontal, pe grupe și individual;
- Durata activității: o zi
- Locul desfășurării: sala de grupă

○ BIBLIOGRAFIE:

- Bulboacă A., (2017), *Revista Națională de profil psihopedagogic pentru cadrele didactice din învățământul preșcolar și primar*, Edutura Arlequin, București.
- Coroiu N., Druța G., Pușcaș L., (2015), *Ghid orientativ de proiectare a activităților din învățământul preșcolar- Vol 1 ALA1-ALA2*, Editura Aureo, Oradea.

- Chiș O., Glava A., Tătaru L., (2014). *Piramida cunoașterii- Repere metodice în aplicarea curriculumului preșcolar*, Editura Diamant, Pitești, Județul Argeș.
- *Curriculum pentru educație timpurie 2019*
- Ionescu M. (coord), Anghelescu C., Boca C. (2010). *Repere fundamentale în învățarea și dezvoltarea timpurie a copilului de la naștere la 7 ani*, Editura Vanemonde, București.
- Sandor-Costea L. (2017). *Educația fizică în grădiniță*. Editura Aureo, Oradea.
- *Suport pentru explicitarea și înțelegerea unor concepte și instrumente cu care operează curriculumul pentru educație timpurie, 2019*

SCENARIUL ZILEI

1. ACTIVITĂȚI DE DEZVOLTARE PERSONALĂ

Ziua debutează cu Întalnirea de dimineață, la care copiii au posibilitatea de a-și împărtăși opiniile, de a-și manifesta starea de spirit și buna dispoziție. Educatoarea le zâmbește, transmitându-le caldura și încurajare prin toate formele de comunicare.

Copiii intră în sala de grupă ghidându-se după urmele labelor tigrului. În grupă copiii vor descoperi un peisaj din junglă. Se poartă o discuție despre peisaj:

-Uau!! Oare unde am ajuns?

-Ce vedeți aici? (O junglă)

-Dar ce se aude? Cineva plânge!

-Cine esti tu? (Mowgli)

-Dar de ce ești supărat? (pentru că Shere Khan se ascunde undeva aici prin junglă... eu vreau să ajung în satul oamenilor)

Motivația zilei

-Vă rog să mă ajutați! Am auzit că la voi la grădiniță toți copiii sunt prieteni și aș vrea să fiți și voi prietenii mei alături de Baghera și Baloo și să pornim către satul oamenilor din junglă, dar trebuie să mă feresc de Shere Khan. Vreți să mă ajutați?

-Întrucât Baloo m-a învățat „Legea Junglei”, știu foarte multe lucruri despre junglă; eu mi-am făcut o hartă cum să ajung în satul oamenilor. Știți, eu trebuie să părăsesc jungla și să mă alătur oamenilor. Ia priviți-o și voi! De aici (Stânca Sfatului) trebuie să traversăm jungla, să ne oprim la umbra palimierilor, să mâncăm ceva pentru a putea porni la drum, trebuie să aflați mai multe lucruri despre animalele de-aici, să construiți chiar voi o junglă, apoi va trebui să ne oprim la foc și să ascuțăm și să cântăm. Știți voi, o călătorie durează câteva zile bune... vom ajunge și într-un loc cu apă în care va trebui să sărim pe niște pietre mari, să traversăm un pod păstrându-ne echilibrul, apoi să ne cățărăm prin copaci ca maimuțele. Ultima oprire o vom face la râul din apropierea satului unde ne vom juca.

Noutatea zilei

Astăzi, copii, vom avea un oaspete foarte special! Numele lui e Mowgli. Noi îl vom ajuta să-l găsească satul oamenilor...el trebuie să se întoarcă la cei de-o seamă cu el, dar în același timp trebuie să se ferească de Shere Khan, cel care caută să-i ia viața.. Pentru a putea porni la drum, Mowgli vrea să vă cunoască! Haideți să ne salutăm și să pornim la drum!

Salutul pornește de la educatoare „Dimineața ne-am trezit /Și la grădi am venit/În semicerc să ne adunăm /Cu toții ne salutăm /-Bună dimineața, copii!/-Bună dimineața doamna educatoare!”. Se folosește tehnica comunicării rotative, prin care salutul este inițiat de educatoare și este continuat de toți copiii grupei, fiecare salutându-și colegul din partea stângă.

Fiecare copil astfel îl salută pe cel din stânga lui, printr-o strângere de mână, privindu-l în ochi și spunându-i numele. Salutul începe de la educatoare și se termină tot la ea.

Tranziție: “După ce ne-am adunat/ Și frumos ne-am salutat/ Colegii ni-i i-am întâlnit/ Oare cine n-a venit?”

Mowgli vrea să afle cine e prezent azi la grădiniță

Prezența se face pe panoul-junglă al grupei noastre, în care fiecare copil are un animal din junglă cu fotografia acestuia. Un copil va numi colegii în funcție de fotografiile de pe panoul de prezență. Copiii când își aud numele răspund “Prezent”, iar fotografiile celor absenți sunt așezate într-un loc diferit.

Copiii completează “Calendarul naturii”, menționând în ce anotimp suntem, în ce lună, în ce zi a săptămânii, marcând și schimbările meteo, dacă este necesar.

Activitatea de grup

-Cum te simți acum, Mowgli? (fericit pentru că acum am prieteni care mă ajută să ajung în sat)

-Dar când ai venit la noi cum te-ai simțit? (supărat pentru că îmi doream mai multi prieteni care să mă ajute)

-Dar voi, copii, cum v-ați simțit când ați intrat în grupă și ați văzut acest peisaj din junglă? (uimiți)

-Copii, pentru a putea fi buni prieteni ai lui Mowgli în această călătorie care urmează să o facem trebuie să știm cum să ne comportăm cu el. Noi va trebui să îi arătăm iubire. Mowgli trebuie să ne înțeleagă atunci când suntem triști sau supărați. Pentru aceasta ne vom juca un joc. Prezintă copiilor Zărul emoțiilor și intuim împreună imaginile de pe fețele cubului: supărare, fericire, uimire, frică, furie, îngâmfare (mândrie). Câțiva copii vor rostogoli cubul, vor identifica emoția și o vor mima.

După acest moment are loc rugăciunea zilnică și recitarea versetului din Proverbe 3:3.

Gimnastica de înviorare se va realiza pe versurile cântecului: “Ursuleții s-au trezit, bună dimineața!”.

Iar acum vom începe călătoria noastră prin junglă în căutarea satului alături de Mowgli. La primul punct de pe hartă trebuie să ne oprim și să ne jucăm la centre. Dacă vom realiza tot ce ni se cere la fiecare centru noi vom putea merge la următorul punct de pe hartă.

2. ACTIVITĂȚI LIBER-ALESE 1

Sunt prezentate centrele deschise și copiii își aleg sectorul la care doresc să-și desfășoare activitatea.

- Nisip și apă- “Drumul animalelor prin junglă”-realizarea drumului animalelor din junglă prin iarbă (nisip kinetic verde)
- Joc de rol- “Pregătim masa pentru Mowgli-tăiere fructe exotice (activitate practic-gospodărească)
- Construcții-“Jungla-tărâmul iubit de Mowgly”- copiii trebuie să construiască o junglă cu animale folosind materialele puse la dispoziție: copaci artificiali, polistiren, iarbă

artificială, animale sălbatice din plastic, pietre adevărate și artificiale, palimieri, scoarță de copac

- Bibliotecă- “Citim despre animale sălbatice din junglă la umbra palmierilor”- preșcolarii vor răsfoi cărțile, encicpediile despre animalele sălbatice din junglă

După terminarea activităților liber alese se vor evalua lucrările și se vor face aprecieri în legatură cu participarea copiilor la activitate.

Prin tranziția “Domnul lui Noe” (cântec) ne vom îndrepta către baie pentru a spăla mâinile și pentru a bea apă.

3. ACTIVITĂȚI PE DOMENII EXPERENȚIALE

DEC 2 + DPM- aici copiii vor audia “Strictul necesar” de Terry Gilkyson, repetând ulterior jocul cu text și cânt “Cine e regele Junglei?” la foc (artificial), acompaniați la pian de un băiețel (un băiețel din clasa a VI-a). După ce copiii se trezesc vor poni la drum alături de Mowgli, ei trebuie să se alinieze și să execute mișcările diferitelor segmente ale corpului, să respecte poziția corectă a corpului în executarea traseului aplicativ și să-și dezvolte calitatea motrică- viteza.

4. ACTIVITĂȚI LIBER-ALESE 2

„Rece-cald-fierbinte!”- Joc distractiv. Preșcolarii vor fi așezați pe scăunele. Un copil va ieși cu Mowgli pe hol (lângă ușă-la vederea educatoarei), iar copiii, cu ajutorul educatoarei, va ascunde prin sală un tigru de jucărie. Copilul care a stat la ușă cu Mowgli va trebui să pornească în căutarea tigrului, fiind dirijat de colegi prin cuvântul “rece” când copilul se află la distanță de obiectul ascuns și prin cuvântul “cald-fierbinte” când acesta se află în apropierea obiectului ascuns. Se va executa jocul de probă, după care se va realiza jocul propriu-zis. Se va urmări buna desfășurare a activității, respectarea regulilor și a corectitudinii. La final voi cere lui Mowgli să părăsească sala pentru a-i face o surpriză. Educatoarea va arăta copiilor satul unde trebuie să ajungă Mowgli, iar când acesta se va reîntoarce în sală toți copiii îl vom ghida pe Mowly să ajungă la satul din junglă. Mowgli, la rândul lui, îi va recompensa pe copii pentru că l-au ajutat să traverseze jungla și să ajungă în sat.

Prin Tranziția “Domnul mare e” (cântec) copiii vor părăsi sala de grupă împreună cu Mowgli

DEFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII

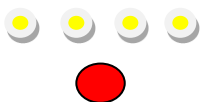
EVENIMENT DIDACTIC	CONȚINUT ȘTIINȚIFIC	METODE ȘI MIJLOACE DIDACTICE	EVALUAREA DIDACTICĂ
1.Moment organizatoric	Asigurarea condițiilor optime necesare bunei desfășurări a activității: aerisirea sălii de grupă, așezarea mobilierului, pregătirea materialului didactic, pregătirea decorului sălii de grupă, introducerea copiilor în sala de grupă		
2.Pregătirea psihologică	Captarea atenției se va realiza prin apariția în sala de grupă a lui Mowgli-brotăcelul care plânge. Acesta le mărturisește că trebuie să ajungă în satul oamenilor din junglă, dar este urmărit de Shere Khan. Mowgli îi roagă pe copii să-i fie prieteni și să îl ajute să străbată jungla împreună. El le arată copiilor și o hartă a junglei, întrucât o cunoaște foarte bine.	Elementul surpriza Explicatia Conversatia	Observarea comportamentului non-verbal al copiilor
3.Anunțarea temei și a obiectivelor	Așadar, copiii vor urmări harta care conține mai multe orpiri (obiectivele). Prima oprire o vom face la umbra palmierilor unde copiii au posibilitatea de a alege sectorul dorit:Nisip și apă- “Drumul animalelor prin junglă”- unde preșcolarii vor realiza drumul animalelor din junglă prin iarbă (nisip kinetic verde); la Joc de rol-copiii vor pregăti masa pentru Mowgli-tăiere fructe exotice (activitate practic-gospodărească); Construcții-copiii trebuie să construiască o junglă cu animale folosind materialele puse la dispoziție, iar la centrul Bibliotecă- copiii vor citi imagini despre animale sălbatice din junglă. Prin tranziția “Domnul lui Noe” (joc cu text și cânt) copiii se vor îndrepta către baie.	Harta Junglei Conversația Explicația Demonstrația	Observarea comportamentului copiilor
4.Reactualizarea cunoștințelor	DEC2		

<p>dobândite anterior</p>	<p>După revenirea în sala de grupă, Mowgli le va reaminti că următorul popas pe care îl au de făcut este la foc; aici se va purta o scurtă discuție despre obiceiurile zilnice ale lui Mowgli din junglă; printre altele vor afla și că Baloo îl învățase mai multe cântece, doar că unul din ele era preferatul lui.</p> <p>Astfel preșcolarii vor fi anunțați că în cele ce urmează vor asculta în liniște cântecul “Strictul necesar” de <u>Terry Gilkyson</u> (Anexa 2). Piesa muzicală va fi cântată de d-na educatoare și de Mowgli la voce (acompaniați de Marc Dudaș la pian), după care se va purta o nouă discuție și vor face precizări în legătură cu conținutul și caracterul acesteia; ulterior piesa muzicală va mai fi repetată încă o dată.</p> <p>Jocul cu text și cânt învățat anterior („Cine e regele junglei?”) va fi recunoscut prin prezentarea unei coroane regale. Jocul cu text și cânt va fi cântat o dată pentru reactualizare, după care îl vom cânta de două ori înconjurând focul și executând mișcările specifice jocului cu text și cânt. Înainte de a doua repetare, voi interveni, dacă e cazul, cu unele indicații legate de executarea corectă a mișcărilor.</p> <p>Mowgli îi anunță că trebuie să se odihnească în această noapte, deoarece mâine îi așteaptă o zi lungă și plină de peripeții (copiii se vor reazeza pe scăunele imitând somnul adânc - împreunarea palmelor așezate sub obraz)</p>	<p>Conversația</p> <p>Audiția Pian Imagini</p> <p>Explicația Demonstrația Exercițiul Coroană regală Foc artificial</p>	<p>Aprecieri verbale</p>
<p>5.Dirijarea învățării</p>	<p>DPM După somnul dulce copiii vor fi treziți făcându-se alinierea. Se desfășoară astfel activitatea de</p>	<p>Conversația Explicația</p>	



	<p>educație fizică, respectându-se toate etapele desfășurării unei activități de educație fizică (Anexa 1).</p> <p>Copiii vor fi împărțiți pe 2 echipe (echipa verde și echipa galbenă). Acești trebuie să execute câteva variante de mers și alergare, apoi exerciții pentru fiecare segment al corpului, după care se va realiza traseul aplicativ (săritură din cerc în cerc pe ambele picioare, mers în echilibru pe o scândură, cățărare pe tobogan), continuat apoi de jocul “Cel mai iute” (dezvoltarea calității motrice viteza). La acest joc copiii care vor alerga cel mai iute vor fi notați cu buline roșii. Echipa care adună cele mai multe buline roșii câștigă. Activitatea de educație fizică se va finaliza prin.....</p> <p>Prin tranziția “Domnul mare e” (cântec) copiii vor părăsi sala de grupă pentru a merge și a bea apă.</p>	<p>Exercițiul Pietre- cercuri Scândură Material albastru-apa Tobogane Crocodili, șerpi</p>	<p>Stimulare și apreciere verbală</p>
<p>6.Asigurarea retenței și a transferului</p>	<p>ALA 2</p> <p>Revenirea în sala de grupă se va face prin “Rândul iute să-l formăm”.</p> <p>Preșcolarii se vor așeza pe scăunele. Educatoarea va explica copiilor jocul și regulile acestuia: un copil va ieși cu Mowgli pe hol (lângă ușă-la vederea educatoarei), iar copiii, cu ajutorul educatoarei, va ascunde prin sală un tigru de jucărie. Copilul care a stat la ușă cu Mowgli va trebui să pornească în căutarea tigrului, fiind dirijat de colegi prin cuvântul “rece” când copilul se află la distanță de obiectul ascuns și prin cuvântul “cald-fierbinte” când acesta se află în apropierea obiectului ascuns. Se va executa jocul de probă, după care se va realiza jocul propriu-zis. Se va urmări buna desfășurare a activității, respectarea regulilor și a</p>	<p>Explicația Demonstrația</p> <p>Tigru</p> <p>Material albastru-apa</p> <p>Căsuță din bețe</p>	<p>Aplauze</p> <p>Aprecieri individuale</p> <p>Stimulare verbală</p> <p>Aplauze</p>

	<p>corectitudinii. La final voi cere lui Mowgli să părăsească sala pentru a-i face o surpriză. Educatoarea va arăta copiilor satul unde trebuie să ajungă Mowgli, iar când acesta se va reîntoarce în sală toți copiii îl vom ghida pe Mowly să ajungă la satul din junglă. Mowgli, la rândul lui, îi va recompensa pe copii pentru că l-au ajutat să traverseze jungla și să ajungă în sat.</p>		
5.Încheierea activității	<p>În încheierea activităților se vor face aprecieri individuale și colective asupra modului de lucru și asupra participării copiilor la întreaga activitate. Mowgli le va mulțumi pentru pentru că l-au ajutat să parcurgă cu bine jungla și că a ajuns în satul oamenilor; acesta îi va recompensa cu niște daruri deosebite.</p>	Recompense	Aprecieri finale colective si individuale

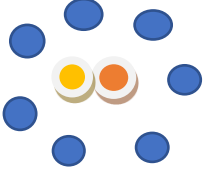
ANEXA 1

VERIGA	CONȚINUTUL ACTIVITĂȚII	DOZARE	FORMAȚII DE LUCRU
1.Organizarea colectivului de copii 2'	<p>-Se aerisește sala de grupă -Alinierea copiilor pe o linie cu privirea către educatoare</p> <p>-Verificarea variabilelor de moment:</p> <ul style="list-style-type: none"> - prezența - starea de sănătate - echipament <p>-Salutul -Anunțarea temei</p> <p>-Capătrea atenției: Joc: Fă ce îți spun!</p> <ul style="list-style-type: none"> - brațele sus - bate din palme - ghemuit - un pas înainte 		 <p>-Prin inspecție vizuală</p> <p>-BUNĂ ZIUA!!</p> <p>-În cele ce urmează vom merge împreună cu Mowgli în căutarea satului din junglă. Pentru aceasta va trebui să parcurgem jungla care poate avea multe obstacole, va trebui să sărim pe pietre și să ne ferim de șerpi, vom traversa un pod foarte îngust ferindu-ne de corcodili, ne vom cățăra în copaci (tobogan) ca maimuțele, iar apoi ne vom opri și ne vom juca jocul "Cel mai</p>

			<p>iute!”. Toate acestea le vom face cu ajutorul lui Mowgli care cunoaște foarte bine jungla!</p> <p>-cu păcăleală</p>
<p>2. Pregătirea organismului pentru efort</p> <p>5'</p>	<p>❖ <i>Varianate de mers:</i></p> <p>-Mers obișnuit</p> <p>-Mers pe vârfuri brațele întinse sus- “ca maimuțele”</p> <p>-Mers pe călcâie, mâinile la spate-“ca urșii”</p> <p>-Mers ghemuit –“ca hienele ”</p> <p>-Mers cu mișcări de respirație</p> <p>❖ <i>Variante de alergare:</i></p> <p>-Alergare ușoară</p> <p>-Alergare cu călcâiul la șezut</p> <p>-Exerciții de relaxare a brațelor/picioarelor și exerciții de respirație</p>	<p>½ tură</p> <p>½ tură</p> <p>½ tură</p> <p>½ tură</p> <p>½ tură</p> <p>½ tură</p> <p>½ tură</p> <p>½ tură</p>	<p>-Atenție! Înainte, mergem! Spatele drept, privirea înainte-cu cântec</p> <p>-Genunchii întinși, spatele drept, privirea înainte</p> <p>-Genunchii întinși, spatele drept</p> <p>-Mers ghemuit, mâinile pe genunchi, picioarele apropiate, spatele drept.</p> <p>-Inspirație- ridicarea brațelor sus, expirație- coborârea brațelor.</p> <p>-Coatele îndoite pe lângă corp</p> <p>-Pendularea gambelor înapoi- picioarele îndoite înapoi atingând șezuta</p>

			-Scuturarea brațelor, picioarelor
3. Influențarea selectivă a aparatului locomotor 6'	<p>- Se alcătuieste formația de lucru:</p> <p>- Pe podea sunt trasate două linii colorate: verde și galben</p> <p>- În spatele liniilor se vor așeza copiii cu ecusonul/cartonașul de aceeași culoare cu a liniei respective (formându-se astfel 2 echipe)</p> <p>- Se vor executa exerciții pentru încălzirea capului, brațelor, trunchiului, picioarelor precum și sărituri:</p> <p>1. EXERCITII PENTRU CAP - "Da, nu, poate":</p> <p>P.I.- Stând depărtat, mâinile pe șolduri</p> <p>T 1- Îndoirea capului înainte</p> <p>T 2- Revenire</p> <p>T 3- Extensia capului</p> <p>T 4- Revenire</p> <p>2. EXERCITII PENTRU BRAȚE- "Aplauze pentru Mowgli"</p> <p>P.I. - Stând depărtat, brațele întinse pe lângă corp</p> <p>T 1- Ridicarea brațelor lateral</p> <p>T 2- Ridicarea brațelor deasupra capului cu bătaie din palme</p> <p>T 3- Coborârea brațelor lateral</p> <p>T 4- Revenire</p> <p>3. EXERCITII PENTRU TRUNCHI "Mowgli privește insectele și păsările din junglă"</p> <p>P.I.- Stând depărtat, mâinile pe șolduri</p> <p>T 1- Aplecarea trunchiului înainte</p> <p>T 2- Revenire</p> <p>T 3- Extensia trunchiului</p> <p>T 4- Revenire</p> <p>4. EXERCITII PENTRU PICIOARE "Mowgli se întinde"</p> <p>P.I.- Stând depărtat, mâinile pe șolduri</p>	<p>4X</p> <p>4X</p> <p>4X</p> <p>4X</p>	  <p>- Spatele drept, genunchii întinși</p> <p>- Spatele drept, genunchii întinși, privirea înainte</p> <p>-Genunghii întinși</p> <p>- Spatele drept, privirea înainte</p>

	<p>T 1- Îndoirea genunchiului drept cu lovirea palmelor sub coapsă (alternativ)</p> <p>T 2- Revenire</p> <p>T 3- Îndoirea genunchiului stâng cu lovirea palmelor sub coapsă (alternativ)</p> <p>T 4- Revenire</p> <p>Același lucru se va executa și cu piciorul stâng</p> <p>5. SĂRITURI “Mowgli vrea să sară”</p> <p>P.I. - Stând apropiat, mâinile pe șolduri</p> <p>T 1- Săritură cu ducerea picioarelor înainte-înapoi-piciorul drept</p> <p>T 2- Revenire</p> <p>T 3- Săritură cu ducerea picioarelor înainte înapoi-piciorul stâng</p> <p>T 4- Revenire</p>		<p>- Spatele drept, privirea înainte</p>
<p>4. Consolidarea deprinderilor motrice</p> <p>10’</p>	<p>-Grupa de copii este împărțită în 2 echipe: echipa galbenă și echipa verde</p> <p>-Se demonstrează executarea corectă a parcursului aplicativ: săritură din cerc în cerc pe ambele picioare, mers în echilibru, cățărare pe aparat, ocolirea obstacolului, revenire în alergare</p>	2X	
<p>5. Dezvoltarea calităților motrice</p> <p>6’</p>	<p>Viteză</p> <p>-Joc: “Cel mai iute”</p> <p>-Preșcolarii rămân împărțiți tot pe cele două echipe. Fiecare copil, din fiecare echipă, aleargă de la linia de start (la semnalul educatoarei), îl ating pe Baloo/Baghera aflați în partea</p>	1X	

	opusă a liniei de start și revin la echipa lor, așezându-se la capătul șirului echipei sale.		
6. Revenirea organismului după efort 3'	-La finalul jocului, ne vom așeza în șezut, în cerc, pe covoraș și îl vom chema pe Mowgli în mijlocul nostru. Îl vom întreba dacă i-au plăcut cum au parcurs jungla ferindu-ne de șerpi, crocodili și de Shere Khan. Copiii vor audia încă o dată cântecelul "Strictul necesar" de T. Gilkyson.		
7. Aprecierea activității 2'	-Voi face aprecieri individuale și colective cu privire la disciplină, corectitudinea executării exercițiilor și jocului.		

ANEXA 2

Strictul necesar- Terry Gilkyson- Audiție muzicală

Să cauți... strictul necesar și numai strictul necesar

Mai uită de probleme și dispar

Să cauți strictul necesar,

Natură, spune-mi rețeta

Să cauți strictul necesar i-un dar.

Pe unde eu umblu, pe unde colind,

Tu știi de-a mea casă sunt îndăgostit!

Albine bâzâie-n copac să facă miere neapărat

Să cauți strictul necesar e chiar un dar

Cine e Regele junglei?-Joc cu text și cânt

Cine e Regele junglei? Hoo,hoo

Și Rege peste ocean?Babalu Balu

Cine-a creat Universu-ntreg?

Și-n inima mea îl am?

Cine?

Isus e Regele junglei?

Și Rege peste ocean! Babalu Balu

El a creat Universu-ntreg!

Și-n inima mea îl am!

Integrarea aplicațiilor digitale și tehnologia la clasă

Profesor învățământ primar: Iancu Crina Maria

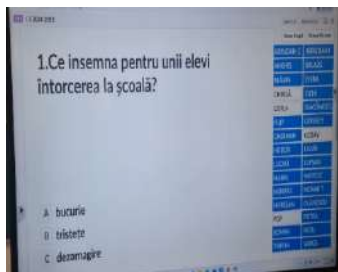
Școala Gimnazială „Ioan Bob”

În era digitală în care trăim, tehnologia poate deveni un aliat puternic în educație. În cadrul activităților, încă din clasa pregătitoare, dar mai ales, anul acesta, cu clasa I, am folosit diverse aplicații digitale și instrumente tehnologice pentru a transforma procesul de învățare într-o experiență captivantă și interactivă. Aceste instrumente nu doar că au stimulat curiozitatea elevilor, dar au și facilitat dezvoltarea competențelor digitale de la o vârstă fragedă.

Principalele aplicații digitale utilizate la clasă:

✓ Plickers – evaluare rapidă și distractivă

Plickers a devenit un instrument favorit pentru evaluarea rapidă a cunoștințelor. Fără a necesita dispozitive individuale pentru fiecare elev, aplicația permite scanarea unor carduri speciale cu ajutorul unui telefon sau al unei tablete. Această aplicație a fost folosită pentru evaluări rapide și interactive. Elevii au răspuns la întrebări folosind carduri speciale, iar eu am colectat răspunsurile prin intermediul telefonului. Această metodă a transformat evaluarea într-un joc, reducând stresul și crescând implicarea copiilor. Copiii s-au simțit ca mici exploratori într-un quiz interactiv, iar feedbackul instant a fost util pentru ajustarea învățării.

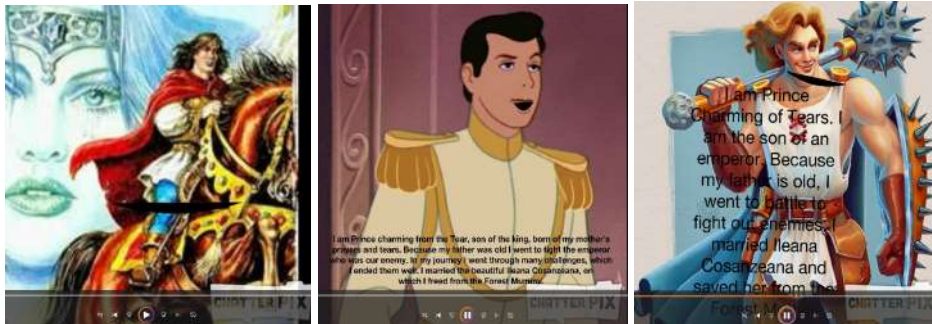


NAME	MODIFIED
Povestea: Întorcerea la școală după vacanța de iarnă	23 min ago
textul Plickerilor	Monday 9:53 PM
textul Vizual	Monday 8:46 PM
Comunicare - La moara -literale o /O	23 Nov 2024
Adunarea și scăderea 0-10 probleme	17 Nov 2024
Adunarea și scăderea 0-10 probleme: 2	17 Nov 2024
Adunarea și scăderea 0-10	17 Nov 2024
Comunicare cls I	17 Nov 2024
SUNT FURIOS, CE SA FAC ZI?	20 Mar 2024
Sunt furios, ce sa fac?	20 Mar 2024
Pregătitoare MATEMATICA	05 Feb 2024
Pregătitoare adunarea și scăderea cu 2	05 Feb 2024
PREGATITOARE Comunicare in limba romana	05 Feb 2024



✓ ChatterPix Kids – creativitate în exprimare

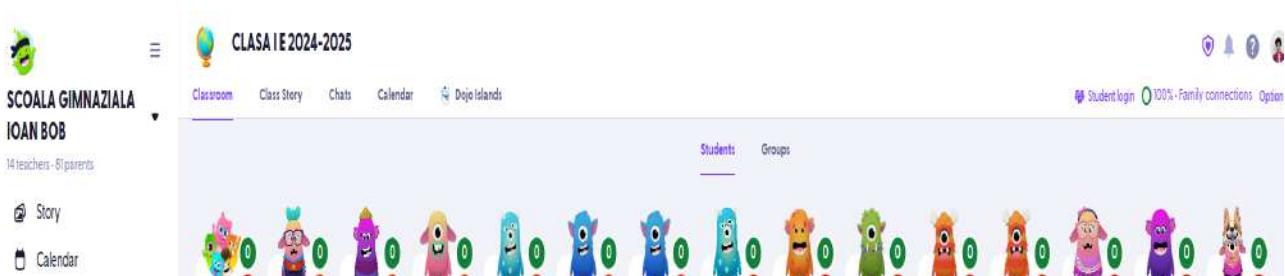
Pentru dezvoltarea creativității și a competențelor de exprimare orală, am folosit aplicația ChatterPix Kids. Aceasta a stimulat imaginația elevilor, permițându-le să aducă la viață obiecte, desene sau personaje din povești. Elevii au realizat personaje animate care „vorbesc”, înregistrându-și vocile și creând mici povești, exersându-și astfel abilitățile de exprimare și limbaj. Bucuria lor de a-și auzi vocile înregistrate a fost contagioasă. Acest lucru i-a ajutat să devină mai siguri în exprimarea ideilor proprii.



✓ ClassDojo-colaborare și motivare

ClassDojo este o platformă care ne-a ajutat la gestionarea comportamentului și la consolidarea colaborării între elevi. Am folosit ClassDojo pentru a recompensa eforturile și comportamentele pozitive,

cea ce a contribuit la crearea unei atmosfere motivaționale și prietenoase. Elevii au fost implicați în activități de lucru în echipă, iar prin punctele și feedbackul pozitiv, au fost motivați să depășească provocările zilnice. Platforma a permis și o comunicare constantă cu părinții, care au fost implicați în parcursul educațional al copiilor lor.



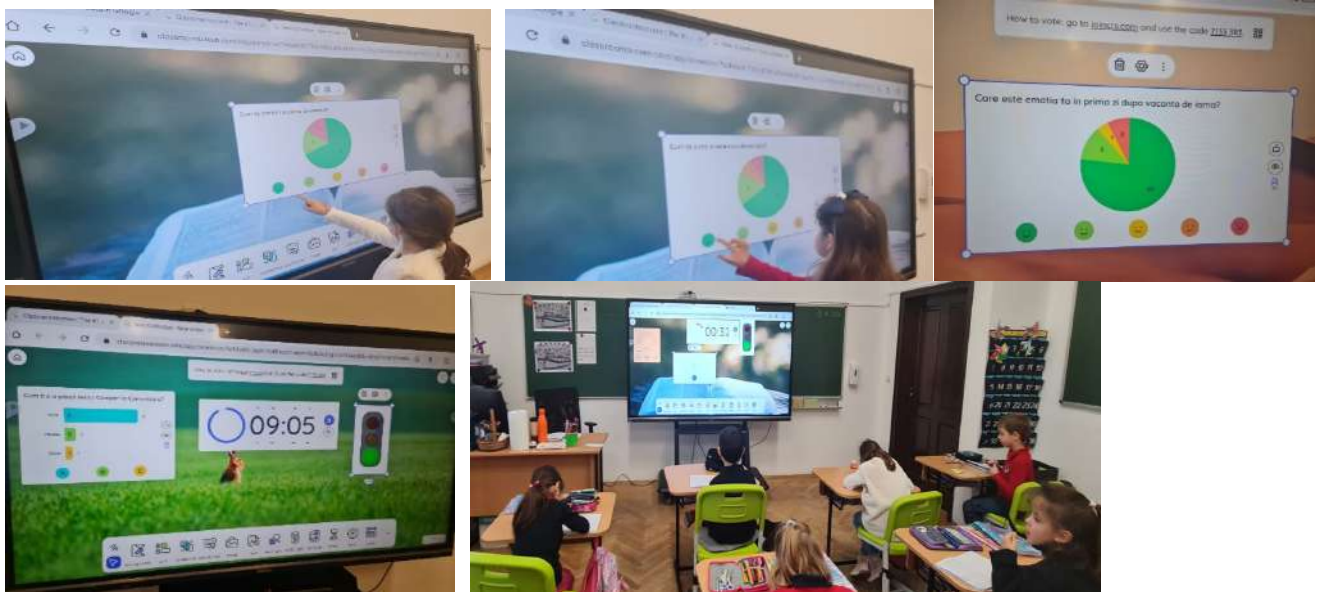
✓ BookCreator – povești create de copii

Cu ajutorul aplicației Book Creator, elevii au devenit mici autori. Fiecare copil a contribuit la crearea unor cărți digitale, incluzând texte, imagini și chiar înregistrări audio. Procesul de creație le-a oferit posibilitatea de a explora și de a-și exprima ideile într-un mod unic. În luna decembrie am creat două cărți digitale cu această aplicație, una cu ocazia sărbătoririi Zilei Școlii noastre și Zilei Naționale, editată în două forme diferite și o carte digitală cu momente de versuri și colinde de iarnă și de Crăciun.



✓ ClassroomScreen – organizare și claritate

ClassroomScreen a adăugat un plus de structură în lecții. Cu ajutorul acestuia, elevii au învățat să-și gestioneze timpul și să încadreze activitățile în intervalele alocate. Cronometrele, semnele vizuale și lista de sarcini au făcut procesul de învățare mai eficient.



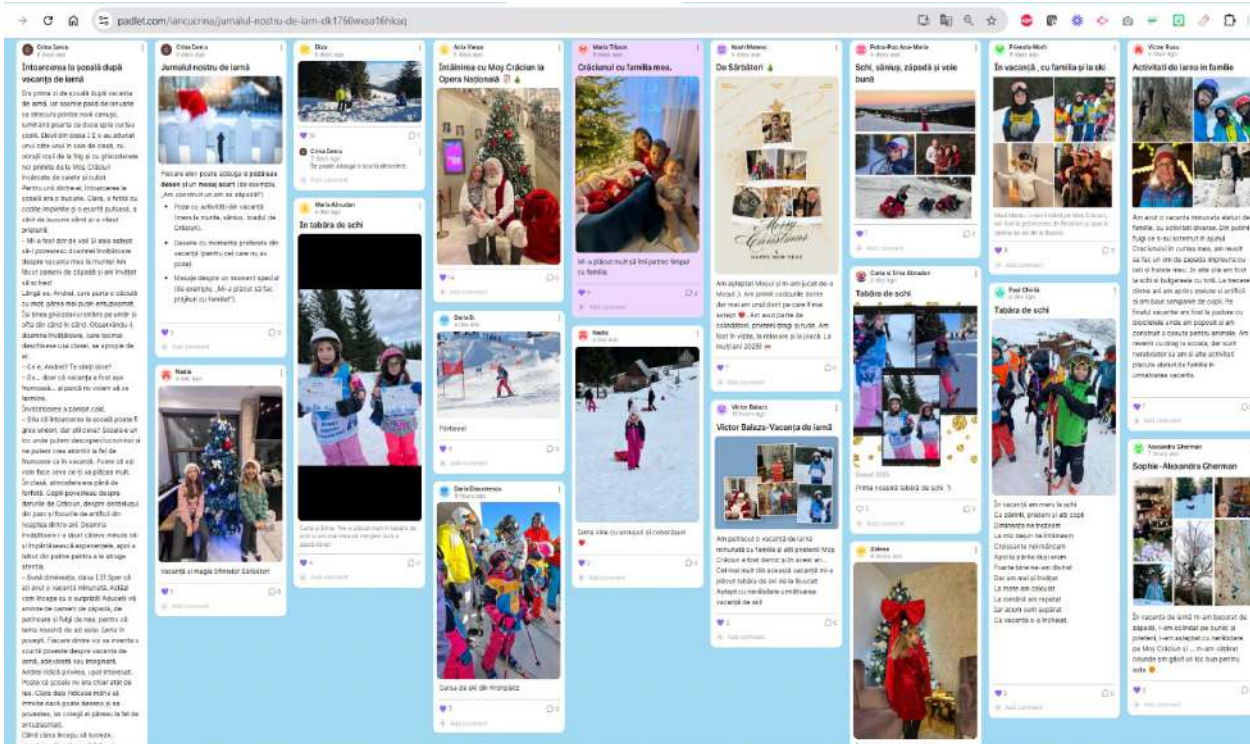
EduBoom – aprofundarea cunoștințelor

Aplicația EduBoom a fost utilizată pentru consolidarea noțiunilor învățate. Cu ajutorul exercițiilor interactive, elevii au repetat și aplicat cunoștințele într-un mod atractiv, având acces la materiale adaptate nivelului lor.



Padlet – un panou digital pentru idei

Padlet a fost spațiul creativității colective. Fiecare copil a contribuit la panoul digital, postând idei, imagini sau videoclipuri relevante pentru temele discutate. Platforma a încurajat colaborarea și exprimarea liberă a ideilor, consolidând sentimentul de apartenență la grup.



Beneficiile utilizării tehnologiei la clasa

Integrarea tehnologiei în procesul educațional a transformat învățarea într-o experiență dinamică și adaptată secolului XXI. Aplicațiile utilizate la clasa I au stimulat creativitatea, gândirea critică și colaborarea, oferind elevilor un mediu sigur și plin de oportunități. Copiii au fost entuziasmați, implicați și dornici să descopere mai mult – semnul clar că tehnologia, atunci când este folosită responsabil, poate aduce beneficii remarcabile în educație. Elevii au fost mai interesați și entuziasmați să participe la activitățile de învățare. Fiecare elev a avut posibilitatea să progreseze în ritmul propriu, datorită flexibilității aplicațiilor. Elevii au învățat să utilizeze instrumente digitale de bază, o abilitate esențială în societatea contemporană. Prin integrarea tehnologiei, am reușit să construim o punte între învățământul tradițional și cerințele moderne, oferindu-le elevilor o experiență educațională completă și adaptată vremurilor noastre. Este o abordare pe care o recomand cu drag tuturor cadrelor didactice!

Name: _____

Test Limba Engleză – Clasa VII

Partea I: Completați propozițiile folosind forma corectă a verbului din paranteză (30 puncte)

1. I _____ (visit) my grandmother last weekend.
2. They _____ (play) football when it _____ (start) to rain.
3. When we _____ (arrive) at the station, the train _____ (already leave).
4. She _____ (not finish) her homework yet.
5. We _____ (live) in Paris before we _____ (move) to London.

Partea II: Alegeți forma corectă a verbului (20 puncte)

6. I _____ (not see) him yesterday.
7. a) didn't see
b) hadn't seen
c) don't see
8. They _____ (finish) their lunch when we _____ (arrive). a) finished / arrived
b) had finished / arrived
c) finished / had arrived
9. She _____ (call) me after she _____ (arrive) home. a) called / arrived
b) had called / arrived
c) called / had arrived
10. We _____ (study) English for three years before we _____ (go) to England.
a) studied / went
b) had studied / went
c) had studied / had gone
11. By the time I _____ (get) there, they _____ (leave). a) got / had left
b) had gotten / left

Partea III: Alege forma corectă a verbului (20 puncte)

11. I _____ (not like) the movie we watched last night. a) didn't like
b) hadn't liked
c) don't like
12. She _____ (go) to the park after she _____ (finish) her homework. a) went / finished
b) had gone / finished
c) goes / finishes

13. When I _____ (arrive), they _____ (eat) dinner. a) arrived / were eating
b) arrived / had eaten
c) had arrived / ate
14. He _____ (already, leave) when we _____ (get) there. a) had already left / got
b) already left / got
c) already left / had gotten
15. We _____ (never, be) to Italy before our trip last summer. a) never were
b) had never been
c) never have been

Partea IV: Traducerea propozițiilor în engleză (15 puncte)

16. Eu nu am terminat tema când profesorul a intrat în clasă.
17. Maria a citit deja cartea când am întrebat-o.
18. Noi am plecat acasă înainte de miezul nopții.

Partea V: Întrebări de alegere multiplă (15 puncte)

19. Which sentence is in Past Simple?
- a) She had visited her friend.
b) She visited her friend.
c) She was visiting her friend.
20. Which of these sentences is in the Past Perfect?
- a) They have already finished.
b) They had already finished.
c) They finished already.
21. Choose the correct sentence:
- a) He had gone to the store before he went to the park.
b) He went to the store before he had gone to the park.
c) He goes to the store before he went to the park.

Partea I: Completați propozițiile folosind forma corectă a verbului din paranteză (30 puncte)

1. I **visited** my grandmother last weekend.
2. They **were playing** football when it **started** to rain.
3. When we **arrived** at the station, the train **had already left**.
4. She **has not finished** her homework yet.
5. We **had lived** in Paris before we **moved** to London.

Punctaj: 6 puncte per propoziție corect completată

Partea II: Alegeți forma corectă a verbului (20 puncte)

6. I **didn't see** him yesterday.
a) didn't see
7. They **had finished** their lunch when we **arrived**.
b) had finished / arrived
8. She **called** me after she **arrived** home.
a) called / arrived
9. We **had studied** English for three years before we **went** to England.
c) had studied / went
10. By the time I **got** there, they **had left**.
a) got / had left

Punctaj: 4 puncte per întrebare corectă

Partea III: Alege forma corectă a verbului (20 puncte)

11. I **didn't like** the movie we watched last night.
a) didn't like
12. She **went** to the park after she **finished** her homework.
a) went / finished
13. When I **arrived**, they **were eating** dinner.
a) arrived / were eating
14. He **had already left** when we **got** there.
a) had already left / got
15. We **had never been** to Italy before our trip last summer.
b) had never been

Punctaj: 4 puncte per întrebare corectă

Partea IV: Traducerea propozițiilor în engleză (15 puncte)

16. I hadn't finished my homework when the teacher came into the class.
17. Maria had already read the book when I asked her.
18. We had left home before midnight.

Punctaj: 5 puncte per propoziție corect tradusă

Partea V: Întrebări de alegere multiplă (15 puncte)

19. Which sentence is in Past Simple?
 - b) She visited her friend.
20. Which of these sentences is in the Past Perfect?
 - b) They had already finished.
21. Choose the correct sentence:
 - a) He had gone to the store before he went to the park.

Name: _____

TEST PAPER

I. Completează propozițiile cu forma corectă a verbului la Present Simple. (Fiecare întrebare valorează 6 puncte)

1. She _____ (go) to school every day.
2. We _____ (like) pizza very much.
3. My brother _____ (play) football on Sundays.
4. They _____ (study) English after school.
5. I _____ (read) books in the evening.

II. Completează propozițiile cu „must” sau „must not”. (Fiecare întrebare valorează 3 puncte)

1. You _____ (eat) too much chocolate. It's not good for your health.
2. I _____ (forget) to do my homework.
3. We _____ (be) late for the bus.
4. You _____ (talk) loudly in the library.
5. He _____ (wear) his helmet when riding a bike.

III. Completează propozițiile cu „should” sau „shouldn't”. (Fiecare întrebare valorează 3 puncte)

1. You _____ (eat) more fruits and vegetables to stay healthy.
2. She _____ (go) to the doctor if she feels sick.
3. We _____ (watch) too much TV in the evening.
4. They _____ (be) kind to others.
5. I _____ (drink) so much soda.

IV. Alege varianta corectă. (Fiecare întrebare valorează 5 puncte)

1. My parents _____ go to work by car every day.
 - a) must
 - b) should
 - c) go
2. You _____ do your homework before playing.
 - a) must
 - b) should
 - c) shouldn't
3. He _____ like eating vegetables, but he does it because it's healthy.

- a) should
 - b) must
 - c) doesn't
4. We _____ visit our grandparents more often.
- a) mustn't
 - b) should
 - c) shouldn't

IV. Traduceti urmatoarele cuvinte in limba engleza (fiecare cuvant valoreaza 2 puncte):

- a stinge focul
- iarba
- a face zgomot
- raceala
- durere de dinti
- durere de stomac
- durere de stomac-
- sirop de tuse

Nume:

Data:

TEST Lb. Latina

1. Ce reprezinta *romanizarea*? (1p)
2. Care sunt originile *poporului roman*?(1p)
3. Ce reprezenta *Dacia*?(1p)
4. Enumera *limbile romanice*. Exemplifica cateva reguli de scriere si de rostire a unor grupuri de litere din limba latina. (1p)
5. Traduceti „*Roma, caput mundi*”.(1p)
6. Enumera *cazurile substantivului* din lb. latina. Care sunt terminatiile cazului Acuzativ singular? (1p)
7. Scrie verbul „*A fi*” la prezent. (1p)
8. Descrie legatura dintre lb. indo-europeana si lb. romana. (1p)
9. Cum s-a format *poporul roman*? Unde?(1p)
10. Cine au fost *Romulus* si *Remus*? Cum a fost intemeiata *Roma*? (Mitul fondator) (1p)

Inovația digitală în educație: provocări și soluții pentru formarea cetățenilor responsabili

Autor: Ilinca Ionela-Nicoleta

Instituția: Școala Gimnazială "Petre Badea", Negrași

Inovația digitală -exemplu de bune practici-

Inovația digitală în educație a avut un impact profund asupra modului în care învățăm și predăm, îmbunătățind accesibilitatea, personalizarea și eficiența procesului educațional. Într-o eră în care tehnologia evoluează rapid, implementarea unor soluții digitale inovative în școli, universități și alte instituții educaționale devine esențială. În acest context, numeroase bune practici în inovația digitală în educație au demonstrat eficiența lor în îmbunătățirea experienței de învățare pentru elevi și profesori.

Un exemplu remarcabil de bună practică este utilizarea platformelor de învățare online interactive, cum ar fi Google Classroom, Microsoft Teams și Moodle. Aceste platforme permit profesorilor să creeze lecții și să comunice eficient cu elevii, indiferent de locația lor geografică. În cadrul acestor platforme, profesorii pot distribui material didactic, pot organiza sesiuni de întrebări și răspunsuri și pot evalua progresul elevilor prin intermediul unor teste și activități online. De asemenea, elevii pot colabora între ei, lucrând pe teme de grup și având acces permanent la resurse educaționale. Această formă de învățare digitală contribuie la crearea unui mediu educațional flexibil și accesibil.

Un alt exemplu de inovație digitală în educație este utilizarea realității augmentate (AR) și a realității virtuale (VR) pentru a transforma modul în care elevii interacționează cu materiile studiate. Platforme precum Google Expeditions permit elevilor să exploreze locuri istorice, universuri științifice și evenimente importante prin intermediul experiențelor VR și AR.

În plus, instrumentele de gamificare reprezintă o practică inovativă în educație, care îmbină învățarea cu jocurile interactive. Platforme precum Kahoot! și Quizizz permit elevilor să participe la teste și quizuri în format de joc, făcând procesul de învățare mai captivant și mai distractiv.

Un alt exemplu de bună practică îl reprezintă utilizarea analizei de date pentru a personaliza învățarea. Platforme educaționale precum DreamBox și Socrative folosesc algoritmi pentru a analiza performanțele elevilor și pentru a oferi un feedback personalizat, adaptându-se la nevoile și ritmul fiecărui elev. Aceste platforme permit profesorilor să monitorizeze progresul elevilor și să identifice rapid zonele în care aceștia întâmpină dificultăți, oferindu-le posibilitatea de a interveni prompt. Analiza de date în educație sprijină învățarea personalizată, un aspect esențial pentru a răspunde diversității stilurilor și ritmurilor de învățare ale elevilor.

Colaborarea online este un alt exemplu de inovație digitală eficientă în educație. Instrumentele precum Padlet, Trello și Slack sunt utilizate pentru a facilita comunicarea și

Inovația digitală în educație: provocări și soluții pentru formarea cetățenilor responsabili

colaborarea între elevi, profesori și chiar părinți. Aceste platforme permit crearea de grupuri de lucru pentru proiecte, gestionarea sarcinilor și schimbul de idei într-un mod eficient și organizat. De asemenea, ele permit elevilor să își exprime creativitatea și să colaboreze la proiecte în echipă, dezvoltând astfel abilități de lucru în grup și de gestionare a timpului. Colaborarea online sprijină învățarea activă și participativă, care este esențială pentru dezvoltarea elevilor în cadrul unui sistem educațional digitalizat.

În final, un exemplu de bună practică în inovația digitală în educație este utilizarea instrumentelor de evaluare continuă. Platforme precum Edmodo și Flipgrid permit profesorilor să creeze evaluări formative, prin care elevii sunt evaluați pe parcursul procesului de învățare, nu doar la finalul acestuia. Aceste evaluări sunt esențiale pentru a urmări progresul elevilor în timp real și pentru a oferi feedback constant. Astfel, elevii pot învăța din greșelile lor și pot îmbunătăți performanțele înainte de evaluarea finală. În plus, aceste platforme permit și evaluarea unor abilități, precum comunicarea și colaborarea, care sunt esențiale în educația modernă.

În concluzie, inovația digitală în educație are un impact major asupra modului în care învățăm și predăm. De la platformele de învățare online și tehnologiile imersive, la gamificare, analiza de date și colaborarea online, fiecare dintre aceste bune practici contribuie la crearea unui mediu educațional mai flexibil, mai personalizat și mai captivant. Implementarea acestor soluții inovative ajută la pregătirea elevilor pentru provocările unei lumi din ce în ce mai digitalizate.

Bibliografie

Siemens, G. (2005). *Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age*. International Journal of Instructional Technology and Distance Learning, 2(1), 3-10.

Wheeler, S. (2015). *The Digital Classroom: How Technology Is Changing the Way We Teach and Learn*. Routledge.

Folosirea tehnologia informației și a comunicării(TIC) în procesul de predare-învățare-evaluare a copiilor cu cerințe educaționale speciale

Procesul instructiv-educativ a cunoscut noi direcții și orientări pornind de la educația din perspectiva noilor tehnologii, iar învățământul tradițional este forțat spre a se reorienta și adapta în conformitate cu cerințele economico-sociale actuale. Mereu calculatorul a reprezentat un „partener” de joc și un bun „educator” (Tobolcea, 2001). Toate interacțiunile cu acesta și intervențiile prin intermediul lui în scopul educației își pun amprenta asupra dezvoltării psihosociale ale copilului și asupra modelării personalității acestuia. Tocmai din acest motiv, tehnologia informației și comunicării devine un mijloc din ce în ce mai folosit în scop educational prin mijloacele de prezentare, stocare și procesare a informației.

Folosirea TIC în școală face parte din evoluția naturală a învățării și sugerează o soluție elegantă la provocările moderne adresate învățării și a nevoilor elevilor. Integrarea TIC în procesul tradițional de predare-învățare-evaluare este o oportunitate de a integra ultimele descoperiri tehnologice cu interacțiunea și implicarea oferite de modul tradițional de cunoaștere. Înțelepciunea tradiției poate și trebuie să fie combinată cu soluțiile tehnologice moderne.

Aici, vom sublinia cât de importantă și valoroasă este folosirea TIC în procesul de învățare a copiilor cu cerințe educaționale speciale (CES), deoarece de multe ori prin folosirea unei singure taste aceștia reușesc să indice o alegere, să-și exprime o dorință sau o necesitate. Pe măsură ce se dezvoltă capacitățile unui copil cu dificultăți severe de învățare, acesta va beneficia din ce în ce mai mult de modalitățile de folosire a unui sistem informațional pentru a clarifica, experimenta sau dezvolta idei (Pentiuc, 2008).

Folosirea TIC poate fi considerată un mijloc de a răspunde anumitor cerințe prin care copiii explorează idei, dobândesc abilități, procesul de învățare devenind astfel din ce în ce mai individualizat și eficient (Tobolcea, 2009).

În cele ce urmează, vom evidenția câteva avantaje ale sistemului TIC în ceea ce privește copiii cu nevoi speciale.

A. Promovarea accesului fizic al persoanelor cu dizabilități

Acest aspect se referă la faptul că prin mijloace TIC o simplă mișcare poate fi transformată într-un răspuns la o sarcină, de învățare, poate exprima o solicitare a acestuia și poate contribui la o viață mai spre normalitate.

B. Creșterea motivației în procesul învățării

Prin caracterul său atractiv, TIC poate contribui la motivarea copilului și îi oferă acestuia posibilitatea de a pune în practică cunoștințele asimilate și ulterior poate ajunge chiar la formarea și consolidare unor deprinderi, abilități de lucru. Prin TIC se pot explora o serie de arii curriculare, chiar și cele care ar prezenta un interes mai scăzut, făcându-le mai atrăgătoare, mai interesante. Copilul explorează lumea într-un mod mult mai interesant decât folosind metodele tradiționale.

Prin implicarea nemijlocită a programelor informatice în acțiuni, se declanșează valențe motivaționale ce înlătură lipsa de interes, plictiseala copilului prin oferirea permanentă a noi modalități și informații de lucru (Tobolcea, 2009).

C. Facilitarea colaborării și lucrului în echipă

Multe programe TIC oferă elevilor posibilitatea de învățare și rezolvare de sarcini în perechi, în echipe. Astfel, se stimulează spiritul de echipă, se creează o atmosferă destinsă și distractivă.

D. Asumarea responsabilității privind învățarea și evaluarea

Efectul direct asupra nivelului și ritmului de desfășurare a activității rezultă din caracterul său complex, de mijloc de învățare, care sub îndrumarea și supravegherea profesorului, poate fi folosit de elev în procesul didactic. La sfârșitul unei activități, un elev cunoaște cum și când să folosească una sau mai multe taste pentru a realiza o sarcină de lucru, scurtând timpul aferent desfășurării acesteia (Reiz, 2009). Totodată, elevul poate folosi calculatorul ca mijloc de evaluare a propriei performanțe.

E. Planificarea și organizarea ideilor

TIC poate fi folosit nu doar pentru a înregistra experiențe, ci și pentru a organiza idei și activități înainte de a le efectua. De exemplu, stabilirea unei liste de cumpărături, consultarea traseului pe hartă înainte de a începe o călătorie.

Predarea prin folosirea diferitelor programe se realizează folosind imagini audio-video, care prin atractivitatea lor ajută elevii să-și formeze deprinderile de citire și scriere, de vorbire corectă, fluentă și ritmică.

F. Îmbunătățirea calității însușirii cunoștințelor

Prin folosirea tehnologiei informației, calitatea produsului final dintr-o schemă de lucru poate fi considerabil îmbunătățită. În școli mulți elevi își scriu lucrările la computer, pentru a se concentra pe calitatea ideii și nu pe abilitatea de a scrie literele (Laffey, 2003). Pentru copiii cu dizabilități fizice această modalitate de lucru contribuie la realizarea cu succes a procesului de învățare, la dezvoltarea stimei de sine.

G. Controlul eficient asupra mediului

Un aspect important în dezvoltarea abilităților decizionale și de rezolvare de probleme o reprezintă abilitatea de a exercita control asupra mediului. Elevii cu CES, cu dizabilități profunde și severe de învățare, conștientizează că prin folosirea unei taste reușesc să controleze o anumită secțiune, lucru care conduce la înțelegerea noțiunii de cauză-efect. Astfel că, el reușește prin asimilarea și înțelegerea acestei noțiuni să își dea seama că poate interveni sau modifica mediul în care trăiește (Tobolcea, 2009). Cel mai bun exemplu în acest caz este reprezentat de persoanele cu dizabilități motorii, care reușesc să folosească scaunul automat cu roțile prin apăsarea unor butoane.

În concluzie, folosirea elementelor TIC nu este un scop în sine, ci un mijloc prin care se satisfac anumite cerințe care duc la personalizarea, individualizarea și eficientizarea procesului de învățare. Noi ca și cadre didactice avem sarcina de a planifica în mod eficient și de a aplica în măsura posibilităților copilului cu dizabilități elementele TIC, pentru a încuraja progresul și accesul acestora la o viață cât mai aproape de independență.

Bibliografie

TOBOLCEA, I., PENTIUC, Ș. G., & DANUBIANU, M. (2009). Folosirea tehnologiei informației și comunicării în procesul de învățare a copiilor cu cerințe educaționale speciale. Editura Universității, Suceava.

Danubianu M., Pentiuc St.Gh., Schipor O., Nestor M., Ungurean I., Schipor D.M.,(2009), TERAPERS – Intelligent Solution for Personalized Therapy of Speech Disorders, International Journal on Advances in Life Science, p.26-35

Laffey, J., Tupper, T., Musser, D., Wedman, J. (2003). A ComputerMediated Support System for Project-Based Learning. Educational Technology Research and Development, 46, 1, 73-86

O'Kelly, J. (2002). The Computer's Role in Speech Therapy, Dept. Of Computer Science, Technical Report Series, National University of Ireland , Maynooth

Pentiuc St.Gh, Danubianu M, Schipor O, Tobolcea I, Zaharia M, (2008), Computers in the Treatment of Speech Disorder, in vol. Perspectives and Present in the Treatment of Speech Disorders, Al.I Cuza University Press, Iasi, p.215-234

Reiz B, Csató L Bayesian, (2009), Network Classifier for Medical Data Analysis, International Journal of Computers Communications & Control Vol. 4, p: 65-72

Tobolcea, I. (2001) Tehnici audio-vizuale moderne în terapia logonevrozei, Editura Spanda, Iași

Tobolcea I.,(2007), Terapers – Computers in the Treatment of Personalised Speech Disorders, vol. Modern Reasearch in Psychology: Perspectives and Goals, Psihomedica, Sibiu, p.37-48.

Prof. inv. primar Ioan Alexandrina

Sc.Gim. Petresti

Jud. Dambovita

EXEMPLE DE BUNE PRACTICI

Prof. inv. preșcolar : ION ELENA

TEMA ANUALĂ DE STUDIU: "Cu ce și cum exprimăm ceea ce simțim?"

TEMA PROIECTULUI : „E ziua ta, mamico!”

Tema zilei: „Un zâmbet pentru mama mea...”- focalizare pe sentimente

Tipul activităților: predare-învățare, consolidare de cunoștințe, formare de priceperi și deprinderi;

Forme de organizare: frontal, pe echipe, individual și pe grupe de 2-3 copii.

Scopul activității:

- Dezvoltarea capacităților de cunoaștere și respectare a normelor elementare necesare integrării în viața socială; formarea unei atitudini umaniste, pozitive, în manifestarea comportamentelor interumane.

- Formarea deprinderii de a intona corect, expresiv și omogen, respectând poziția corectă, tonul, semnalul de început, dicția și respirația în emiterea sunetului, precum și folosirea gesticii adecvate versurilor;

Inventar de activități

1. Activități de dezvoltare personală (ADP) :

- **Întâlnirea de dimineața:** “ Împreună să zâmbim, să ne veselim, gânduri bune oferim!”
- **Rutine:** „Pentru tine, mama mea, astăzi daruri îți voi da!” (deprinderea de a oferi daruri unei persoane dragi)
„Ale tale sfaturi bune, eu le port mereu cu mine” (deprinderea de a fi respectuos și ascultător)
- **Tranziții:**
„ Lanțul” – joc cu text și cânt
„Cercul mare îl formăm, de mânuțe ne luăm”
„Din floare în floare!”

2. Activități liber alese (ALA) :

- **Activități liber alese pe arii de stimulare:**
 - a) **JOC DE ROL** – Tema: “De-a gospodinele” (pregătirea unei mese festive);
 - b) **NISIP ȘI APĂ** – Tema: “Fursecuri” (forme din nisip kinetic);
 - c) **ARTA** – Tema: „Pălăria mamei mele ” (aplicație practică).
- **Joc de mișcare:** „Caută drumul către mama!” (joc- exercitiu de îndemânare și cooperare) ;
„Dacă vesel se trăiește!”- joc cu text și cânt;

3. Activități pe domenii experiențiale (ADE) :

- **Domeniul Științe -CUNOAȘTEREA MEDIULUI**

Tema activității: „Harnică-i măicuța mea!”

- **Domeniul estetic și creativ -EDUCAȚIE MUZICALĂ**

Tema activității: „E ziua ta, mămico!” - repetare cântec

„În poiana din vâlcele” - Joc cu text și cânt- predare

SCENARIUL ZILEI

Copiii sunt așezați pe scăunele, în semicerc și se pregătesc pentru momentul **ÎNTÂLNIRII DE DIMINEAȚĂ**:

Voi saluta copiii:

“ De mânuțe ne luăm,
Cercul mare îl formăm.
La grădiniță am venit
Și cu toții ne-am întâlnit!
Soarele-a ieșit să ne lumineze fața!
Dragi copii, Bună dimineața!

Activitatea debutează cu **salutul** de dimineață, care se realizează prin tehnica comunicării rotative. Copiii se așează în cerc pe covor. Salutul pornește de la educatoare și este continuat de toți copiii grupei, fiecare salutându-și colegul pe nume, adresându-i o scurtă urare de bun venit (ex: „Bună dimineața, Maria! Bine ai venit la grădiniță!/ Îți doresc să ai o zi bună!”) .

Prezența se face prin versurile următoare:

„După ce ne-am adunat
Și frumos ne-am salutat,
Colegii ne-am întâlnit,
Oare cine n-a venit?”

Copiii absenți sunt așezați la panoul de prezență, în locul potrivit.

Atenția copiilor se îndreaptă spre **Calendarul naturii**:

„Calendaru-i încântat
Că va fi iar completat ,
Cu nori, ploaie, vânt, furtună,
Mai bine cu vreme bună!”

Copiii vor indica la panou anotimpul, luna, ziua în care ne aflăm, ziua care a trecut și ziua care va veni, vor indica jetonul care arată vremea din ziua respectivă.

Vom saluta și natura din jurul nostru, executând câteva exerciții de înviorare:

„-*Bună dimineața, cer frumos!* (ridicăm brațele)

-*Bună dimineața, soare luminos!* (facem cu brațele un cerc imaginar)

-*Bună dimineața, micule vânt care alergi pe pământ!* (cu brațele ridicate ne aplecăm stânga- dreapta)

-*Bună dimineața, păsări mari* (întindem brațele și imităm zborul) *și păsări mici* (cu brațele întinse ne lăsăm pe genunchi)!

-*Bună dimineața, flori frumoase* (poziția ghemuit) *și găze foarte mici* (pun mâinile ca și ochelari)”

Vom purta apoi discuții libere despre **noutățile** pe care copiii simt nevoia de a le împărtăși cu grupa.

Activitatea de grup: mini-petrecerea dedicată unei fetițe, în care copiii îi fac urări și realizează un poster special pentru ziua ei de naștere.

Educatorea amintește copiilor tema săptămânii dedicată zilei mamei, stabilind că vom desfășura o activitate de CUNOAȘTEREA MEDIULUI în care fiecare copil va vorbi despre mama lui, persoana atât de dragă nouă, care ne iubește și ne ocrotește. Vom vedea câteva imagini surpriză, fotografii personale, în care fiecare copil își va regăsi mămică și va povesti câteva lucruri despre acțiunea ce se petrece în fotografie.

În urma discuțiilor, se vor extrage concluzii parțiale, scoțând în evidență activitățile mamei acasă, la serviciu, sentimentele mamei pentru copilul ei, sentimentele copiilor pentru mămică și reguli de comportare a copilului, completându-se diagrama LOTUS.

Prin TRANZITIA „Lanțul” copiii ies pentru a servi micul dejun, apoi se întorc în sala de grupă și se așază pe scaunele în semicerc.

La activitatea de **EDUCATIE MUZICALĂ** ne vom aminti cântecul pe care l-am învățat ultima dată : „E ziua ta, mămică!”. Apoi , cu ajutorul unui invitat surpriză, piticul Primăvărică, vom învăța jocul cu text și cânt „În poiana din vâlcele”.

Educatorea prezintă copiilor centrele la care urmează să realizeze surprize pentru mămică: să pregătească masa festivă pentru petrecere, să realizeze fursecuri prin amprentarea cu forme diferite în nisip, să realizeze o pălărie pentru mama prin aplicarea unor elemente decorative. Copiii se grupează și trec pe la fiecare centru, lucrând cu atenție pentru îndeplinirea sarcinilor. La finalul activității copiii expun lucrările și vom face aprecierea produselor realizate. Ne vom bucura de realizările noastre imitând un pupic pe care îl trimitem mamei suflând foarte tare.

La **Activitățile liber-alese 2** vom desfășura **Jocul de mișcare:** „Caută drumul spre mama!” (joc-exercițiu de îndemânare și cooperare). Copiii stau pe scaunele, în semicerc. În mijlocul sălii se află o sfoară care este așezată în forma unui labirint, având 2 capete, unul orientat spre copii și celălalt capăt spre educatoare. Educatorea va arăta copiilor una, două sau trei fotografii cu mămică acestora. Copilul care își recunoaște mămică va trebui să parcurgă drumul indicat de labirint mergând cu pași laterali, pe sfoară, până ajunge la educatoare, de unde ia fotografia recunoscută. Apoi se întoarce pe scaunel. Dacă sunt mai mulți copii, aceștia parcurg traseul ținându-se de mânuțe. Toți copiii trebuie să îndeplinească sarcina.

Se repetă jocul cu text și cânt „Dacă vesel se trăiește”.

PROIECT DIDACTIC

DOMENIUL: Știință

ACTIVITATEA: Cunoașterea mediului

TEMA ACTIVITĂȚII: „Harnică-i măicuța mea!”

FORMA DE REALIZARE: Lectură după imagini.

TIPUL DE ACTIVITATE: însușire de cunoștințe, formare de priceperi și deprinderi.

OBIECTIVE OPERATIONALE:

OBIECTIVE COGNITIVE:

- O1- Să urmărească cu atenție imaginile prezentate cu ajutorul video-proiectorului;
- O2- Să descrie acțiunile și personajele din imaginile vizualizate;
- O3 - Să exerseze reacții emotionale și comportamentale alternative;
- O4- Să se exprime verbal corect, prezentând diferite variante de derulare a unor acțiuni;
- O5- Să rețină cuvinte și expresii noi;
- O6- Să identifice stări emoționale în diferite situații prezentate pe suport intuitiv sau în situații problematice verbale;

OBIECTIVE AFECTIVE:

- O1- Exersarea vocabularul emoțiilor prin implicare activă în situațiile prezentate.
- O2- Identificarea consecințelor emoțiilor asupra comportamentului.
- O3- Aprecierea dragostei mamei, respectând-o și ascultându-i sfaturile.

OBIECTIVE PSIHOMOTORII:

- O1- Să imite tipuri de comportamente, exprimând emoții și sentimente specifice.

STRATEGII DIDACTICE:

METODE SI PROCEDEE:

- Explicatia, conversația, povestirea, jocul, problematizarea, exercitiul, lotus.

MATERIAL DIDACTIC:

- Videoproiector, fotografii, planșă duplex reprezentând o floare lotus.

PROIECT DIDACTIC

1. ACTIVITATI PE DOMENII EXPERIENTIALE:

DOMENIUL: Estetic si creativ

ACTIVITATEA: Educație muzicală

TEMA ACTIVITĂȚII: „Sunete înalte, medii, joase”

FORMA DE REALIZARE:

Joc cu text și cânt-“În poiana din vâlcele”-predare

Cântec „E ziua ta, mămico!” -repetare

TIPUL DE ACTIVITATE: predare-învățare; consolidare de cunoștințe și deprinderi.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

OBIECTIVE COGNITIVE:

O1- să interpreteze corect linia melodică a cântecului „ E ziua ta, mămico!”;

O2 - să memoreze versurile jocului cu text și cânt predat;

O3 - să interpreteze cântecul în mai multe variante : educatoare-copii, grupuri de copii, individual;

O4- să intoneze corect sunetele din registrul acut, grav si mediu.

OBIECTIVE AFECTIVE:

O1- Dezvoltarea dragostei și interesului pentru muzică;

O2- Cultivarea dragostei pentru părinți și pentru efortul depus prin munca lor.

OBIECTIVE PSIHOMOTORII:

O1-să-și coordoneze mișcările în funcție de textul jocului cu cânt “În poiana din vâlcele”;

O2- să păstreze o poziție corectă în timpul interpretării;

STRATEGII DIDACTICE:

METODE SI PROCEDEEE:

- Povestirea, demonstrația, exercițiul, explicația, conversația, expunerea,, interpretarea model, frontal și pe grupe, jocul.

MATERIAL DIDACTIC:

- Planșă cu imagini din cântec

PROIECT DIDACTIC

ACTIVITĂȚI LIBER ALESE

1. SECTORUL: “ Nisip și apă”

Tema: „Fursecuri” – amprente în nisip

OBIECTIVE OPERATIONALE:

OBIECTIVE COGNITIVE:

O1- Să urmărească cu atenție indicațiile educatoarei;

O2 – Să identifice materialele puse la dispozitie;

O2- Să realizeze forme diferite din nisip prin întinderea, nivelarea și amprentarea acestuia ;

OBIECTIVE AFECTIVE:

O1- Dezvoltarea simțului estetic prin realizarea produselor, după propria imaginație.

OBIECTIVE PSIHOMOTORII:

O1- Să mânuiască formele decorative;

O 2- Să întindă nisipul prin aplatizare.

Strategii didactice:

- *Metode și procedee:* Conversația, Explicația, Exercițiul, Jocul.
- *Mijloace didactice :* nisip kinetic, forme de fursecuri.

2. SECTORUL “Artă”

Tema : “Pălărie pentru mama mea”- aplicație practică

OBIECTIVE OPERATIONALE:

OBIECTIVE COGNITIVE:

- O1- Să denumească materialele de lucru puse la dispoziție;
- O2- Sa asculte cu atenție indicațiile educatoarei;
- O3- Să identifice fotografia care o reprezintă pe mama;
- O4- Să lipească pălăria pe suportul dat;
- O5- Să decoreze pălăria, lipind elemente diferite: floricele, inimioare, fundițe ;
- O6- Să-și dezvolte simțul estetic si critic prin aprecierea lucrării proprii, cât și pe cea a colegilor.

OBIECTIVE AFECTIVE:

- O1- dezvoltarea simțului estetic si creativ prin exersarea deprinderilor de aplicatie practică;
- O2- participarea cu interes la activitate.

OBIECTIVE PSIHMOTORII:

- O1- Să adopte o pozitie corecta la masa de lucru, conform indicațiilor primite.

Strategii didactice:

- *Metode și procedee:* Conversația, Explicația, Demonstratia, Exercițiul;
- *Mijloace didactice:* Fotografie suport, Hartie glasată, Elemente din coală gumată, Lipici.

3.SECTORUL “Joc de rol”

Tema: “De-a gospodinele”

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

OBIECTIVE COGNITIVE:

- O1 - Să urmărească cu atenție indicațiile educatoarei;
- O2- Să așeze masa păstrând locul corect al fiecărui obiect de bucătărie;
- O3- Să prepare mâncare utilizând ustensilele de bucătărie;
- O4- Să păstreze curățenia la locul de muncă.

OBIECTIVE AFECTIVE:

- O1- Manifestarea unei atitudini pozitive prin colaborarea cu colegii din echipă;

OBIECTIVE PSIHMOTORII:

- O1- Să mânuiască obiectele, folosindu-le în executarea sarcinilor.

Strategii didactice:

- *Metode și procedee:* conversația; observația; explicația; exercițiul; jocul; lucrul in echipă.
- *Materiale didactice:* materiale demonstrative (imagini gastronomice); materiale distributive-ustensile de bucătărie, echipamente de protecție.

4.ALA II (Program distractiv)

- **Jocul distractiv :** „Caută drumul către mama!” (joc- exercitiu de îndemânare și cooperare) ;

COLECTIVUL DE JOC: 25 copii

LOCUL DE DESFĂȘURARE: sala de sport

DURATA: 20 min.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

OBIECTIVE COGNITIVE:

- Să respecte comanda conducătorului jocului;
- Să-și recunoască mama în fotografie.

OBIECTIVE AFECTIVE:

- Manifestarea interesului pentru joc;
- Participarea cu plăcere la jocul distractiv.

OBIECTIVE PSIHOMOTORII:

- Să participe activ, respectând regulile jocului.
- Să execute pași laterali, mergând pe linia întinsă pe sol;

STRATEGII DIDACTICE:

- Metode și procedee: explicația, demonstrația, exercițiul, jocul.
- Material didactic: imagini suport, funie-labirint.

ELEMENTE DE JOC: surpriza, aplauze.

PREGĂTIREA LOCULUI DE JOC:

Sala de grupă va fi amenajată astfel încât să corespundă din punct de vedere igienic și al securității copiilor.

REGULI DE JOC:

Fiecare copil trebuie să își recunoască mama în imagine. Copiii vor parcurge traseul respectând tipul de mers cu pași laterali și urmărind linia labirintului. Pot participa concomitent, 2 sau 3 copii. Fiecare copil trebuie să termine traseul pentru a intra în posesia fotografiei mamei.

EXPLICAREA ȘI DEMONSTRAREA JOCULUI:

Copiii se așază în semicerc, pe scăunele. Educatoarea alege una-două sau trei fotografii ale mămicilor copiilor și le prezintă. Copiii care își recunosc părintele vor porni pe calea oferită de labirint, mergând cu pași laterali. Dacă sunt mai mulți copii, trebuie să se țină de mână și să parcurgă traseul împreună. Fiecare copil ajuns la capătul drumului va câștiga poza mamei și va fi aplaudat de ceilalți copii. Educatoarea explică regulile jocului, apoi demonstrează alături de un copil, în cadrul jocului de probă, urmând executarea jocului propriu-zis.



La final voi face aprecieri asupra participării lor la joc.

SECVENȚE DIDACTICE	CONȚINUTUL ACTIVITĂȚII	STRATEGII DIDACTICE		EVALUARE (INSTRUMENTE ȘI INDICATORI)
		MIJLOACE, METODE ORGANIZARE	FORME DE	
1. Moment organizatoric	<p>Educatorea asigură condițiile optime necesare desfășurării activității:</p> <ul style="list-style-type: none"> - aerisirea salii de grupă; - pregătirea materialului didactic necesar; - așezarea scaunelor în semicerc. <p>Copiii intră ordonat în sala de grupă și se așează pe covor, în cerc.</p>			
2. Captarea atenției	<p>Copiii vor participa la ÎNTÂLNIREA DE DIMINEAȚĂ: se vor saluta urându-și gânduri bune pentru ziua respectivă, vor completa calendarul naturii, vor împărtăși noutăți.</p> <p>Activitatea de grup: „La mulți ani, Mălina!”.</p> <p>Copiii vor cânta și îi vor oferi colegei câteva surprize pentru ziua ei: fiecare va face o urare și va lipi o inimioară pe posterul oferit în dar.</p>	<p>Expunerea</p> <p>Conversația</p> <p>Jocul exercitiu</p> <p>Problematizarea</p>	<p>Frontal ;</p> <p>Poster;</p>	<p>Interesul pentru activitate;</p> <p><i>Ascultă cu interes explicațiile educatoarei;</i></p> <p><i>Identifică emoțiile și sentimentele;</i></p> <p>Observarea comportamentului nonverbal;</p>
3. Anunțarea temei și a obiectivelor	<p>Copiii se așază pe scaunele, în semicerc.</p> <p>Educatorea va interpreta o ghicitoare muzicală: „Cine vă iubește?/ Cine vă-ndrăgește?/ Zi de zi</p>	<p>Conversația</p> <p>Surpriza</p>	<p>Ghicatori ;</p> <p>Frontal</p>	<p><i>Răspund la</i></p>

	<p>muncește/ pentru a vă crește?/ V-ați dat seama?/ Este.....”.</p> <p>Educatoarea anunță tema activității ce urmează a fi desfășurată: „Astăzi vreau să observăm împreună câteva imagini surpriză, pentru a vedea cât de multe lucruri face mama pentru voi, copiii, pentru că vă iubește!”.</p>	Explicatia		<p><i>ghicitoare;</i></p> <p>Manifestă interes pentru explicații;</p>
4. Predarea optima a continuturilor	<p>CUNOAȘTEREA MEDIULUI:</p> <p>Copiii se așază pe scăunele și sunt invitați să privească spre videoproiector, unde vor vedea imagini (fotografii) reprezentând momente din viața lor personală, acasă sau în plimbare, cu mămica lor. După ce vom analiza primele imagini, vom evidenția prima idee principală: „Mama ne-a dat viață!”. Această idee va fi descoperită pe petala unei flori (metoda LOTUS).</p> <p>Educatoarea anunță: „Copii, vom vedea cât de multe lucruri face mama pentru copilul ei, din iubirea pe care i-o poartă. Iubirea mamei pentru copil crește din ce în ce mai mult, ea este ca o floare care înflorește și devine mai frumoasă, odată cu trecerea timpului”.</p> <p>Fiecare copil va veni în față, va descrie imaginea și va povesti momentul prezentat de fotografia proprie. Pentru diagrama Lotus am pregătit o floare ale cărei petale sunt închise și, pe măsură ce extragem ideile principale, vom</p>	<p>Conversația</p> <p>Observația</p> <p>Explicația</p> <p>Problematizarea</p> <p>Lotus</p> <p>Exercițiul</p> <p>Frontal;</p> <p>Explicația</p> <p>Observarea</p> <p>Analiza-sinteza</p> <p>Exercițiul</p> <p>Problematizarea</p> <p>Povestirea</p>	<p>Videoproiector</p> <p>Fotografii</p> <p>Frontal si individual</p> <p>Coala duplex sub formă de floare</p>	<p>Evaluare orală;</p> <p><i>Raspund la intrebari;</i></p> <p><i>Descriu fotografiile;</i></p> <p>Aprecieri verbale;</p> <p><i>Asculta cu atentie;</i></p> <p><i>Povestesc amintiri personale;</i></p> <p>Aprecierii rezolvării corecte a sarcinilor;</p> <p><i>Recunosc persoanele,</i></p>

	<p>deschide pe rând petalele florii, scoțând în evidență următoarele: „Mama ne-a dat viață! Mama ne iubește! Mama ne dezmiardă! Mama ne îngrijește/ ne protejează! Mama ne răsfată! Mama se joacă cu copilul! Mama ne învață lucruri bune!”</p> <p>Odată cu descrierile fotografiilor, copiii vor descoperi și sentimentele pe care le nutresc pentru mămici.</p>	<p>Descrierea</p> <p>Explicatia</p> <p>Demonstrația</p>	<p>Frontal</p>	<p><i>emotiile</i></p> <p>Aprecierea răspunsurilor date;</p>
<p>5. Asigurarea retenției și a feedback-ului</p>	<p>Joc de interrelaționare: „<i>Zâmbește-i prietenului tău</i>”- prin care copiii sunt încurajați să-și transmită stări sufletești empatice, să relaționeze pozitiv cu ceilalți prin mângâiere, îmbrățișare și zâmbet.</p>	<p>Jocul;</p> <p>Conversația;</p> <p>Explicația;</p> <p>Frontală;</p>		<p><i>Iși transmit stări sufletești prin gesturi specifice;</i></p> <p><i>Participa cu interes la joc;</i></p>
<p>6. Încheierea activității</p>	<p>Educatorea va face aprecieri verbale asupra activității copiilor.</p>		<p>Frontala;</p>	<p>Aprecieri verbale și stimulative;</p>

SECVENȚE DIDACTICE	CONȚINUTUL ACTIVITĂȚII	STRATEGII DIDACTICE		EVALUARE (INSTRUMENTE ȘI <i>INDICATORI</i>)
		MIJLOACE, METODE ORGANIZARE	FORME DE	
1. Moment organizatoric	Se va asigura aerisirea, curățenia și ordinea în sala de grupă. Scăunele vor fi așezate în două semicercuri. Copiii intră în sală și se așază după indicațiile educatoarei. Se va controla poziția acestora pe scăunele.			
2. Captarea atenției prin prezentarea materialului stimul	Educatorea prezintă o surpriză, printr-o scurtă povestire: „Un pitic voinic, pe numele lui Primăvărică, a venit musafir în grupa noastră pentru că v-a văzut prin poiana din pădure când adunați ghiocei. L-am invitat în clasă să audă cât de frumos știți voi să cântați și să vă învețe și el un cântecel frumos.”	Conversatia; Surpriza;	Frontal ; Silueta unui pitic;	Interesul pentru activitate; <i>Ascultă cu interes explicațiile educatoarei;</i>
3. Anunțarea temei și enunțarea obiectivelor	Educatorea anunță copiii că vor repeta cântecul învățat în activitatea anterioară: „E ziua ta, mămico!”, pentru a-l cânta cât mai bine și corect. Apoi, piticul vrea să ne învețe un joc cu cântec, despre florile de primăvară.	Explicația;	Frontal;	<i>Ascultă cu atenție;</i>
4. Exerciții de cultură vocală	. Exerciții muzicale pentru încălzirea vocii: Se atrage atenția asupra adoptării poziției corecte a corpului când cântăm: spatele drept, picioarele sub scăunele, mâinile pe genunchi.	Conversația;	Frontal ; Indicații;	<i>Raspund la ghicitoare;</i> Manifesta interes pentru

	<p><i>Exerciții pentru reglarea respirației și omogenizarea vocii:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>exerciții de respirație:</i> (inspirăm aerul pe nas și expirăm pe gură; mirosim un ghiocel și pe expirație rostim cuvintele: „Ce frumos miroase floarea!”) - <i>exerciții de dicție:</i> (Pe timpul 1 se trage aer în piept, iar pe timpul 2 se spun versurile respective). - <i>exerciții melodice:</i> <p>a) de încălzire a vocii:</p> <ul style="list-style-type: none"> - sunete joase: mor-mor, bum-bum-bum. <p>-sunete înalte: ”Clopoțelul”</p>  <p>Cling, cling, cling, cling, cling,cling.</p> <p>-sunete în nuanțe diferite: clopoțelul sună tare- încet: „Cling, cling, cling, cling”</p> <p>b) scurte fragmente melodice din cântecul ce va fi predat, cu ajutorul silabei „la”:</p> 	Explicatia	Indrumări;	<p>explicații;</p> <p><i>Execută corect exercițiile de incalzire vocala-respiratie, dictie, emisie de sunete inalte, joase.</i></p> <p><i>Ascultă indicațiile educatoarei;</i></p> <p><i>Cântă in cor și pe grupe;</i></p>
<p>5. Reactualizarea cunoștințelor</p>	<p>Executarea cântecului de către educatoare, o singură dată, expresiv, cu o execuție clară, corectă, explicând copiilor că la fel de bine trebuie să cânte și ei.</p> <p>Executarea cântecului împreună cu copiii. Se va atrage atenția copiilor că vor începe să cânte la semnalul educatoarei, după un scurt fragment din 2 măsuri din cântec.</p> <p>Se va repeta cântecul de 2 ori, frontal.</p>	<p>Explicatia Demonstrația Exercițiul</p>	<p>Frontal si pe echipe</p> <p>Evaluare continuă;</p>	<p>Evaluare orală;</p> <p><i>Interpretare corectă și nuanțată;</i> <i>Pronunțarea corectă a cuvintelor;</i> <i>Ascultă cu atenție;</i></p>

	Se vor face scurte aprecieri asupra felului în care au cântat copiii.			Aprecieri verbale;
6. Dirijarea învățării	<p>Educatorea familiarizează copiii cu conținutul jocului: „Intr-o zi frumoasă de primăvară am plecat la pădure și, cum mă plimbam printr-o vale îngustă – adică o vâlcea, am văzut în poiană niște flori mici și albastre, numite viorele. Taare gingașe mai erau! Atunci, a apărut , nu știu de unde, piticul nostru care mi-a povestit cum le-a văzut înflorind! Apoi am petrecut puțin timp împreună și am observat cum vântul le legăna ușor, în adierea lui. Piticul mi-a propus să învățăm un joc cu cânt, numit „În poiana din vâlcele”.</p> <p>Educatorea demonstrează cântecul clar, rar, fără mișcări, spre a fi bine intuit de ei. Dacă este nevoie, se mai repetă încă o dată. Apoi se intonează cântecul împreună cu grupa de copii, de 2 ori, frontal și pe echipe.</p>	<p>Povestirea ;</p> <p>Conversația;</p> <p>Observația;</p> <p>Demonstrația;</p> <p>Explicația ;</p>	<p>Frontal și pe echipe;</p>	<p>Aprecierii răspunsurilor copiilor;</p> <p><i>Ascultă cu atenție;</i></p> <p>Conversația de verificare;</p> <p><i>Cântă respectând linia melodică;</i></p> <p><i>Pronunță corect cuvintele,</i></p>
6. Asigurarea retenției și a transferului	<p>Educatorea fixează împreună cu copiii mișcările sugerate de text: culesul florilor, cum înfloresc ele, cum se leagăna în vânt.</p> <p>Se organizează grupa în cerc, apoi se execută interpretarea cântecului mergând spre dreapta, unul după altul, însoțind textul de mișcare. Se repetă jocul de două ori.</p>	<p>Jocul;</p> <p>Conversația;</p> <p>Explicația;</p> <p>Frontală;</p>	<p>Frontal, în cerc;</p>	<p>Aprecieri verbale și stimulative;</p> <p><i>Participa cu interes la joc;</i></p> <p><i>Respectă mișcările jocului cu cânt;</i></p>

7. Încheierea activității	Educatorea va face aprecieri verbale asupra modului de lucru al copiilor.		Frontala;	Aprecieri verbale;
----------------------------------	---------------------------------------------------------------------------	--	-----------	--------------------

EVENIMENTUL DIDACTIC	CONȚINUTUL ȘTIINȚIFIC	STRATEGII DIDACTICE		EVALUARE	
		Metode si procedee	Material didactic	Instrumente	Indicatori
1.Moment organizatoric	Se asigură condițiile optime necesare desfășurării activității: se aerisește sala de grupă, se așază mobilierul pe centre, se pregătesc pe măsuțe materialele didactice.				Observarea comportamentului inițial;
2.Captarea atenției	Educatorea prezintă materialul- surpriză de la fiecare centru și realizează intuirea acestuia.	Surpriza; Conversația; Explicația;	Materiale demonstrative;		Observarea interesului manifestat pentru activitate;
3.Anunțarea temei și enunțarea obiectivelor	Copiii trebuie să asculte cu atenție indicațiile, să lucreze frumos, să încerce să termine lucrarea, să colaboreze cu colegii de echipă și să păstreze liniștea în timpul lucrului.	Explicația;			Ascultă cu atenție;
4.Dirijarea învățării	La centrul ARTĂ, copiii vor alege drept suport, imaginea cu chipul mamei. Vor alege o siluetă a unei pălării pe care o vor lipi pe planșă. Apoi vor alege diferite elemente decorative cu care vor orna pălăria, prin lipire. La centrul JOC DE ROL, copiii vor aranja vesela pe masă , ținând seama de locul corect al	Explicația; Exercițiul; Jocul;	Materiale distributive- imagini colorate, siluete, ustensile de bucătărie;	Probă acțională, orală; Evaluare	Recunosc imaginea mamei; Lipesc elemente decorative pe pălărie; Finalizează lucrarea; Implicarea în

	<p>fiecărui obiect. Apoi vor găti feluri de mâncare preferate de fiecare dintre ei sau de mămici.</p> <p>La centrul NISIP ȘI APĂ, copiii vor întinde nisipul prin aplatizare, apoi vor presa forme diferite pentru a realiza „fursecuri” pentru mămici, cât mai frumos decorate.</p> <p>Copiii vor trece pe la fiecare centru, îndeplinind sarcinile. Educatoarea va îndruma copiii și îi va ajuta dacă solicită sprijin. Apoi vor imita trimiterea unui pupic către mămici, suflând foarte tare.</p>	<p>Exercițiul;</p> <p>Jocul;</p>		<p>continuă;</p> <p>Indicații, îndrumări;</p> <p>Probă practică;</p>	<p>realizarea sarcinilor;</p> <p>Respectarea locului veselei pe masă;</p> <p>Comunică cu colegii de echipă;</p> <p>Realizează forme din nisip;</p>
5.Obținerea performanței	<p>Jocul distractiv: „Caută drumul către mama” .</p> <p>Copiii, în sala de sport, se așază în semicerc, pe scăunele. Educatoarea alege una-două sau trei fotografii ale mămicilor copiilor și le prezintă. Copiii care își recunosc părintele vor porni pe calea oferită de labirint, mergând cu pași laterali. Dacă sunt mai mulți copii, trebuie să se țină de mână și să parcurgă traseul împreună. Fiecare copil ajuns la capătul drumului va câștiga poza mamei și va primi aplauze. Educatoarea explică regulile jocului, apoi demonstrează alături de un copil, în cadrul jocului de probă, urmând executarea jocului propriu-zis.</p> <p>La final voi face aprecieri asupra participării lor la joc.</p>	<p>Explicația;</p> <p>Demonstrația;</p> <p>Exercițiul;</p> <p>Jocul;</p>	<p>Materiale distributive: fotografia mamei.</p>	<p>Probă acțională;</p> <p>Evaluare continuă;</p>	<p>Ascultă explicațiile;</p> <p>Recunosc imaginile;</p> <p>Merg cu pași laterali;</p> <p>Colaborează cu coechipierul;</p>
6.Asigurarea retenției și a transferului	<p>Fiecare copil va alătura fotografia mamei lângă floarea înflorită, în ghivece de flori, reprezentând frumusețea mamelor asemenea unor flori.</p> <p>Vom fixa prin câteva întrebări conținutul pe care</p>	<p>Expoziția;</p> <p>Conversația;</p>		<p>Probă orală, frontală</p>	<p>Corectitudinea răspunsurilor.</p>

	ni l-am însușit pe parcursul zilei.				
7.Incheierea activității	Educatorea face aprecieri colective și individuale asupra modului in care copiii au participat la activitate și au îndeplinit sarcinile de lucru primite.	Explicația;		Aprecieri verbale.	

MATERIAL BIBLIOGRAFIC:

- „Curriculum pentru învățământul preșcolar”;
- „Aplicarea noului curriculum pentru educație timpurie ”, coordonator Laurenția Culea, Editura Diana;
- “Suport pentru aplicarea noului curriculum pentru învățământul preșcolar”, Georgeta Toma, Daniela Petre, Măruța Ristoiu, Magdalena Anghel, Editura Delta, 2009.
- “Metodica educatiei muzicale in gradinita de copii”,Maria Dolgosev-EDP, Bucuresti,1973
- „Invatamantul prescolar si primar”- editura Arlequin – 1-2/2013
- „Jocuri pentru dezvoltarea inteligentei emoționale la vârsta preșcolară și școlară mica” vol.4 - Silvia Breben- ed. Reprograpi
- „Piramida cunoașterii- repere metodice in aplicarea curriculumului prescolar” -ed. Diamant

Proiect educațional
„ÎMPREUNĂ PE DRUMUL CUNOAȘTERII”

Prof. ed. timpurie Ionel Alina Daniela
Prof. ed. timpurie Druțu Alina Petronela
Grădinița cu PP „Ștefan cel Mare și Sfânt” Dorohoi,
județul Botoșani

„Natura e casa noastră, hai să o păstrăm așa frumoasă!”

ARGUMENT

Copiii mici sunt receptivi și curioși, iar introducerea conceptelor de mediu și sustenabilitate în primii ani de viață va contribui la formarea unor adulți responsabili și conștienți de impactul acțiunilor lor asupra mediului. Prin activități precum reciclarea, utilizarea apei raționale sau grădinaritul, copiii pot învăța valori precum respectul față de natură și economia resurselor care le pot deveni principiile de bază în viață.

Conceptul de educație pentru mediu poate fi integrat în activitățile de zi de zi cu zi atât ale preșcolarilor, cât și ale școlărilor. Proiectele de grup care vizează mediul înconjurător, cultivă nu doar cunoștințe ecologice, ci și abilități sociale importante precum colaborarea, comunicarea și empatia față de ceilalți și față de natură.

Timpul petrecut în natură stimulează aprecierea față de biodiversitate și necesitatea protejării ecosistemelor. Vizitele în natură, plimbările în păduri sau activitățile în grădini oferă oportunități de învățare directă prin implicarea în proiecte comunitare. Copiii sunt încurajați să devină actori ai schimbării, îmbunătățindu-și astfel atitudinea față de mediul înconjurător.

Proiectul pentru mediu și durabilitate „Împreună pe drumul cunoașterii” nu promovează doar cunoștințe ecologice, ci și dezvoltă o mentalitate responsabilă față de planeta noastră, contribuind la formarea unei generații care apreciază și protejează mediul înconjurător.

Implementarea acestui tip de educație este esențială pentru un viitor mai verde și mai sustenabil.

SCOP:

Formarea și dezvoltarea conștiinței ecologice și a comportamentului ecologic la preșcolari și elevi

OBIECTIVE:

- să dezvolte conștientizarea copiilor cu privire la importanța mediului și a reciclării;
- să-i învețe pe copii cum să recicleze corect și să reducă deșeurile;
- să-și formeze o conduită ecologică prin acțiuni concrete de re folosire a deșeurilor colectate.

BENEFICIARI:

- direcți:
 - 22 preșcolari;
 - 20 elevi;
- indirecți: cadre didactice, părinți, comunitatea locală.

PERIOADA DESFĂȘURĂRII: 18-22 noiembrie 2024

METODE ȘI TEHNICI DE LUCRU:

- vizionare videoclip educativ
- discuții libere
- jocuri educative digitale (wordwall)
- activitate pe grupe
- activitate frontală

RESURSE UMANE: preșcolari, elevi, cadre didactice, părinți

BUGETUL PROIECTULUI: resurse proprii (laptop, tablă inteligentă, coli, culori, acuarele, lipici, materiale reciclabile, materiale din natură)

REZULTATE AȘTEPTATE/ANTICIPATE

Preșcolarii și elevii vor învăța noi atitudini legate de reciclare, recondiționare, atitudini care conduc la ideea de respect față de mediu.

CALENDARUL ACTIVITĂȚILOR

Nr. crt.	DENUMIREA ACTIVITĂȚII	CONȚINUT / STRATEGIA DE REALIZARE	LOCUL DESFĂȘURĂRII	PERIOADA
1.	<i>„Împreună pe drumul cunoașterii”</i>	Întocmirea proiectului	Grădinița cu PP “Ștefan cel Mare și Sfânt” Dorohoi Școala Gimnazială “Mihail Kogălniceanu” Dorohoi	4-8.XI.2024
2.	<i>„Copiii, prietenii naturii”</i>	Colectarea materialelor necesare	Parcul Cholet	18.XI.2024
3.	<i>„Împreună pe drumul cunoașterii”</i>	Activitate practică	Grădinița cu PP “Ștefan cel Mare și Sfânt” Dorohoi	22.XI.2024

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII PROPUSE ÎN PROIECT

🌈 Ateliere de învățare:

- Atelierul 1: Materiale reciclabile/materiale din natură
- Atelierul 2: Procesul de reciclare: **Povestea „Aventurile lui Eco”** – o poveste care să introducă personaje care iubesc natura și reciclează
- Atelierul 3: Jocuri educative digitale
- Atelierul 4: Crearea de lucruri utile din materiale reciclate (realizarea de jucării din materialele reciclabile, realizarea de mandale din materiale din natură).

MODALITĂȚI DE EVALUARE:

- analiza produselor copiilor
- expoziție cu lucrările realizate
- diplome
- realizarea unor prezentări PPT cu activitatea desfășurată
- album foto

DISEMINAREA PROIECTULUI

Prezentarea activităților proiectului în cadrul ședințelor cu părinții, pe pagina de Facebook a Grădiniței cu PP „Ștefan cel Mare și Sfânt” Dorohoi, în revistele școlare „GrădiNouă” și „OCTOGON”, mass-media.

BIBLIOGRAFIE:

- Silvia Borțeanu, Viorica Preda, Anca-Camelia Vodiță, *Metoda proiectelor la vârstele timpurii*, ediția a II-a revizuită, editura Miniped, București, 2016;
- Elinor Schulman Kolombus, *Didactică preșcolară*, traducere Magdalena Dumitrana, ediția a III-a, editura V&I Integral, București, 2008;
- Mihaela Păiși Lăzărescu, Liliana Ezechil, *Laborator preșcolar – ghid metodologic*, ediția a V-a revizuită, editura V&I Integral, București, 2015;
- <https://wordwall.net>;
- didactic.ro;
- gradi.decorartistic.ro

INOVAȚIA DIGITALĂ ÎN ORELE DE MATEMATICĂ

Prof.înv.primar IONESCU ANGELICA

Scoala Gimnazială Nicolae Titulescu Călărași

CLASA: I

DISCIPLINA: Matematică și explorarea mediului

ARIA CURRICULARĂ: Matematică și științe

UNITATEA DE ÎNVĂȚARE: „Bogăția toamnei”

TIPUL LECȚIEI: consolidare

SUBIECTUL LECȚIEI: Părțile unei plante și rolul lor. Adunarea în centrul 0-10

DISCIPLINE IMPLICATE ÎN LECȚIE: Matematică și explorarea mediului

Comunicare în limba română

Arte vizuale și abilități practice

COMPETENȚE SPECIFICE:

Matematică și explorarea mediului:

1.4. Efectuarea de adunări și scăderi, mental și în scris, în centrul 0-10, recurgând frecvent la numărare

1.6. Utilizarea unor denumiri și simboluri matematice (termen, sumă, total, =, +) în rezolvarea și compunerea de probleme

3.1. Rezolvarea de probleme prin observarea unor regularități din mediul apropiat

3.2. Manifestarea grijii pentru comportarea corectă în relație cu mediul natural

4.2. Identificarea unor consecințe ale unor acțiuni, fenomene, procese simple

Comunicare în limba română

1.1 Identificarea semnificației unui mesaj oral, pe teme accesibile, rostit cu claritate;

3.1 Citirea unor cuvinte și propoziții scurte, scrise cu litere de tipar sau de mână;

Arte vizuale și abilități practice

2.6 Participarea la activități integrate adaptate nivelului de vârstă, în care se asociază elemente de exprimare vizuală, muzicală, verbală, kinestezică

SCOPUL LECȚIEI:

Consolidarea cunoștințelor despre alcătuirea plantelor și influența factorilor de mediu asupra dezvoltării acestora;

Consolidarea algoritmilor de calcul matematic învățați (adunarea numerelor din centrul 0-10) și utilizarea lor în contexte noi; dezvoltarea gândirii logico-matematice.

OBIECTIVE OPERATIONALE:

O.1 să precizeze din ce este alcătuită o plantă, explicând rolul fiecărei părți componente;

O.2 să evidențieze condițiile necesare creșterii unei plante, menționând cum influențează factorii de mediu dezvoltarea plantelor

O.3 să efectueze corect, oral și în scris, adunări cu numere naturale în centrul 0 - 10;

O.4 să opereze cu terminologia matematică, specifică operațiilor de adunare;


O.5 să verbalizeze operațiile efectuate, motivând alegerile făcute în rezolvarea exercițiilor și problemelor;



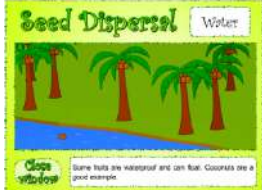
O.6 să rezolve, să compună probleme;

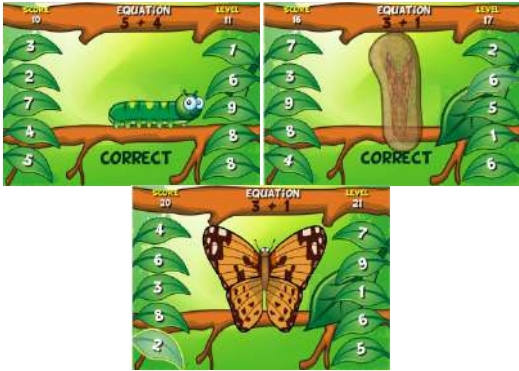
RESURSE :

Resurse materiale: laptop, videoproiector, conexiune la internet, aplicații bazate pe web
http://www.harcourtschool.com/activity/science_up_close/213/deploy/interface.swf,

<http://www2.bgfl.org/bgfl2/custom/resources ftp/client ftp/ks2/science/plants pt2/index.htm>,
 jetoane cu părțile unei plante, fișe de lucru, decupaje cu diferite părți componente ale unei plante
Resurse procedurale: conversația, explicația, jocul didactic
 (<http://mrnussbaum.com/mathemorphosis/game.swf>), exercițiul, observația, problematizarea
Forme de organizare: frontal, în echipe, individual.
Forme și tehnici de evaluare: observarea sistematică a comportamentului elevilor, autoevaluare, aprecieri

Momentele lecției	Comp. spec.	Ob. op.	Desfășurarea lecției	Strategii didactice
Moment organizatoric Captarea atenției			<p>Se pregătesc materialele necesare desfășurării lecției. Stabilesc liniștea și ordinea în clasă.</p> <p>Cu o zi înainte am adus 3 crizanteme albe pe care le-am introdus în borcane cu apă de diferite culori: incoloră, roșie și albastră. Pentru captarea atenției voi aduce aceste flori în fața elevilor și vom observa și analiza transformările produse:</p> <ul style="list-style-type: none"> - De ce și-au schimbat florile culoarea? - Ce rol a avut tulpina? - Ce alt rol mai are tulpina unei plante? 	Frontal
Anunțarea subiectului și a obiectivelor Actualizarea cunoștințelor	MEM 4.2	O1	<p>Anunț subiectul și obiectivele lecției, formulându-le pe înțelesul lor.</p>	Explicația Demonstrația
Dirijarea învățării	MEM 3.2	O1	<p>📄 Pentru a-și aminti din alcătuirea unei plante, voi utiliza o aplicație bazată pe web http://www.harcourtschool.com/activity/science_up_close/213/deploy/interface.swf, în care elevii vor numi elementele indicate (rădăcină, tulpină, frunze, flori, fructe, semințe) și vor preciza care este rolul fiecărei componente. Animația îi ajută să înțeleagă cum circulă apa cu substanțele minerale prin plantă și cum apare fructul din floare, în urma polenizării.</p>	Frontal Internet (web)
Realizarea retenției și transferului	CLR 1.1	O3		Aplicație interactivă Frontal
		O1		
		O5		

<p>Realizarea feed-back-ului</p> <p>Obținerea performanței Aprecieri finale</p>	<p>AV/AP 2.6</p> <p>CLR 1.1</p> <p>MEM 1.6</p> <p>CLR 3.1</p> <p>MEM 1.4</p> <p>CLR 3.1</p>	<p>O4</p> <p>O6</p>  <ul style="list-style-type: none"> - Cum se înmulțesc plantele? - Cum se înmulțesc plantele fără ajutorul omului? <p>(Voi prezenta copiilor o aplicație care ilustrează câteva situații în care semințele ajung în sol, fără intervenția omului: duse de vânt, de ape, de păsări, prin explozia fructului, prin cădere și rotogolire etc.)</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>Pentru a crește, plantele au nevoie de anumite condiții favorabile. Elevii identifică factorii de mediu (sol, apă, lumină și căldură, aer) realizând un colaj pe care vor lipi doar factorii care favorizează dezvoltarea plantei.</p> <p>✚ Pe fișa de lucru obținută vor numerota părțile componente, în ordinea apariției lor în ciclul de dezvoltare a plantei (1 rădăcina, 2 tulpina, 3 frunza, 4 floarea, 5 fructul, 6 sămânța) și factorii de mediu identificați în exercițiul anterior (7 solul, 8 aerul, 9 apa, 10 soarele).</p> <p>Elevii vor scrie apoi câte o adunare a cărui rezultat să fie fiecare dintre numerele notate. La tablă vom colecta toate adunările potrivite fiecărui număr convenit. (ex. $2=0+2$, $2=1+1$, $2=2+0$</p> <ul style="list-style-type: none"> - De ce avem nevoie de plante? - Ce putem face pentru a păstra natura curată? <p>✚ Pentru că am realizat primele calcule matematice, vom repeta terminologia matematică privind adunarea (termeni, sumă, operație).</p> <p>✚ Apoi le voi propune un joc matematic interactiv, în care fiecare rezultat corect hrănește o</p>	<p>Independent În perechi Exercițiul</p> <p>Problematizarea În perechi</p> <p>Planșă/Frontal</p> <p>Conversație euristică</p> <p>Joc didactic Pe echipe</p> <p>Frontal</p>
-------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	MEM 3.1	<p>larvă care la sfârșitul jocului se transformă în fluture (http://mrnussbaum.com/mathemorphosis/game.swf). Aplicația cuprinde adunări în centrul 0-10. Vor juca pe echipe, fete/băieți, fiecare elev contribuind cu cel puțin un rezultat.</p>  <p>✚ Pentru exersarea individuală a adunării vor primi spre lucru o fișă de muncă independentă (anexa 1), în care vor completa piramidele cu suma numerelor de la bază.</p> <p>Verificăm în fața clasei, unde am pregătit o planșă similară fișei. Se va completa pe rând planșa și fiecare își va corecta greșelile din piramidele proprii.</p> <p>✚ Prezint copiilor câteva variante de probleme ilustrate. Cel care va veni în fața clasei va extrage o imagine și va alcătui oral o problemă pe baza acesteia. Colegii o vor rezolva. Ceilalți vor putea compune și alte probleme, pe baza aceleiași imagini. Vor compune probleme diverse care se rezolvă prin adunare.</p> <p>✚ Voi aprecia activitatea generală a clasei urmărind obiectivele propuse și voi acorda calificative elevilor care au fost activi și au lucrat corect pe parcursul orei.</p>	<p>Independent Fișă de lucru Exercițiul</p> <p>Planșă/ frontal</p> <p>Problematizarea Exercițiul Explicația</p>
--	------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

BIBLIOGRAFIE :

Programa școlară pentru disciplina Matematică și explorarea mediului, aprobată prin Ordin al Ministrului Nr. 3418/2013
 Iliana Dumitrescu, Nicoleta Ciobanu, Alina Carmen Birta, *Caiet de lucru, Clasa I*, Editura CD PRESS, București, 2014
 Aplicații de pe site-ul <http://interactivesites.weebly.com/>
http://www.harcourtschool.com/activity/science_up_close/213/deploy/interface.swf,
http://www2.bgfl.org/bgfl2/custom/resourcesftp/clientftp/ks2/science/plants_pt2/index.htm,

joc <http://mrnussbaum.com/mathemorphosis/game.swf>, www.worksheetfun.com

Exemple de bună practică privind integrarea elementelor digitale în învățarea cititului la clasa pregătitoare

Prof.înv.primar IONESCU ANGELICA
Școala Gimnazială Nicolae Titulescu Călărași

SUNETUL ȘI LITERELE "S", "s"

Elemente de construcția comunicării: formulare de enunțuri scurte; sunete, litere mari și mici de tipar

Tipul lecției – consolidare

Scopul lecției - consolidarea și dezvoltarea competențelor de comunicare corectă în diferite contexte, cu accent pe sunetul/ litera S

COMPETENȚE GENERALE

1. Receptarea de mesaje orale în contexte de comunicare cunoscute
2. Exprimarea de mesaje orale în diverse situații de comunicare

COMPETENȚE SPECIFICE

- 1.1 Sesizarea semnificației globale a unui mesaj scurt, pe teme familiale, rostit clar și rar
- 1.2 Recunoașterea unor detalii dintr-un mesaj scurt, rostit clar și rar
- 1.3 Identificarea cuvintelor din enunțuri scurte, rostite clar și rar
- 1.4 Identificarea silabelor și a sunetului inițial și final în cuvinte clar articulate
- 2.1. Pronunțarea clară a sunetelor și a cuvintelor în enunțuri simple
- 2.4. Exprimarea propriilor idei în contexte cunoscute, manifestând interes pentru comunicare

OBIECTIVE OPERAȚIONALE

Cognitive

- O1 Să identifice cuvinte care conțin sunetul și litera S pe baza cunoștințelor însușite anterior;
- O2 Să despartă cuvintele în silabe, ținând seama de explicațiile și cunoștințele însușite anterior;
- O3 Să sesizeze poziția sunetului S în cuvintele date, după despărțirea corectă în silabe;
- O4 Să ordoneze cuvintele date, formând propoziții cu înțeles;
- O5 Cu ajutorul unor cuvinte care-l conțin pe "S", să formuleze propoziții simple, alcătuite din 3-5 cuvinte ;

Psiho-motorii

- O1 Să-și coordoneze mișcările pentru a scrie corect literele și semnele grafice
- O2 Să-și dirijeze efortul motor către centrul de interes sugerat de învățător

Afective

- O1 Să manifeste interes pentru înțelegerea și aplicarea cunoștințelor învățate

METODE/PROCEDEE: jocul didactic, exercițiul, citirea în lanț, conversația, observația, problematizarea, munca independentă

MATERIALE DIDACTICE: tăbliță cu liniatură tip 2, caiete de lucru (Ed.EDU), tablă smart, resurse deschise, fișă de lucru, jetoane, cifre

https://www.youtube.com/watch?v=pw4IJ0bXz_M

-suportul digital al caietelor speciale de la Editura EDU – Fișe interactive

(<https://edituraedu.ro/index.php?page=product&ID=205>)

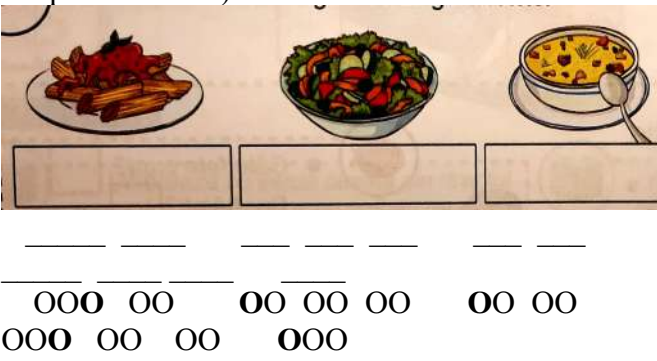
- O călătorie distractivă în clasa pregătitoare, Ed.EDU

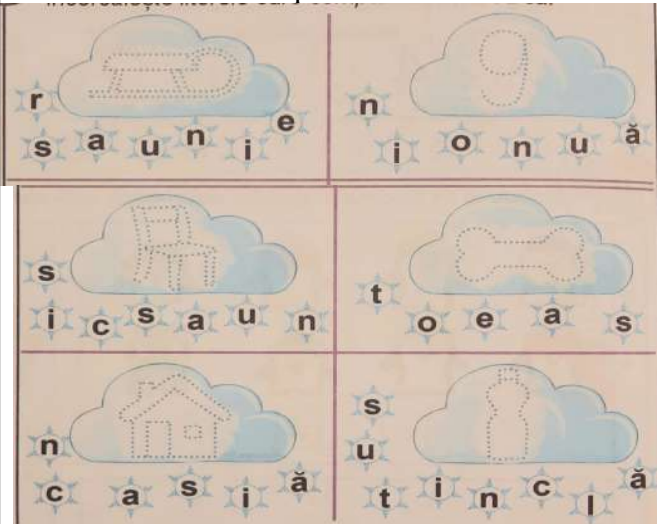
(<https://edituraedu.ro/index.php?page=product&ID=91&srsId=AfmBOorEkFQsc7uE-xOwU9NjjcU8rCGgtUMdyR8hPq74Yi30yJtED199>)

Găsește cuvintele - <https://wordwall.net/ro/resource/8274743/gaseste-cuvintele>

FORME DE ORGANIZARE: frontal, în echipă, individual

FORME ȘI TEHNICI DE EVALUARE – observarea sistematică a comportamentului elevilor, aprecieri verbale, evaluarea reciprocă

Etapela lecției	Desfășurarea lecției	Strategii			Evaluare
		Metode și procedee	Resurse materiale	Forme de organizare	
1. <i>Moment organizatoric</i>	Asigurarea condițiilor necesare bunei desfășurări a activității. Pregătirea materialelor necesare desfășurării în bune condiții a lecției.	Conversația		Activitate frontală	Observarea Sistematică
2. <i>Captarea atenției</i>	Voi arăta câteva imagini din ”Povestea literei S”, iar elevii vor recunoaște momentele alese, personajele și vor spune cuvinte din poveste, care conțin sunetul s. https://www.youtube.com/watch?v=pw4IJ0bXz_M	Conversația dirijată	Imagini	Frontal	Observarea Sistematică
3. <i>Anunțarea subiectului și a obiectivelor</i>	Voi anunța subiectul și câteva obiective, pe înțelesul copiilor (vor recunoaște sunetul S în cuvinte și vor preciza locul acestuia, vor despărți cuvinte în silabe notând locul sunetului, vor alcătui propoziții).	Explicația			
4. <i>Dirijarea învățării</i>	<p>Pentru a fi atractive, sarcinile didactice vor fi prezentate și pe tabla smart, iar elevii vor ieși pe rând pentru rezolvare. Fiecare își va completa propriul caiet de lucru (Caietul de creație nr.2, Ed.EDU). https://edituraedu.ro/index.php?page=product&ID=91&srsId=AfmBOorEkFQsc7uE-xOwU9NjicU8rCGgtUMdyR8hPq74Yi30yJtED199</p> <p>1. Vor despărți în silabe cuvintele sugerate de imagini și vor realiza schema grafică a fiecăruia (liniute pentru silabe și cerculețe pentru sunete)</p>  <p>2. Vor completa litera S și vor descoperi</p>	Exercițiul	Caietul de creație EDU	Frontal Individual	Observarea Sistematică
		Problematizarea Conversația euristica	Caietul de creație EDU	Individual	Aprecieri verbale

	<p>cuvintele. Vor alcătui câte o propoziție cu fiecare dintre acestea.</p> <p>_ A - N I - E _ I - M O - N A CA - _ Ă _ U - R O R I</p> <p>3. JOC - -“Bateți din palme!”- învățătorul spune cuvinte, iar elevii bat din palme când aud cuvinte care-l conțin pe S (ex.: soc, pahar, zahăr, sare, Cosmin, Simona, Sorin, cos, coș etc.)</p> <p>4. Voi propune apoi copiilor să găsească cuvinte cu silabe date. Vor lucra în echipe, vor descoperi cuvinte pe jetoane și le vor citi. https://wordwall.net/ro/resource/8274743/gaseste-cuvintele</p> <p>5. Elevii vor descoperi imaginea ascunsă în fiecare nor, apoi vor alege și vor colora literele care alcătuiesc respectivul cuvânt.</p> 	Jocul didactic	Jetoane cu cuvintele	Frontal	Observarea Sistematică
		Problematizarea	Jetoane cu silabe	Frontal	Observarea Sistematică
		Jocul didactic	Caie-tul de crea-ție EDU	Indivi-dual	
5. Obținerea performanței	<p>JOC – ”Găsește propoziția”</p> <p>Elevii vor citi cuvintele date, le vor decupa și le vor așeza în ordine, pentru a avea înțeles. Sanie, Simona, are, o (Simona are o sanie.) sora, Ea, este, mea (Ea este sora mea.) Acolo, Sorin, este, lui, casa (Acolo este casa lui Sorin.)</p> <p>Evaluarea se va face pe hppt/wordwall.net.</p>	Jocul didactic	Jetoane	Pe echipe	Observarea sistematică
6. Aprecieri finale	<p>Dacă timpul permite, vor colora imagini a căror denumire conține sunetul S.</p> <p>Voi face aprecieri finale asupra tuturor, evidențiindu-i pe cei mai activi.</p>			Frontal	Aprecieri verbale

BIBLIOGRAFIE:

Programa școlară pentru clasa pregătitoare, aprobată prin O.M. nr. 3656/29.03.2012

Setul de caiete de lucru de la Editura EDU Tg. Mureș, 2024

Preda V.,Pletea M.,Grama F.,Cocoș A.,Oprea D.,Călin M.-.,Ghid pentru proiecte tematice”
,Editura Humanitas Educațional, București , 2005

Silvia Nuță, Metodica predării limbii romane, București, Editura Aramis

Name

Teacher: Violeta-Elena Ionescu, „Ion Creangă” School –Brăila

Checking vocabulary unit 2 and studied tenses (Present Simple, Present Continuous, Going –to Future)

Turn into English the sentences in the boxes:

<i>Present Simple</i>	<i>Present Continuous</i>	<i>Going –to Future</i>
<i>Eg. I drink a glass of apple juice every afternoon.</i>	<i>Eg. I am drinking a cup of capuccino right now .</i>	<i>Eg. I am going to drink some orange juice next break .</i>
<i>Nu beau ceai în fiecare dimineață .</i>	<i>Nu beau apă în acest moment .</i>	<i>Nu o să beau suc de pere peste câteva minute .</i>
<i>- Joacă el volei în fiecare oră de sport ?</i>	<i>- Joacă ea volei în curte acum ?</i>	<i>- O să se joace el cu prietenii în parc mai târziu ?</i>
<i>Mama face supă de roșii în fiecare vineri .</i>	<i>Eu nu fac greșeli în test acum .</i>	<i>- O să facă bunica o plăcintă cu mere mai târziu ?</i>
<i>What 's the right place for the sentences below ? Where do they fit ?</i>		<i>-</i>

--	--	--

Ben , Lucy and Grandpa aren' t having soup at the moment . ?

At the weekend , I usually have breakfast at 11 . ?

We aren 't going to get low marks /grades this week . ?

2 points granted Good luck !

20 minutes

Suggested answers :

I don't drink tea every morning . I am not drinking water . I 'm not going to drink some pear juice in a few minutes .

"Does he play volleyball every P.E. class ? " " Is she playing volleyball in the schoolyard now ? "

" Is he going to play with his friends in the park later ?"

Mom makes tomato soup every Friday . I 'm not making any mistakes in the test now .

" Is grandma going to make an apple pie later ? "

Sentence 1 – column 2 , sentence 2 – column 1, sentence 3 – column 3



PROIECT DIDACTIC



DATA:

UNITATEA DE ÎNVĂȚĂMÂNT: Liceul Teoretic Miron Costin Pașcani

CLASA: a II-a C

PROPUNĂTOR: prof. Geanina Isticioaia

DISCIPLINA: Dezvoltare personala

UNITATEA TEMATICĂ: O lume minunată

FORMA DE REALIZARE: activitate integrată

SUBIECTUL LECȚIEI: Respectul. Prietenia și conflictele

TIPUL LECȚIEI: Lecție de formare a priceperilor și deprinderilor, formare de abilități și atitudini

SCOPUL LECȚIEI: Stimularea copiilor pe direcția unei exprimări emoționale deschise, autentice, spontane

COMPETENȚE GENERALE:

1. Manifestarea interesului pentru autocunoaștere și a atitudinii pozitive față de sine și față de ceilalți
2. Exprimarea adecvată a emoțiilor în interacțiunea cu copii și adulți cunoscuți
3. Utilizarea abilităților și a atitudinilor specifice învățării în context școlar

COMPETENȚE SPECIFICE:

Dezvoltare personala

- 1.1. Stabilirea unor asemănări și deosebiri între sine și ceilalți, după criterii simple
- 2.1. Exprimarea emoțiilor de bază în situații variate
- 2.2. Utilizarea unor elemente de ascultare activă
- 2.3. Explorarea abilităților de relaționare cu ceilalți

Comunicare în limba română

- 1.2. Identificarea unor informații variate dintr-un mesaj rostit cu claritate;
- 1.3. Participarea cu interes la dialoguri simple, în diferite contexte de comunicare;
- 2.2. Transmiterea unor informații prin intermediul mesajelor simple;
- 2.3. Participarea cu interes la dialoguri simple, în diferite contexte de comunicare;
- 2.4. Exprimarea propriilor idei referitoare la contexte familiare, manifestând interes și încredere în sine;
- 3.2. Identificarea semnificației unui scurt text care prezintă întâmplări, fenomene, evenimente familiare;

Arte vizuale și abilități practice

- 2.2. Exprimarea ideilor și trăirilor personale prin utilizarea punctului, liniei, culorii și formei.
- 2.6. Participarea la activități integrate adaptate nivelului de vârstă, în care se asociază elemente de exprimare vizuală, muzicală, verbală, kinestezică.

Muzică și mișcare:

- 2.1. Cântarea individuală sau în grup, asociind mișcarea sugerată de text și de ritm;
- 3.2. Executarea unui dans cu mișcare repetată, pe un cântec simplu sau pe audiție;

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

- O1- Să explice înțelesul cuvântului „respect” și „bullyng”;
- O2-Să definească noțiunea de respect, politețe și bullyng.
- O3-Să identifice comportamente pozitive în diferite situații.
- O4- Să identifice persoanele și simbolurile față de care trebuie să manifeste respect;
- O5- Să identifice formele de manifestare a respectului față de celelalte persoane și față de ei înșiși;
- O6-Să formuleze întrebări și răspunsuri corecte, legate de conținutul lecției de astăzi.
- O7- Să utilizeze corect formule de politețe în diverse situații.
- O8.-Să manifeste atitudine corectă și degajată în comunicarea orală.
- O9.-Să participe activ la realizarea sarcinilor propuse.
- O10- Să adopte o atitudine pozitivă (respect, acceptare) față de semenii;
- O11 - Să exprime trăiri personale prin intermediul dansului;

STRATEGIA DIDACTICĂ:

1. Metode și procedee: conversația, explicația, observația, problematizarea, exercițiul, jocul de rol, jocul didactic (metode didactice), brainstormingul, ciorchinele .

2. Forme de organizare: activitate frontală, activitate individuală, activitate în colectiv

3. Resurse materiale: manualul, videoproiector, fișe de lucru, lipici, coli A4, marker,

4. Resurse temporale: 45 minute

5. Resurse umane: 27 elevi

6. Forme și tehnici de evaluare: observarea sistematică a comportamentului elevilor, aprecieri verbale.

BIBLIOGRAFIE:

1. Programa școlară pentru disciplina Dezvoltare personală (clasa pregătitoare, clasa I și clasa a II-a), aprobată prin ordinul ministrului

Nr. 3418/19.03.2013; 2. Breben, Silvia, Jocuri pentru dezvoltarea inteligenței emoționale la vârsta preșcolară și școlară mică, Ed. Reprograph, Craiova, 2010

Nr. crt.	Secvențele instruirii	Ob. Op.	Conținutul informațional și demersul didactic		Elemente de strategie didactică			Evaluare
			Activitatea învățătorului	Activitatea elevilor	Metode și procedee	Material didactic	Forme de organizare	
1.	Moment organizatoric 1'		Se creează condițiile optime pentru buna desfășurare a activității propuse (spațiu educațional, materiale didactice, climat psihoafectiv). Se realizează salutul și prezența elevilor. Buna dimineata elevi politiciosi! Propun elevilor jocul „ Microfonul magic”	Isi pregatesc cele necesare lectiei. Elevii sunt atenti la explicatii si executa jocul.Fiecare elev primeste ghemul de lana , saluta si precizeaza calitatea prin care el se remarca. Ex.Buna dimineata! Eu sunt o persoană deosebită, deoarece... Fiecare elev va lua pe rand microfonul si spune:ex. Sunt si sunt deosebita pentru ca.....	conversația expunerea jocul didactic	Manualul microfonul fise	activitate frontală	observarea sistematică a comporta- mentului
3.	Captarea atenției 4'	O5 O3	Citesc elevilor poezia : Dimineța când eu plec, Iată-n ușă mă opresc, Și salut, cald, cu plăcere: V-am pupat! La revedere! Dar la prânz mă-ntorc acasă, Mulțumită, bucuroasă! Și-o salut frumos pe buna: Buni-am venit! Sărut-mâna! Ziua iar s-a isprăvit! De la joacă am venit; Soarele coboară "scara", Și salut cu: Bună seara!	Asculta cu atentie si receptioneaza mesajul poeziei. Raspund intrebarilor adresate. Raspund intrebarilor adresate.	conversația	manuale	activitate individuală	verificarea temei pentru acasă

		O8	Adresez intrebari in legatura cu textul poeziei. Pe cine saluta copilul din poezie? Când salută ea?(...dimineața, la prânz și seara.) Cum este copilul în acest caz? Când vrem să dăm dovadă de respect folosim anumite cuvinte magice.					
		O5	Ce cuvinte magice cunoasteti?	Bună ziua! Salut! Vă rog frumos! Te rog frumos! Mă scuzați! Scuză-mă! Vă mulțumesc! Îți mulțumesc!				
4.	Anunțarea temei și a obiectivelor 1'	O10	Astăzi vom avea ca temă „Respectul .Prietenia si conflictele”. Vom desfășura diverse aplicații la această temă. Dacă sunteți atenți la sfârșitul orei veți ști ce anume se cuvine să respectați în viață și modalitățile prin care o puteți face . Scriu titlul lectiei la table.	Sunt atenti si receptioneaza titlul lectiei.	exercițiul conversația euristică	Tabla creta	activitate frontală	observarea sistematică a comportamentului aprecieri verbale
		O11						

		O3	Care sunt bunele maniere de acasa?	<p>Elevii raspund.</p> <ul style="list-style-type: none"> -salutam cand plec de acasa. -ne imbratisez parintii si membrii familiei; -ajutam parintii la treburile gospodariei; -respectam orele de odihna a membrilor familiei; -respectam bunicii si le ascultam cu atentie sfaturile; -salutam vecinii cand ii intalnim; -ne amintim cand este ziua de nastere a cuiva si –i uram „La multi ani!”, oferindu-le mici atentii confectionate de noi. 	exercitiul		activitate individuală	aprecieri verbale observarea sistematică a comportamentului
		O4	<p>Elevii sunt invitati sa urmareasca cantecul la videoproiector si sa fie atenti la versuri pentru ca ele ne transmit un mesaj.</p> <p>Se poarta o discutie pe baza celor urmarite.</p> <p>De ce se lovesc oamenii in viata zi de zi?</p> <p>Ce doboara necazurile din oameni?</p> <p>Cum se trece mai usor peste necazuri?</p> <p>Cum le multumim prietenilor pentru sustinerea si ajutorul</p>	<p>Urmaresc si asculata cu atentie versurile cantecului.</p> <p>Necazuri.</p> <p>Curajul din noi.</p> <p>Cand ai sustinerea prietenilor.</p> <p>Prin pretuirea si respectul nostru.</p>	<p>explicatia conversația euristica</p> <p>exercitiul</p> <p>problematizarea</p>	Fisa de lucru videoproiector	activitate frontală	aprecieri verbale observarea sistematică

		O6	<p>lor?</p> <p>Ce ne invita copiii din videoclip sa facem ?</p> <p>Cum putem schimba lumea?</p> <p>Ce este important sa daruim celor din jurul nostru?</p> <p>Cum isi arata copiii dragostea fata de cei din jur?</p> <p>Ati simtit ca sunteti jicniti, intimidati, insultati sau denegrati de colegii vostri?</p> <p>Care au fost cauzele?</p> <p>Cum procedam?</p> <p>Cui ne adresam?</p> <p>Ce trebuie sa stim?</p>	<p>Sa oferim dragoste celor din jurul nostru si sa fim cei mai buni prietenei.</p> <p>Pas cu pas prin exemplu personal.</p> <p>Zambete, ajutor.</p> <p>Luand ambalajul aruncat pe jos, ajutand-o pe doamna sa duca sacosele, oferind locul in autobuz. Prin respect si bune maniere.</p> <p>Inserarea regulilor impotriva fenomenului de bullying in „regulile clasei .</p> <p>Identificarea potentialelor victime si a potentialilor agresori, precum si a cauzelor fenomenului de bullying. Verbul „to bully înseamnă: a intimida, a speria, a domina, printre altele. „Bully” este o persoană care își folosește puterea și tăria sa pentru a speria sau răni persoanele mai slabe.</p> <p>Sa dezvoltam relatii de empatiei si sa stabilim relatii de grup eficiente si sanatoase.</p> <p>Sa utilizam deprindere de cereri de ajutor, prevenire si interventie pentru a gestiona bullying-ul.</p>	<p>explicația</p> <p>conversația euristică</p> <p>exercițiul</p> <p>problematizarea</p> <p>explicația</p>	<p>activitate individuală</p> <p>activitate frontală</p> <p>activitate frontală</p> <p>activitate individuală</p>	<p>a comportamentului</p> <p>aprecieri verbale</p> <p>observarea sistematică a comportamentului</p>
--	--	----	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------

	Obținerea performanței 10'	O7 O9	Vor rezolva exercitiile de pe fisa de lucru.(anexa 1) Propun corectarea fisei. Propun spre rezolvare exercitiul la videoproiector.	Rezolva in perechi exercitiul propus de pe fisa.	explicația exercițiul	fișă de lucru stilou videoproiector	activitate in perechi	observarea sistematică a comportamentului
6.	Conexiunea inversă 1'	O10	Elevii primesc o imagine cu o palma , pe fiecare deget al palmei vor scrie cate un cuvânt magic.Cand au terminat citesc ce-au scris pe palma dupa care – vor lipi pe polyester pentru a obtine floarea politetii.	Elevii rezolva sarcina de lucru si realizeaza floarea politetii.	conversația expunerea jocul didactic		activitate frontală	observarea sistematică a comportamentului
8.	Încheierea lecției 1'		Face aprecieri asupra activitatii elevilor.		Conversația explicatia			Aprecieri verbale

Fisa de lucru

1 Completeaza enunțurile folosind cuvintele aflate in paranteză:

Sunt calm atunci când.....

Sunt furios atunci când.....

Imi place să fiu respectuos pentru că.....

Mă interesează să învăț despre bunele maniere in familie ,la....., la
.....,

pe....., in

Prietenia mă face să mă simt....., conflictele mă face să mă simt
.....

(mă odihnesc, e gălăgie , școală, trist, parc, joacă, fericit, vreau să fiu respectat, stradă).

Fisa de lucru

1 Completeaza enunțurile folosind cuvintele aflate in paranteză:

Sunt calm atunci când.....

Sunt furios atunci când.....

Imi place să fiu respectuos pentru că.....



Mă interesează să învăț despre bunele maniere in familie ,la....., la
a.....,

pe....., in



Prietenia mă face să mă simt....., conflictele mă face să mă simt
.....



(mă odihnesc, e gălăgie , școală, trist, parc, joacă, fericit, vreau să fiu respectat, stradă).

GRAFICUL ACTIVITĂȚILOR EXTRACURRICULARE
Clasa a II-a c

Nr. crt.	Denumirea activității	Obiective	Mijloc de realizare	Locația	Data
1	Ziua internațională a Inimii 	-să vizioneze videoclipuri educaționale care reliefează importnța aceste zile; -să adopte un stil de viață sănătos prin alimentație; -să adopte un stil de viață sănătos prin sport; -să realizeze propriul program al unui regim de viață sănătos; orar pe o zi „Sunt sănătos!” -să recunoască obiceiuri sănătoase.	-vizionare clip educațional expus prin videoprojector; -fișă pentru programul propriu al unei zile „sănătoase” „Men sana in corpore sano”	Sala de clasă	Septembrie 2023
2.	Ziua internațională a muzicii 	-să cunoască o gamă largă de instrumente muzicale; -să recunoască o varietate de stiluri muzicale; -să aprecieze muzica ca făcând parte din viața noastră; -să conștientizeze efectele terapeutice ale muzicii de calitate;	-participare la vizionarea unui filmuleț educativ despre muzica din toate timpurile; -conversație despre istoria muzicii; -mișcare pe diferite stiluri de muzică; -empatizare și efecte benefice ale muzicii.	Sala de clasă Sala de sport	Octombrie 2023
3.	Vizionare piesă de teatru	-să exerseze un comportament adecvat în calitate de pieton – Reguli de circulație -să respecte reguli de comportament în sala de spectacol	-participarea, în calitate de spectator, la piesa de teatru	Sala de teatru Imaginario-	Octombrie

		<ul style="list-style-type: none"> -să vizioneze și să înțeleagă tema piesei jucate de actori -să empatizeze cu anumite personaje -dezvoltarea gustului pentru frumos, pentru artă -antrenarea abilităților observaționale 	-conversație euristică cu elevii despre piesa de teatru	Ploiești	2023
4.	<p>Ziua internațională a drepturilor copiilor</p> 	<ul style="list-style-type: none"> -să vizioneze videoclipuri care evidențiază importanța drepturilor copiilor; -să cunoască aceste drepturi, dar și obligațiile copiilor; -să respecte aproapele din acest punct de vedere; - să-și dezvolte empatia. 	<ul style="list-style-type: none"> - activitate integrată; -fișă de lucru – desen reprezentativ; - empatizare și discuții libere. 	Sala de clasă Sala de sport din incinta școlii	Noiembrie 2023
5.	<p>Moș Crăciun e aici!</p> 	<ul style="list-style-type: none"> -să interpreteze colinde; -să pună în scenă datinile și obiceiurile strămoșești; -să pregătească daruri pentru copiii defavorizați; -să manifeste solidaritate cu copiii defavorizați; 	<ul style="list-style-type: none"> -serbare de Crăciun; -activitate caritabilă pentru copii cu posibilități reduse. 	Sala de clasă	Decembrie 2023
6.	<p>Cinstim Ziua Culturii Naționale</p> 	<ul style="list-style-type: none"> -familiarizarea elevilor cu diferite tipuri de cărți; -formarea gustului pentru lectură; -cunoașterea bibliotecii ca un centru de documentare; -citirea unor fragmente adaptate vârstei din opera lui M. Eminescu și I. Creangă -realizarea unor desene care să ilustreze importanța cărților; 	Vizită la biblioteca școlii Expoziție de desene la biblioteca școlii	Biblioteca școlii	Ianuarie 2024
7.	<p>Muzeul - o carte deschisă</p> 	<ul style="list-style-type: none"> -să participe la prezentarea muzeologului; -să recunoască câteva dintre mecanismele ceasurilor de-a lungul istoriei; -să realizeze desene care să ilustreze ziua petrecută la muzeu; - să conștientizeze importanța muzeelor; -să respecte norme de conduită; 	- vizitarea Muzeului Ceasului	Muzeul Ceasului „Nicolae Simache”, Ploiești	Februarie 2024

8.	<p><i>Tradiție și meșteșug – mărțișorul</i></p> 	<ul style="list-style-type: none"> -convorbire despre semnificația tradiției populare a mărțișorului; -audierea unor legende populare; -confeccionarea unor mărțișoare folosind diferite tehnici; -realizarea unei expoziții cu lucrările copiilor; 	<ul style="list-style-type: none"> -atelier de lucru -expoziție 	Sala de clasă Holul școlii	<i>Martie 2024</i>
9.	<p><i>Tradiții pascale</i></p> 	<ul style="list-style-type: none"> -să realizeze lucrări practice de confeccionare a unor felicitări și a unor ornamente de Paște pentru partenerii de proiect; -să cunoască tradițiile pascale românești, dar și de prin lume adunate; -să cunoască semnificațiile sărbătorii religioase. 	<ul style="list-style-type: none"> -activitate practică -vizionare documentare 	Sala de clasă	<i>Aprilie 2024</i>

<p>10.</p>	<p>Ziua internațională a păsărilor și a arborilor</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - să participe la un proiect desfășurat în aer liber unde vom „asculta” natura și ne vom conecta cu aceasta; - să identifice diferite specii de păsări și de arbori; - să conștientizeze importanța legăturii noastre cu natura; - să aprecieze natura și ceea ce ne oferă ea; - să propună metode prin care noi putem ajuta natura. 	<p>-activitate integrată -plimbare în natură -participare la discuții -realizarea unor cuiburi de păsări pe care le vom agăța în copaci.</p>	<p>Grădina școlii Parcul „Olimpia”</p>	<p>Mai 2024</p>
<p>11.</p>	<p>Ziua internațională a copilului</p> 	<ul style="list-style-type: none"> -sa realizeze lucrări plastice cu tema copilărie; -să desfășoare diferite jocuri cu ocazia acestei zile; 	<p>-activitate integrată -jocuri</p>	<p>Sala de clasă Curtea școlii</p>	<p>Iunie 2024</p>

Prof. înv. Primar

Isticioaia Geanina Letiția

Exemple de bune practici în clasele primare: Cum am integrat inovația digitală și am format cetățeni responsabili

Ivan Andreea Livia

Școala Gimnazială Ghinești structura Mircea Vodă, Dâmbovița

În clasa mea, am descoperit cât de valoroasă poate fi inovația digitală atunci când este folosită corect. Tehnologia nu doar că poate face lecțiile mai interesante, dar poate contribui și la formarea unor cetățeni responsabili. În această călătorie educațională, am aplicat o serie de bune practici care m-au ajutat să integrez tehnologia în activitățile zilnice și să dezvolt abilități esențiale pentru viitorul elevilor mei.

1. Integrarea tehnologiilor în activitățile de învățare

Am observat că tehnologia poate transforma lecțiile de la simple predări într-o experiență de învățare activă și captivantă. Așa că am început să folosesc diverse aplicații și platforme interactive, care au îmbunătățit modul în care elevii mei învață.

Ce am aplicat:

- **Kahoot și Quizizz pentru evaluări interactive:** La sfârșitul fiecărei lecții de matematică sau știință, am folosit platforme precum Kahoot și Quizizz pentru a organiza quiz-uri interactive. Elevii se simt mult mai motivați să participe la învățare prin joc, iar feedback-ul instantaneu m-a ajutat să identific care sunt conceptele care trebuie aprofundate.
- **Tablele interactive (TBI) pentru lecții interactive:** În fiecare zi, folosesc tabla interactivă pentru a crea jocuri educative sau pentru a rezolva probleme de matematică. Elevii au oportunitatea de a interacționa direct cu materialul didactic, ceea ce face învățarea mult mai memorabilă. De exemplu, am creat un joc în care elevii trebuiau să rezolve operații matematice pentru a câștiga puncte, iar acest lucru i-a încurajat să participe activ.

2. Colaborarea între elevi prin platforme digitale

Un alt aspect important a fost dezvoltarea colaborării între elevi prin tehnologie. M-am concentrat pe crearea unor proiecte de grup care să le permită să lucreze împreună, chiar și atunci când sunt acasă.

Ce am aplicat:

- **Google Classroom pentru organizarea proiectelor:** Pentru proiectele de grup, am folosit Google Classroom pentru a împărți sarcinile, pentru a adăuga resurse și pentru a urmări progresul fiecărui elev. De exemplu, la un proiect despre animale, fiecare grup a avut un task diferit (crearea unei prezentări, găsirea de informații, realizarea unui poster digital) și s-au ajutat reciproc prin intermediul platformei.

- **Padlet pentru colaborare creativă:** Am folosit Padlet pentru a crea un spațiu virtual unde elevii puteau să adauge idei, imagini și resurse pentru proiectele lor. A fost o metodă excelentă de a-i încuraja să lucreze împreună și să își exprime creativitatea.

3. Educația pentru cetățenia digitală

Unul dintre aspectele cele mai importante ale integrării tehnologiei a fost educația pentru cetățenia digitală. Am vrut să mă asigur că elevii mei nu doar că învață să folosească tehnologia, dar și să o facă într-un mod responsabil și etic.

Ce am aplicat:

- **Activități de siguranță online:** Am organizat discuții în care am vorbit despre riscurile online și despre cum să protejeze informațiile personale. Elevii au învățat cum să stabilească parole sigure și cum să recunoască un mesaj fals sau un comportament necorespunzător pe internet. De asemenea, am utilizat jocuri de rol pentru a le demonstra cum să reacționeze dacă se confruntă cu un comportament nepotrivit în mediul digital.
- **Proiecte despre comportamentul online:** Am încurajat elevii să creeze postere sau să filmeze scurte clipuri video despre comportamentul respectuos pe internet. Acestea au fost expuse în clasă și am discutat despre importanța respectării celorlalți, chiar și în mediul online.

4. Utilizarea tehnologiei pentru evaluarea continuă

Un alt pas important a fost folosirea tehnologiei pentru a urmări progresul elevilor într-un mod continuu și interactiv. În loc de evaluări tradiționale, am implementat metode de evaluare mai moderne, care le permit elevilor să își demonstreze cunoștințele într-un mod mai creativ.

Ce am aplicat:

- **Testele interactive pe Google Forms:** După fiecare unitate de învățare, am organizat teste rapide pe Google Forms, care le oferă elevilor un feedback instantaneu. În plus, am folosit aceste teste pentru a identifica rapid zonele care necesită o atenție suplimentară.
- **Comentarii audio pentru evaluări:** În loc să ofer doar comentarii scrise pe lucrările elevilor, am început să folosesc comentarii audio. Astfel, elevii au putut asculta explicarea greșelilor lor și au înțeles mai bine ce trebuie să îmbunătățească.

5. Implicarea părinților în procesul educativ digital

Părinții au jucat un rol esențial în sprijinirea utilizării tehnologiei acasă, iar în acest sens, am fost mereu în contact cu ei pentru a-i sprijini să fie parte activă în educația digitală a copiilor lor.

Ce am aplicat:

- **Google Classroom pentru comunicare constantă:** Am folosit Google Classroom pentru a ține părinții la curent cu progresul elevilor, dar și pentru a le oferi sugestii și resurse educaționale. Acest lucru le-a permis părinților să participe activ în educația digitală a copiilor lor.
- **Ateliere pentru părinți:** Am organizat sesiuni online în care părinții au învățat despre siguranța online și despre cum să își susțină copiii să folosească tehnologia într-un mod echilibrat și responsabil.

Integrarea tehnologiei în clasa mea a fost un proces continuu de învățare și adaptare. Am învățat că tehnologia nu doar că poate face lecțiile mai interesante, dar și ajută la dezvoltarea unor abilități esențiale pentru viitor, precum colaborarea, gândirea critică și comportamentul responsabil în mediul digital. Prin aceste bune practici, am reușit să creez un mediu de învățare inovativ și sustenabil, care le oferă elevilor mei nu doar cunoștințe, ci și valori fundamentale pentru a deveni cetățeni digitali responsabili.

Exemplu de bună practică

Demers didactic pentru predarea unei noi litere la clasa I, folosind tehnici și procedee moderne

Prof. Ivanciu Constanța Claudia
Școala Gimnazială „Nicolae Titulescu”, Călărași

Aria curriculară: Limbă și comunicare

Disciplina: Comunicare în limba română

Subiectul: Sunetul și litera „Ș”

Tipul activității: comunicare/însușire de noi cunoștințe

Forma de realizare: activitate integrată

Disciplinele vizate: Comunicare în limba română
Matematică și explorarea mediului
Arte vizuale și abilități practice

Locul desfășurării: sala de clasă

Competențe generale:

Receptarea de mesaje orale în contexte de comunicare cunoscute

Exprimarea de mesaje orale simple în diverse situații de comunicare

Receptarea unei varietăți de mesaje scrise, în contexte de comunicare cunoscute

Redactarea de mesaje în diverse situații de comunicare

Competențe specifice :

CLR:

- 1.1. Identificarea semnificației unui mesaj oral, pe teme accesibile, rostit cu claritate;
- 1.3. Identificarea unor sunete, silabe, cuvinte în enunțuri rostite cu claritate;
- 1.4. Exprimarea interesului pentru receptarea de mesaje orale, în contexte de comunicare cunoscute;
- 2.3. Participarea cu interes la dialoguri simple, în diferite contexte de comunicare;
- 3.1. Citirea unor cuvinte și propoziții scurte, scrise cu litere de tipar sau de mână;
- 3.2. Identificarea mesajului unui scurt text care prezintă întâmplări, evenimente familiare;
- 4.1. Scrierea literelor de mână;
- 4.2. Redactarea unor mesaje scurte, formate din cuvinte scrise cu litere de mână.

MEM

- 1.3. Ordonarea numerelor în centrul 0-10;

AV/AP

- 2.2. Exprimarea ideilor și trăirilor personale prin utilizarea liniei, punctului, culorii și formei.

Obiective operaționale cognitive

- O1. Să asocieze sunetul „ș” cu literele „ș” și „Ș” de tipar și de mână; obiectivul este realizat dacă toți elevii asociază sunetul „ș” cu literele „ș” și „Ș” de tipar și de mână în contextele date;
- O2. Să identifice elementele componente ale literei „Ș” de tipar și de mână; obiectivul este realizat dacă toți elevii identifică elementele componente ale literei „Ș” de tipar și de mână, pe baza planșei model;
- O3. Să recunoască litera „Ș” în textul tipărit; obiectivul este realizat dacă toți elevii recunosc cel puțin 3 litere în fiecare situație dată;

- O4. Să scrie corect litera izolat, în cuvinte și în propoziții; obiectivul este realizat dacă toți elevii scriu corect litera în contextele date;
- O5. Să compună cuvinte și propoziții, folosind litera învățată; obiectivul este realizat dacă toți elevii compun cel puțin trei cuvinte care încep cu sunetul „ș” și se scriu cu literă mare indiferent de locul lor în propoziție;
- O6. Să realizeze analiza și sinteza fonetică a unui cuvânt și a unei propoziții; obiectivul este realizat dacă toți elevii realizează analiza fonetico-analitico-sintetică a propoziției date și a cel puțin două cuvinte;

Obiectiv afectiv:

O1- să manifeste interes pentru activitățile desfășurate

Obiective psiho-motorii:

O1- să păstreze poziția corectă în bancă în timpul orei;

O2- să adopte o poziție corporală corectă în timpul scrierii

Strategii didactice:

- a) **Metode și procedee didactice:** metoda fonetico-analitico-sintetică, conversația, explicația, jocul didactic, exercițiul, ciorchinele.
- b) **Materiale și mijloace didactice:** fișe de lucru, imagini reprezentând animale.
- c) **Forme și tehnici de evaluare:** observația sistematică, evaluare orală, scrisă, autoevaluare.
- d) **Forme de organizare:** activitate frontală, individuală, pe grupe.

Resurse:

- a) umane: 24 elevi
b) temporale: 50 minute

Bibliografie:

a) Resurse științifice

- Cucuș, C. (2006). Pedagogie. Editura Polirom, Iași.
- Gavrilă, C. (2010). Didactica limbii și literaturii române în învățământul primar. Editura Aramis.

b) Resurse metodice

- Programa școlară pentru Comunicare în limba română, clasa I, aprobată prin Ordinul MEN nr. 3418/19.03.2013.
- Strategii didactice pentru dezvoltarea competențelor de scriere, autori: Gabriela Gîțan, Editura Didactică și Pedagogică.

Linkuri, resurse digitale folosite-

<https://wordwall.net/ro/resource/9144524/litere>

<https://edituraedu.ro/uploads/manual-lbrom-cls1-2023/>

<https://www.youtube.com/watch?v=cp2OtCBTxeU&t=3s>

<https://edituraedu.ro/uploads/manual-lbrom-cls1-2023/>

<https://edituraedu.ro/uploads/manual-lbrom-cls1-2023/>

<https://www.youtube.com/watch?v=3MIHb8LVOvE&t=2s>

<https://wordwall.net/ro/resource/3609227/s-%C8%99-completeaz%C4%83-cu-litera-potrivit%C4%83>

ETAPELE LECȚIEI	CONȚINUTUL INSTRUCTIV-EDUCATIV	STRATEGII DIDACTICE			EVALUARE
		Metode și procedee	Mijloace de învățământ	Forme de organizare	
1.Moment organizatoric 3 min.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se asigură un climat educațional favorabil. Sunt fixate coordonatele zilei, respectiv, ziua, luna, anul și semnele convenționale pentru vreme. (Marcare cu pictograme, completarea calendarului naturii). 	conversația	calendarul naturii	frontal	
2.Reactualizarea cunoștințelor 6 min.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Deschide cutia și recunoaște litera!</i> Se explică regulile jocului, se joacă jocul de probă. Recompense-aplauze pentru fiecare literă recunoscută. https://wordwall.net/ro/resource/9144524/litere ➤ Se citesc coloanele de cuvinte din manualul digital, pagina 76. https://edituraedu.ro/uploads/manual-lbrom-cls1-2023/ ➤ Se despart în silabe cuvintele din coloana nr.3. 	jocul didactic exercițiul	aplicația wordwall	frontal	<i>observare sistematică frontală</i> <i>aprecieri verbale</i>
3. Captarea atenției 5 min.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se proiectează imaginea din manualul digital, CLR, Editura Edu, pagina 78. Se solicită răspunsul la întrebări: <i>Ce vedeți în imagine? Câți copii sunt în imagine? Unde sunt copiii? Ce fac? Cum se numesc?</i> <i>Găsiți nume potrivite pentru fiecare copil.</i> 	conversația	manualul digital	frontal	<i>observare sistematică frontală</i> <i>aprecieri verbale</i>

	0 2	<p>- scrierea literei în caietul special, cu respectarea cerințelor referitoare la titlu, alineat, distanța dintre litere.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=3MIHb8LV0vE&t=2</p> <p><u>s</u></p> <p>- După ce au fost scrise trei litere se verifică și se intervine pentru corectare, dacă este cazul. Apoi fiecare elev continuă rândul.</p>	demonstrația	fișe de lucru manual digital		
	0 4			YouTube		
6. Obținerea performanței 5 min	0 4 0 5	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se explică modul de realizare a legăturii literei „S” cu alte litere ➤ Se scriu silabele: Șa, Șe, Și, Șo, Șu. ➤ Se scrie propoziția - <i>Șandru are șapte ani.</i> ➤ https://wordwall.net/ro/resource/87680329 	demonstrația exercițiul	caietul special nr.6, Editura Edu	individual	aprecieri verbale

7. Asigurarea feed-back-ului 4 min.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Joc educativ- ➤ https://wordwall.net/ro/resource/3609227/s-%C8%99-completeaz%C4%83-cu-litera-potrivit%C4%83 <p>Recompense- aplauze pentru fiecare rezolvare corectă.</p>	joc didactic	aplicația wordwall	frontal	observarea comportamentului elevilor aprecieri verbale
8. Încheierea activității 1 min.	Se fac aprecieri globale și individuale cu caracter motivant privind participarea elevilor la lecție.				aprecieri verbale recompense

Linkuri, resurse digitale folosite-

<https://wordwall.net/ro/resource/9144524/litere>

<https://edituraedu.ro/uploads/manual-lbrom-cls1-2023/>

<https://www.youtube.com/watch?v=cp2OtCBTxeU&t=3s>

<https://edituraedu.ro/uploads/manual-lbrom-cls1-2023/>

<https://edituraedu.ro/uploads/manual-lbrom-cls1-2023/>

<https://www.youtube.com/watch?v=3MIHb8LVOvE&t=2s>

<https://wordwall.net/ro/resource/3609227/s-%C8%99-completeaz%C4%83-cu-litera-potrivit%C4%83>

<https://wordwall.net/ro/resource/87680329>

FORMAREA ȘI RESPONSABILIZAREA ELEVILOR DIN ÎNVĂȚĂMÂNTUL SPECIAL EXEMPLE DE BUNE PRACTICI

JURCAN ADELA MARIA

CENTRUL ȘCOLAR PENTRU EDUCAȚIE INCLUZIVĂ SIMLEU SILVANIEI

În acest material voi prezenta câteva metode de captivare a atenției și motivare a elevilor din învățământul special.

Pornind de la premisa că generația de elevi din clasele din învățământul special se manifestă în școli printr-un deficit de atenție, deficit de concentrare, lipsa motivației, impulsivitate printr-un dezinteres față de școală am să prezint câteva metode de captare a atenției.

Majoritatea specialiștilor au acceptat deficitul de atenție însoțit de tulburare hiperkinetică (ADHD) ca pe o afecțiune care apare în copilărie. Întâlnim frecvent cazuri în care ADHD face ca unii copii cu un coeficient de inteligență la nivel mediu sau peste mediu și cu o bună educație oferită de părinți, să aibă comportamente indezirabile și să întâmpine dificultăți de integrare și socializare la grădiniță.

- Cadrul didactic să așeze copiii hiperactivi în apropierea sa.
- Să ofere instrucțiuni clare în legătură cu deplasările permise prin clasă.
- Să evite să-i așeze pe copiii cu ADHD lângă ferestre sau spații aglomerate pentru a minimaliza influența factorilor perturbatori.
- Să se asigure că atunci când salută copiii dimineața, are contact vizual ferm cu aceștia.
- Când vorbește cu copilul îl privește în ochi pentru a întări ceea ce spune, nu în depărtare sau în pământ. Această modalitate de evitare poate fi interpretată ca o cedare.
- Să amenajeze pentru copilul hiperactiv un spațiu liniștit, departe de factori perturbatori ai atenției.
- Să-i așeze pe copiii cu ADHD alături de copiii care pot reprezenta modele pozitive.
- Să stabilească obiective ușor realizabile și măsurabile, care pot fi atinse într-un timp scurt. Să ofere recompense pentru sarcinile îndeplinite.
- Să ceară copiilor să repete instrucțiunile primite pentru a se asigura că aceștia au înțeles ce au de făcut. Să stabilească împreună cu copiii regulile clasei, pentru a se asigura că acestea vor fi respectate. Acestea să fie simple și afișate într-un loc vizibil pentru a putea fi consultate de câte ori e nevoie.

- Să-i învețe și să-i ajute pe copiii cu ADHD să-și organizeze timpul alocat pentru lucru, astfel încât să poată finaliza sarcina primită odată cu ceilalți copii.

Copiii cu ADHD au nevoie de materiale educaționale structurate, de un mediu educațional structurat, de relații structurate și de o dinamică de grup. Așteptările cadrului didactic, regulile, activitățile de rutină și consecințele:

- Trebuie să fie clare, corect definite și explicate pe înțelesul copilului;
- Regulile se stabilesc împreună cu copiii și vor fi putine la număr pentru a fi ușor de reținut;
- Să fie aplicabile și predictibile;
- Să fie exprimate în enunțuri pozitive;
- Să fie afișate sub forma unor poze sau bannere;
- Să fie repetate frecvent.

Sarcinile de lucru:

- Să fie structurate prin divizarea sarcinilor în fragmente posibil de parcurs;
- Să fie explicate prin oferirea unui model, instrucțiuni, și exemplificări clare.
- Activitățile grupei trebuie să fie structurate astfel încât să cuprindă perioade active și perioade de liniște.
- Copiii trebuie pregătiți din timp cu privire la schimbările care vor apărea în rutina zilnică.

Copiii se simt liberi să se exprime, se simt în siguranță din punct de vedere emoțional și nu se tem să încerce să învețe din propriile greșeli doar într-o grupă care acceptă și tolerează greșelile ca făcând parte din procesul de învățare. Când copiii cu ADHD simt anxietate, aceasta este urmată de obicei de retragere sau agresivitate. Anxietatea, teama și furia, micșorează atenția, concentrarea, stima de sine și măresc nivelul de hiperactivitate al acestor copii. Toți copiii merită să facă parte dintr-o grupă în care sunt acceptați și respectați de ceilalți. Comportamentele și atitudinile cadrului didactic reprezintă un model pentru grupă. Cadrul didactic care manifestă empatie devine un model pentru copii astfel încât, la rândul lor, vor dezvolta aceeași empatie și respect față de colegii lor.

Educația integrată, pornind de la intervenția timpurie, urmărește, deci, să ajute familia și copilul cu nevoi speciale în vederea valorizării tuturor potențialităților latente și manifeste, pentru a trăi din plin, cu posibilitățile pe care le are și le dezvoltă, într-o ambianță constructivă, echilibrată.

Educația integrată îi va permite copilului cu nevoi speciale să trăiască alături de ceilalți copii, să

desfășoare activități comune, dobândind abilități indispensabile pentru o viață cât mai apropiată de cea a majorității, pentru o adecvată inserție socială.

BIBLIOGRAFIE:

- Ghergut, A. 2005, „Sinteze de Psihopedagogie Specială”, Iași, Editura Polirom
- Miclea M. 1999, „Psihologie Cognitivă”, Iași, Editura Polirom
- Purcea S. 2003, „Ocrotirea și integrarea copiilor handicapați”, Sibiu, Editura Psihimedia
- Ungureanu D. 1999 „Copiii cu deficiențe de învățare”, București, Editura Didactică și Pedagogică.

Modele de succes în educația digitală

Prof. Înv. Preșc. Leahu Ionela
Grădinița P.P. „Prichindel” – Tecuci, jud. Galați

Educația digitală a devenit un pilon esențial al sistemului educațional modern, oferind oportunități diverse pentru învățare și dezvoltare. Implementarea unor practici eficiente în acest domeniu poate contribui semnificativ la formarea unor cetățeni digitali responsabili. Acest referat explorează câteva exemple de bune practici care au demonstrat succes în integrarea inovației digitale în educație.

Într-o lume tot mai digitalizată, educația trebuie să țină pasul cu noile tehnologii pentru a pregăti elevii să devină cetățeni responsabili și competenți digital. Diverse inițiative internaționale și locale demonstrează că implementarea corectă a inovației digitale în educație poate îmbunătăți semnificativ procesul de învățare. Acest referat explorează câteva exemple de bune practici care au avut un impact pozitiv asupra sistemelor educaționale.

Exemple de bune practici:

1. Programul „Școala Viitorului” – Finlanda

- Integrarea tehnologiei în toate materiile printr-o abordare interdisciplinară.
- Utilizarea realității augmentate și a inteligenței artificiale pentru simulări educaționale.
- Elevii învață prin proiecte colaborative, cu accent pe gândirea critică și creativitate.

2. Google for Education – Platforma de Învățare Online

- Acces gratuit la instrumente educaționale precum Google Classroom și Google Drive.
- Facilitarea colaborării între elevi și profesori prin tehnologie cloud.
- Sprijin pentru învățământul hibrid și accesibilitate crescută la resurse educaționale.

3. Modelul de Învățare Personalizată – Singapore

- Utilizarea analizelor de date pentru a adapta materialele didactice la nevoile fiecărui elev.
- Platforme adaptive care permit un ritm de învățare personalizat.
- Instruirea profesorilor pentru a implementa metode pedagogice digitale avansate.

4. Khan Academy – Resurse Educaționale Deschise

- Oferirea de cursuri gratuite pentru toate nivelurile de educație.
- Accesibilitate globală, cu materiale traduse în peste 40 de limbi.
- Posibilitatea de învățare autonomă, adaptată ritmului fiecărui elev.



5. Programul eTwinning – Colaborare Internațională în Educație

- Platformă care permite colaborarea între profesori și elevi din diferite țări.
- Promovarea schimbului de bune practici și a proiectelor educaționale comune.
- Dezvoltarea competențelor digitale și interculturale prin proiecte tematice.

6. Programul „Smart Classrooms” – Coreea de Sud

- Implementarea tehnologiei 5G și a tabletelor în procesul de învățare.
- Crearea unor medii de învățare interactive prin realitate augmentată și virtuală.
- Adaptarea conținutului didactic în funcție de stilurile individuale de învățare.

7. Google for Education” – Un Model Global de Colaborare

- Oferirea de platforme educaționale gratuite precum Google Classroom.
- Facilitarea accesului la resurse educaționale în cloud.
- Crearea unui ecosistem educațional colaborativ între elevi și profesori.

8. Programul „Școala Viitorului” – Finlanda

- Introducerea unor metode de predare bazate pe proiecte practice.
- Utilizarea platformelor adaptive pentru învățare personalizată.
- Accent pe dezvoltarea gândirii critice și a competențelor digitale.

9. Inițiativa „Code.org” – Promovarea Alfabetizării Digitale

- Cursuri gratuite de programare pentru elevi de toate vârstele.
- Implicarea companiilor de tehnologie în sprijinirea educației digitale.
- Încurajarea unei gândiri algoritmice și logice încă din primii ani de școală.

10. eTwinning – Colaborare Europeană în Educație

- Platformă care facilitează schimbul de bune practici între profesori din diferite țări.
- Crearea de proiecte colaborative care dezvoltă competențe interculturale și digitale.
- Acces la resurse și metode inovatoare de predare.

Bunele practici prezentate demonstrează că integrarea tehnologiei în educație este esențială pentru dezvoltarea unui sistem de învățământ modern și eficient. Prin utilizarea unor strategii inovatoare, putem asigura o educație adaptată nevoilor actuale și viitoare ale elevilor, pregătindu-i să devină cetățeni digitali responsabili.

Aceste exemple de bune practici demonstrează impactul pozitiv al tehnologiei în educație și evidențiază metode inovatoare care pot fi adaptate în diverse sisteme educaționale. Implementarea acestor strategii necesită o colaborare între profesori, elevi, părinți și instituții pentru a maximiza beneficiile educației digitale. Prin adoptarea unor astfel de modele, putem contribui la formarea unei generații capabile să utilizeze tehnologia într-un mod responsabil și eficient.



AI_ THE MAGIC GENIE – PROIECT ETWINNING

LEAHU Roxana – Elena
Profesor, Școala Gimnazială Regina Maria – Bicz

Inteligența artificială (IA) este un domeniu al informaticii care se concentrează pe dezvoltarea de sisteme și tehnologii capabile să efectueze sarcini care necesită de obicei inteligență umană. Aceste sarcini pot include recunoașterea vizuală, înțelegerea limbajului natural, luarea deciziilor și rezolvarea problemelor complexe. IA încearcă să imite, să îmbunătățească sau chiar să depășească capacitățile cognitive umane.

Domenii în care ar putea fi folosită IA

- *Recunoașterea imaginilor și vocii:* IA este folosită pentru a recunoaște fețe, obiecte, expresii faciale sau pentru a transforma vorbirea în text.
- *Procesarea limbajului natural (NLP):* Aici IA este utilizată pentru a înțelege și genera limbajul uman, un exemplu fiind chatbot-urile sau traducerea automată.
- *Roboți și sisteme autonome:* IA este integrată în roboți și vehicule autonome, precum mașinile fără șofer, pentru a lua decizii în timp real.
- *Medicină:* IA este folosită pentru diagnosticarea bolilor, planificarea tratamentului și chiar în dezvoltarea de noi medicamente.
- *Finanțe:* Algoritmii de IA sunt utilizați în analiza piețelor financiare, detectarea fraudelor și gestionarea riscurilor.
- *Educație:* Platformele educaționale folosesc IA pentru a personaliza învățarea în funcție de nevoile fiecărui student, optimizând astfel procesul educațional.

Totuși folosirea IA ridică și multe întrebări etice și provocări. Printre acestea se numără:

- *Impactul asupra locurilor de muncă:* IA ar putea automatiza multe sarcini, ceea ce ar duce la pierderea locurilor de muncă în anumite sectoare.
- *Bias-ul algoritmic:* Algoritmii pot prelua și amplifica prejudecățile existente în datele pe care sunt antrenați, ducând la rezultate discriminatorii.
- *Securitatea și confidențialitatea:* Utilizarea IA în monitorizare și colectarea de date poate ridica probleme legate de confidențialitate și securitate.

Inteligența artificială este o tehnologie în dezvoltare rapidă care are potențialul de a revoluționa modul în care trăim și lucrăm. Prin urmare, este important ca elevii să învețe despre IA și să dezvolte abilitățile care le vor permite să-și valorifice potențialul.

Din acest motiv, am participat împreună cu elevii mei în cadrul unui proiect eTwinning - **AI_ The magic genie**, proiect la care au participat elevi din 4 țări (Grecia, Turcia, România și Croația) și care vizează utilizarea inteligenței artificiale în realizarea unor materiale. Obiectivele stabilite pentru elevii noștri au fost:

1) Să învețe ce este inteligența artificială, cum diferă de inteligența umană, cum funcționează și cum afectează lumea.

2) Pentru a valorifica puterea IA și a se pregăti pentru viitor. Inteligența artificială va fi o forță majoră în economie și societate în anii următori. Elevii cu cunoștințe de bază în folosirea inteligenței artificiale vor fi într-o poziție mai bună pentru a găsi locuri de muncă bune și pentru a contribui la societate.

3) Pentru a-și crea propriul material digital folosind IA.

4) Pentru a înțelege conceptul de învățare automată printr-o aplicație computerizată.

4) Pentru a înțelege efectele pozitive și negative ale IA.

5) Pentru a-și consolida abilitățile tehnologice.

Pentru a valorifica rezultatele obținute în urma participării acest proiect eTwinning, a fost important să subliniem beneficiile aduse de acest proiect atât elevilor, cât și profesorilor și comunității școlare.

Prezentarea proiectului

Inițial, toți partenerii au comunicat și au colaborat zilnic prin intermediul echipei whatsApp atât pentru activități de planificare, cât și pentru toate produsele digitale comune produse. Selecția instrumentelor tehnologice s-a făcut prin decizie comună a tuturor partenerilor și a avut ca obiectiv principal mobilizarea interesului elevilor.

Activitățile în care elevii au lucrat împreună

Activitățile de colaborare de grup au fost:

- *Crearea unui logo al proiectului* – elevii participanți din fiecare țară au creat câte un logo, iar colegii din școlile participante au avut de răspuns la un chestionar și astfel au votat logo-ul câștigător.



Img 1 – Logo realizat de elevii din România

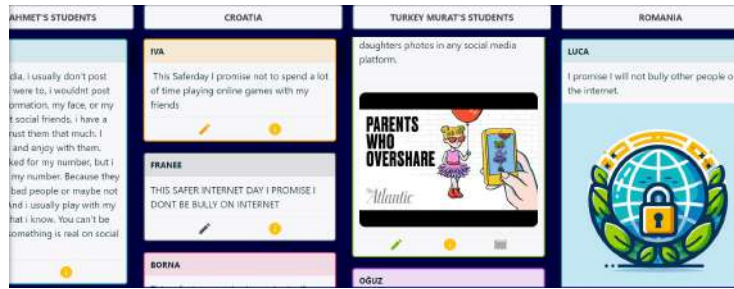
- *Mentimeter Wordcloud* – elevii au folosit aplicația Mentimeter pentru a scrie câte un cuvânt ce ar putea caracteriza Inteligența Artificială.



Img 2 – Cuvinte găsite de elevi

- *Ziua Internetului Securizat 2024* – a fost o oportunitate excelentă pentru elevi de a învăța despre siguranța online și de a ajuta la crearea unui Internet mai bun pentru toată lumea. Pe tablă există o serie de videoclipuri și chestionare. Elevii noștri au

răspuns la următoarea întrebare „Care este promisiunea ta pentru ziua mai sigură a internetului?”



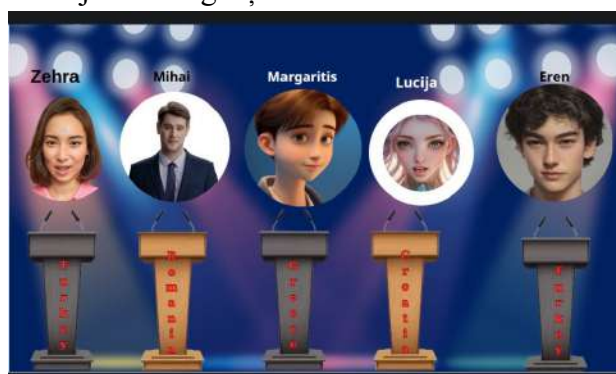
Img 3 – Promisiuni făcute de elevi

- *Lucru în echipă mixt (Harry Potter)*- elevii și-au creat cu ajutorul IA propria carte Harry Potter



Img 4 – pagini din cartea creată de elevi

- *Dezbatere - Dileme etice* - Elevii și-au creat propriul avatar vorbitor folosind Canva AI gratuit | HeyGen de la Canva pentru a participa la dezbatere și a evidenția avantajele și dezavantajele inteligenței artificiale.



Img 5 – avatarul fiecărei țări participante

Diseminarea rezultatelor

Diseminarea rezultatelor a fost făcută atât în cadrul platformei eTwinning, unde s-au publicat articolele realizate de elevi punând în evidență succesele și lecțiile învățate, cât și prin participarea la ateliere de lucru online cu toți membrii proiectului.

Aceste publicații oferă adevărate resurse și materialele didactice ce pot fi folosite și de alți profesori interesați și totodată recunoaștere oficială a elevilor implicați prin diplome sau certificate care să ateste participarea și rezultatele obținute.

Valorizarea rezultatelor unui astfel de proiect eTwinning nu doar contribuie la recunoașterea muncii depuse, ci și inspiră și alte cadre didactice să se implice în proiecte internaționale. Efortul depus pentru a disemina rezultatele asigură un impact mai mare al proiectului și o continuitate a inițiativelor educaționale inovative.

Citim împreună la Biblioteca Județeană în era digitală alături de elevii cu cerințe educaționale speciale (C.E.S.)

*Autori: Prof.Irina Bălțătescu,Prof.Anca Luca
,Centrul Școlar pentru Educație Incluzivă „Alexandru Roșca” Piatra Neamț*

ZIUA INTERNAȚIONALĂ A CITITULUI ÎMPREUNĂ



*"Ah, ce bine e sa fii printre oameni care citesc!"
Rainer Maria Rilke*

1. Titlul proiectului: Citim împreună la Biblioteca Județeană în era digitală alături de elevii cu cerințe educaționale speciale (C.E.S.)

2.Data: 5-7 .02. 2025

3. Locații: Biblioteca „G.T.KIRILEANU” Piatra Neamț , Colegiul Național Pedagogic „Gheorghe Asachi” , Centrul Școlar pentru Educație Incluzivă, Alexandru Roșca “ Piatra Neamț

4. Grup țintă:Elevii aflați in programul de sprijin – Colegiul Național Pedagogic „Gheorghe Asachi”,elevii clasei aV- a Centrul Școlar pentru Educație Incluzivă,, Alexandru Roșca “ Piatra Neamț

Părinți, membrii comunității locale

Coordonatori Proiect:

Cadre didactice coordonatoare:

Bibliotecari:

5. ARGUMENT :

În era digitală, lectura rămâne o activitate esențială pentru dezvoltarea personală și intelectuală a fiecărui individ. Cu toate acestea, pentru elevii cu Cerințe Educaționale Speciale (CES), accesul la lectură poate fi dificil fără sprijin adecvat. Biblioteca Județeană joacă un rol

fundamental în promovarea lecturii incluzive, oferind resurse și programe adaptate nevoilor acestor elevi.

Proiectul de activitate organizat cu ocazia sărbătoririi **Zilei Internaționale a Cititului Împreună** vizează promovarea lecturii sublinierea importanței cărților în rândul elevilor din școală. Activitățile propuse au rolul de a antrena pe elevi în lecturarea unor cărți cu teme relevante pentru ei, **sub forma unui cerc de lectură dezvoltarea abilităților artistice și dezvoltarea creativității ;**

Trebuie subliniată **importanța rolului cărții în procesul de învățământ integrat/învățământ special, definirea rolului cărții în procesul de învățământ integrat, direcționat spre folosirea sistemelor alternative de educație, de genul software educational**

6. SCOP:

Cultivarea interesului pentru lectură;

Dezvoltarea interesului pentru lectură, a respectului pentru carte și pentru autorul acesteia; Înțelegerea importanței lecturii, a influențelor axiologice pe care aceasta le poate avea asupra dezvoltării personalității copiilor;

Importanța rolului cărții în procesul de învățământ integrat/învățământ special; definirea rolului cărții în procesul de învățământ integrat, direcționat spre folosirea sistemelor alternative de educație, de genul software educațional; Cunoașterea, aprecierea și respectarea valorii cărților

Biblioteca Județeană – un spațiu incluziv pentru lectură

Bibliotecile publice sunt centre culturale deschise tuturor, iar în ultimii ani, ele au dezvoltat programe menite să sprijine și să faciliteze accesul elevilor cu CES la lectură. Biblioteca Județeană oferă:

- Cărți accesibile (tipărituri cu fonturi mari, cărți audio, povești ilustrate);
- Tehnologie asistivă (tablete cu aplicații educaționale, software pentru citire);
- Activități de lectură interactivă (ateliere, cluburi de lectură, ore de poveste).

DEZVOLTAREA LIMBAJULUI, A COMUNICĂRII, PREMISELOR CITIRII /SCRIERII

Dimensiuni ale dezvoltării:

Mesaje orale în diverse situații de comunicare cunoscute

Mesaje orale în contexte de comunicare diverse

Premise ale citirii în contexte de comunicare cunoscute

Premise ale scrierii, în contexte de comunicare cunoscute

Promovarea lecturii și dezvoltarea abilităților artistice

7.COMPORTAMENTE VIZATE ;

-Identifică cu sprijin, ascultarea activă a unui mesaj, în vederea înțelegerii acestuia/ receptării lui (comunicare receptivă);

- Înțeleg mesajul oral, ideile, emoțiile (comunicare expresivă);

- Respectă regulile de exprimare corectă, în diferite contexte de comunicare ;

- Dezvoltă vocabularul;

- Exersează lucru cu cartea, pentru cunoașterea/aprecierea cărții
- Identifică prezența mesajului scris,
- Valorifică mesajul scris în activitățile desfășurate la bibliotecă/ activitățile curente

Lectura în era digitală – oportunități pentru elevii cu CES

- Tehnologia digitală a transformat modul în care copiii interacționează cu textele scrise. Pentru elevii cu CES, acest progres aduce multiple beneficii:
- **Cărți digitale și aplicații interactive** – permit personalizarea experienței de lectură prin mărirea textului, citire cu voce tare sau evidențierea cuvintelor.
- **Audiobooks și povești animate** – ajută copiii cu dificultăți de citire să înțeleagă mai ușor textul.
- **Platforme educaționale** – oferă exerciții adaptate nivelului fiecărui elev, stimulând învățarea prin joc.

8.OBIECTIVE :

- Să cunoască importanța cărților , implicit a lecturii;
- Să citească cu atenție povești;
- Să conștientizeze beneficiile cititului ;
- Să prezinte cartea/lectura parcursă din carte ;
- Să realizeze un semn de carte

-Dezvoltarea unor proiecte de parteneriat în scopul unei participări eficiente, între bibliotecă, instituțiile de învățământ din județul Neamț; dezvoltarea competențelor de învățare ale elevilor. Obiectivele principale sunt:

Stimularea interesului pentru lectură

- Crearea unui mediu atractiv pentru elevi, unde lectura devine o activitate plăcută și interactivă.
- Implicarea elevilor în activități de lectură adaptate vârstei și nivelului lor de înțelegere.

Integrarea tehnologiei în procesul de învățare

- Utilizarea resurselor digitale disponibile la Biblioteca Județeană (e-books, audiobook-uri, aplicații interactive).
- Încurajarea elevilor să folosească platformele educaționale pentru aprofundarea lecturii.

Dezvoltarea competențelor de lectură și comunicare

- Organizarea de sesiuni de lectură interactivă și discuții pe marginea textelor citite.
- Implicarea elevilor în activități de redactare, povestire și interpretare a textelor.

Promovarea incluziunii și accesibilității

- Adaptarea activităților pentru elevii cu Cerințe Educaționale Speciale (CES), oferindu-le sprijin personalizat.
- Colaborarea cu bibliotecarii pentru a selecta materiale potrivite fiecărui elev.

Colaborarea cu Biblioteca Județeană și părinții

- Crearea unui parteneriat activ între școală, bibliotecă și familie pentru a susține lectura în rândul copiilor.
- Organizarea de evenimente și activități comune pentru a atrage cât mai mulți elevi în acest proiect.

9.OBIECTIVE SPECIFICE:

- Conștientizarea beneficiilor lecturii la nivel cognitiv ;
- Colaborarea copiilor cu C.E.S.la activități cu cartea ;
- Formarea unei atitudini de respect , considerație față de carte ;
- Cultivarea unei atitudini de respect pentru autorul acesteia
- Îmbogățirea , activizarea vocabularului,
- Dezvoltarea capacității de exprimare;
- Formarea conexiunilor interdisciplinare ;
- Conștientizarea importanței respectului între elevi și dascălii lor;
- Descrierea comportamentului personajelor;
- Dezvoltarea parteneriatelor interșcolare ;
- Dezvoltarea parteneriatelor interinstituționale;
- Diseminarea exemplelor de bună-practică privind rolul cărții în procesul instructiv-educativ
- Cultivarea interesului pentru lectură/ stimularea plăcerii de a citi;**
- Dezvoltarea capacității de relaționare cu adulții –bibliotecarul (ii);
- Participarea elevilor,cadrelor didactice, părinților la activitățile cultural-educative organizate de bibliotecă;
- Dezvoltarea unor proiecte de parteneriat în scopul unei participări eficiente, între bibliotecă, instituțiile de învățământ din județul Neamț; dezvoltarea competențelor de învățare ale elevilor.

Promovarea incluziunii și accesibilității

- Adaptarea activităților pentru elevii cu Cerințe Educaționale Speciale (CES), oferindu-le sprijin personalizat.
- Colaborarea cu bibliotecarii pentru a selecta materiale potrivite fiecărui elev.

Colaborarea cu Biblioteca Județeană și părinții

- Crearea unui parteneriat activ între școală, bibliotecă și familie pentru a susține lectura în rândul copiilor.
- Organizarea de evenimente și activități comune pentru a atrage cât mai mulți elevi în acest proiect.

10.OBIECTIVE BIBLIOTECĂ:

-Cunoașterea de către elevi și cadre didactice a ofertelor de servicii pentru public, a colecțiilor de publicații;

- Familiarizarea elevilor cu mediul instituțional;
- Formarea deprinderilor de muncă intelectuală (exprimare adecvată la solicitarea unei informații, utilizarea corectă și eficientă a instrumentelor și informare);
- Transformă modul în care copiii interacționează cu textele scrise;
- Folosesc Tehnologia digitală;

- **Cărți digitale și aplicații interactive** – permit personalizarea experienței de lectură prin mărirea textului, citire cu voce tare sau evidențierea cuvintelor.
- **Audiobooks și povești animate** – ajută copiii cu dificultăți de citire să înțeleagă mai ușor textul.
- **Platforme educaționale** – oferă exerciții adaptate nivelului fiecărui elev, stimulând învățare

1. **-Cultivarea interesului pentru lectură/ stimularea plăcerii de a citi; -Dobândirea de noi utilizatori activi ai serviciilor de bibliotecă Promovarea lecturii și a accesului la cultură**
 - Oferirea de cărți, reviste, resurse digitale și alte materiale educaționale pentru toți cititorii.
 - Organizarea de evenimente, ateliere și cluburi de lectură pentru a încuraja lectura în rândul comunității.
2. **Digitalizarea și modernizarea serviciilor**
 - Crearea unor colecții digitale accesibile publicului larg.
 - Implementarea tehnologiilor moderne, cum ar fi cărțile electronice, platformele de lectură online și audiobook-urile.
3. **Incluziunea socială și accesibilitatea**
 - Adaptarea resurselor pentru persoanele cu dizabilități și elevii cu CES (Cerințe Educaționale Speciale).
 - Crearea de spații și activități interactive pentru diverse categorii de utilizatori.
4. **Parteneriate educaționale și culturale**
 - Colaborarea cu școli, instituții culturale și alte biblioteci pentru a dezvolta proiecte comune.
 - Organizarea de întâlniri cu autori, lansări de carte și conferințe pentru a promova literatura contemporană.

-Dezvoltarea capacității de relaționare cu adulții –bibliotecarul (ii);

-Participarea elevilor,cadrelor didactice, părinților la activitățile cultural-educative organizate de bibliotecă;

-Dezvoltarea unor proiecte de parteneriat în scopul unei participări eficiente, între bibliotecă, instituțiile de învățământ din județul Neamț;

11. Resurse umane:

- Elevii din cele două medii școlare:
- Cadre didactice:
- Bibliotecari;
- Părinți;

12. Resurse materiale:

- Audiobooks și povești animate** – ajută copiii cu dificultăți de citire să înțeleagă mai ușor textul.
- Platforme educaționale** – oferă exerciții adaptate nivelului fiecărui elev, stimulând învățarea prin joc.
- Volume de povești;
- Planșe cu imagini, albume;
- Biograf
- Prezentare PPT ;
- Fișe de lucru;
- Guașe, carioci, albume;
- Suport pentru expoziție;
- Diplome pentru concursuri;

13. Responsabilitățile cadrelor didactice implicate în proiect:

- Identificarea resurselor necesare desfășurării proiectelor;
- Prezentarea tuturor informațiilor și a materialelor realizate ;
- Culegerea și prelucrarea datelor prezentate elevilor și copiilor ;
- Mobilizarea copiilor ,părinților pentru a participa la activități, conform Proiectului;
- Pregătirea expozițiilor, cântecelor, poeziilor ;
- Pregătirea concursurilor

14. Obligațiile părților implicate în proiect:

Biblioteca	Unitatea școlară
<ul style="list-style-type: none"> - oferă cadrul necesar cunoașterii ofertei de servicii a bibliotecii prin vizite de documentare a grupurilor de elevi în secțiile/ filialele sale; - asigură acces gratuit la internet și la propriile baze de date informatizate; - oferă informații din cele mai diverse 	<ul style="list-style-type: none"> - să asigure prezența grupurilor de elevi la acțiunile stabilite prin proiect/ parteneriat; - să cultive, să stimuleze și să dezvolte interesul elevilor pentru frecventarea bibliotecii publice, potrivit unor interese de studiu, lectură sau recreere recomandate de personalul didactic;

<p>domenii ale cunoașterii, pe orice tip de suport și în diverse formate de prezentare: carte, publicații periodice, partituri, discuri, casete audio și audio-video, CD-uri, DVD-uri, jocuri; oferă asistență de specialitate în regăsirea informației, potrivit domeniilor de interes și bibliografiilor întocmite de personalul didactic sau de personalul bibliotecii;</p> <ul style="list-style-type: none"> - oferă posibilitatea efectuării unor stagii de voluntariat în diferite proiecte/programe ale bibliotecii; - oferă oportunități pentru implicarea și dezvoltarea unor proiecte strategice comune de promovare a cărții și lecturii în comunitate, antreprenoriat, povestiri digitale, coding - cetățenie activă; <p>organizează cursuri de formare pe diverse arii de interes pentru elevi/ tineri și adulți.</p> <p>Asigurarea accesibilității la resursele bibliotecii</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Crearea unor colecții de cărți adaptate (fonturi mari, cărți ilustrate, povești simplificate). ○ Oferirea de audiobook-uri și materiale în format digital pentru elevii cu dificultăți de citire. <p>Dotarea bibliotecii cu tehnologie asistivă</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Instalarea de software pentru citire cu voce tare și aplicații educaționale interactive. ○ Oferirea de tablete sau dispozitive digitale pentru acces ușor la materiale educaționale. <p>Organizarea de activități incluzive</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Ateliere de lectură adaptate pentru nevoile fiecărui elev cu CES. 	<p>să se preocupe de cunoașterea colecțiilor și a celorlalte surse de informare existente în bibliotecă, pentru a corela cerințele curriculumului școlar cu oportunitățile de studiu și informare oferite de biblioteca publică;</p> <p>Obligațiile cadrelor didactice</p> <p>Pentru a asigura succesul proiectului, profesorii trebuie să își asume următoarele responsabilități:</p> <p>Planificarea și organizarea activităților:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Selectarea cărților și resurselor potrivite pentru nivelul și interesele elevilor. ○ Crearea unui program regulat de activități de lectură, atât la bibliotecă, cât și la școală. <p>Ghidarea și sprijinirea elevilor:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Oferirea de explicații și clarificări pentru înțelegerea textelor. ○ Implicarea activă în discuțiile și debaterile pe marginea lecturilor. <p>Utilizarea resurselor digitale:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Instruirea elevilor în folosirea platformelor online pentru lectură și cercetare. ○ Asigurarea că fiecare elev are acces la materiale adaptate nevoilor sale. <p>Monitorizarea progresului elevilor;</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Evaluarea nivelului de înțelegere și interes al elevilor față de lectură. ○ Încurajarea și motivarea elevilor să își exprime ideile și să
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<ul style="list-style-type: none"> ○ Cluburi de lectură și sesiuni interactive pentru a stimula interesul pentru cărți. <p>Formarea personalului bibliotecii</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Instruirea bibliotecarilor pentru a oferi sprijin adecvat elevilor cu CES. ○ Colaborarea cu specialiști în educație specială pentru a îmbunătăți serviciile oferite. <p>Colaborarea cu școlile și părinții</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Parteneriate cu unitățile de învățământ pentru a sprijini elevii în activitățile de lectură. ○ Organizarea de întâlniri cu părinții pentru a găsi soluții personalizate pentru fiecare copil. <p>Respectarea dreptului la educație și incluziune</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Asigurarea unui mediu prietenos și adaptat nevoilor elevilor cu CES. ○ Crearea unor spații liniștite și sigure pentru lectură și învățare. <p>Biblioteca Județeană are responsabilitatea de a transforma lectura într-o experiență accesibilă și plăcută pentru toți elevii, indiferent de dificultățile pe care le întâmpină.</p>	<p>participe activ.</p> <p>Respectarea regulamentului bibliotecii</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Asigurarea că elevii respectă regulile de împrumut și utilizare a resurselor bibliotecii. ○ Colaborarea cu bibliotecarii pentru a îmbunătăți activitățile și resursele oferite elevilor. <p>-</p> <p>- să valorifice în relația cu elevii potențialul informativ, formativ, recreativ și de cunoaștere cultural - artistică al bibliotecii;</p> <p>- să participe la activitățile culturale organizate de bibliotecă;</p> <p>- să dezvolte proiecte cultural - educative, în parteneriat cu biblioteca publică;</p> <p>- să participe în mod activ la promovarea serviciilor, colecțiilor bibliotecii, dar și a proiectelor comune în cadrul unor activități profesionale, dar și mediul online.</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

15. Acțiuni ale copiilor:

- Selectează /împrumută de Biblioteca Județeană „G.T.,Kirileanu ” Neamț cărți, materiale informative despre autori români și străini;
- Amenajează un raft cu câteva cărți ale copilăriei în spațiul sălii de sprijin;
- Participă la acivitatea desfășurată în cadrul Bibliotecii Județene „G.T.,Kirileanu ” Neamț
- Învăță cântece/poezii;
- Re(de)scoperă, prelucrează informațiile din lectură, le transmit tuturor copiilor;
- Argumentează caracteristicile cărților evidențiate în povești;
- Desenează, pictează, amenajează expoziții;
- Transmit prin desen, pictură, scene din povești/poezii, fac dramatizări, își asumă roluri;
- Realizează un spectacol care cuprinde cântece, poezii, scenetă;

16. Rezultatele așteptate la finalul proiectului:

- Copiii, prin acest proiect, identifică noțiuni despre impactul social în realitatea cotidiană a poveștilor;
- Înțeleg importanța poveștilor;
- Participă la acțiuni educative, trăiesc momente de bucurie, emoție;
- Își dezvoltă cunoștințele despre buna relaționare cu ceilalți;
- Implică proprii părinți în activități educative;
- Organizează expoziții cu personaje desenate;
- Organizează un parcurs festiv, cu audiență, în care ei sunt recitatori, povestitori, cântăreți, actori, pictori;
- Manifestă liber sentimentele
- Utilizează cooperarea ca modalitate de bază în atingerea scopurilor individuale și de grup

17. Graficul activităților:

NR. CRT.	ACTIVITATEA	LOC DESFĂȘURARE	PERIOADA
.	Marele Scriitor al românilor – Ion Creangă <ul style="list-style-type: none">- Vizionare unor materiale realizate în Power point, fișe virtuale cu aspecte din viața și opera poetului- Audierea de povești și cântece de pe siteul Google- Citirea/recitarea unor fragmente din povestirile scriitorului Ion Creangă- Completarea unor fișe de lucru/fișe de lucru virtuale	Biblioteca Județeană „G.T.KIRILEANU” Piatra Neamț	5 februarie 2025

	<p>Povestea copilăriei mele</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizarea unor lucrări plastice inspirate din lecturile scriitorului /chipul scriitorului - Interpretarea unor povești scrise de Ion Creangă - Expoziție comună a celor două grupuri de copii integrați diferit 	<p><i>Sala de sprijin/ Sala de clasă C.N.P. „Gheorghe Asachi” Piatra Neamț</i></p>	<p>6 ianuarie 2025</p>
	<p>„Citesc în stele”</p> <ul style="list-style-type: none"> - „Citesc în stele” – fiecare copil își va scrie pe o steluță titlul și autorul ultimei povești citite - Realizarea unor semne de carte - Diplome pentru cei mai buni povestitori ai acestui proiect - Diplome pentru elevii participanți la proiect 	<p><i>C.S.E.I., „Alexandru Roșca” Piatra Neamț</i></p>	<p>7 ianuarie 2025</p>

18. EVALUAREA

Evaluarea se va realiza atât pe parcursul derulării proiectului, prin fișe de evaluare, jurnal de impresii, dar și prin metode specifice de evaluare: analiza produselor activității portofoliul și concursul.

Se vor acorda diplome de participare tuturor elevilor.

19. REZULTATE:

Calitative

Însușirea deprinderii de lucru cu cartea de interes pentru citit -scris;
 Activizarea vocabularului;
 Dezvoltarea vocabularului;
 Nuanțarea vocabularului;
 Dezvoltarea imaginației /creativității.

Cantitative

Vizite la Bibliotecă;
 Acțiuni de colaborare între cele două Unități Școlare cu Biblioteca „G.T. KIRILEANU” Piatra Neamț;
 Expoziție cu lucrările elevilor la Bibliotecă;
 Expoziție cu lucrările elevilor la cele două Școli.

20. POPULARIZAREA

Prezentarea proiectului în cadrul Comisiei metodice ,cercului pedagogic, sesiunilor de comunicări științifice;

Prezentarea proiectului în cadrul Activităților Bibliotecii ;
 Prezentarea etapelor și rezultatelor Proiectului;
 Prezentarea rezultatelor în cadrul ședințelor cu părinții.

21.IMPACTUL PROIECTULUI:

Comunitatea și familia sunt stimulate pentru a se implica în activitățile desfășurate în cadrul Bibliotecii Județene „G.T.Kirileanu” Neamț

Comunitatea și familia vor fi/se implică în activitățile desfășurate în cadrul Școlii-lor;

Participanții la proiect vor descoperi/vor dobândi abilități în lucrul cu cartea;

Participanții la proiect cunosc plăcerea de a lectura ;

Dezvoltarea capacității de a lucra în echipă.

22.SUSTENABILITATEA PROIECTULUI:

Derularea acestui proiect facilitează integrarea elevilor ,adaptarea la realitatea contemporană;

Privitoare la părinți:

Se va urmări:

- Receptivitatea părinților la solicitările copiilor și ale unității de învățământ;
- Activitățile din cadrul Proiectului la care părinții au participat;
- Frecvența cu care părinții au contactat Biblioteca, în vederea menținerii interesului

pentru lectură

Concluzie

Biblioteca Județeană nu este doar un loc unde găsim cărți, ci un spațiu de incluziune și sprijin pentru toți elevii, inclusiv cei cu CES. Prin combinarea resurselor tradiționale cu cele digitale, lectura devine mai accesibilă și mai atractivă. Astfel, fiecare copil are șansa de a descoperi bucuria lecturii și de a se dezvolta armonios. Prin implicarea activă a cadrelor didactice, proiectul „Citim împreună la Biblioteca Județeană în Era Digitală” devine un instrument valoros pentru dezvoltarea competențelor de lectură și accesul echitabil la educație pentru toți elevii.



TEMA/TEMELE PENTRU ANUL
ŞCOLAR 2024/2025:

1. SĂNĂTATE/STIL DE VIAȚĂ
SĂNĂTOS

2. CURTEA ŞCOLII

PLANUL DE ACȚIUNE 2024-2025

1. **“Sădește un pom!” acțiune dedicată evenimentului -Ziua verde a Eco-Școlilor din România- ziua de acțiune a voluntarilor CCDG**

Termen: noiembrie 2024

Responsabili: Luca Elena Liliana, Bălulescu-Dobre Roxana, Grecu Ștefania, Oprița-Mândruț Alina-Mihaela, Pricodan Cristina, Coacă Dorina

Scop: Responsabilizarea copiilor și a familiilor acestora privind importanța implicării directe în dezvoltarea spațiilor verzi de care avem atâta nevoie (plantarea de pomi, arbuști, plante ornamentale în curtea grădiniței)

2. **“Grădina mea din grădiniță”- semănare de semințe diverse în vederea urmăririi dezvoltării plantelor de la sămânță la fruct și încurajarea unei alimentații sănătoase.**

Termen: martie 2024

Responsabili: Drăghici Camelia, Făiniși Iulia, Grecu Ștefania, Labanov Narcisa-Adriana, Mateescu Dudașu Grațiela Ionelia, Căpățînă Adela, Cercega Rodica

Scop: implicarea copiilor în activități gospodărești pentru dezvoltarea unor abilități specifice grădinaritului și aflarea beneficiilor alimentelor crescute în grădina proprie.

3. **“Minte sănătoasă în corp sănătos”- concurs de educație pentru sănătate desfășurat cu ocazia Zilei Mondiale a Sănătății- 7 aprilie 2025**

Termen: aprilie 2025

Responsabili: Luca Elena Liliana, Labanov Narcisa, Petrescu Gica, Bălulescu-Dobre Roxana, Pătrășcoiu Maria-Andreea, Roșeanu Elena

Scop: Educarea comportamentelor copiilor și părinților pentru o alimentația sănătoasă și pentru un stil de viață sănătos.

4. **“Colțul meu de bucurie”- acțiune de amenajare a unor spații de relaxare și inspirație în curtea grădiniței din paletă, cauciucuri, etc.(materiale reutilizabile/reciclate)**

Termen: mai 2025

Responsabili: Drăghici Camelia, Paloș Claudia-Daniela, Făiniși Iulia, Cercega Rodica Pătrășcoiu Andreea, Pricodan Cristina

Scop: Conștientizarea importanței reciclării, reutilizării materialelor uzate și obținerea de produse noi, reducând astfel consumul resurselor naturale.

COMITETUL ECO-ȘCOALA AL PREȘCOLARILOR

:

1. GRUPA "FURNICUȚELOR"
- BRATU ȘTEFANIA ANAYS
- RADASLAVESCU ERIC
2. GRUPA „ALBINUȚELOR”
- STOCHIȚOIU VLAD
- STANCIU ȘTEFAN LUCHIAN
3. GRUPA MICĂ STEP BY STEP „PITICII”
- CĂPĂȚÂNĂ ERIC
- CIOFLAN ARIANA IOANA
4. GRUPA “LICURICII” STEP BY STEP
- ALMĂJANU FILIP
- PÎRVULESCU CATALEYA
5. GRUPA P.P. "URSULEȚII"
- SĂMAN SELENA
- ȘOAVĂ IOANA MARIA
6. GRUPA “ȘTRUMFII” P.P. STEP BY STEP
- TABACU ALBERT IONUȚ
- POPESCU ANDREI IONUȚ
7. GRUPA “BUBURUZELOR” P.N. STEP BY STEP
- PALAHNIUC CIPRIAN IONUȚ
- TOMESCU EVA MARIA
8. GRUPA STEP BY STEP P.N. „FLORILOR”
- SĂVESCU MATHIAS
- FIRI ADMIN
9. GRUPA STEP BY STEP P.P. “FLUTURAȘILOR”
- MOCIOALCĂ DAVID
- GIURCAN ANDREI

Fișă de lucru – clasa a IX-a - Probleme de numărare

Prof. Lupu Anca Maria

Instituția de învățământ: Liceul Tehnologic "Romulus Paraschivoiu", Lovrin

Fie A o mulțime finită cu n elemente

Amintim: Cardinalul unei mulțimi reprezintă numărul de elemente ale mulțimii.

Not: $\text{card } A = n$

Principiul includerii și al excluderii

Fie A și B două mulțimi finite

Atunci: $\text{card}(A \cup B) = \text{card } A + \text{card } B - \text{card}(A \cap B)$

$\Rightarrow \text{card}(A \cap B) = \text{card } A + \text{card } B - \text{card}(A \cup B)$

Ex: Într-o clasă sunt 25 elevi și fiecare copil practică un sport. 12 elevi joacă fotbal și 20 elevi joacă tenis. Câți elevi practică ambele sporturi?

$$\text{card}(A \cap B) = \text{card } A + \text{card } B - \text{card}(A \cup B) = 12 + 20 - 25 = 7$$

Principiul produsului

Fie A_1, A_2, \dots, A_n mulțimi finite. Atunci:

a) $\text{Card}(A_1 \times A_2) = \text{card } A_1 \cdot \text{card } A_2$

b) $\text{Card}(A_1 \times A_2 \times \dots \times A_n) = \text{card } A_1 \cdot \text{card } A_2 \cdot \dots \cdot \text{card } A_n$

Ex: Să se determine câte numere de două cifre se pot forma cu elementele mulțimii $A = \{0, 1, 2, 3, 4\}$

$$\text{card}\{\overline{ab} / a \in \{1, 2, 3, 4\}, b \in \{0, 1, 2, 3, 4\}\} = 4 \cdot 5 = 20$$

Ex: Să se determine câte numere de trei cifre diferite se pot forma cu elementele mulțimii $A = \{1, 2, 3, 4, 5, 6\}$

\overline{abc} : a poate lua 6 valori

b poate lua 5 valori

c poate lua 4 valori

$$\Rightarrow 6 \cdot 5 \cdot 4 = 120$$

Ex: Să se determine câte numere impare de două cifre se pot forma cu cifrele 1,2,3,4,5.

$$\text{card}\{\bar{a}b / a \in \{1,2,3,4,5\}, b \in \{1,3,5\}\} = 5 \cdot 3 = 15$$

Ex: Să se determine câte numere pare de două cifre se pot forma cu cifrele 0,1,2,3,4,5.

$$\text{card}\{\bar{a}b / a \in \{1,2,3,4,5\}, b \in \{0,2,4\}\} = 5 \cdot 3 = 15$$

Teoremă

Fie A o mulțime finită cu $\text{card } A = n$.

Atunci numărul tuturor submulțimilor mulțimii A este 2^n .

Not: $P(A)$ = mulțimea părților lui A

= mulțimea tuturor submulțimilor mulțimii A

Fișă de lucru – probleme de numărare

1. Fie A și B două mulțimi finite astfel încât $\text{card}(A \cup B) = 50$, $\text{card}(A \cap B) = 12$, $\text{card } B = 18$. Câte elemente are mulțimea A? Dar $P(A)$?
2. Completați spațiile libere cu răspunsul corect:
 - a) Dacă $\text{card } A = 5$, $\text{card } B = 4$ și $\text{card}(A \cup B) = 7$ atunci $\text{card}(A \cap B) = \underline{\hspace{2cm}}$
 - b) Dacă $\text{card } A = 2$, $\text{card } B = 11$ și $\text{card}(A \cup B) = 12$ atunci $\text{card}(A \cap B) = \underline{\hspace{2cm}}$
 - c) Dacă $\text{card } A = 10$, $\text{card } B = 8$ și $\text{card}(A \cap B) = 2$ atunci $\text{card}(A \cup B) = \underline{\hspace{2cm}}$
 - d) Dacă $\text{card } A = 8$, $\text{card } B = 3$ și $\text{card}(A \cap B) = 2$ atunci $\text{card}(A \cup B) = \underline{\hspace{2cm}}$
3. Un grup de 180 de elevi au fost plecați în vacanță la munte și la mare. Câți au fost plecați și la munte și la mare dacă 72 de elevi au fost numai la munte, iar 98 numai la mare?
4. Să se determine câte numere de 4 cifre diferite se pot forma cu cifrele 1,2,3,4,5.
5. Să se determine câte numere de 2 cifre se pot forma cu elementele mulțimii $A = \{1,2,3,4,5\}$ având cifra zecilor o cifră impară.
6. Să se determine câte numere de 2 cifre distincte se pot forma cu elementele mulțimii $A = \{1,2,3,4,5,6,7\}$, știind că cifra unităților este impară și cifra zecilor pară.
7. Să se determine câte numere de 3 cifre distincte se pot forma cu elementele mulțimii $A = \{1,2,3,4,5,6,7\}$, știind că cifra unităților este impară și cifra zecilor pară.

8. Să se determine câte numere naturale impare de 2 cifre se pot forma cu elementele mulțimii $A=\{1,2,3,4,5\}$.
9. Să se determine câte numere de 3 cifre se pot forma cu cifrele 0,1,2,3.
10. Să se determine câte submulțimi se pot forma cu elementele mulțimii $A=\{1,2,3,4,5\}$
11. Să se determine câte submulțimi se pot forma cu elementele mulțimii $A=\{1,2,3,4\}$.
12. Să se determine câte elemente are mulțimea A știind că se pot forma 32 submulțimi.
13. Să se determine câte elemente are mulțimea A știind că se pot forma 128 submulțimi.

Bibliografia:

Marius Burtea, Georgeta Burtea – Matematică – Editura Carminis – Pitești 2004

Activități didactice la ciclul primar care conduc spre transformarea elevilor în cetățeni responsabili

Prof. înv. primar: Manciulea Mihaela Elena

Școala Gimnazială „Liviu Rebreanu” București

Educația primară joacă un rol fundamental în dezvoltarea personalității și formării valorilor morale ale copiilor. În această etapă, elevii nu doar că își însușesc cunoștințe academice, dar își dezvoltă și competențe sociale, emoționale și civice care îi vor ajuta să devină cetățeni responsabili. Activitățile didactice bine concepute pot influența semnificativ comportamentul copiilor, promovând valori precum respectul, toleranța, solidaritatea și responsabilitatea socială.

Pentru transformarea elevilor în cetățeni responsabili putem acționa pe mai multe paliere:

1. Activități de educație civică

Educația civică are un rol esențial în formarea comportamentului responsabil al elevilor. Prin lecții interactive despre drepturile și responsabilitățile cetățenilor, elevii învață să aprecieze valorile democratice și să participe activ la viața comunității. Exemple de activități pe teme educației civice pot fi: dezbateri despre reguli în clasă sau în comunitate, realizarea unor afișe despre drepturile copilului, organizarea de jocuri de rol care simulează procesele democratice (alegeri, voturi), participarea la proiecte educaționale care promovează diversitatea și toleranța.

2. Proiecte de voluntariat

Proiectele de voluntariat îi învață pe elevi să fie solidari și să contribuie la bunăstarea comunității. Prin implicarea în astfel de activități își vor dezvolta empatia față de cei din jur și dorința de a ajuta fără a aștepta ceva în schimb. Tipuri de astfel de proiecte sunt: strângerea de fonduri pentru cauze caritabile, plantarea de copaci în curtea școlii sau în parc, vizite la centre de bătrâni sau orfeline, participarea la campanii de colectare de haine sau alimente pentru persoane defavorizate.

3. Activități de protecție a mediului

Conștientizarea problemelor de mediu contribuie la formarea unui comportament responsabil față de natură. Elevii pot participa la: campanii de

reciclare, curățarea spațiilor verzi, ateliere de creare a obiectelor din materiale reciclabile, proiecte de plantare de flori sau arbori în curtea școlii.

4. Activități de colaborare și comunicare

Prin proiectele de grup, elevii învață să coopereze, să își asculte colegii și să rezolve conflicte în mod pașnic. Ei se pot implica în diverse activități, cum ar fi: crearea unui ziar al clasei, pregătirea unor scenete cu teme morale, organizarea de jocuri de echipă, participarea la proiecte de tip „peer tutoring” (tutorat între colegi).

5. Campanii anti-bullying

Combaterea bullying-ului este o parte importantă a educației pentru responsabilitate socială. Se observă că în școli, acțiunile de bullying sunt din ce în ce mai dese, iar activități pe tema combaterii acestor situații neplăcute pot include: discuții tematice despre empatie și respect, redactarea unor mesaje anti-bullying, crearea unui cod de conduită al clasei, organizarea de ateliere despre gestionarea conflictelor.

6. Activități de sensibilizare culturală

Cunoașterea și respectarea diversității culturale contribuie la dezvoltarea toleranței și înțelegerii reciproce. Exemple de activități: organizarea unor zile tematice dedicate diferitelor culturi, lectura unor povești din diferite colțuri ale lumii, participarea la festivaluri multiculturale, realizarea unor proiecte despre tradiții și obiceiuri din alte țări.

Concluzie

Activitățile didactice din ciclul primar au un impact major asupra formării viitorilor cetățeni responsabili. Prin implicarea în proiecte educative, elevii învață să respecte valorile sociale, să coopereze și să contribuie la bunăstarea comunității. Școala, în colaborare cu familia și comunitatea, joacă un rol esențial în transformarea copiilor în membri activi și responsabili ai societății. Astfel, procesul educativ devine o punte către dezvoltarea unei societăți mai echitabile și mai tolerante.

Educația digitală în grădiniță

Mánya Enikő

Profesor învățământ preșcolar

Grădinița cu Program Prelungit Nr. 15. Târgu Mureș

Lumea educației a suferit schimbări semnificative în ultimele decenii, odată cu apariția tehnologiilor digitale. În timp ce utilizarea instrumentelor digitale obișnuia să fie limitată la școli și instituții de învățământ superior, acestea sunt acum din ce în ce mai utilizate în învățământul preșcolar. Scopul educației digitale în învățământul preșcolar nu este doar de a distra copiii, ci și de a dezvolta competențe și abilități într-un mod ludic și interactiv. Cu toate acestea, este important să se planifice acest proces cu atenție, ținând cont de specificitățile și nevoile grupului de vârstă. Introducerea tehnologiilor digitale în grădinițe oferă multe oportunități. Unul dintre cele mai mari avantaje ale acestora este că creează un mediu de învățare interactiv. Copiii preșcolari sunt curioși din fire, le place să exploreze lumea, iar jocul este un instrument esențial pentru învățare. Aplicațiile interactive, jocurile digitale și videoclipurile educative le permit copiilor să învețe noi abilități într-un mod jucăuș și aproape imperceptibil. De exemplu, științele pot fi predate prin aplicații digitale care arată interactiv unde trăiesc animalele, cum cresc plantele sau cum se schimbă vremea. Folosind o simplă tabletă sau un dispozitiv cu ecran tactil, copiii pot face „călătorii virtuale”, de exemplu în junglă sau în Arctica, învățând în același timp despre animalele și plantele care trăiesc acolo. Tehnologiile digitale contribuie, de asemenea, la dezvoltarea abilităților motorii fine. Utilizarea ecranelor tactile, a programelor digitale de desen sau a jocurilor puzzle contribuie la îmbunătățirea coordonării mână-ochi. Succesul educației digitale în învățământul preșcolar depinde în mare măsură de realizarea unui echilibru între metodele tradiționale și cele digitale de învățare. Tehnologiile digitale nu ar trebui să înlocuiască interacțiunea față în față, jocul liber sau activitățile creative, ci ar trebui să fie utilizate ca un instrument complementar. De exemplu, în cadrul unei lecții despre natură, copiii pot descoperi mai întâi animalele și habitatele lor folosind instrumente digitale, iar apoi, sub îndrumarea educatoarei de grădiniță, pot observa natura în viața reală în timpul unei plimbări în aer liber. Această combinație le permite copiilor să învețe nu numai digital, ci și prin experiență.

Activitate cu elemente de educație digitală pentru copiii de grădiniță

Temă: învățarea despre animale și habitatele lor

Grup țintă: copii de 4-6 ani

Durată: 30-40 de minute

Instrumente: tabletă sau computer cu ecran tactil, aplicație educațională interactivă (de exemplu, „Animal Adventures”), cărți tipărite cu animale

Obiectivele activității:

- Înțelegerea habitatului animalelor.
- Cunoștințe de bază de istorie naturală.
- Încurajarea muncii în echipă și a comunicării.

Provocări, la care trebuie să fim atenți:

- Aplicația nu trebuie să depășească 15-20 de minute.
- Jocul de imitare a animalelor ajută la contrabalansarea utilizării instrumentelor digitale și oferă mișcare pentru copii.

I. Captarea atenției: Recunoașterea animalelor din imagini

Durata: 5 minute

Scop: Să trezească interesul copiilor pentru subiectul lecției.

1. Cartonaje cu imagini cu animale:

- Educatoarea arată imagini cu diferite animale (de exemplu, leu, pește, pinguin, bufniță). Copiii spun ce animal recunosc.
- Întrebare: „Știți unde trăiește acest animal? Cărui animal îi place apa? Care dintre ele zboară în aer?”

2. Convorbire:

- Purtăm o scurtă discuție despre modul în care animalele trăiesc în diferite locuri, cum ar fi jungla, apa, păduri sau zone reci.

II. Activitatea centrală: Utilizarea unei aplicații digitale interactive

Durată: 15-20 de minute

Scop: Să învețe despre habitatele și caracteristicile animalelor într-un mod ludic.

1. Joc interactiv:

- În aplicație, copiilor li se arată o hartă a diferitelor habitate (de exemplu, junglă, mare, arctic, pădure).
- Diferite animale sunt afișate pe ecran, iar sarcina copiilor este să tragă animalele în habitatele lor respective.

2. Efecte sonore:

- Pe măsură ce animalele sunt puse la locul lor, aplicația redă un sunet asociat cu animalul (de exemplu, leul răcnește, păsările ciripesc). Acest lucru îi ajută pe copii să învețe și să se distreze.

3. Întrebări:

- Aplicația oferă feedback: „Da, pinguinul trăiește în Arctica!” sau „Încearcă din nou! Rechinul nu trăiește în pădure”.
- Educatoarea poate întreba: „Știți ce mănâncă acest animal? Cum își găsește hrana?”

4. Jocul de imitare a animalelor

Durată: 10 minute

Scop: Să observe și să imite mișcările tipice ale animalelor.

- Mișcările animalelor: Educatoarea proiectează pe tabla interactivă un scurt videoclip care prezintă mișcările animalelor (de exemplu, cangurul care sare, șarpele care se târăște, pasărea care zboară). Copiii trebuie să imite mișcările animalelor în timp ce educatoarea anunță ce animal este.
- Ghiciți ce animal sunt eu: Educatoarea sau un copil descrie mișcarea unui animal (de exemplu, „Acest animal se târăște încet pe sol și nu are picioare, are solzi”), iar copiii ghicesc ce animal este.

5. Puzzle digital cu imagini de animale

Durată: 10 minute

Scop: Dezvoltarea abilităților motorii fine și a abilităților de rezolvare a problemelor.

Puzzle digital: Aplicația le permite copiilor să facă puzzle cu imagini de animale. Animalele sunt împărțite în bucăți, iar copiii trebuie să le potrivească între ele. Când puzzle-ul este complet, programul oferă o scurtă descriere a animalului (de exemplu: „Leul este regele junglei. Trăiește în turme mari și este carnivor.”).

III. Încheierea activității și concluzie

Durata: 5 minute

Scop: Consolidarea noilor cunoștințe și încheierea experienței de învățare.

1. Joc de cărți cu animale:

- Fiecare copil extrage o imagine cu un animal desenat pe ea și trebuie să spună unde trăiește acel animal.
- Dacă cineva nu este sigur, grupul îl poate ajuta.

2. Feed-back și recompense:

- Educatoarea le mulțumește copiilor pentru participarea lor activă și fiecare copil primește un abțibild colorat, cum ar fi o figurină de animal.

Acest tip de activitate dezvoltă cunoștințele preșcolariilor despre animale prin joc și angajament multisenzorial, folosind în același timp tehnologia digitală ca un instrument plăcut de învățare.

Bibliografie:

- *Curriculum pentru educație timpurie (a copiilor de la naștere până la vârsta de 6 ani)*, M.E.N., București, 2019
- Ana, A., Cioflica, S., M. - „Jocuri didactice pentru educarea limbajului – îndrumar metodic”, Ed. Tehno-Art București, 2004;
- Ezechil, L., Lăzărescu, P., M. -, „Laborator preșcolar – ghid metodologic”, Ed. V&I, INTEGRAL București (2001)
- Poenaru, Vasile-, „Calculatorul, prietenul nostru”, Ed. Coresi, București, 2005
- S.M. Cioflica, B. Iliescu, „Prietenul meu, calculatorul”, (Ghid de utilizare pentru preșcolari), Ed. Tehno-Art, Petroșani, 2003.

Dezvoltarea competențelor digitale în cadrul orei de limba franceză

Marcu Liliana, Școala Gimnazială Șerban Cioculescu, Găești

Disciplina: Limba franceză (L2)

Clasa: A VIII-a

Durata: 2 ore

Obiectiv general: Dezvoltarea competențelor digitale ale elevilor prin utilizarea unor instrumente și aplicații educaționale pentru învățarea limbii franceze.

Obiective specifice:

Elevii vor folosi aplicații online pentru a învăța vocabular și gramatică în limba franceză.

Elevii vor dezvolta abilități de comunicare orală prin utilizarea platformelor digitale pentru înregistrarea și prezentarea dialogurilor în limba franceză.

Elevii vor crea un proiect multimedia în limba franceză folosind tehnologia.

Planificarea activităților:

1. Activitatea introductivă (15 min):

Introducerea elevilor în tema lecției și explicarea obiectivelor digitale.

Discuție despre importanța competențelor digitale în învățarea limbii franceze.

Instrumente digitale: Proiector, prezentare PowerPoint cu informații despre aplicațiile educaționale folosite.

Activitate: Prezentarea aplicațiilor utile pentru învățarea limbii franceze (ex. Vocaroo, Quizlet, Lingvist, Kahoot). Elevii vor discuta cum pot folosi aceste aplicații pentru a învăța vocabular și gramatică.

2. Activitatea principală (30 min):

Scop: Dezvoltarea abilităților de vocabular și gramatică prin jocuri și aplicații.

Metodă: Lucru în grupuri pentru a realiza exerciții pe platforme educaționale.

Instrumente digitale: Quizlet (pentru vocabular), Kahoot (pentru verificarea cunoștințelor), Duolingo (pentru exersarea gramaticii).

Activitate:

Pasul 1: Elevii vor accesa aplicația Quizlet pentru a învăța vocabular legat de un anumit subiect (ex. „La famille”, „Les métiers”).

Pasul 2: Elevii vor participa la un quiz interactiv pe Kahoot pentru a verifica cunoștințele de vocabular și gramatică în limba franceză.

Pasul 3: Elevii vor folosi Duolingo pentru a exersa gramatica într-un mod interactiv și pentru a-și îmbunătăți abilitățile de înțelegere a textului în limba franceză.

3. Activitatea de creare a unui proiect multimedia (40 min):

Scop: Dezvoltarea abilităților de exprimare orală și creativitate prin realizarea unui proiect multimedia.

Metodă: Activitate practică de grup pentru crearea unui video sau prezentare pe un subiect în limba franceză.

Instrumente digitale: Camtasia Studio sau PowerPoint pentru realizarea unui video, Canva pentru prezentări vizuale.

Activitate:

Pasul 1: Elevii vor lucra în grupuri pentru a crea o prezentare video sau un proiect PowerPoint pe un subiect din programa de limba franceză (ex. „Prezentarea unei familii”, „O zi din viața unui elev”).

Pasul 2: Fiecare grup va înregistra un scurt dialog în limba franceză folosind telefonul mobil sau calculatorul.

Pasul 3: Grupurile vor edita și prezenta proiectele folosind un software de editare video (ex. Camtasia sau aplicațiile de editare video disponibile pe telefoane mobile).

Pasul 4: Fiecare grup va prezenta proiectul în fața clasei.

4. Activitatea de încheiere și reflecție (15 min):

Scop: Evaluarea activităților și reflectarea asupra învățării.

Metodă: Discuție și feedback.

Instrumente digitale: Menti.com pentru feedback anonim.

Activitate:

Elevii vor răspunde la câteva întrebări de feedback pe platforma Menti.com: „Cum te-ai simțit lucrând cu aplicațiile digitale?”, „Ce ai învățat astăzi?”, „Ce instrument digital ai dori să folosești mai des?”.

Profesorul va da feedback și va sublinia importanța utilizării tehnologiei în procesul de învățare a limbii franceze.

Evaluarea competențelor:

Formativă: Evaluarea activităților pe parcurs, prin observații directe și analiza participării elevilor.

Sumativă: Evaluarea proiectului multimedia și a activităților interactive de vocabular și gramatică.

Resurse necesare:

Dispozitive electronice (laptopuri, tablete sau telefoane mobile) pentru elevi.

Acces la internet.

Platforme educaționale: Quizlet, Kahoot, Duolingo, Canva.

Software pentru editare video (Camtasia, PowerPoint).

Concluzie:

Acest proiect didactic îmbină învățarea limbii franceze cu dezvoltarea competențelor digitale ale elevilor, oferindu-le oportunitatea de a învăța într-un mod interactiv și plăcut. Prin utilizarea aplicațiilor educaționale și a proiectelor multimedia, elevii vor avea posibilitatea să aplice cunoștințele dobândite în contexte autentice și să își îmbunătățească abilitățile de comunicare în limba franceză.

PROIECT EDUCAȚIONAL

PROF. DIRECTOR : MĂRGINEANU ROZICA

ȘCOALA GIMNAZIALĂ „ VENIAMIN COSTACHI,, SINEȘTI-IAȘI

„Comunitatea noastră, responsabilitatea noastră”

Justificarea proiectului

Problema poluării și a lipsei de implicare activă în menținerea unui mediu curat în comunitatea noastră este tot mai acută. Deșeurile aruncate necorespunzător, lipsa educației ecologice și interesul scăzut pentru soluții sustenabile sunt factori care afectează sănătatea și calitatea vieții tuturor. Este esențial să dezvoltăm un comportament responsabil față de mediu, să promovăm colectarea selectivă și să implicăm comunitatea în acțiuni concrete de protecție a mediului. Acest proiect este necesar pentru a sensibiliza tinerii și întreaga comunitate cu privire la importanța protecției mediului, oferindu-le oportunitatea de a contribui activ la transformarea spațiului în care trăiesc.

2. Scopul proiectului

Crearea unui mediu curat și sănătos prin implicarea elevilor și a comunității locale în activități de ecologizare, educație ecologică și promovarea bunelor practici privind gestionarea deșeurilor.

3. Obiective specifice

1. Creșterea gradului de conștientizare cu privire la impactul poluării asupra mediului în rândul elevilor și al comunității.
2. Dezvoltarea unor obiceiuri sustenabile, cum ar fi colectarea selectivă a deșeurilor și reciclarea.
3. Implicarea elevilor, părinților și altor membri ai comunității în acțiuni de ecologizare și amenajare a spațiilor publice.
4. Crearea unor zone verzi în comunitate și promovarea valorilor ecologice prin activități educative.

4. Grup țintă

- Elevii școlii (clasele V-VIII)
- Părinții elevilor
- Cadrele didactice
- Membrii comunității locale

5. Durata proiectului

Proiectul se desfășoară pe parcursul lunilor februarie- mai 2025

6. Resurse necesare

- **Resurse materiale:** afișe, pliante, saci de gunoi, mănuși, instrumente pentru plantare (sape, lopeți), puieți și semințe pentru spații verzi, recipiente pentru colectare selectivă.
- **Resurse umane:** cadre didactice coordonatoare, voluntari din rândul elevilor, părinți și autorități locale.
- **Resurse financiare:** sprijin din partea sponsorilor locali sau al ONG-urilor de mediu.
- **Resurse logistice:** spații pentru desfășurarea atelierelor și campaniilor, transport pentru echipele de ecologizare.

7. Activitățile propuse

Activitatea 1 : Concurs de creare a logo-ului proiectului (Crearea unui simbol unic ce reflectă valorile proiectului: un mediu curat, sustenabil și implicare activă)

Descriere: Elevii clasei a VIII a A vor elabora un comunicat și afiș informativ cu tematica, regulile concursului, categoriile de vârstă, termenele de înscriere și modalitățile de predare a lucrărilor. Participanții pot folosi diverse tehnici și materiale (desen manual, pictură, design digital, colaj) pentru a crea un logo care să transmită mesajul protejării mediului. Un juriu compus din profesori va evalua lucrările pe criterii de originalitate, relevanță tematică, impact vizual și claritate. Se poate include și votul popular, pentru implicarea suplimentară a comunității.

Anunțarea câștigătorului/câștigătorilor și organizarea unei ceremonii de premiere (diplome, premii simbolice).

Logo-ul câștigător va fi integrat pe toate materialele de promovare ale proiectului (flyere, afișe, site-uri, rețele sociale).

Materiale : diplome, premii simbolice

Perioada de desfășurare: luna februarie

Activitate 2: Crearea de materiale de promovare (afișe, pliante, materiale video)

Descriere:Elevii vor realiza materiale grafice:

- **Afișe:** Elaborarea de afișe informative ce includ logo-ul proiectului, sloganuri și detalii despre proiect.
- **Pliante:** Crearea de pliante care să ofere informații detaliate despre activități, modalități de implicare și beneficiile unui mediu curat.

Aceste material vor fi evaluate pentru a asigura claritatea mesajului și impactul vizual și vor fi tiparite și distribuite în comunitate. De asemenea vor fi popularizate și pe pagina de facebook a școlii și a comunei Sinești

- **Materiale video:** Producerea de clipuri scurte și dinamice care să prezinte obiectivele proiectului, să includă testimoniale precum și mesaje de încurajare pentru participare.
- **Materiale:** Hârtie, culori, rechizite, panouri pentru expunere , camere de filmat, telefoane
- **Luna : februarie**

Activitate 3: Lansarea proiectului și campania de conștientizare

- **Descriere:** Organizarea unui eveniment în școală pentru lansarea proiectului, prezentarea scopului și obiectivelor și implicarea elevilor și părinților prin sesiuni interactive despre poluare și soluții sustenabile. Distribuirea de afișe și pliante în comunitate.
- **Materiale:** Afișe, proiector, pliante, materiale video
- **Luna martie**

Activitate 4: Concurs de creație ecologică

- **Descriere:** Elevii vor participa la un concurs de desene „ Sineștiul meu verde,, și eseuri pe tema „Un mediu curat – o viață mai sănătoasă”. Cele mai bune lucrări vor fi expuse în școală și în alte locuri publice din comunitate.
- **Materiale:** Hârtie, culori, rechizite, panouri pentru expunere.
- **Luna martie**

Activitatea 5 Tururi Educaționale „Detectivii Mediului”

Descriere: Elevii vor fi împărțiți pe echipe care vor organiza tururi ghidate în care participanții să devină „detectivi ai mediului” și să investigheze sursele de poluare din comuna Sinești.

Se vor stabili trasee tematice care să includă zone cu probleme de poluare (ex. marginea drumurilor, spații publice neîngrijite) și explicați cauzele și efectele acestora. Se vor folosi instrumente de monitorizare (ex. senzori de calitate a aerului, aplicații mobile) pentru a colecta date în timp real. La finalul tururilor, organizați o sesiune de discuții pentru a analiza datele colectate și pentru a propune soluții concrete.

Elevii vor realiza materiale video cu zonele investigate. În cadrul acestor filmări elevii vor prezenta scopul și echipa, vor descrie zona filmată,problemele observate, propuneri de soluții, îndemnuri pentru ecologizare și apel la acțiune. Aceste fimări vor fi postate pe canalele de socializare stabilite.

Materiale : agende, pixuri, camere de filmat, telefoane etc

Luna : aprilie

Activitate 5: Zile de ecologizare în comunitate

- **Descriere:** Se vor organiza echipe de elevi, profesori și membri ai comunității voluntari care vor colecta deșeurile din zonele identificate și prezentate în filmările video
- **Materiale:** Saci de gunoi, mănuși, recipiente pentru colectare selectivă, transport.
- **Luna :** aprilie

Activitate 6: Acțiuni de plantare de arbori

- **Descriere:** Elevii și cadrele didactice vor participa la plantarea copacilor în zonele publice identificate din comunitate.
- **Materiale:** Puieți, unelte de grădinarit, pancarte educative.
- **Luna :** aprilie

Activitate 7: EcoVot – Alege Ziua Ecologică a Satului

Descriere:

Această activitate implică întreaga comunitate în stabilirea unei zile permanente de ecologizare, care se va organiza de două ori pe an. Prin intermediul unui vot online, locuitorii satului vor alege 2 zile din an care li se pare cele mai potrivite pentru a se mobiliza în acțiuni de curățare și întreținere a mediului. Scopul este de a crea o tradiție locală și de a consolida implicarea cetățenilor în protejarea spațiului în care trăiesc.

Se va crea o platformă de vot online (de exemplu, prin Google Forms sau SurveyMonkey), unde fiecare cetățean poate alege dintr-o listă de date propuse.

Se vor distribui anunțuri prin rețelele sociale, afișe în spații publice, newslettere și anunțuri în cadrul școlilor și primăriei, pentru a asigura o participare cât mai mare.

După perioada de vot, rezultatele vor fi publicate și data câștigătoare va fi anunțată ca zi oficială de ecologizare. Ziua aleasă va deveni un eveniment recurent, organizat de două ori pe an, în care întreaga comunitate se va aduna pentru a curăța și întreține mediul satului.

Materiale:

- **Platformă de vot online:** Google Forms, SurveyMonkey sau o pagină dedicată pe site-ul satului.
- **Materiale de promovare:** Afișe, pliante, postări pe rețelele sociale și email-uri informative.
- **Support tehnic:** Dispozitive (smartphone-uri, tablete, computere) pentru accesul la platformă și monitorizarea votului.
- **Echipă de coordonare:** Responsabili pentru administrarea votului online și pentru comunicarea rezultatelor către comunitate.

Luna: Mai

Activitate 8 : Activitatea Finală: Diseminarea Rezultatelor Proiectului

- **Descriere:**

Această activitate are ca scop principal prezentarea și împărtășirea rezultatelor obținute în cadrul proiectului, evidențiind impactul și implicarea comunității în eforturile de protejare a mediului din Sinești. Diseminarea rezultatelor este esențială pentru a informa publicul larg, autoritățile locale, instituțiile partenere și alte comunități despre realizările proiectului și pentru a inspira continuarea acțiunilor ecologice pe termen lung.

Se va realiza prezentarea detaliată a rezultatelor activităților desfășurate (concursuri, ateliere, campanii de ecologizare etc.) și a impactului acestora asupra mediului și comunității. **Se vor** colecta opiniile și sugestiile din partea publicului și a partenerilor pentru îmbunătățirea viitoare a proiectelor de mediu.

Se va elabora un raport detaliat care să includă obiectivele, metodologia, activitățile desfășurate, indicatorii de succes, fotografiile, clipuri video și mărturiile ale participanților. Se vor crea prezentări multimedia (slide-uri, videoclipuri) care să pună în evidență cele mai importante realizări și transformări din comunitate.

Se vor realiza materiale grafice sintetice, ușor de distribuit, care să evidențieze date cheie și rezultate concrete (de exemplu, numărul de participanți, cantitatea de deșuri colectate, spațiile reabilitate etc.). Raportul final, a videoclipurilor vor fi publicate pe paginile de socializare,.

- **Materiale:** materiale video, ppt-uri, broșuri, videoproiector, e crane de proiecție .
- **Luna :** mai

8. Rezultate așteptate

- Creșterea nivelului de conștientizare ecologică în rândul elevilor și al comunității.
- Reducerea cantității de deșuri din spațiile publice vizate.
- Crearea și menținerea unui „Colț Verde” ca simbol al implicării comunității.
- Promovarea unor obiceiuri sustenabile în comunitate, precum reciclarea și colectarea selectivă.
- Dezvoltarea unor relații mai strânse între elevi, părinți, profesori și autoritățile locale prin colaborare.

Prin implicarea activă a tuturor participanților, proiectul „Comunitatea noastră, responsabilitatea noastră” va contribui nu doar la un mediu mai curat, ci și la formarea unei generații responsabile și conștiente de impactul pe care îl au acțiunile noastre asupra naturii.

PROIECT EDUCAȚIONAL

PROF. DIRECTOR : MĂRGINEANU ROZICA

ȘCOALA GIMNAZIALĂ „VENIAMIN COSTACHI,, SINEȘTI-IAȘI

PROIECT EDUCAȚIONAL

„Economisește pentru viitor: Reducerea consumului de apă și energie”

1. Justificarea proiectului

În contextul schimbărilor climatice și al epuizării resurselor naturale, consumul excesiv de apă și energie reprezintă o problemă globală și locală. Lipsa conștientizării privind importanța economisirii acestor resurse duce la risipă, costuri financiare ridicate și un impact negativ asupra mediului. Educația ecologică a elevilor, părinților și comunității este esențială pentru adoptarea unor comportamente sustenabile și pentru protejarea resurselor naturale.

2. Scopul proiectului

Promovarea unui comportament responsabil față de consumul de apă și energie în rândul elevilor, familiilor și comunității, prin educație ecologică și implementarea unor soluții practice de economisire.

3. Obiective specifice

1. Creșterea nivelului de conștientizare asupra importanței economisirii apei și energiei.
2. Educația elevilor privind impactul consumului excesiv asupra mediului și economiei.
3. Implementarea unor soluții practice de reducere a consumului de apă și energie în școală și acasă.
4. Implicarea comunității în acțiuni de sensibilizare și economisire a resurselor naturale.
5. Stimularea inovației și a creativității prin activități interactive și concursuri tematice.

4. Grup țintă

- Elevii școlii (clasele V-VIII)
- Părinții elevilor și familiile acestora
- Cadrele didactice
- Membrii comunității locale

5. Durata proiectului

Proiectul se va desfășura pe parcursul a 4 luni.

6. Resurse necesare

- **Resurse materiale:**
 - Afișe, pliante, materiale video educative
 - Echipamente IT (proiectoare, laptopuri) pentru prezentări și ateliere
- **Resurse umane:**
 - Cadre didactice coordonatoare
 - Voluntari din rândul elevilor și părinților
- **Resurse logistice:**
 - Spațiu pentru desfășurarea atelierelor și întâlnirilor
 - Acces la echipamente tehnice pentru monitorizarea consumului și editarea materialelor video
- **Resurse financiare:**
 - Sprijin din partea sponsorilor locali și al autorităților

6. Activitățile propuse

Activitate 1: Crearea unui logo pentru proiectul „Economisește pentru viitor: Reducerea consumului de apă și energie”

Descriere: Elevii clasei a VII a A vor elabora un comunicat și afiș informativ cu tematica, regulile concursului, categoriile de vârstă, termenele de înscriere și modalitățile de predare a lucrărilor. Participanții pot folosi diverse tehnici și materiale (desen manual, pictură, design digital, colaj) pentru a crea un logo care să transmită mesajul proiectului. Un juriu compus din profesori va evalua lucrările pe criterii de originalitate, relevanță tematică, impact vizual și claritate. Se poate include și votul popular, pentru implicarea suplimentară a comunității.

Anunțarea câștigătorului/câștigătorilor și organizarea unei ceremonii de premiere (diplome, premii simbolice).

Logo-ul câștigător va fi integrat pe toate materialele de promovare ale proiectului (flyere, afișe, site-uri, rețele sociale).

Materiale : diplome, premii simbolice

Perioada de desfășurare: luna februarie

Activitate 1: Lansarea proiectului și campania de conștientizare

- **Descriere:**
Organizarea unei întâlniri inaugurale cu elevii, părinții și cadrele didactice pentru a prezenta obiectivele proiectului. Se vor proiecta materiale video educative despre risipa de apă și energie și impactul acestora asupra mediului. În cadrul evenimentului se vor distribui afișe și pliante educative, iar participanții vor putea pune întrebări și vor fi invitați să se implice activ pe parcursul proiectului.
- **Materiale:** Proiector, materiale video, pliante, afișe, standuri informative.
- **Calendar:** Lansare – luna februarie .

Activitate 2: Ateliere educative „Consumă cu grijă”

- **Descriere:**
Realizarea unor ateliere interactive pentru elevi și părinți în care se vor prezenta metode practice de economisire a apei și energiei. Exemple practice includ înlocuirea becurilor tradiționale cu becuri LED, utilizarea inteligentă a aparatelor electrocasnice, și reducerea timpului petrecut la duș. Atelierul va include demonstrații practice și distribuirea de ghiduri cu recomandări.
- **Materiale:** liste cu recomandări practice, prezentări interactive, materiale demonstrative.
- **Calendar:** martie-aprilie.

Activitate 3: Monitorizarea consumului în școală și acasă

- **Descriere:**
Elevii vor monitoriza consumul de apă și energie în școală și în mediul familial pe o perioadă de o lună. Datele colectate vor fi analizate în cadrul unor sesiuni de discuții pentru identificarea metodelor de reducere a consumului. Această activitate va ajuta la conștientizarea diferențelor și la evidențierea rezultatelor economisirii.
- **Materiale:** Tabele de înregistrare, calculatoare.
- **Calendar:** aprilie.

Activitate 4: Concurs de creativitate „Fii eroul resurselor”

- **Descriere:**
Organizarea unui concurs de postere, desene și proiecte practice cu tematica economisirii apei și energiei. Participanții vor crea lucrări care să evidențieze importanța protejării resurselor și să ofere soluții creative pentru reducerea consumului. Cele mai bune lucrări vor fi expuse în școală și în spații publice din comunitate.
- **Materiale:** Hârtie, culori, materiale reciclabile, materiale de scris, spațiu expozițional.
- **Calendar:** aprilie.

Activitate 5: Implementarea unor soluții practice în școală

- **Descriere:**
Implementarea de soluții de economisire în incinta școlii, cum ar fi instalarea de perlatoare la robinete și promovarea unor reguli de economisire a energiei (oprirea calculatoarelor și luminilor după utilizare). Această acțiune va avea un impact direct și vizibil asupra consumului în școală.
- **Materiale:** Perlatoare pentru robinete, afișe informative cu reguli de economisire.
- **Calendar:** A cincea lună, cu monitorizare și evaluare în ultima lună.

Activitate 7: Campanie de promovare pe rețelele sociale

- **Descriere:**
Lansarea unei campanii online care să promoveze obiceiuri sustenabile prin postări zilnice, videoclipuri scurte și testimoniale ale elevilor și părinților. Se vor folosi hashtag-uri specifice (#EconomiseștePentruViitor, #ResurseResponsabile) pentru a atrage atenția și a inspira comunitatea.
- **Materiale:** Smartphone-uri pentru înregistrări, software de editare video, conturi de social media dedicate proiectului.
- **Calendar:** Campanie continuă pe durata întregului semestru, cu evenimente și provocări săptămânale.

Activitate 8: Simpozionul „Viitor Sustenabil”

- **Descriere:**
Organizarea unui simpozion la finalul proiectului, unde elevii, părinții, cadrele didactice și experți invitați vor discuta rezultatele obținute, bunele practici și posibile soluții pentru un consum responsabil. Evenimentul va include prezentări, dezbateri și sesiuni interactive, oferind participanților ocazia de a împărtăși experiențe și de a formula recomandări pentru viitor.
- **Materiale:** Echipamente audio-video, săli de conferință, materiale de prezentare, invitații pentru experți.
- **Calendar:** Organizare în ultima lună a proiectului, ca parte a ceremoniei finale de diseminare a rezultatelor.

8. Rezultate așteptate

- Creșterea gradului de conștientizare a importanței economisirii apei și energiei în rândul elevilor și familiilor acestora.
- Reducerea consumului de apă și energie în școală cu cel puțin 10% în perioada proiectului.
- Formarea unor obiceiuri sustenabile de utilizare a resurselor naturale.
- Implicarea activă a comunității în protejarea mediului și economisirea resurselor.
- Dezvoltarea unei generații mai responsabile și creative, capabilă să inoveze și să promoveze soluții sustenabile.
- Consolidarea parteneriatelor între școală, familie și comunitate în vederea unui viitor ecologic.

Proiectul „Economisește pentru viitor: Reducerea consumului de apă și energie” își propune să educe, să inspire și să creeze un impact pozitiv asupra mediului și a modului în care utilizăm resursele naturale, promovând un stil de viață sustenabil și responsabil pentru viitorul nostru comun.

Sugestii și Recomandări pentru activitatea 1

1. Clarificarea Tematicii și a Mesajului

- **Definirea obiectivului logo-ului:**
Asigurați-vă că elevii înțeleg că logo-ul trebuie să reflecte importul economisirii resurselor (apă și energie) și să transmită un mesaj pozitiv, de responsabilitate și sustenabilitate.
- **Brainstorming inițial:**
Organizați o sesiune de brainstorming în clasă în care elevii să discute ce simboluri asociază cu economia resurselor, cum ar fi picături de apă, becuri LED, frunze sau alte elemente naturale. Întrebările ghidate pot fi:
 - „Ce elemente naturale pot reprezenta economia apei și energiei?”
 - „Cum putem reprezenta prin desen ideea de sustenabilitate și protejare a mediului?”

2. Elaborarea Comunicării și a Regulilor Concursului

- **Comunicarea detaliilor:**
Redactați un comunicat clar și concis care să includă:
 - Tematica proiectului și scopul logo-ului
 - Categoriile de participare (în cazul de față, elevii clasei a VII-a A)
 - Termenele de înscriere (ex.: începând de la începutul lunii februarie și până la sfârșitul acesteia)
 - Modalitățile de predare a lucrărilor (predare fizică în școală sau trimitere digitală, după caz)
 - Criteriile de evaluare: originalitate, relevanță tematică, impact vizual și claritatea mesajului
- **Promovarea internă:**
Încurajați elevii să participe activ, oferind informații prin afișe și pliante realizate în cadrul școlii, astfel încât toți colegii să fie la curent cu această oportunitate creativă.

3. Utilizarea Diverselor Tehnici și Materiale

- **Flexibilitatea în tehnici:**
Subliniați faptul că elevii pot alege între desen manual, pictură, design digital sau colaj. Această libertate le va permite să folosească tehnica cu care se simt cel mai confortabil și creativ.
- **Exemple și modele:**
Prezentați câteva exemple de logo-uri sau simboluri din domeniul ecologic pentru inspirație, dar încurajați originalitatea și ideile proprii.

4. Formarea și Implicarea Juriului

- **Componenta juriului:**
Asigurați-vă că juriul este format din profesori familiarizați cu arta, designul și tematica ecologică. Aceștia ar trebui să explice criteriile de evaluare înainte de începerea concursului.
- **Transparența evaluării:**
Oferiți un scurt ghid de evaluare elevilor, astfel încât să înțeleagă cum vor fi apreciate lucrările lor. Dacă se include și votul popular, clarificați procedura și modul în care acesta va fi integrat în decizia finală.

5. Organizarea Ceremoniei de Premiere

- **Premii simbolice:**
Pregătiți diplome și premii simbolice (ex.: rechizite artistice, cărți despre mediu, ecogadget-uri) pentru a recunoaște efortul și creativitatea participanților.
- **Expoziția lucrărilor:**
Organizați o mică expoziție a lucrărilor pe holurile școlii sau într-un spațiu dedicat, unde elevii, părinții și profesorii să poată admira creațiile. Aceasta va crea un sentiment de mândrie și recunoaștere a muncii depuse.
- **Anunțarea câștigătorului:**
Planificați o ceremonie de premiere la finalul lunii februarie, unde să se anunțe câștigătorii și să se discute importanța mesajului transmis de logo.

6. Integrarea Logo-ului în Materialele de Promovare

- **Utilizare multiplă:**
Explicați elevilor că logo-ul câștigător va fi folosit pe flyere, afișe, site-uri și rețele sociale. Astfel, munca lor va avea un impact vizibil nu doar în școală, ci și în comunitatea largă.
- **Feedback post-concurs:**
După integrarea logo-ului, organizați o sesiune de feedback pentru a discuta cu elevii cum a contribuit logo-ul la promovarea proiectului și cum ar putea fi îmbunătățite viitoarele campanii vizuale.

Aceste sugestii vor ajuta la structurarea activității, la stimularea creativității elevilor și la asigurarea unei comunicări eficiente a tematicii proiectului. Implicarea activă a elevilor în toate etapele procesului – de la brainstorming până la evaluare și premiere – va contribui la consolidarea unui mesaj puternic de responsabilitate față de mediu și economisire a resurselor.

Iată câteva sugestii pentru realizarea pliantelor și flyere-lor pentru proiectul „Economisește pentru viitor: Reducerea consumului de apă și energie”:

1. Aspect și Design Vizual

- **Paleta de culori:**
 - Alege culori care evocă natura și sustenabilitatea, cum ar fi nuanțe de verde, albastru și galben.
 - Utilizează culori contrastante pentru titluri și informații cheie, astfel încât mesajele să fie ușor de citit.
- **Imagini și ilustrații:**
 - Include imagini relevante: picături de apă, becuri LED, elemente naturale (frunze, soare), reprezentări grafice ale economisirii (grafice, iconițe).
 - Folosește ilustrații sau fotografii de calitate care să transmită mesajul economisirii resurselor.
 - Organizează informațiile în secțiuni bine delimitate, folosind titluri, subtitluri și paragrafe scurte.
 - Integrează spații albe (white space) pentru a evita aglomerarea textului și a facilita citirea rapidă.
 - Utilizează fonturi moderne, ușor de citit, pentru titluri și text.

Materiale video: Producerea de clipuri scurte și dinamice care să prezinte obiectivele proiectului, să includă testimoniale precum și mesaje de încurajare pentru economisire.

2. Conținut și Mesaje Cheie

- **Titlu atrăgător:**
 - Exemple de titluri: „Economisește pentru viitor!”, „Reducem consumul, protejăm natura!”
 - Include un slogan scurt, de exemplu: „Fiecare picătură contează. Fiecare bec luminat inteligent salvează energie!”
- **Informații despre proiect:**
 - Prezintă pe scurt scopul și obiectivele proiectului: importanța economisirii apei și energiei, impactul asupra mediului și beneficiile economice.
 - Include date cheie, cum ar fi reducerile așteptate în consum sau exemple de practici sustenabile (înlocuirea becurilor, utilizarea perlatorilor).
- **Beneficiile participării:**
 - Evidențiază avantajele pentru elevi, familii și comunitate (ex.: costuri reduse, protejarea mediului, îmbunătățirea calității vieții).
- **Call-to-Action (Apel la acțiune):**
 - Încurajează cititorii să participe la ateliere, să implementeze soluțiile prezentate sau să urmărească pagina proiectului pe rețelele sociale.
 - Exemplu: „Alătură-te nouă în lupta pentru un viitor sustenabil!” sau „Descoperă cum poți economisi apă și energie chiar astăzi!”

- **Detalii practice:**
 - Include date despre atelierele și evenimentele proiectului (date, locații, modalități de participare).
 - Menționează contactele (email, telefon, website, pagini de social media) pentru informații suplimentare.
-

3. Elemente Grafice și Multimedia

- **Iconițe și simboluri:**
 - Folosește iconițe pentru a reprezenta concepte precum „apă”, „energie”, „economisire” și „sustenabilitate”.
 - Acestea pot fi plasate lângă text pentru a sublinia ideea fiecărui paragraf.
- **Infografice:**
 - Include grafice simple care să ilustreze statistici relevante (ex.: „Reducem consumul cu 10% în școală”, „Fiecare bec LED economisește X lei pe an”).

4. Specificații Tehnice și Distribuție

- **Dimensiuni și format:**
 - Pliant: A4 pliat în trei sau A5 bifold pentru a avea o structură clară a informațiilor.
 - Flyer: Format A5 sau A6 pentru distribuire în școli, centre comunitare și evenimente locale.
 - **Calitatea tiparului:**
 - Alege un tip de hârtie de calitate, cu un finisaj lucios sau mat, în funcție de preferințe, pentru a asigura o prezentare profesională a materialelor.
 - **Distribuție:**
 - Planifică distribuirea pliantelor și flyere-lor în locuri cu trafic intens: școli, magazine locale.
 - Utilizează și canale online (PDF-uri descărcabile de pe website, distribuție prin rețelele sociale) pentru a ajunge la un public mai larg.
-

5. Recomandări pentru Coordonarea Proiectului de Comunicare

- **Echipa de creație:**
 - Implică elevi talentați în design sau chiar colaborează cu cadrele didactice de arte pentru a asigura o abordare profesională și creativă.
 - Organizează un atelier de creație pentru a genera idei și a stabili designul final.
- **Feedback și ajustări:**
 - Realizează o sesiune pilot în care câteva flyere și pliante sunt prezentate unui grup restrâns de persoane (elevi, profesori, părinți) pentru a colecta feedback și a efectua ajustările necesare.
- **Coerența mesajului:**

- Asigură-te că toate materialele de promovare respectă aceeași linie vizuală și textuală, pentru a consolida identitatea proiectului.
-

Prin aplicarea acestor sugestii, pliantul și flyere-le proiectului vor fi nu doar atractive vizual, dar și eficiente în transmiterea mesajelor esențiale privind economia de apă și energie. Aceste materiale vor juca un rol important în sensibilizarea și mobilizarea comunității pentru adoptarea unui stil de viață sustenabil.

Exemple de Mesaje

1. Mesaje Scurte și Impactante:

- „Fiecare picătură contează – economisește apă!”
- „Fiecare bec LED salvează energie – fii parte din schimbare!”
- „Economisește astăzi pentru un viitor sustenabil!”
- „Redu consumul, protejează natura!”
- „Micul efort al tău aduce un mare impact pentru mediu!”

2. Mesaje Educative și Informative:

- „Știi că înlocuirea unui bec tradițional cu unul LED poate reduce consumul de energie cu până la 80%? Alege inteligent!”
- „Utilizarea responsabilă a apei înseamnă economii pe termen lung – fiecare gest mic face diferența.”
- „Descoperă cum poți economisi apă și energie în viața de zi cu zi și contribuie la protejarea resurselor naturale.”
- „Implică-te! Fiecare gest de economisire ajută la reducerea costurilor și la protejarea mediului.”

3. Mesaje cu Apel la Acțiune:

- „Alătură-te campaniei noastre – economisește apă, economisește energie!”
- „Fii eroul resurselor – adoptă obiceiuri sustenabile astăzi!”
- „Hai să transformăm împreună viitorul! Împreună reducem consumul de apă și energie.”
- „Participă la atelierelor noastre și descoperă secretele economisirii resurselor!”

4. Mesaje cu Beneficii Concrete:

- „Economisirea energiei nu este doar prietenoasă cu mediul, ci și cu portofelul tău!”
 - „Reducând consumul de apă și energie, contribuim la un mediu mai curat și la costuri mai mici pentru întreaga comunitate.”
 - „Fă alegerea corectă pentru viitorul tău și al copiilor tăi – economisește resurse, protejează planeta!”
-

Sugestii de Imagini și Elemente Vizuale

1. Simboluri și Iconițe:

- **Picături de Apă:**
O imagine cu picături de apă sau un robinet care picură, însoțită de mesajul „Fiecare picătură contează.”
- **Becuri LED vs. Becuri Traditionale:**
Un infografic comparativ cu un bec tradițional și unul LED, evidențiind economiile de energie.
- **Elemente Naturale:**
Ilustrații cu frunze, arbori, soare și natură curată, care să sublinieze ideea de sustenabilitate.
- **Grafice de Economisire:**
Diagramă simplă sau pictogramă care arată reducerea consumului (de ex.: o scădere procentuală reprezentată vizual).

2. Fotografii Reale:

- **Imagini din Viața de Zi cu Zi:**
Fotografii cu familii care folosesc echipamente eficiente (becuri LED instalate acasă, utilizarea unor aparate economice de apă) sau elevi participanți la ateliere de economisire.
- **Exemple din Școală:**
Imagini cu spații școlare îmbunătățite (robinete echipate cu perlatoare, săli de clasă iluminate eficient).

3. Infografice și Ilustrații Educaționale:

- **Infografic „Cum să Economisești Apă”:**
Pași simpli ilustrați: închide robinetul când nu folosești apa, verifică scurgerile, folosește un perlator la robinet.
- **Infografic „Cum să Economisești Energie”:**
Sfaturi vizuale: înlocuiește becurile cu LED-uri, oprește aparatele când nu sunt folosite, folosește electrocasnice eficiente.
- **Planeta Verde:**
O ilustrație a planetei Pământ înconjurată de elemente verzi (frunze, ramuri, picături de apă) pentru a simboliza importanța protejării resurselor naturale.

4. Elemente Interactive (QR Code):

- Integrează un QR Code care, odată scanat, direcționează către un videoclip scurt sau către o pagină web cu sfaturi suplimentare și testimoniale despre economia de apă și energie.

Cum să Integrezi Aceste Elemente

- **Structurarea Pliantului/Flyerului:**
Împarte materialul în secțiuni: Introducere (scurtă prezentare a proiectului), Beneficii și Sfaturi Practice, și Apel la Acțiune. Fiecare secțiune poate fi însoțită de imagini relevante pentru a facilita înțelegerea și atracția vizuală.

- **Combina Textul cu Grafica:**

Folosește spații pentru titluri mari și iconițe lângă fiecare mesaj cheie. De exemplu, lângă mesajul „Fiecare picătură contează”, poți plasa o iconiță cu o picătură de apă stilizată.

- **Formatul și Layout-ul:**

Alege un format de pliant (de exemplu, A4 pliat în trei) care să permită o organizare clară a informațiilor, astfel încât cititorii să parcurgă ușor mesajele și să se simtă inspirați să se implice.

Prin folosirea acestor exemple de mesaje și elemente vizuale, pliantul/flyerul tău va capta atenția și va transmite eficient mesajul proiectului, stimulând implicarea și acțiunea în economia de apă și energie.

Afișe

1. Afiș Informativ "Economisește pentru Viitor":

- **Conținut:**

- Logo-ul proiectului în partea superioară.
- Un slogan atrăgător, de exemplu: „Fiecare picătură și fiecare watt contează!”
- Un scurt text care explică scopul proiectului: reducerea consumului de apă și energie și beneficiile unui mediu curat.
- Informații despre activitățile principale (atelier, concursuri, soluții practice implementate în școală).
- Date de contact și linkuri către pagina de Facebook a școlii și a comunei Sinești.

2. Afiș "Fii Eroul Resurselor":

- **Conținut:**

- Imagine centrală cu o ilustrație stilizată a unui super-erou al economisirii (ex.: personaj care ține în mână o picătură de apă și un bec LED).
- Mesaj: „Transformă-ți obiceiurile – economisește apă și energie pentru un viitor mai bun!”
- Lista scurtă a pașilor simpli pe care fiecare îi poate urma (ex.: închide robinetul, oprește luminile când nu sunt folosite).
- Data și locația principalelor evenimente din proiect (de ex.: atelier, campanii de ecologizare).

3. Afiș "Impactul Micilor Gesturi":

- **Conținut:**

- Infografic simplu care arată diferența dintre consumul de energie/apă înainte și după adoptarea unor soluții economice.
 - Text scurt: „Un mic gest, un impact mare – economisește resurse și protejează mediul!”
 - Logo-ul proiectului și o invitație la participarea activă: „Vino și descoperă cum poți face diferența!”
-

Pliante

1. Pliant Informativ de Prezentare a Proiectului:

○ Conținut:

- Pagina 1: Titlu, logo-ul proiectului, slogan și o imagine reprezentativă (de exemplu, o scenă naturală îmbunătățită de acțiuni de economisire).
- Pagina 2: Descrierea proiectului, scopurile și obiectivele, și importanța economisirii de apă și energie.
- Pagina 3: Calendarul activităților, modalități de implicare și beneficiile concrete (ex.: economii financiare, reducerea impactului asupra mediului).
- Pagina 4: Date de contact, invitație la participare și informații despre cum pot fi accesate materialele online (QR Code care duce la pagina de Facebook a școlii/comunei).

2. Pliant "Sfaturi de Economisire în Viața de Zi cu Zi":

○ Conținut:

- Structurat pe secțiuni scurte: „Cum economisim apa?”, „Cum economisim energia?”, „Beneficiile economisirii”.
 - Fiecare secțiune poate include o listă cu pași simpli (ex.: "Verifică scurgerile", "Folosește becuri LED", "Oprește aparatele când nu sunt folosite").
 - Imagini/iconițe ilustrative pentru fiecare sfat.
 - Un apel la acțiune la final: „Adoptă aceste obiceiuri și contribuie la un mediu mai curat!”
-

Materiale Video

1. Clip de Prezentare al Proiectului:

○ Conținut:

- Durată: 1-2 minute.
- Secvențe dinamice care prezintă scopul proiectului, cu imagini din școală, interviuri scurte cu elevi și cadre didactice, și exemple de bune practici (instalarea de perlatoare, înlocuirea becurilor).
- Text suprapus sau narare care evidențiază beneficiile economisirii de apă și energie.

- Un mesaj final care invită comunitatea să se alăture inițiativei și să viziteze pagina de Facebook pentru mai multe informații.
- 2. **Testimoniale și Povestiri de Succes:**
 - **Conținut:**
 - Clipuri scurte (30-60 secunde fiecare) cu testimoniale ale elevilor, părinților sau profesorilor care au implementat deja soluții economice acasă sau la școală.
 - Fiecare testimonial poate include o „poveste de succes” despre cum schimbarea obiceiurilor a dus la economii reale sau la îmbunătățirea mediului.
 - Acest tip de material video ajută la construirea credibilității și la motivarea altor membri ai comunității să adopte aceste soluții.

Recomandări Generale

- **Coerență Vizuală:**

Asigurați-vă că toate materialele (afișe, pliante, materiale video) respectă aceeași linie grafică – același set de culori, fonturi și elemente vizuale – pentru a consolida identitatea proiectului.
- **Mesaj Clar și Simplu:**

Fiecare material trebuie să transmită clar mesajul principal: importanța economisirii apei și energiei și beneficiile personale și comunitare ale acestei acțiuni.
- **Interactivitate:**

Folosiți elemente interactive, cum ar fi QR Code-uri sau invitații la vizionarea unor clipuri video pe rețelele sociale, pentru a stimula implicarea publicului.
- **Testare și Feedback:**

Înainte de tipărirea în masă, prezentați câteva variante de materiale unui grup restrâns (elevi, profesori, părinți) pentru a primi feedback și a face eventuale ajustări.

PROIECT DE ACTIVITATE INTEGRATĂ

PROF. MESEȘAN VIORICA
GRĂDINIȚA CU P.P. PARADISUL PITICILOR, DEJ

DATA:

NIVEL: II (5-6 ani)

GRUPĂ: MARE

TEMA ANUALĂ DE STUDIU: „CU CE ȘI CUM EXPRIMĂM CEEA CE SIMȚIM?”

TEMA PROIECTULUI: „BUCURIILE PRIMĂVERII”

TEMA SĂPTĂMÂNALĂ: „GHIOCEI ȘI MĂRȚIȘOARE, PRIMELE RAZE DE SOARE”

TEMA ACTIVITĂȚII INTEGRATE: „VESTITORII PRIMĂVERII”

FORMA DE REALIZARE: activitate integrată: ADP+ALA1+ADE(DLC+DOS)+ALA2

CATEGORII DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE:

ACTIVITĂȚI DE DEZVOLTARE PERSONALĂ:

Salutul: „Bună dimineața, steluțelor!”

Prezența;

Rutine: primirea copiilor, micul dejun, gustarea (deprinderi specifice);

Calendarul naturii: se numesc caracteristicile anotimpului, se completează ziua, luna, anul, se poartă discuții despre vreme, anotimp, utilizând metoda conversației și folosind calendarul naturii;

Împărtășirea cu ceilalți: „Ce mărtișor ai primit/ai dăruit ?”;

Momentul de mișcare: „brațe scurte-brațe lungi”, „morișca”, „foarfeca”, „vântul”;

Noutatea zilei: apariția lui Ghiocel cu scrisoarea de la Zâna Primăvară;

Tranziții: „Bună dimineața, steluțelor!”, „1,2,1,2 înspre centre mergem noi”, „Unul după altul”, „Ghiocel și mărtișoare”, „Bat din palme”;

JOCURI SI ACTIVITĂȚI LIBER ALESE: (ALA):

ALA 1:

- **Artă:** „Vestitorii primăverii” – colorare medalioane, rupere hârtie;
- **Știință:** „Alege și grupează!” – sortare jetoane cu elemente specifice vestirii primăverii; „Drumul lui Ghiocel” – labirint; (Anexa 3)
- **Construcții:** „Gardul grădinii lui Ghiocel”- construcții piese Lego;

ALA 2:

- „Hora ghiocelilor” – joc de mișcare cu text și cânt;

ACTIVITĂȚI PE DOMENII EXPERIENȚIALE:

- **Domeniul Limbă si Comunicare (DLC):** „Eu spun una, tu spui multe” – joc didactic
- **Domeniul Om și Societate (DOS):** „Prietenii lui Ghiocel” - lipire

MIJLOC DE REALIZARE: activitate integrată (de o zi) –joc didactic, lipire;

COMPORTAMENTE URMĂRITE PE PARCURSUL DERULĂRII ACTIVITĂȚII INTEGRATE:

A.1.1. Iși coordonează mușchii în desfășurarea unor activități diversificate, specifice vârstei.
B.1.2. Demonstrează abilități de solicitare și de primire a ajutorului în situații problematice specifice.
C.2.1. Realizează sarcinile de lucru cu consecvență; C.3.1. Manifestă creativitate în activități diverse. C.3.2. Demonstrează creativitate prin activități artistico- plastice, muzicale și practice, în conversații și povestirii creative.
D.2.1. Demostrează capacitatea de comunicare clară a unor idei, nevoi curiozități, acțiuni, emoții proprii (comunicarea expresivă) D.2.2. Respectă regulile de exprimare corectă, în diferite contexte de comunicare
E.2.4. Efectuează operații de seriare, grupare, clasificare, măsurare a obiectelor

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

A.1.1. Iși coordonează mușchii în desfășurarea unor activități diversificate, specifice vârstei. B.1.2. Demonstrează abilități de solicitare și de primire a ajutorului in situații problematice specifice. C.2.1. Realizează sarcinile de lucru cu consecvență; C.3.1. Manifestă creativitate in activități diverse. E.2.4. Efectuează operații de seriare, grupare, clasificare, măsurare a obiectelor	O1. Preșcolarul va fi capabil să execute cu sprijin/fără sprijin sarcini de realizare a unor materiale de învățare: să rupă hârtia în bucăți, să sorteze jetoanele, să rezolve labirintul, să coloreze medalioanele, respectând reguli de igienă personală și utilizând materialele puse la dispoziție de către educatoare;
D.2.1. Demostrează capacitatea de comunicare clară a unor idei, nevoi curiozități, acțiuni, emoții proprii (comunicarea expresivă) D.2.2. Respectă regulile de exprimare corectă, în diferite contexte de comunicare	O2. Preșcolarul va fi capabil să denumească obiectele utilizând jetoanele puse la dispoziție, să distingă singularul de pluralul substantivelor, transformând singularul în plural și invers; O3. Preșcolarul va fi capabil să formuleze propoziții simple și dezvoltate folosind corect singularul și pluralul substantivelor; O4. Preșcolarul va fi capabil să participe activ la joc, răspunzând activ la ghicitori și aprobând răspunsurile corecte;
C. 3.2. Demonstrează creativitate prin activități artistico- plastice, muzicale și practice, în conversații și povestirii creative. C.2.1. Realizează sarcinile de lucru cu consecvență;	O5. Preșcolarul va fi capabil să utilizeze materialele puse la dispoziție realizând silueta ghiocilor; O6. Preșcolarul va fi capabil să lucreze îngrijit ducând lucrarea la bun sfârșit;

STRATEGII DIDACTICE:

Mijloace de învățământ: calculator, imagini cu unul sau mai multe obiecte, creioane colorate, scrisoare de la Zâna Primăvară, Ghiocel și grădina lui, „roata primăverii”, hârtie albă și verde, lipici, medalioane;

Metode și procedee: explicația, conversația, demonstrația, exercițiul, descoperirea, munca în grup, metoda „Turul galeriei”, metoda „Diamant”;

Forma de organizare: frontal, individual, pe grupe;

Durata: o zi (tura I)

EVALUARE: ținând cont de faptul că proiectarea activității s-a axat pe comportamente, pe parcursul activității integrate, vor fi evaluate următoarele aspecte:

- corectitudinea răspunsurilor verbale oferite de copii în cadrul jocului didactic și a celorlalte activități desfășurate pe întreaga zi;
- calitatea și acuratețea produselor activității: (ghiocei pentru grădină, jetoanele primăverii, aspectele de motricitate fină de la centrele Artă, Construcții și Știință și pe parcursul derulării jocului liber);
- corectitudinea executării mișcărilor în timpul jocurilor de mișcare, a rutinelor și tranzițiilor;
- gradul de implicare în activitate și comportamentul copiilor pe toată desfășurarea acestora.

BIBLIOGRAFIE:

- *Curriculum pentru educație timpurie (a copiilor de la naștere până la vârsta de 6 ani)*, M.E.N. București, 2019;
- Tătaru, L., L., Glava, A., Chiș, O. - „*Piramida cunoașterii- repere metodice în aplicarea curriculumului preșcolar*”, Editura Diamant, Pitești, 2014;
- Ana, A., Cioflica, S., M. - „*Jocuri didactice pentru educarea limbajului – îndrumar metodic*”, Editura Tehno-Art București, 2004;
- Ezechil, L., Lăzărescu, P., M. – „*Laborator preșcolar – ghid metodologic*”, Editura V&I, INTEGRAL București, 2001.
- Mitu, F., Antonovici, Ș.- „*Metodica activităților de educare a limbajului în învățământul preșcolar*”, ediția a II-a, revizuită, Editura Humanitas Educațional, București, 2005.

CATEGORII DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE:

<p>Activități pe domenii experiențiale</p>	<p>Domeniul Limbă și Comunicare (DLC) „EU SPUN UNA, TU SPUI MULTE” – joc didactic</p> <p>Domeniul Om și Societate (DOS) „PRIETENII LUI GHIOCEL” -lipire</p>
<p>Jocuri și activități liber alese (ALA)</p>	<p>ALA I</p> <p>Artă: „Vestitorii primăverii” - colorare medalioane - rupere hârtie</p> <p>Știință: „Drumul lui Ghiocel” - labirint „Alege și grupează” - sortare jetoane</p> <p>Construcții: „Gradul grădinii lui Ghiocel” - construcții piese Lego</p> <p>ALA II „Hora ghiocelor” – joc de mișcare cu text și cânt</p>
<p>Activități de dezvoltare personală (ADP)</p>	<p>Rutine: primirea copiilor, micul dejun, gustarea, (deprinderi specifice)</p> <p>Întâlnirea de dimineață: „Bun venit, dragă primăvară! - discuții</p> <p>Tranziții: „Bună dimineața, steluțelor!”, „1,2,1,2 înspre centre mergem noi”, „Unul după altul”, „Ghiocel și măștișoare”, „Bat din palme”;</p> <p>Momentul de mișcare: „brațe scurte-brațe lungi”, „morișca”, „foarfeca”, „vântul”;</p>

ACTIVITATE INTEGRATĂ „VESTITORII PRIMĂVERII”

SCENARIUL ZILEI

1. Momentul organizatoric

În vederea bunei desfășurări a activităților de învățare au loc aranjarea mobilierului cu păstrarea distanței necesare pe timp de pandemie și asigurarea unei atmosfere de lucru adecvată.

Activitatea debutează cu **întâlnirea de dimineață**. După intrarea în sala de grupă, copiii sunt așezați pe scăunele în semicerc păstrând distanța necesară pe timp de pandemie.

Salutul – educatoarea salută copiii utilizând expresia „Bună dimineața, steluțelor!”, iar copiii vor răspunde salutului educatoarei cu expresia „Bună dimineața, doamna educatoare!”, după care se salută între ei de la stânga la dreapta cu numele.

Prezența se realizează cu ajutorul catalogului. Fiecare copil răspunde prezent când își aude numele. Educatoarea va pune câte o steluță în bolul notat cu P(prezenți) și câte una în cel notat cu A(absenți).

Calendarul naturii - se numesc caracteristicile anotimpului, se completează ziua, luna, anul, se poartă discuții despre vreme, anotimp, utilizând metoda conversației și folosind calendarul naturii.

Împărtășirea cu ceilalți – educatoarea va iniția o discuție despre tema studiată în această săptămână prin metoda conversației. Copiii vor răspunde la întrebări precum: „În ce anotimp ne aflăm?”, „De ce ne place primăvara?”, „Care sunt primii vestitori ai primăverii?”, „Dacă au primit și dăruit măștișoare?”, etc.

Momentul de mișcare – copiii, împreună cu educatoarea, vor executa câteva exerciții de înviorare pe jocul de mișcare cu text și cânt „Iarnă să te duci cu bine!” .

2. Noutatea zilei – captarea atenției

Copiii observă în sala de grupă macheta unei grădini acoperită de zăpadă, iar în mijlocul ei pe Ghiocel cu o scrisoare de la Zâna Primăvară și un coș cu materiale în mână.

Educatoarea citește copiilor scrisoarea de la Zâna Primăvară. Aceasta îi roagă să îl ajute pe Ghiocel să rupă vraja pe care Baba Iarnă a aruncat-o asupra grădinii lui, astfel că toți prietenii lui Ghiocel, ceilalți ghiocci, sunt înghețați sub zăpadă. În scrisoare Zâna Primăvară le spune copiilor că vraja poate fi ruptă doar dacă ei reușesc să treacă o serie de probe din cadrul activităților de astăzi și apoi îi invită la o petrecere în grădina lui Ghiocel.

3. Anunțarea temei și a obiectivelor activităților

Copiii sunt anunțați că pentru a rupe vraja pe care Baba Iarnă a aruncat-o asupra grădinii lui Ghiocel trebuie să treacă o serie de probe care se vor desfășura sub forma activității integrate „Vestitorii primăverii”. Fiecare probă câștigată va topi zăpada din grădină și îl va ajuta pe Ghiocel să își găsească prietenii, iar la final vor participa împreună la o petrecere în grădina lui.

Tranziție: „1,2, 1,2 înspre centre mergem noi!
„1,2, 1,2 la centre azi lucrăm noi!”

4. Dirijarea învățării și obținerea performanței

Educatoarea le prezintă copiilor centrele de interes deschise și sarcinile de lucru. Se va lucra la centrele deschise și în funcție de cum lucrează, copiii vor fi apreciați. După finalizarea activităților de la centrele de interes se va face prezentarea rezultatelor fiecărui grup prin metoda „Turul galeriei”.

- **Artă:** „Vestitorii primăverii” – colorare medalioane, rupere hârtie;

- **Știință:** „Alege și grupează!” – sortare jetoane cu elemente specifice vestirii primăverii; „Drumul lui Ghiocel” – labirint;
- **Construcții:** „Gardul grădinii lui Ghiocel” – construcții piese Lego;

Rutină: Copiii merg la baie, se spală pe mâini.

Tranziție: „*Unul după altul în rând ne așezăm!
Unul după altul de lucru ne-apucăm!*”

Domeniul Limbă și Comunicare (DLC) – „Eu spun una, tu spui multe!” – joc didactic

SARCINA DIDACTICĂ:

Denumirea corectă a jetonului cu unul sau mai multe obiecte și exprimarea corectă a singularului și pluralului, alcătuirea unor propoziții folosind corect formele de singular și plural, realizând acordul între părțile de vorbire.

REGULI DE JOC:

Copilul chemat alege un jeton de pe prima măsută, denumește imaginea, alcătuiește o propoziție și nominalizează un alt copil care să vină să găsească imaginea corespunzătoare pentru forma de plural, să o denumească și să alcătuiască o propoziție cu acest cuvânt.

ELEMENTE DE JOC:

Surpriza, aplauze, recompense, ghiocel și mărtișoare.

Copiii sunt așezați în semicerc, în fața lor fiind două măsuțe cu jetoane.

Explicarea jocului:

Se vor explica regulile jocului și modul de desfășurare. Pentru a se asigura o înțelegere clară a jocului se va utiliza atât metoda explicației cât și metoda demonstrației.

Cu ajutorul explicației se vor sublinia clar regulile jocului și sarcina didactică pe care o au copiii de îndeplinit.

Jetoanele vor fi așezate pe două măsuțe. Pe o măsută pentru singularul substantivelor iar pe cealaltă pentru pluralul substantivelor. Copiii vor fi împărțiți în două echipe cu ajutorul medalioanelor: medalioane cu un ghiocel, medalioane cu mai mulți ghioceli (colorate la Centrul Artă).

Un copil din prima echipă va alege un jeton de pe prima masă, denumește imaginea, alcătuiește o propoziție cu acest cuvânt și numește un copil din cealaltă echipă care să vină să găsească pluralul imaginii (mai multe) de pe a doua masă. Copilul care găsește jetonul îl denumește și alcătuiește o propoziție cu acest cuvânt.

Executarea jocului demonstrativ de către educatoare:

Se execută jocul demonstrativ pentru asigurarea înțelegerii lui.

Educatoarea ia un jeton, îl denumește și formulează o propoziție cu acest cuvânt. Numește un copil care să găsească pluralul imaginii și să alcătuiască o propoziție cu acest cuvânt.

Executarea jocului de probă:

Se execută jocul de probă de către copii, se fac observații și precizări suplimentare. Se precizează criteriile de reușită.

Jocul propriu-zis:

• **Varianta I**

Se execută jocul de către copii. Un copil va alege un jeton (sortat la Centrul Știință) de pe prima masă, denumește imaginea, alcătuiește o propoziție cu acest cuvânt și numește un copil din cealaltă echipă care să vină să găsească pluralul imaginii (mai multe) de pe a doua masă. Copil denumește imaginea și alcătuiește o propoziție .

Se execută jocul astfel până când se epuizează jetoanele. Fiecare răspuns corect va fi recompensat.

- **Varianta a II-a**

Educatorea prezintă copiilor o altă surpriză de la Zâna Primăvară. O roată pe care sunt reprezentate imagini de singular și plural ale unor elemente specifice venirii primăverii și un coș cu jetoane (sortate la Centru Știință). Un copil vine și învârtte roata, denumește imaginea în dreptul căreia se oprește acul roții și formulează o propoziție cu cuvântul respectiv, așază jetonul potrivit din coșuleț pe roată, apoi numește un alt coleg din cealaltă echipă care alege din coșuleț jetonul potrivit pentru plural, îl denumește și formulează o propoziție, apoi îl așază pe roată peste umbra potrivită.

Jocul continuă până când roată s-a oprit la toate imaginile prezentate. Fiecare răspuns corect va fi recompensat.

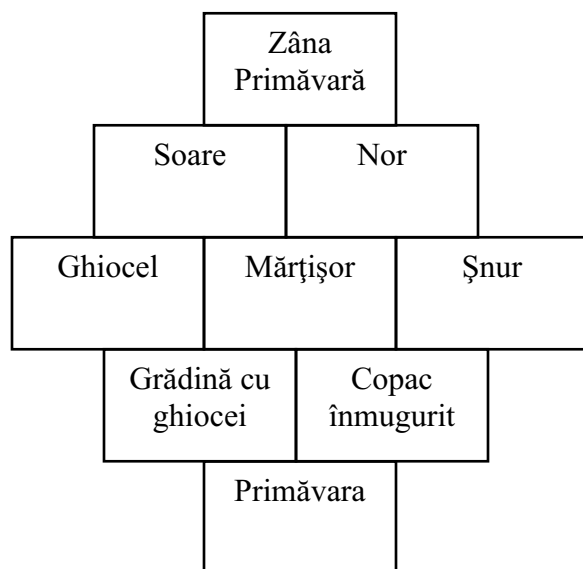
Acceași variantă de joc se va executa și la calculator, vor apărea imagini care se denumesc într-un singur cuvânt, copiii având sarcina să formuleze propoziții pe baza imaginii vizualizate.

IV. Asigurarea retenției și a transferului celor învățate

- **Varianta a III-a**

Se va realiza prin metoda „Diamant”. Zâna Primăvară a mai trimis copiilor o surpriză; câteva ghicitori (Anexa 2) pe care educatoarea le va spune copiilor iar aceștia vor găsi răspunsurile corecte.

În locul fiecărei ghicitori vor fi așezate jetoanele (sortate la Centrul Știință) corespunzătoare răspunsului corect.



Educatorea felicită copiii pentru că au respectat regulile jocului, au formulat propoziții frumoase și corecte d.p.d.v. gramatical și le propune să pregătească ghioceii pentru grădina lui Ghiocel deoarece zăpada de pe machetă este îndepărtată aproape în totalitate și vraja Babei Iarna aproape ruptă.

Cu ajutorul **tranziției**: „*Ghiocei și mărțișoare,*

Primele raze de soare,

Hai frumos noi să muncim

Și să ne înveselim!”, copiii trec la realizarea a încă unei probe care să îl

ajute pe Ghiocel să își găsească prietenii.

Domeniul Om și Societate (DOS) - „PRIETENII LUI GHIOCEL”- lipire

Copiii sunt împărțiți în două echipe cu ajutorul medalioanelor colorate la Centrul Artă - echipa cu medalionul care reprezintă un singur ghiocel va confecționa silueta cu un singur ghiocel, iar echipa cu medalionul care reprezintă mai mulți ghioceli va confecționa silueta cu mai mulți ghioceli.

Educatorea anunță **tema activității:** „Prietenii lui Ghiocel” – ghioceli – lipire;

Prezentarea și analiza modelului

Educatorea le va arăta copiilor modelul de ghiocel pe care ei trebuie să îl realizeze și îl va analiza împreună cu copiii, discutând despre modul corect de realizare a lucrării.

Intuirea materialelor

Copiii privesc cu atenție materialele de pe masă (hârtie albă și verde ruptă, lipici, silueta ghiocelului). Unul- doi copii vor prezenta materialele ce le au la dispoziție pe masă pentru realizarea sarcinii de lucru.

Explicarea și demonstrarea modului de lucru

Educatorea explică și demonstrează copiilor pașii de urmat în realizarea lucrării:

- aplicarea lipiciului pe toată suprafața siluetei ghiocelului;
- aplicarea bucăților de hârtie ruptă (hârtie de culoare verde pe tulpina și frunza ghiocelului și hârtie de culoare albă pe petalele ghiocelului);

Copiii execută exerciții pentru încălzirea mușchilor mici ai mâinii (*strângem pumnii, învărtim morișca, mișcăm degetele, plouă, aplaudăm.*)

Realizarea propriu-zisă a lucrărilor

După încălzirea mușchilor mâinilor, educatoarea le urează copiilor „Spor la lucru!”, iar ei trec la realizarea lucrărilor, după modelul educatoarei care va rămâne expus pe toată durata desfășurării activității.

Educatorea intervine dacă este necesar, ajutând copiii sau oferind indicații suplimentare acolo unde este cazul.

La final copiii sunt apreciați pentru lucrare și pentru efortul și priceperea de care au dat dovadă.

Tranziție: „*Bat din palme clap, clap, clap,*

Din picioare trap, trap, trap,

Ne-nvârtim, ne răsucim,

La petrecere pornim!”

ALA II :

„Hora ghiocelilor” – joc de mișcare cu text și cânt

Copiii sunt așezați pe scăunele, în semicerc. Fiecare copil are în mână ghiocelul sau ghioceli confecționați la activitatea practică.

Educatorea stă în fața semicercului și la fiecare bătaie din palme cheamă în grădină câte un copil. Aceștia vor intra în grădină pe rând, fiecare când își va auzi numele. Copilul care are în mână un ghiocel va chema copilul care are mai mulți ghioceli până când toți copiii vor fi în grădină unde vor așeza pe machetă ghioceli confecționați la activitatea practică, apoi vor face o horă împreună cu Ghiocel pe cântecul „Înfloresc grădinile”.

V. Încheierea activității

La finalul activității se vor formula aprecieri colective și individuale cu privire la prestația și implicarea copiilor în activitatea desfășurată pe parcursul zilei, se fixează titlul jocului „Eu spun una, tu spui multe!” și se acordă recompense.

Pe tot parcursul activității educatoarea va evalua următoarele aspecte: acuratețea răspunsurilor verbale în cadrul jocului didactic, calitatea produselor activității, comportamentul copiilor și gradul de implicare în activitate, va oferi întăriri pozitive și va corecta eventualele greșeli, va oferi permanent un feed-back constructiv.



Dragi copii,

Eu sunt Zâna Primăvară și vreau să vă cer azi ajutorul pentru prietenul meu, Ghiocel.

Eu nu am reușit să ajung azi la voi, dar în coșulețul lui Ghiocel v-am trimis toate materialele necesare pentru a rupe vraja Babei Iarna.

Știu că voi sunteți copii harnici și isteți și o să reușiți să treceți toate probele!

***Vă îmbrățișez cu drag și abia aștept să ne întâlnim !
Spor la lucru!***

***Cu drag,
Zâna Primăvară.***

Anexa 2 – GHICITORI

„Zăpada se topește,
Grădina a-nverzit
Ce anotimp a sosit?”
(PRIMĂVARA)

„Astăzi în grădina mea
Am văzut dintr-o perdea
Cum o zână prea frumoasă
Trezește totul la viață.”
(ZÂNA PRIMĂVARĂ)

„Alb și roșu deodată,
E un dar pentru o fată.
De i-l dai, e bucurie
Și simbol de veșnicie.”
(MĂRȚIȘOR)

„Clopoțel micuțel,
Scoate capul din zăpadă,
Primăvara e o vadă.”
(GHIOCELE)

„Șnur alb-roșu răsucit
Pentru vise de mplinit.”
(ȘNUR DE MĂRȚIȘOR)

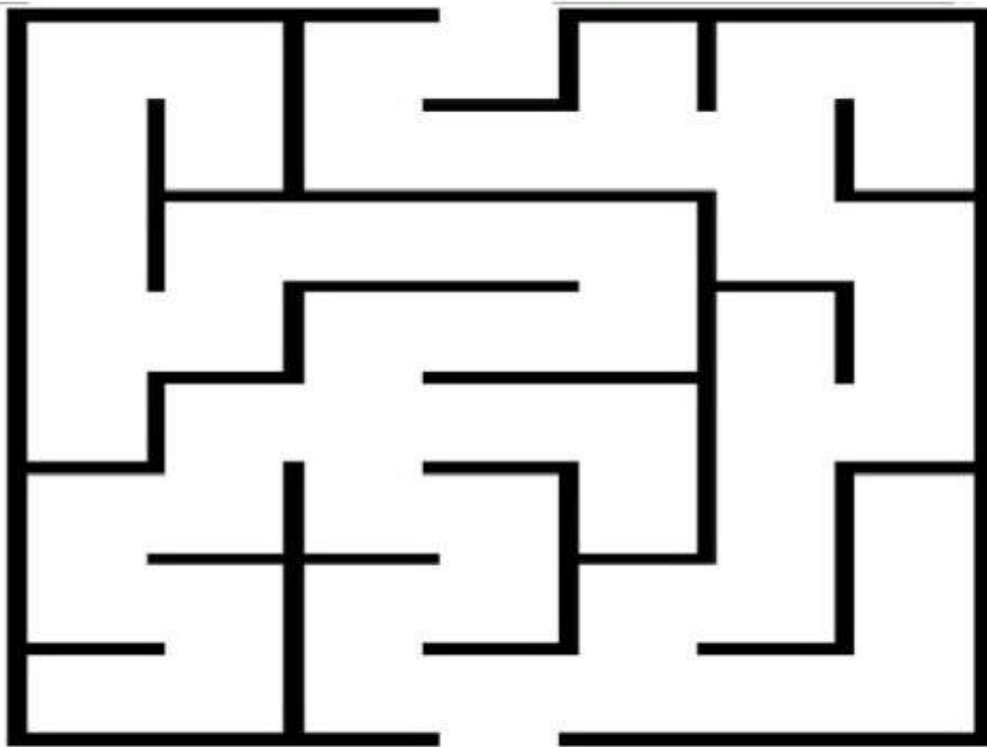
„Cerc frumos și aurit
Chiar din cer a răsărit.
Ziua-ntreagă strălucește
Și pământul încâlzește.”
(SOARELE)

„Coada ca o furculiță,
Roșie ca sub bălăniță,
Toamna plec de-aci din țară,
Primăvara mă-ntrorc iară
Lângă voi stau fără frică,
Și mă cheamă...”
(RÂNDUNICĂ)

„Uneori, pe cer în zare
Plutesc umbre de soare
Vântul le-adună gămadă
Atunci ploaia o să cadă.”
(NORI)

„Dacă-i mic, va crește mare,
Frânzușița îi aparține,
Primăvara-ntinește,
Iarna e îmbătrânite.”
(COPACUL)

Anexa 3 - DRUMUL LUI GHIOCEL – labirint



PROIECT DIDACTIC

GRUPA: MARE

TEMA SAPTĂMÂNII: „În lumea animalelor”

ADE: Domeniul Știință - Cunoașterea mediului

TEMA ANUALĂ: „CUM ESTE, A FOST ȘI VA FI AICI PE PĂMÂNT?”

TEMA: „Călătorie virtuală în lumea animalelor”

TIPUL ACTIVITĂȚII: consolidare de cunoștințe, priceperi și deprinderi

SCOPUL ACTIVITĂȚII

- Aprofundarea cunoștințelor copiilor referitoare la lumea diversă a animalelor din diferite colțuri ale globului.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

- Să descrie succint animalele observate;
- Să precizeze modul în care diferite viețuitoare conviețuiesc;
- Să învețe noțiunile de habitat și alimentație pentru diferite animale.

STRATEGII DIDACTICE:

- **Metode și procedee:** conversația, explicația, exercițiul, observația, demonstrația, expunerea.
- **Material didactic:** laptop, tablă interactivă, ochelari VR, imagini animale

FORME DE ORGANIZARE: frontal, individual

MATERIAL BIBLIOGRAFIC:

- ***Curriculum pentru învățământul preșcolar (3- 6 ani), M.E.C.T. – 2019.
- Glava, A., Tătaru, L., & Chiș, O. (2014). Piramida cunoașterii: repere metodice în aplicarea curriculumului. Pitești: Diamant.

Evenimentul didactic	Conținutul științific	Strategii didactice	Evaluare
Momentul organizatoric	Asigurarea condițiilor pentru buna desfășurare a activităților : <ul style="list-style-type: none">• Aerisirea sălii de grupă;• Amenajarea spațiului de desfășurare a activităților;• Pregătirea materialului didactic necesar activității.	Conversația	
Captarea atenției	Crearea unei atmosfere misterioase Începe activitatea cu o întrebare intrigantă sau cu o afirmație captivantă. De exemplu: „Ați visat vreodată să explorați jungla amazoniană sau să înotați alături de balenele uriașe? Astăzi vom face asta... dar fără a părăsi încăperea!”	Observația Conversația	
Anunțarea temei și a obiectivelor	„Astăzi nu vom învăța doar despre animale, ci vom călători virtual prin lumea lor! Vom explora habitatul fiecărui animal, vom vedea cum trăiesc și vom învăța ce le face atât de speciale. Sunteți pregătiți să plecați în această aventură?”	Conversația Instrucțiunile verbale	Orală

	Se prezintă obiectivele activității în termeni accesibili copiilor.		
Prezentarea conținutului și dirijarea învățării	<p>Pornirea „călătoriei” <i>Primul popas: Jungle Amazoniană</i> Scenariul: „Imaginați-vă că suntem în mijlocul pădurii tropicale din Amazon, unde plouă aproape zilnic și unde se află cele mai colorate și mai periculoase animale ale lumii. Haideți să începem explorarea! Ce animale credeți că vom întâlni aici?” Acțiuni: Se folosește aplicația pentru a face un tur virtual prin jungla amazoniană. Copii văd copacii înalți, fluviile și diversele specii de plante și animale care trăiesc aici. <i>Al doilea popas: Ferma</i> Scenariul: „Acum schimbăm locul și ne îndreptăm către o fermă. Aici, animalele sunt mai familiare, dar au și ele propriile lor caracteristici și obiceiuri. Ce animale credeți că putem găsi într-o fermă?” Acțiuni: Se folosește platforma pentru a explora virtual o fermă. Copiii vor putea vedea animalele pe care le întâlnesc de obicei în acest tip de mediu: vaci, oi, cai, găini și altele. <i>Al treilea popas: Oceanul</i> Scenariul: „Ultima noastră oprire este adâncurile oceanului! Aici, animalele trăiesc în condiții extrem de diferite față de junglă sau fermă. Este un loc unde oamenii aproape că nu pot ajunge, dar animalele au învățat să supraviețuiască într-un mediu extrem.” Acțiuni: Se folosesc aplicațiile pentru a explora un ecosistem marin. Copiii vor explora recifele de corali, oceanele și locuri adânci ale mării. Vor vedea delfini, balene, pești tropicali și, poate, chiar rechini.</p>	Expunerea Explicația Demonstratia Exercițiul	Orală Aprecieri individuală
Obținerea performanței	<p>„Astăzi vom juca un joc în care voi deveniți animale și veți avea ocazia să vă mișcați așa cum o fac ele! Fiecare dintre voi va primi o imagine cu un animal, iar apoi va trebui să mimeze modul în care acel animal se deplasează. Colegii voștri vor încerca să ghicească ce animal este.”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Primul pas: Fiecare copil va primi o imagine cu un animal (fiecare copil primește un animal diferit). • Al doilea pas: Copilul va studia imaginea animalului și va încerca să mimeze mișcările 	Exercițiul Demonstrația	Aprecieri verbale

	<p>acestuia. De exemplu, dacă animalul este un urs, copilul va încerca să imite modul în care acesta se mișcă, mergând cu pași greoi și cu brațele ridicate.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Al treilea pas: Restul clasei va trebui să ghicească ce animal mimează colegul. <p>Răspunsuri: Dacă cineva ghicește corect, este rândul altui copil să mimeze. Dacă nu se ghicește imediat, copilul care mimează poate să ofere un indiciu (de exemplu, „Acest animal trăiește în apă” sau „Este foarte rapid”).</p>		
<p>Evaluarea performanțelor și încheierea activității</p>	<p>Evaluarea se face în mai multe moduri: aprecierea grupei adrese, aprecieri individuale și aprecierea finală a educatoarei.</p>		<p>Aprecieri verbale</p>

Digitalizarea între necesitate și exces

Prof. Mirescu Corina
ISJ Ilfov

Termenul de digitalizare a devenit foarte des folosit în discuții și în fapte, deoarece s-a dovedit că, fără dezvoltarea competenței digitale, inclusiv de siguranță pe internet și securitate cibernetică (Art. 91 lit. d, LÎP nr. 198/4 iulie 2023), educația va fi deficitară.

Deși la nivelul învățământului primar, competențele digitale vizează empiricul, prin preajma părinților și a fraților mai mari, la celelalte niveluri, competența digitală este exersată atât prin discipline specifice, cât și prin discipline de studiu care îmbină învățarea tradițională cu e-learning-ul, pentru crearea unui cadru diversificat de învățare.

Ca exemple, aș ilustra disciplina opțională „Educația financiară prin joc”, pentru clasa I, unde am susținut procesul de învățare prin adăugarea de resurse educaționale digitale, realizate prin intermediul aplicației Livresq, în Programul Național CRED, și procesul de evaluare prin intermediul diferitelor aplicații de teste, precum Wordwall, Kahoot! și Puzzle. Elevii au fost îndrumați cum să acționeze, prin executarea unui joc de probă, apoi au fost invitați să acționeze conform gândirii proprii pentru a rezolva cerințele testelor. Au beneficiat și de manual digital, ceea ce a adăugat un plus de valoare desfășurării orelor la acest opțional și la o clasă mică.

La nivelul Județului Ilfov, ca și a întregii țări, este în desfășurare Programul Național pentru Reducerea Abandonului Școlar (PNRAS), aprobat prin H.G. nr. 1309/2021, reprezintă o intervenție sistemică, asumată de Ministerul Educației și Cercetării în vederea combaterii părăsirii timpurii a școlii sau PTȘ. PNRAS este implementat în cadrul Planului Național pentru Redresare și Reziliență al României (PNRR) și beneficiază de o finanțare în valoare de 500 milioane Euro. PNRAS urmărește atingerea următoarelor obiective generale:

a) diminuarea riscului de abandon școlar în cel puțin 25% din unitățile de învățământ participante la program în perioada 2021- 2026, cu încadrarea unității de învățământ într-o categorie de risc mai mic;

b) îmbunătățirea rezultatelor obținute de elevi în cadrul evaluărilor naționale și creșterea procentului de elevi care finalizează învățământul gimnazial;

c) creșterea participării absolvenților învățământului gimnazial la Evaluarea Națională pentru absolvenții clasei a VIII-a și a ratei de tranziție de la învățământul secundar inferior la învățământul secundar superior. (GHIDUL SOLICITANTULUI, *Programul Național pentru Reducerea Abandonului Școlar, noiembrie 2023, pag. 6*)

Pentru realizarea acestor obiective, școlile participante au realizat un grafic de activități, printre care se găsește și digitalizarea, ca un capitol distinct în cadrul acestor ganturi. Fiecare unitate de învățământ a identificat nevoile de dotare a școlii cu echipamente digitale, de tipul tablelor SMART, a dispozitivelor electronice care să ajute la desfășurarea lecțiilor în format digital și nu numai. După realizarea achizițiilor de dispozitive digitale, au urmat cursuri de formare a cadrelor didactice pentru utilizarea tablelor interactive. Un rol semnificativ îl are directorul școlii, prin atribuțiile de monitorizare a activității instructiv-educative realizate de către cadrele didactice. Acesta supraveghează utilizarea acestor dispozitive de către profesori și elevi în învățare, astfel încât să faciliteze parcursul școlar.

Unele școli au prevăzut și activități remediale la TIC, prin aceasta realizându-se dezvoltarea competențelor digitale la elevii de gimnaziu. Începutul a fost marcat de chestionarea elevilor în ceea ce privește nivelul cunoștințelor TIC.

Dar, poate că nu a fost de ajuns formarea cadrelor didactice în ceea ce privește utilizarea dispozitivelor electronice achiziționate prin pachetul de digitalizare din cadrul PNRAS, a venit în completare un alt program național de formare profesională, respectiv Pedagogia digitală, având ac furnizor Universitatea „Șpiru Haret” București, care are ca scop alfabetizarea cadrelor didactice cu instrumentele digitale folosite în procesul de învățare și evaluare a elevilor.

Ca formator la o grupă de profesori care activează în mediul rural, pot spune că aceștia au fost autodidacți în acest domeniu încă din perioada pandemiei și postpandemică, dorind să ofere elevilor o învățare cât mai diversă și diversificată.

Au parcurs modulele cursului dovedind că sunt deschiși la a învăța mai multe despre e-learning și sistemul blended-learning, precum și în domeniul psihopedagogic și metodic, astfel:

Modul 1. Instrumente și tehnologii digitale de bază pentru educație;

Modul 2. Crearea/dezvoltarea de resurse digitale adaptate ariilor curriculare,

Modul 3. Integrarea instrumentelor online și a resurselor digitale în activități didactice prin metode inovative de predare/ învățare adaptate ariilor curriculare,

Modul 4. Predare-învățare-evaluare în sistem blended-learning,

Modul 5. Formarea în sistem online folosind platforme digitale pentru dezvoltare profesională continuă,

Modul 6. Managementul și securitatea resurselor de învățare online.

În final, portofoliul a adunat laolaltă activitatea cursanților, realizând materiale interesante și bune a fi exemple și pentru alte cadre didactice.

În concluzie, digitalizarea este o necesitate, fiind utilizată de la elev până la profesor și în sens invers, de la profesor la elev și părinte, dar fără a depăși limite care să ducă la efecte dramatice pentru principalii beneficiari ai educației sau pentru cadrele didactice.

Bibliografie:

1. Legea Învățământului Preuniversitar nr. 298/4 iulie 2023, publicată în Monitorul Oficial al României nr. 613/5.VII.2023, art. 91 lit. D;

2. GHIDUL SOLICITANTULUI, Programul Național pentru Reducerea Abandonului Școlar, noiembrie 2023, pag. 6;

3. Curs de Formare DigiFormPEDAGOG, Beneficiar: Universitatea Spiru Haret, Nr. contract de finanțare: 13363/21.10.2024.

Exemplu de bună practică

Inovația digitală în educația timpurie: „Jurnalul Încrederii” și Programul „Școala Încrederii” – Soluții pentru formarea cetățenilor responsabili

*Profesor pentru educație timpurie Miron Nina Diana
Grădinița cu Program Prelungit Nr. 5 Vaslui*

În era digitală, educația timpurie trebuie să îmbine dezvoltarea competențelor socio-emoționale cu utilizarea responsabilă a tehnologiei. La Grădinița cu Program Prelungit Nr. 5 Vaslui și Creșa Avântului, inovația digitală a fost integrată prin implementarea „Jurnalului Încrederii” în format digital, parte din programul „Școala Încrederii”. Această inițiativă sprijină dezvoltarea personală a copiilor și promovează valori precum responsabilitatea, empatia și colaborarea.

Provocări identificate:

- Necesitatea adaptării instrumentelor educaționale tradiționale la mediul digital;
- Dezvoltarea competențelor digitale în rândul cadrelor didactice;
- Implicarea părinților în utilizarea constructivă a tehnologiei.

Soluții implementate:

1. Jurnalul Încrederii în format digital:

- Platformă accesibilă tuturor membrilor Echipei Încrederii, care permite înregistrarea și urmărirea progresului copiilor în timp real;
- Monitorizarea progresului socio-emoțional al copiilor prin activități specifice, cum ar fi exerciții de recunoaștere și gestionare a emoțiilor, activități de cooperare în echipă și reflecții personale asupra comportamentului propriu;
- Fiecare copil are un profil digital unde sunt notate observații privind evoluția sa, evidențiind atât punctele forte, cât și ariile de îmbunătățire;
- Cadrele didactice pot adăuga exemple concrete din activitățile zilnice, cum ar fi implicarea copiilor în rezolvarea de conflicte, demonstrarea empatiei sau inițierea unor acțiuni de cooperare;
- Feedback-ul constructiv este oferit periodic, atât copiilor, cât și părinților, pentru a susține un dialog continuu despre dezvoltarea personală a fiecărui copil.
- Platformă accesibilă tuturor membrilor Echipei Încrederii;
- Monitorizarea progresului socio-emoțional al copiilor;
- Reflectarea activităților desfășurate, cu exemple concrete și feedback constructiv.

2. Activități digitale în cadrul programului „Școala Încrederii”:

- **Ateliere interactive:** De exemplu, atelierul „Emoțiile pe înțelesul copiilor”, unde preșcolarii folosesc aplicații de recunoaștere facială pentru a identifica și discuta diverse emoții. Un alt atelier de succes este „Micii Exploratori Digitali”, în care copiii navighează pe hărți interactive pentru a învăța despre diferite culturi și obiceiuri;
- **Aplicații educaționale adaptate vârstei preșcolare:** Utilizăm aplicații precum „ABC Kids” pentru dezvoltarea abilităților de literație și „Khan

Academy Kids” pentru exerciții interactive de matematică și logică. Aceste aplicații stimulează curiozitatea și învățarea activă prin jocuri și activități vizuale atractive;

- **Impact asupra copiilor:** Aceste activități au contribuit la îmbunătățirea concentrării și a abilităților de rezolvare a problemelor, dezvoltând în același timp gândirea critică și capacitatea de a lucra în echipă. De exemplu, copiii au demonstrat o mai bună capacitate de a exprima emoții și de a colabora în activități de grup după participarea la atelierele digitale.
- **Parteneriate educaționale cu părinții:** Organizăm sesiuni de formare pentru părinți, oferindu-le resurse digitale și ghiduri pentru a sprijini continuarea învățării acasă într-un mod responsabil și sigur.
- Ateliere interactive care încurajează gândirea critică și responsabilitatea digitală;
- Utilizarea aplicațiilor educaționale adaptate vârstei preșcolare;
- Parteneriate educaționale cu părinții pentru consolidarea deprinderilor de viață.

Rezultate obținute:

- Creșterea implicării active a copiilor în activitățile educaționale; de exemplu, în cadrul atelierului „Emoțiile pe înțelesul copiilor”, un copil care anterior era reticent în exprimarea emoțiilor a reușit să identifice și să discute deschis despre propriile trăiri, demonstrând o îmbunătățire semnificativă a abilităților de comunicare emoțională;
- Dezvoltarea competențelor socio-emoționale și digitale; copiii au demonstrat o mai bună capacitate de a rezolva conflicte prin aplicarea tehnicilor învățate în „Jurnalul Încrederii”, cum ar fi identificarea sentimentelor și găsirea de soluții constructive în echipă;
- Consolidarea relației dintre cadrele didactice, copii și părinți printr-o comunicare eficientă; un exemplu concret este parteneriatul cu părinții pentru completarea „Jurnalului Încrederii” acasă, ceea ce a dus la o mai bună înțelegere și sprijin reciproc în dezvoltarea personală a copiilor. Creșterea implicării active a copiilor în activitățile educaționale;
- Dezvoltarea competențelor socio-emoționale și digitale;
- Consolidarea relației dintre cadrele didactice, copii și părinți printr-o comunicare eficientă.

Integrarea inovației digitale în educația timpurie, prin „Jurnalul Încrederii” și activitățile din cadrul „Școlii Încrederii”, contribuie semnificativ la formarea cetățenilor responsabili. Această bună practică poate fi un model replicabil în alte instituții de învățământ, oferind soluții concrete pentru provocările educației în era digitală.

Webquest (Cyberquête) - une bonne pratique dans l'enseignement du FLE

Prof. Mitru Dana,
Liceul Economic "Petre S. Aurelian", Slatina, Olt

Le webquest ou cyberquête est une activité de recherche structurée dans le **World Wide Web**, conduit par des apprenants.

Certains auteurs classent les activités web en 7 catégories : la page de signets, la visite guidée, l'album multimédia, activité d'opinion (ce que j'en pense), la chasse aux connaissances, un concept dans ma tête et la cyberquête.

La cyberquête a pour objectif le développement de l'esprit critique des apprenants face aux innombrables sources d'information. Le résultat du webquest peut prendre plusieurs formes : un ensemble de signets avec leurs commentaires, un journal, la rédaction d'un projet, un poster constitué d'images trouvées sur le web...

Selon Bernie Dodge, dans son article fondateur en 1995, un WebQuest est une investigation dont toutes les informations proviennent du World Wide Web. L'activité du webquest doit résulter en un objet qui incorpore les informations recueillies. Le webquest peut être individuel ou collectif.

Certaines personnes ont proposé « cyberquêtes » ou « missionWeb » comme termes de traduction.

Les types de Webquest:

1. Webquest court

L'objectif pédagogique d'un webquest court est l'acquisition de connaissance et son intégration tel que décrit par Manzano (1992). Au terme d'un webquest court, l'apprenant aura acquis des informations qu'il aura intériorisées.

2. Webquest long

L'objectif pédagogique d'un webquest long consiste selon Marzano à étendre et à affiner un ensemble de connaissances.

Cette activité s'étend sur une période qui s'échelonne entre une semaine et un mois. Au terme d'un webquest long, l'apprenant aura analysé par le menu un ensemble de connaissances qu'il pourra reformuler, transformer ou exprimer en créant un document ou objet sur lequel les autres individus peuvent interagir.

Projets pédagogiques utilisant les ressources d'Internet, les cyberquêtes présentent l'avantage de permettre aux apprenants de travailler en semi-autonomie et s'inscrivent parfaitement dans la perspective actionnelle : il s'agit de résoudre une situation problème. Une cyberquête est une activité coopérative. Les étudiants doivent :

1. trouver des réponses à une suite de questions et atteindre un but défini,
2. traiter de l'information sur Internet,
3. jouer des rôles différents dans une équipe de travail.

Pour peu que le sujet soit intéressant, cette activité pédagogique est très motivante. Elle se propose également d'**introduire la technique de la synthèse**.

Préparer une cyberquête demande un peu de temps : il faut naviguer durant de longues heures sur Internet pour compiler des ressources suffisantes et pertinentes, définir des pré requis, des objectifs d'apprentissage, prévoir un scénario, des phases de prolongement et d'objectivation, des grilles d'évaluation, etc. D'un autre côté, une fois que c'est fait, comme pour toute autre activité pédagogique, vous pourrez la réutiliser *ad nauseam* !

Avant de lancer votre activité et afin d'éviter les problèmes durant son déroulement, il est préférable de vérifier que tous les liens renvoyant vers les sites internet fonctionnent correctement !

Sitographie:

- <http://www.fle-philippemijon.com/tag/cyberquete/>
- <https://fr.wikipedia.org/wiki/Webquest>

EXEMPLE DE BUNE PRACTICI METODE ACTIV- PARTICIPATIVE

Datorită transformărilor prin care a trecut învățământul românesc, mai ales în ultimele decenii s-a pus problema elaborării unor noi metode de predare-învățare.

Utilizarea metodelor moderne în activitatea didactică contribuie la îmbunătățirea calității procesului instructiv-educativ, având un caracter activ-participativ și o valoare activ-formativă asupra personalității elevului. Metodele activ-participative stimulează creativitatea fiind orientate spre implicarea activă și conștientă a elevilor în procesul propriei formări. Aceste metode utilizate în activitatea didactică pun accent pe învățarea prin cooperare aflându-se în antiteză cu metodele tradiționale. Principalul avantaj al acestor metode îl reprezintă implicarea elevilor în activitatea educativă și formarea capacității acestora de a emite opinii asupra fenomenelor studiate. În acest mod elevilor li se dezvoltă gândirea critică.

Metodele moderne au următoarele avantaje:

- sunt centrate pe acțiune, pe învățare prin descoperire;
- asigură elevului condițiile optime de a se afirma individual și în echipă;
- acordă prioritate dezvoltării personalității elevilor, vizând latura formativă a educației;

Aceste metode au însă și câteva dezavantaje:

- necesită o pregătire mai îndelungată;
- nu pot fi folosite în cadrul oricărei lecții;
- numărul de informații oferit este mai mic decât în cazul lecțiilor unde sunt folosite doar metode tradiționale.

Ciorchinele este o metodă interactivă care încurajează pe elevi să gândească liber, deschis și creator. Această metodă poate fi folosită individual sau în echipă pentru a stimula gândirea înainte ca un element să fie studiat mai în detaliu. De asemenea, poate fi utilizată ca mijloc de a rezuma ceea ce s-a studiat sau ca modalitate de a construi asociații noi.

Principalele etape ale realizării ciorchinelui sunt:

1. „ Se scrie un cuvânt / temă (care urmează a fi cercetat) în mijlocul tablei sau a unei foi de hârtie;
2. Elevii vor fi solicitați să-și noteze toate ideile, sintagmele sau cunoștințele pe care le au în minte în legătură cu tema respectivă, în jurul cuvântului din centru, trăgându-se linii între acestea și cuvântul inițial;

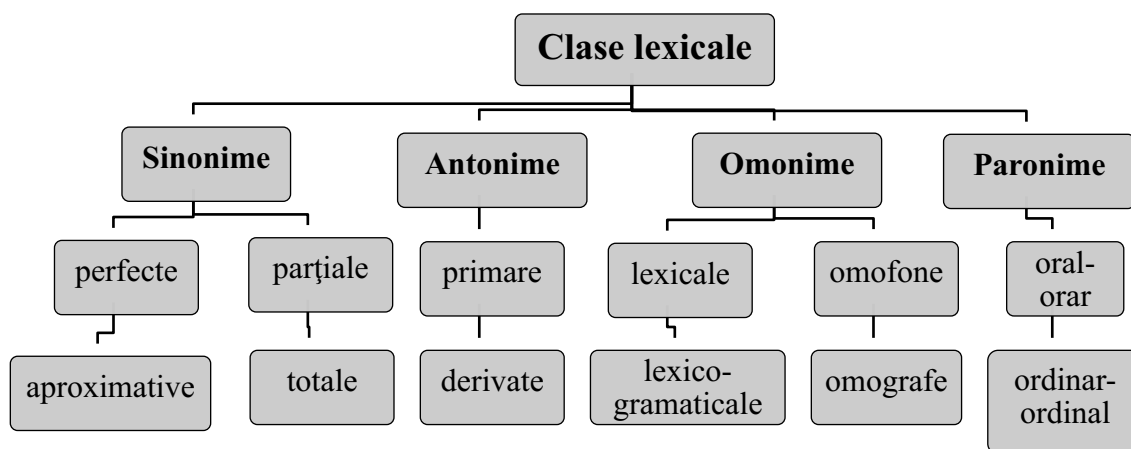
3. În timp ce le vin în minte idei noi și le notează prin cuvintele respective, elevii vor trage linii între toate ideile care par a fi conectate;
4. Activitatea se oprește când se epuizează toate ideile sau când s-a atins limita de timp acordată.”¹

Există câteva reguli de bază pe care elevii trebuie să le știe când folosesc „ciorchinele”:

- ✓ Elevii vor scrie tot ce le trece prin minte;
- ✓ Ei nu vor fi preocupați de ortografie, punctuație sau de alte reguli ale textului scris.
- ✓ Niciun elev nu se oprește din scris până la expirarea timpului.
- ✓ Dacă la început elevii nu vor ști ce să scrie, se vor gândi până când vor apărea ideile.
- ✓ Elevii vor construi cât mai multe conexiuni între idei.

Personal, am folosit această metodă la începutul lecțiilor pentru reactualizarea cunoștințelor predate anterior și mai ales în cadrul lecțiilor de recapitulare și sistematizare a cunoștințelor.

Practic : Ciorchinele - *Clasele lexicale* (clasa a VIII-a)



În urma utilizării la clasă a „ciorchinelui” am constatat că elevii colaborează, comunică și scriu cu mult entuziasm informațiile utile îndeplinirii sarcinii date. Niciun elev nu-și petrece timpul pasiv. Toți elevii gândesc, răspund la întrebări, cooperează, fac conexiuni, argumentează, completează. Astfel fiecare moment este bine valorificat de fiecare participant.

Metoda cadranelor este o metodă nouă de sintetizare a informațiilor, solicitând participarea activă a elevilor.

Modalitatea de realizare: pe tablă sunt trasate 2 axe perpendiculare (una orizontală și una verticală) în așa fel încât să apară 4 cadrane. După ce elevii studiază o lecție sau un capitol, sunt solicitați să noteze în fiecare cadran răspunsurile lor la anumite cerințe date de către profesor.

Practic: La finalul lecției „*Vocabularul limbii române*”, clasa a VI-a, această metodă poate fi folosită la clasă pentru fixarea cunoștințelor privitoare la vocabular.

I Definiția vocabularului	II Părțile vocabularului
III Mijloacele de îmbogățire a vocabularului	IV Clasele lexicale

Diagrama Venn este o metodă interactivă prin care li se cere elevilor să efectueze o prezentare grafică a asemănarilor și deosebirilor dintre două elemente (personaje, figuri de stil, categorii semantice etc.). Diagrama este formată din două cercuri care se suprapun parțial (în zona care se suprapune se notează asemănările iar în interiorul celor două cercuri deosebiriile). Elevii pot lucra individual, în perechi sau în echipă.

Diagrama Venn este o metodă activă care îi determină pe elevi să se gândească la asemănări și deosebiri, dar și la anumite cunoștințe după scheme deja fixate în mintea lor.

Practic: în cadrul lecției de predare-învățare - *Familia lexicală* (clasa a V-a) Alcătuiți familia lexicală a cuvântului *a citi* (cel puțin șase cuvinte) și completați diagrama conform asemănarilor și deosebirilor care există între cuvintele unei familii lexicale (sufixe și prefixe).

Bibliografie :

Pamfil Alina, *Limba și literatura română în gimnaziu - Structuri didactice deschise* - Editura Paralela 45, Pitești, 2003

Parfene Constantin, *Metodica studierii limbii și literaturii române în școală (Ghid teoretico-aplicativ)*, Editura Polirom, Iași, 1999

Voiculescu Florea, *Manual de pedagogie contemporană, Partea I, Obiectul și temele fundamentale ale pedagogiei*, Editura Risoprint, Cluj-Napoca, 2005

Educație sustenabilă prin intermediul artei și științei

prof.înv.pr. Moldovan Anca-Daniela
Școala Gimnazială "Zaharia Boiu" Sighișoara

Școala a avut și are un rol important în descoperirea, potențarea și promovarea potențialului uman.

O educație sustenabilă se plasează dincolo de orice bariere economice sau sociale.

Prin intermediul activităților școlare se deschid noi orizonturi culturale și interculturale.

Acest lucru este benefic în noul context mondial de deschidere spre universalitate.

Este uimitoare mișcarea elementului uman în plan fizic și virtual, depășind granițele statelor și a mentalităților.

Este momentul în care reformarea educației este esențială.

Clasele de elevi reprezintă un amalgam de interferențe culturale, sociale, etnice.

Cadrele didactice au menirea de a surprinde și integra elementele noi, prin intermediul unui proces de colaborare și deschidere.

Școala își propune să stimuleze elevii prin activități care facilitează intersectarea cunoștințelor teoretice cu cele practice, într-o viziune globală integrată.

Practicile educației transdisciplinare sunt susținute cu argumente convingătoare, deoarece reprezintă liantul dintre știință și artă.

În cadrul școlii, Știința și Arta concură astăzi pentru a oferi noi posibilități, în conformitate cu structura interioară și ritmul de dezvoltare a fiecărui elev.

Avem în clasele noastre elevi proveniți din familii mixte, copii emigranți și remigranți, ceea ce este minunat. Provocările sunt continue și uimitoare. Modalitățile de comunicare diferă, deoarece cuvintele își caută sensuri și corespondențe.

Pot menționa aici cazul elevei remigrată din Spania, care deseori reprezenta grafic un cuvânt în limba română. Colegii de clasă erau fascinați și se implicau activ în jocul de decodificare a mesajelor. Cadrele didactice care predau la clasă au făcut front comun pentru sprijinirea elevei în cadrul procesului de integrare în sistemul de învățământ românesc. Acest lucru a fost absolut necesar în situația în care această fetiță de origine română, născută în Spania, a urmat cursurile preșcolare și școlare în limba spaniolă.

În acest caz, procesele de gândire necesitau timp de transfer dintr-o limbă în alta.

De asemenea, structura activităților era diferită față de sistemul de învățământ spaniol în care a activat și adaptarea a solicitat un timp și o strategie bine definită.

Elementele care au deschis porțile sufletului și inteligenței ei au fost matematica secundată de modelajul din plastilină. Totul prindea viață sub mâinile ei talentate: cifre, operații, personaje din povești și desene animate, școala întregă văzută prin ochii ei.

Se cuvine a menționa facilitățile conceptului de ”învățare centrată pe elev”, care a dat roadele necesare.

În aceeași accepțiune se încadrează și elevul cu CES, care în perioada preșcolară a învățat să comunice prin intermediul aplicațiilor de pe internet. Prin urmare, deși s-a născut și a locuit în România, limba prin care comunica cel mai ușor era limba engleză.

Strategia aplicată a constat în plasarea lui, în bancă, între două colege care utilizau frecvent mediul virtual și care înțelegeau întrebările și solicitările lui. Sprijinul oferit era necondiționat și voluntar. Cadrele didactice care predau la clasă erau astfel secondate cu brio în demersurile lor de a se asigura că informațiile au fost preluate corect.

Am proiectat și dezvoltat la clasă un opțional îndrăgit de elevi ”Prietenul meu, calculatorul”, unde acest elev era sprijinul tuturor colegilor de clasă. Pentru prima dată în viața lui era cel pe care se bazau ceilalți. Stima de sine a crescut vertiginos și evoluția lui a urmat un curs ascendent care l-a marcat pozitiv (atât pe el cât și pe membrii familiei lui).

În prezent se află în clasa a IV-a și comunică fluent în limba română, colaborând cu toți colegii, de care este foarte atașat și a obținut rezultate remarcabile la toate materiile de studiu.

Avem în clasele noastre copii veniți din Germania, Irlanda, Japonia, din lumea întregă. Astfel, tot ceea ce contează este comuniunea, cooperarea, deschiderea și creativitatea.

Acolo unde originalitatea și ineditul conlucrează, dispar prejudecățile sau bullyingul/ciberbullyingul.

Suntem un tot, ne sprijinim și ne ajutăm unii pe alții, ne dezvoltăm permanent, având infinite posibilități.

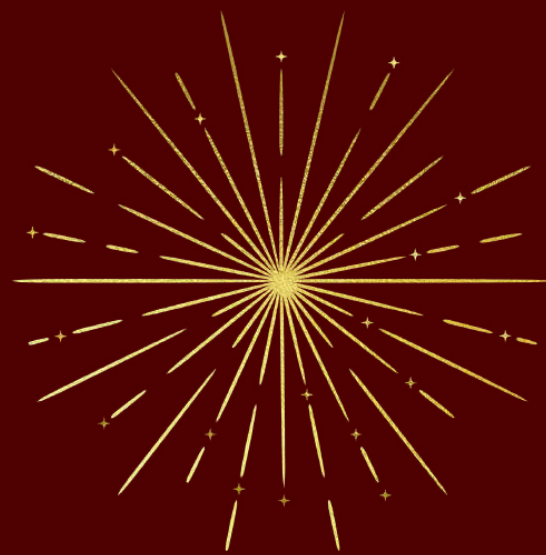
Haideti la teatru!

25.02.2025

10:20 - 11:10

SALA
A5

COLEGIUL „SPIRU HARET”. PLOIEȘTI
CLASA A XI-A F



Prof. Năescu Diana





**SĂ PĂȘIM ÎN LUMEA
TEATRULUI.....**



Sunteti pregătiți?



Actul 1

- SĂ NE REAMINTIM...

1

Spre deosebire de Evul Mediu, care vedea în om o creație a divinității, supusă în exclusivitate voinței acesteia, Renașterea pune accent pe

★ ★ ★
**puterea
destinului**

★ ★ ★
**rațiunea
umană**

★ ★ ★
**intervenția
zeilor**

1

Spre deosebire de Evul Mediu, care vedea în om o creație a divinității, supusă în exclusivitate voinței acesteia, Renașterea pune accent pe

★ ★ ★
**puterea
destinului**

★ ★ ★
**rațiunea
umană**

★ ★ ★
**intervenția
zeilor**

2

Renașterea s-a caracterizat prin

**cunoașterea
miturilor
antice**

**concepția
religioasă despre
om și lume**

**concepția despre
om ca centru al
universului**

2

Renașterea s-a caracterizat prin

**cunoașterea
miturilor
antice**

**concepția
religioasă despre
om și lume**

**concepția despre
om ca centru al
universului**

3

Specia geniului dramatic cu personaje puternice, ce trezesc sentimente de milă și tristețe, aflate în conflict violent, provocându-i suferință și moartea, este

★ ★ ★
drama

★ ★ ★
comedia

★ ★ ★
tragedia

3

Specia geniului dramatic cu personaje puternice, ce trezesc sentimente de milă și tristețe, aflate în conflict violent, provocându-i suferință și moartea, este



drama



comedia



tragedia

4

Care este dramaturgul care în una dintre cele mai cunoscute tragedii ale sale afirmă:

„Ce capodoperă e omul! Câtă noblețe în rațiune! Ce infinit în facultăți! Cât de expresiv și de admirabil în formă și mișcare! Cât de asemănător unui înger în acțiune! Cât de asemenea unui zeu în concepție! Frumusețea lumii! Modelul desăvârșit al ființelor!”



W.

Shakespeare



**Miguel de
Cervantes**



**François
Rabelais**

4

Care este dramaturgul care în una dintre cele mai cunoscute tragedii ale sale afirmă:

„Ce capodoperă e omul! Câtă noblețe în rațiune! Ce infinit în facultăți! Cât de expresiv și de admirabil în formă și mișcare! Cât de asemănător unui înger în acțiune! Cât de asemenea unui zeu în concepție! Frumusețea lumii! Modelul desăvârșit al ființelor!”



W.

Shakespeare



**Miguel de
Cervantes**



**François
Rabelais**

5

**Ce personaj din piesa de teatru „Hamlet”, scrisă de William Shakespeare a avut celebra replică:
„A fi sau a nu fi: aceasta e întrebarea”**



HAMLET



OFELIA



CLAUDIUS

5

**Ce personaj din piesa de teatru „Hamlet”, scrisă de William Shakespeare a avut celebra replică:
„A fi sau a nu fi: aceasta e întrebarea”**



HAMLET



OFELIA



CLAUDIUS

6

Hamlet se simte trădat pentru că

pentru că o
Ofelia îi trădează
încrederea

mama sa s-a
căsătorit cu
unchiul său

pentru că Polonius
l-a omorât pe
tatăl său

6

Hamlet se simte trădat pentru că

pentru că o
Ofelia îi trădează
încrederea

mama sa s-a
căsătorit cu
unchiul său

pentru că Polonius
l-a omorât pe
tatăl său

7

**Personajul din piesa de teatru
„Hamlet” reprezentativ pentru
tema nebuniei este:**

HAMLET

GERTRUDE

FANTOMA

7

**Personajul din piesa de teatru
„Hamlet” reprezentativ pentru
tema nebuniei este:**

HAMLET

GERTRUDE

FANTOMA

8

Care sunt personajele care sfârșesc în ultima scenă a piesei de teatru „Hamlet”?

HAMLET

GERTRUDE

CLAUDIUS

8

Care sunt personajele care sfârșesc în ultima scenă a piesei de teatru „Hamlet”?

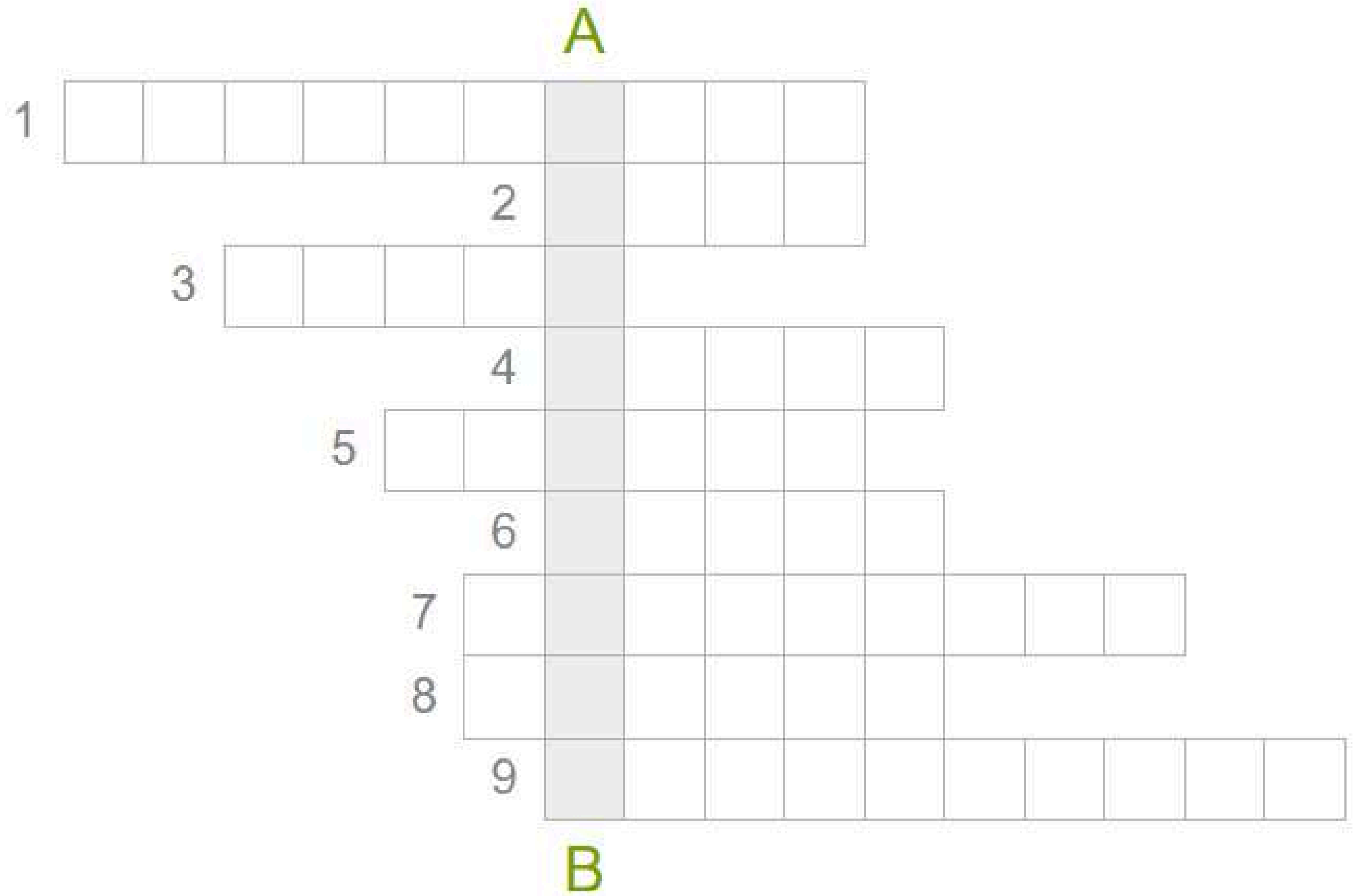
HAMLET

GERTRUDE

CLAUDIUS

Actul 2

**Completați rebusul și descoperiți pe coloana AB
numele unui curent literar-artistic, având
centrul de iradiere în Franța, ale cărui principii au
orientat creația artistică europeană între secolele
al XVII-lea și al XVIII-lea.**



A

1

J E A N R A C I N E

2

L U N I

3

E N O N A

4

S O T I A

5

A R I C I A

6

C I N C I

7

V I N O V A T I A

8

I S M E N A

9

M I N O T A U R U L

B

A theater stage with red curtains on the left and right sides. In the center, a glowing marquee sign with a red border and yellow lights contains the text "Actul 3" in a stylized, cursive font. Below the sign, the text "COMPARĂ ȘI DESCOPERĂ" is written in a simple, white, sans-serif font. The background is a dark red, textured wall.

Actul 3

COMPARĂ ȘI
DESCOPERĂ



ARHITECTURA ANTICĂ



ARHITECTURA CLASICĂ



„Pentru a-ți face o imagine de ansamblu despre clasicism este de ajuns să contempli magnificul castel de la Versailles. Realizarea arhitectonică monumentală, castelul clădit din ordinul lui Ludovic al XIV-lea impresionează prin liniile sale simple, prin proporțiile sale armonioase și echilibrate . Situat într-un parc nu mai puțin regulat, cu alei și peluze drepte și simetrice, castelul de la Versailles dă o senzație de echilibru maiestos și de armonie odihnitoare, reprezentând o sinteză strălucită aqa spiritului clasic”

(Clasicismul în teatru – Ion Brăescu)

CLASICISMUL

• apare ca reacție împotriva exceselor barocului

- **În teatru: REGULA CELOR 3 UNITĂȚI: de timp, de loc și de acțiune:**

- **de timp:** acțiunea să nu depășească 24 de ore

- **de spațiu:** spațiul de joc să nu se modifice de la un act la altul ori să treacă numai dintr-o sală în alta, în cadrul aceluiași palat

- **acțiunea** să urmărească numai personajele principale, excluzând orice episoade secundare

„Un loc, o zi anume și-un singur fapt deplin

Va ține până la urmă tot teatrul arhiplin.” (Boileau)

VEROSIMILITATE

ROMANTIC VS. CLASIC

„Numesc clasic ceea ce este sănătos, romantic ceea ce este bolnav.” - Goethe

Actul 4

Lucrați în echipe!

Grupați-vă în 6 echipe și rezolvați sarcinile de lucru!

Actul 5

În ce zodie pot fi încadrate personajele Fedra și Hipolit?

BERBEC (21.03-20.04) Plin de inițiativă Ambițios Hotărît Egoist Capricios Idealist	TAUR (21.04-21.05) Harnic Răbdător Încăpăținat Rigid Hotărît Posesiv	GEMENI (22.05-20.06) Activ Optimist Încăpăținat Capricios Dezordonat Deștept	RAC (21.06-20.07): Prudent Sociabil Grijulu Prietenos Modest Sensibil	LEU (21.07-21.08) Optimist Puternic Arogant Orgolios Nestăpînit Magnetic Egoist	FECIOARA (22.08-21.09) Corect Obiectiv Încăpăținat Precaut Nehotărît Modest Fire analitică
BALANȚĂ (22.09-22.10) Intuitiv Rațional Estetic Temperat Autocompătimitor Nehotărît Diplomat	SCORPION (23.10-22.11) Hotărît Întreprinzător Sensibil Ager Arogant Senzual Enigmatic	SĂGETĂTOR (23.11-20.12) Indiferent Idealist Compătimitor Risipitor Încăpăținat Lipsit de tact	CAPRICORN (21.12-19.01) Diplomatic Vesel Profund Întreprinzător Egoist Pragmatic	VĂRSĂTOR (20.01-18.02) Omenos Meditativ Onorabil Binevoitor Lipsit de simț practic Ferm	PEȘTI (19.02-20.03) Tăcut Flexibil Supersensibil Credul Generos Risipitor



Dacă aș putea schimba
deznodământul, aș.....

TEMĂ

Redactează un monolog imaginar. De 15-20 de rânduri) în care Hipolit, înainte de moarte, își exprimă ultimele gânduri despre tatăl său, Fedra și Aricia.

- Cum vede el iubirea și destinul acum, în ultimele clipe?

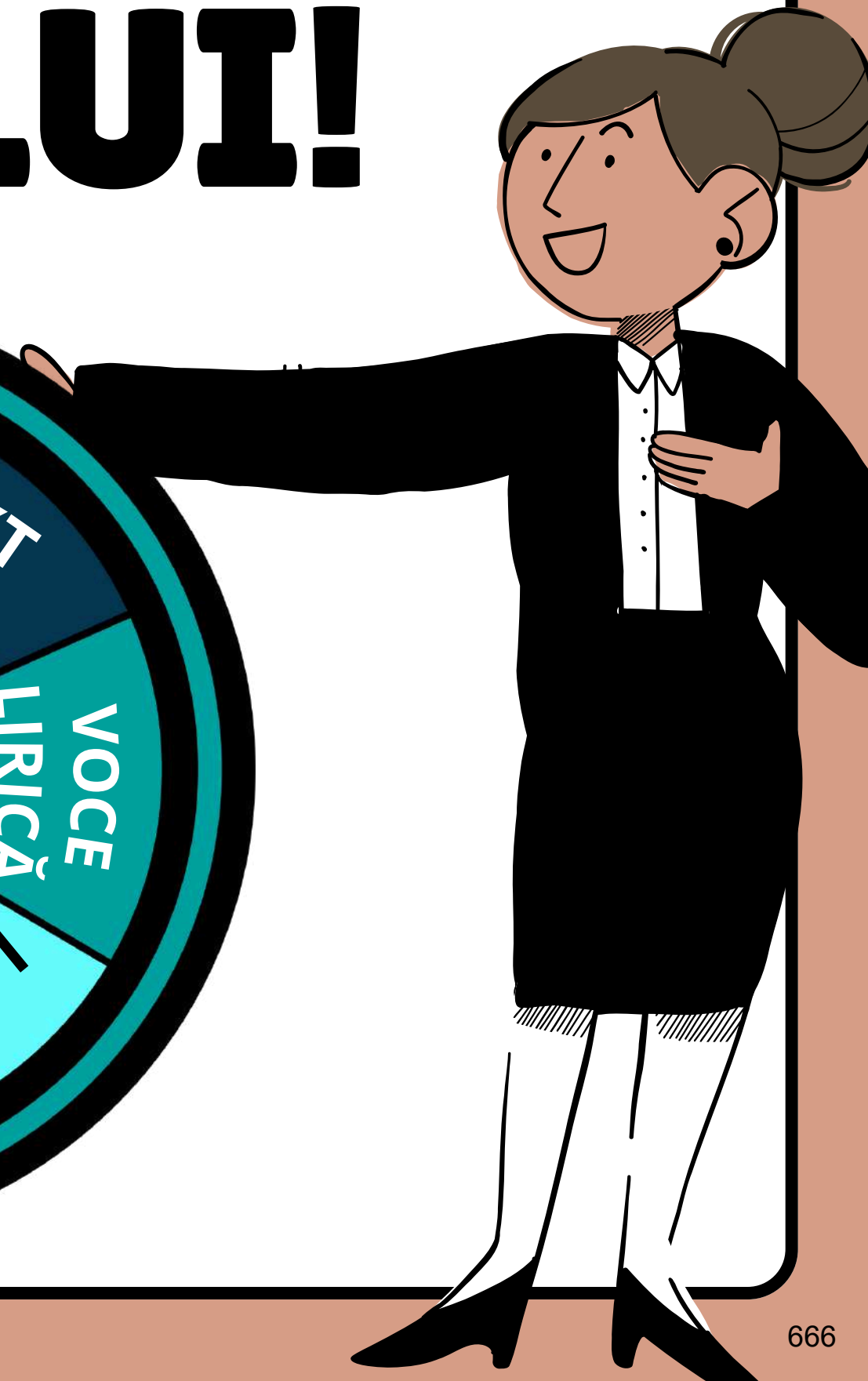
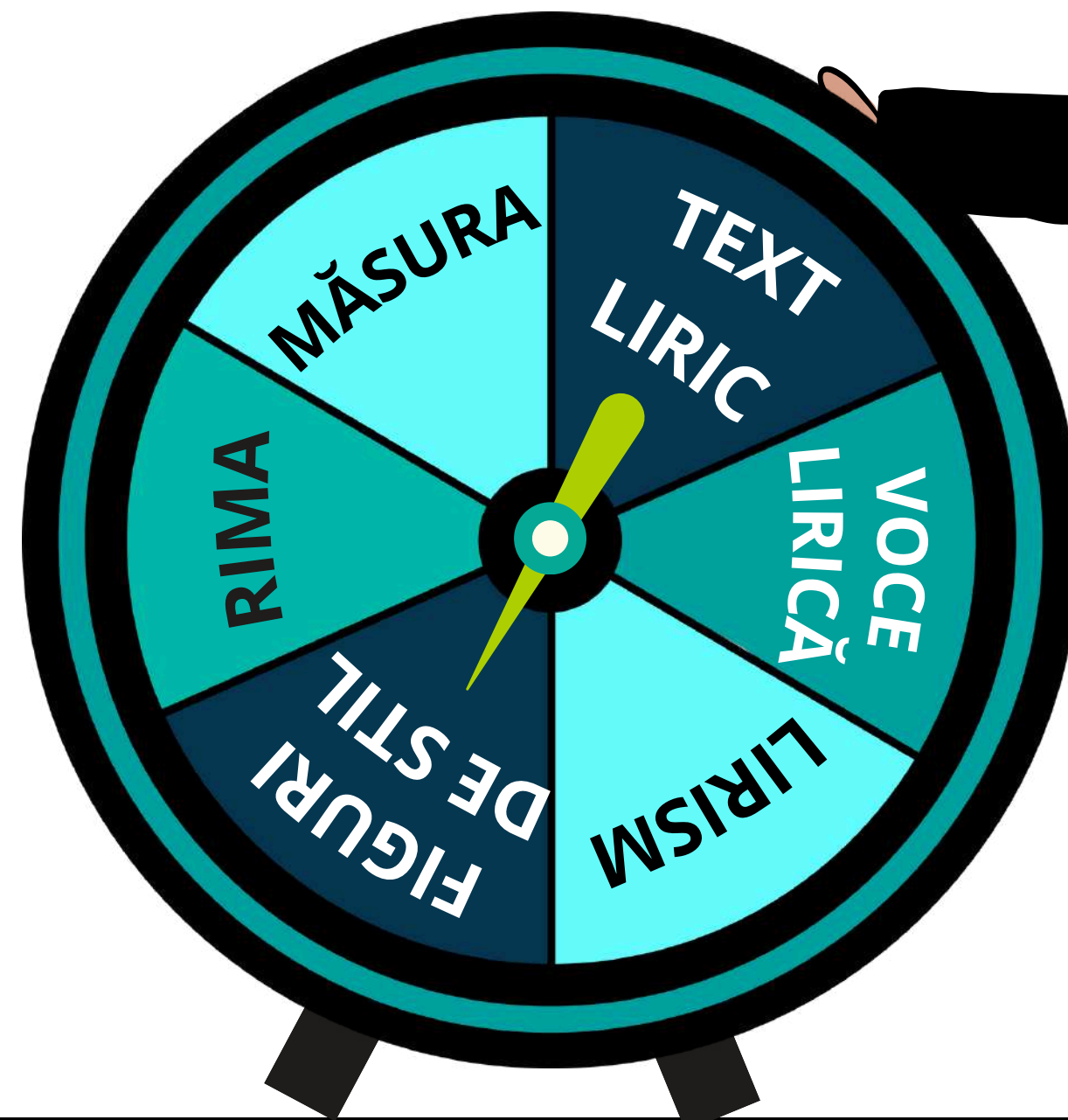


APLAUZE!

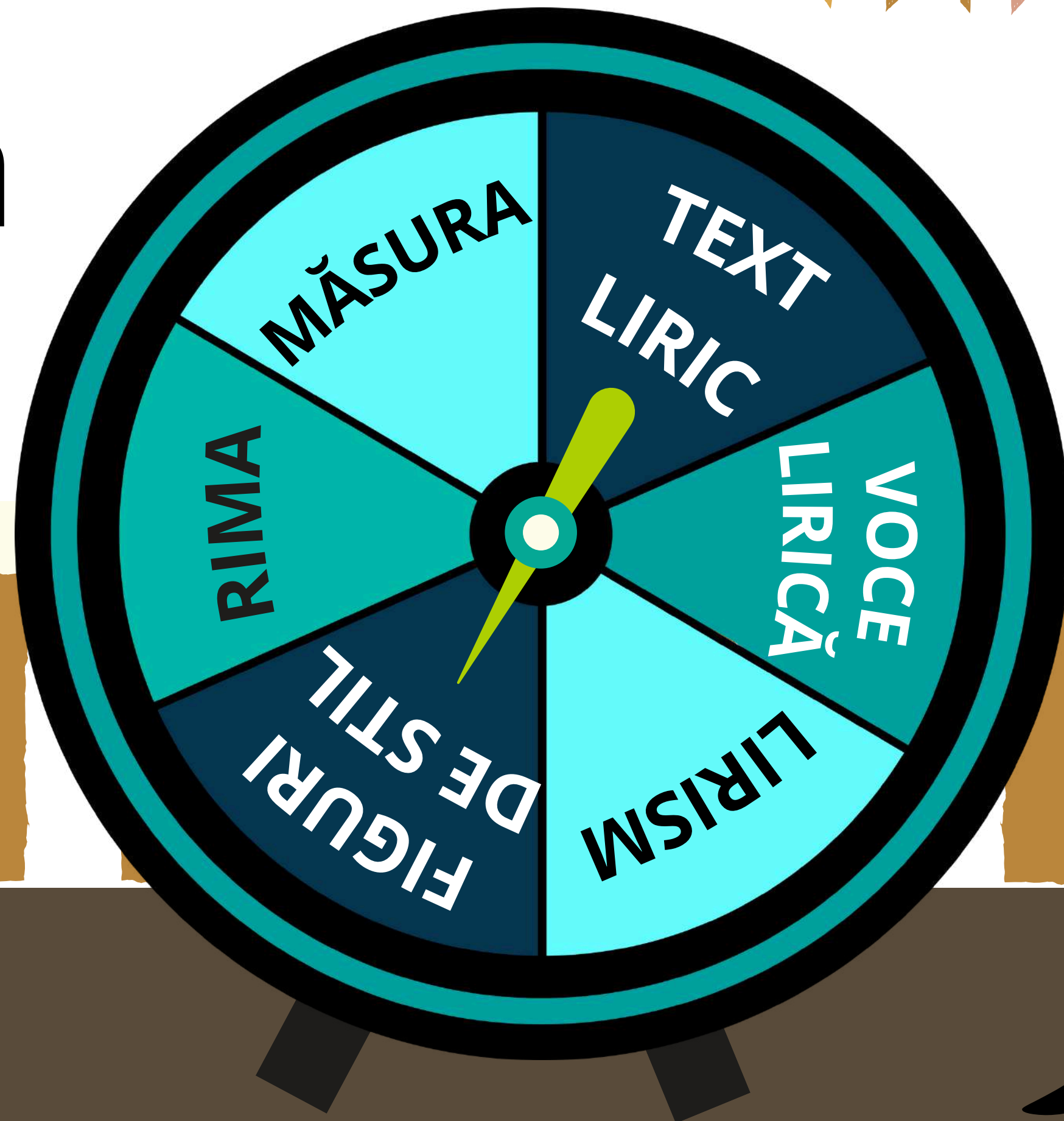
CLASA A XI-A F

NU UITA SĂ IEI BILET LA
URMĂTOAREA PIESĂ
DE TEATRU!

ROATA NOROCULUI!



Rotește și răspunde la întrebări!





INSTRUCȚIUNI

1

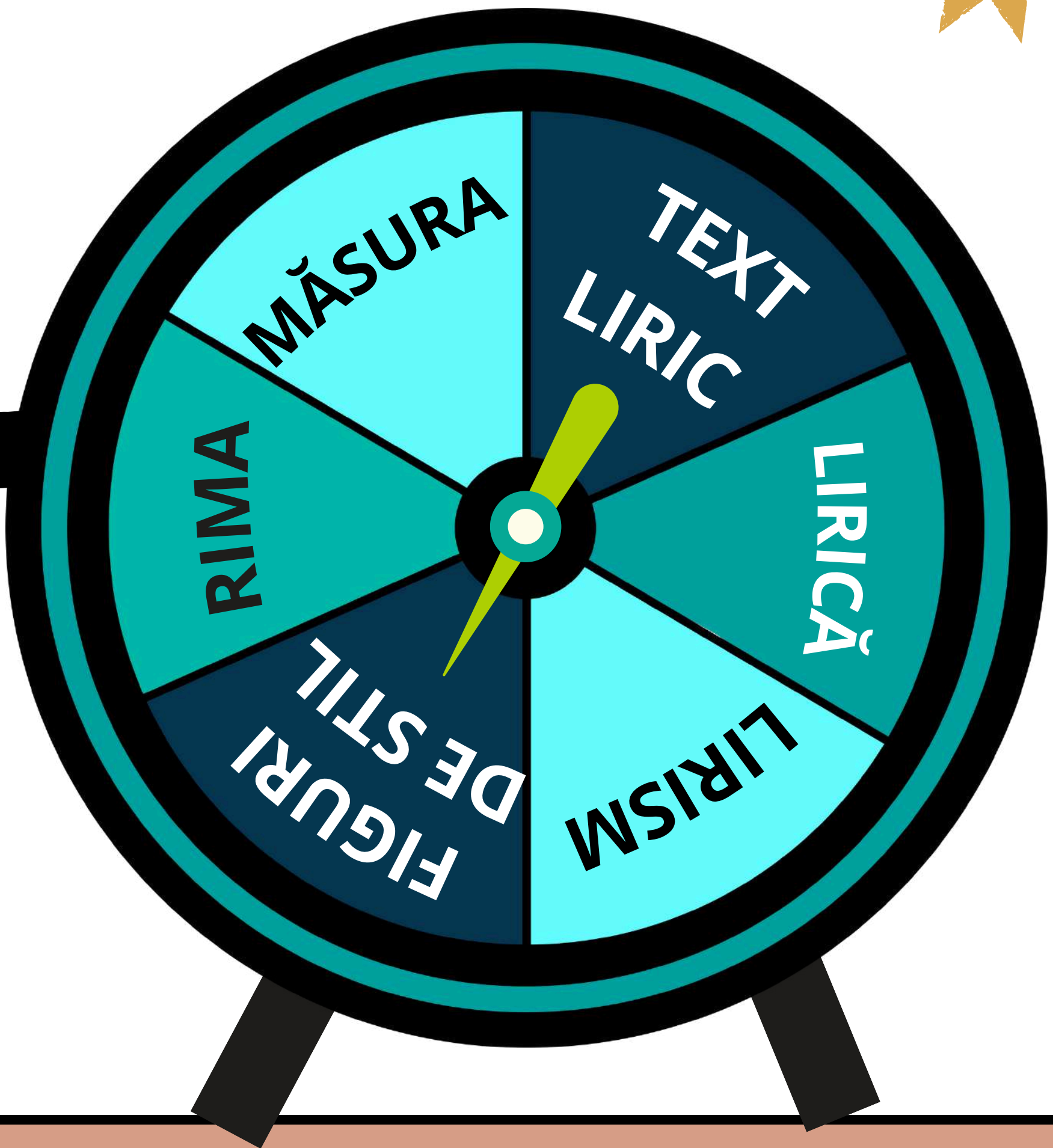
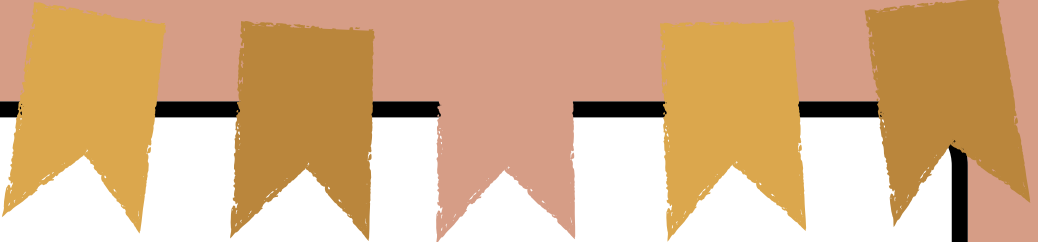
APASĂ PE
„ROTEȘTE”
PENTRU A
ÎNVÂRTI ROATA

2

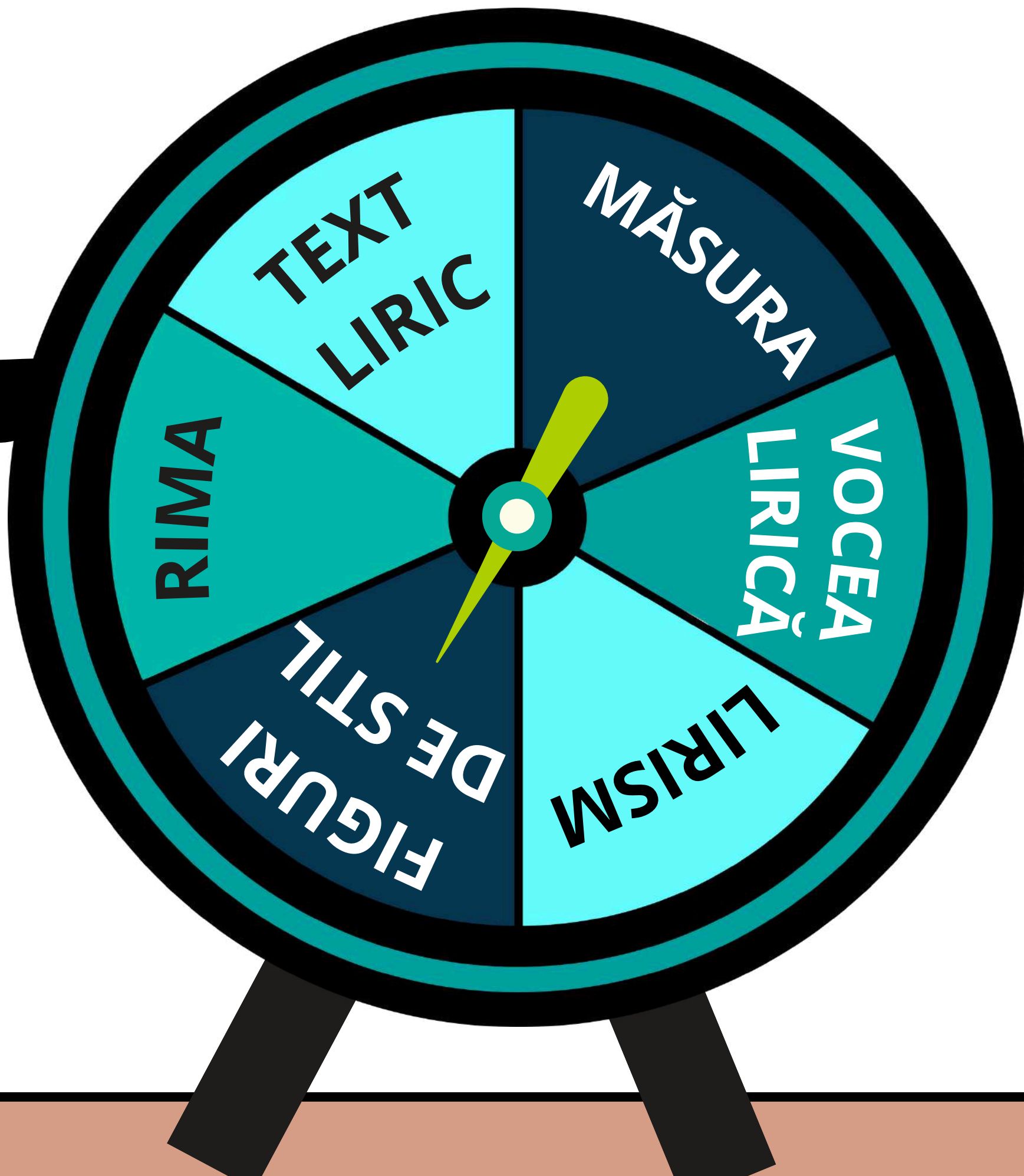
APASĂ ÎNCĂ O
DATĂ PENTRU A
OPRI ROATA

3

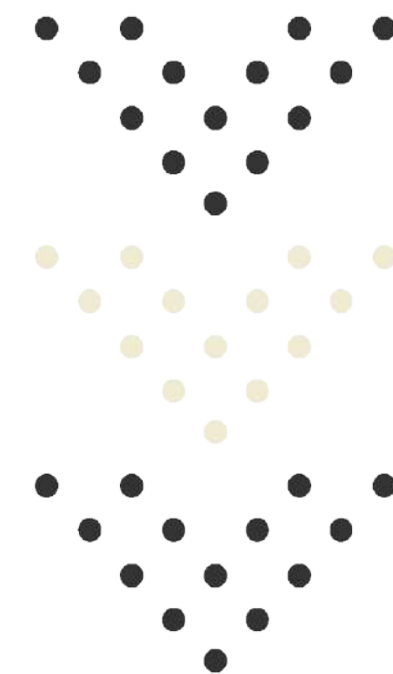
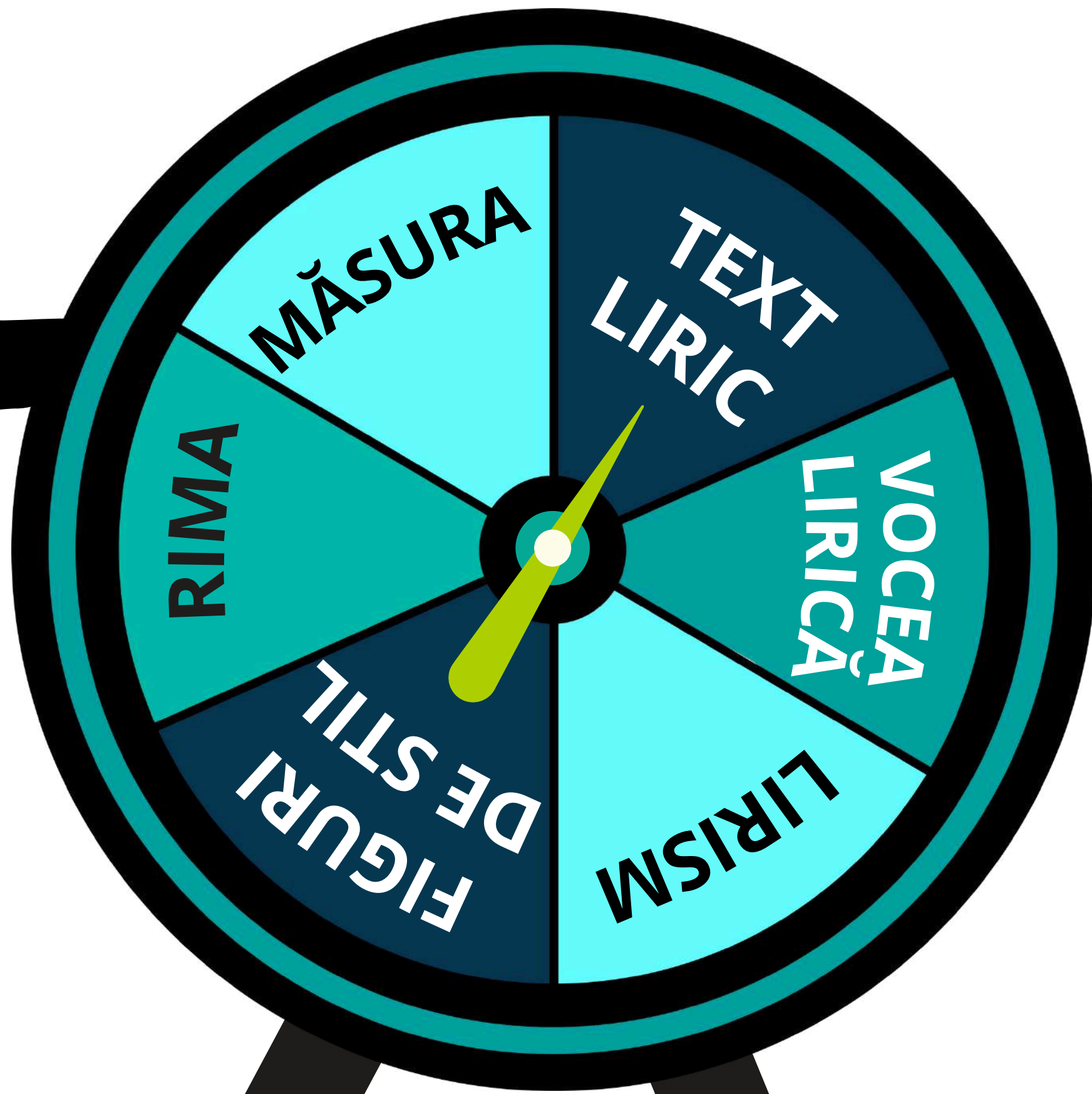
RĂSPUNDE LA
ÎNTREBARE



ÎNVÂRTE

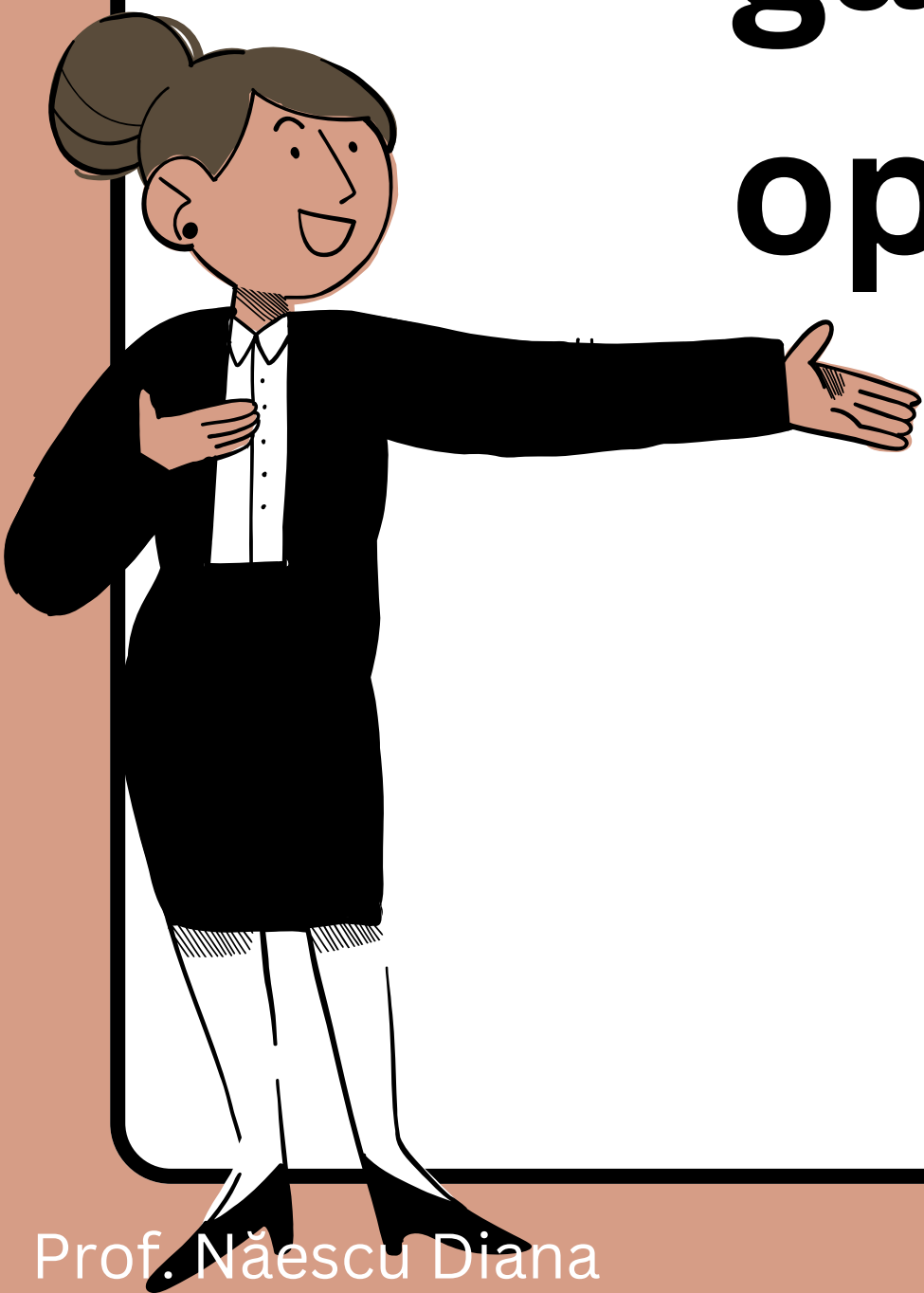


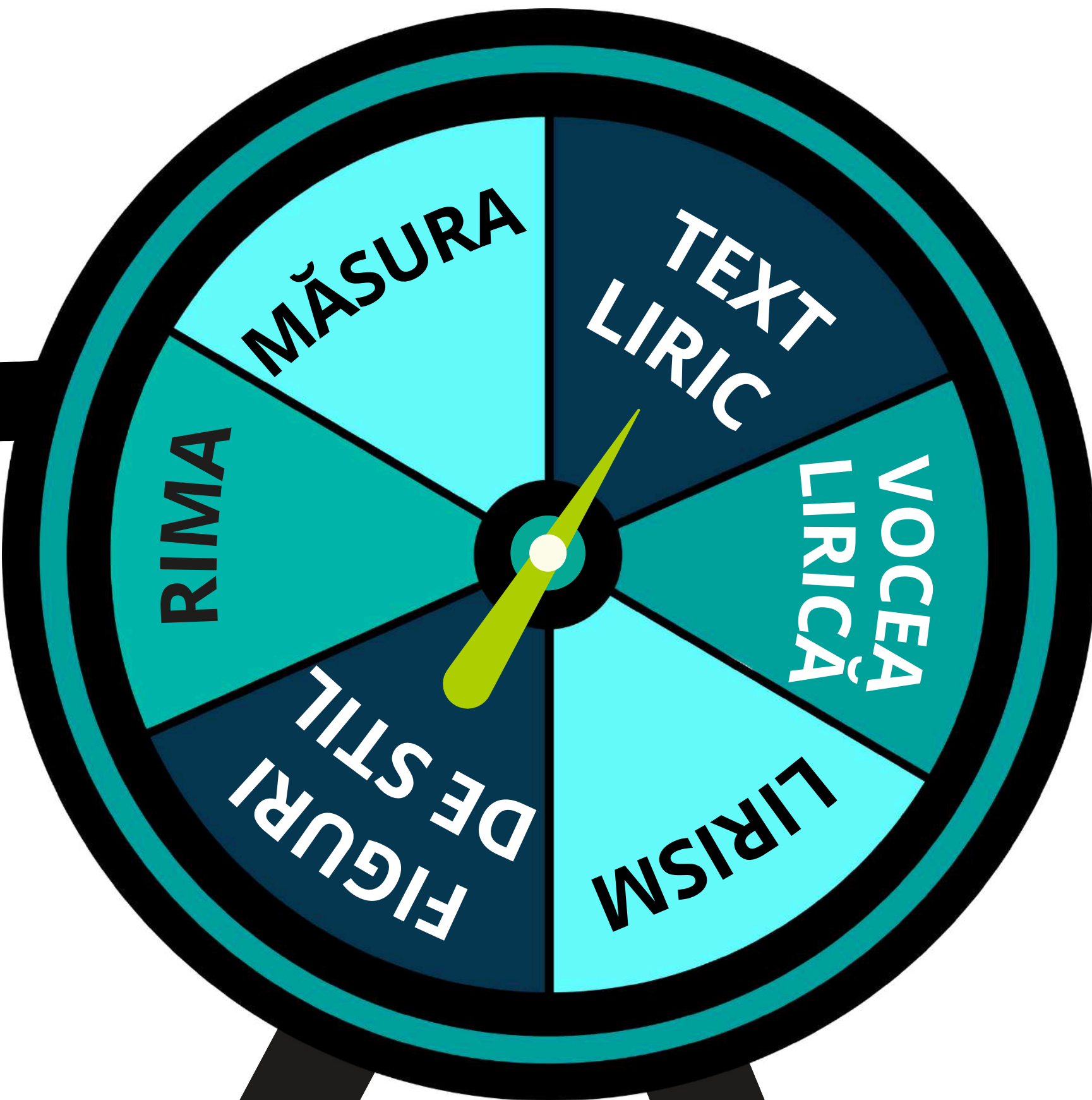
STOP



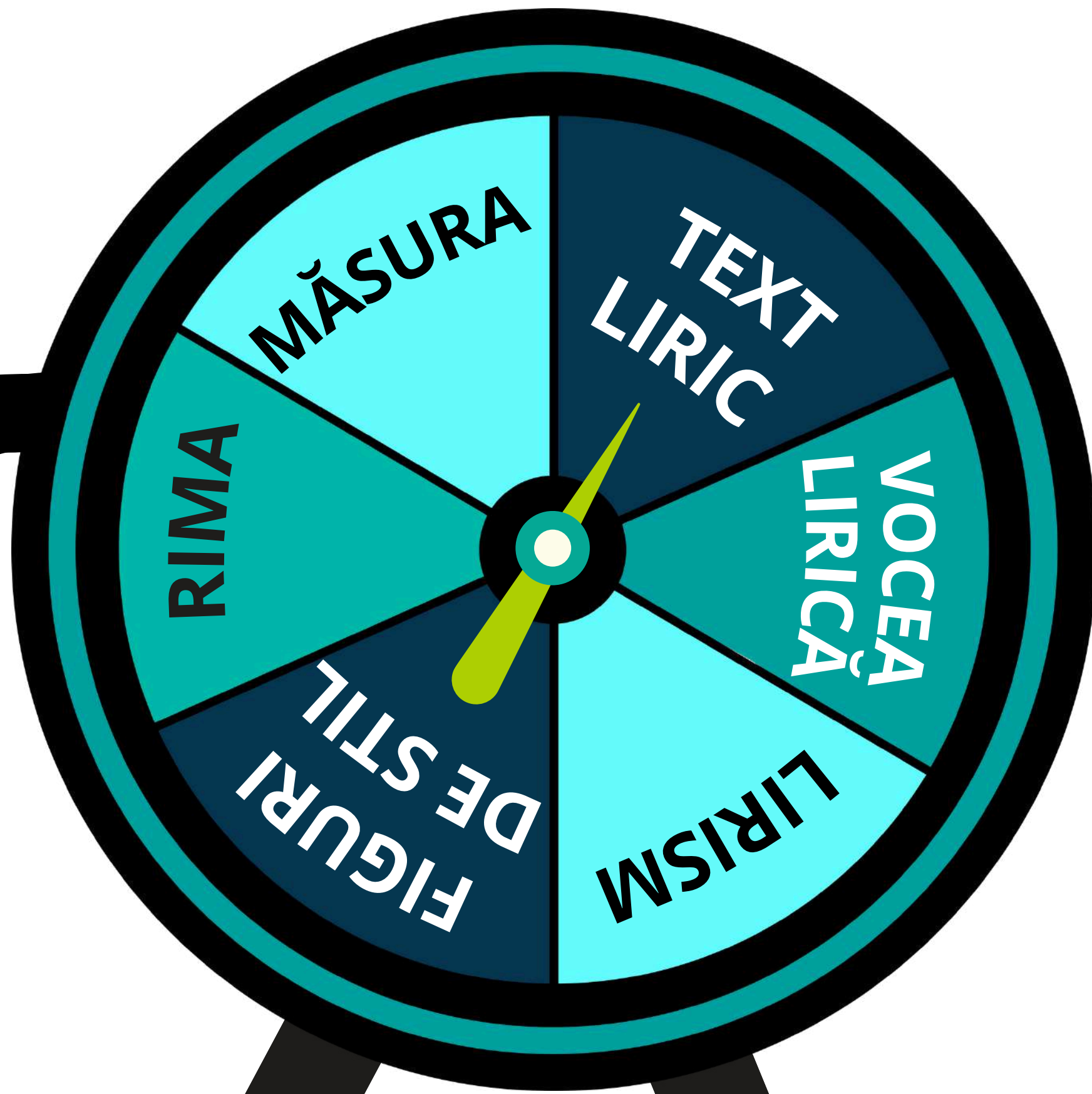
**VEZI
ÎNTREBAREA**

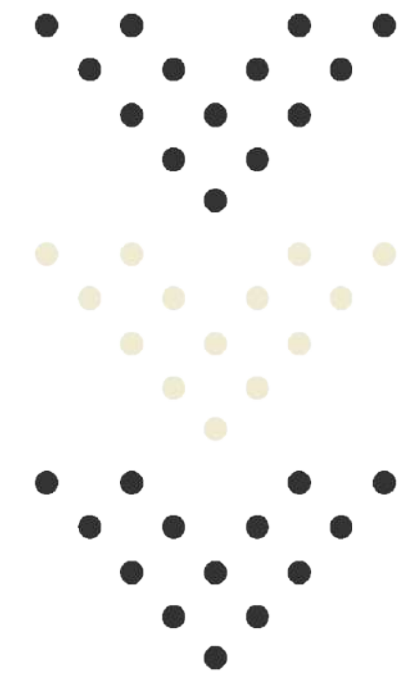
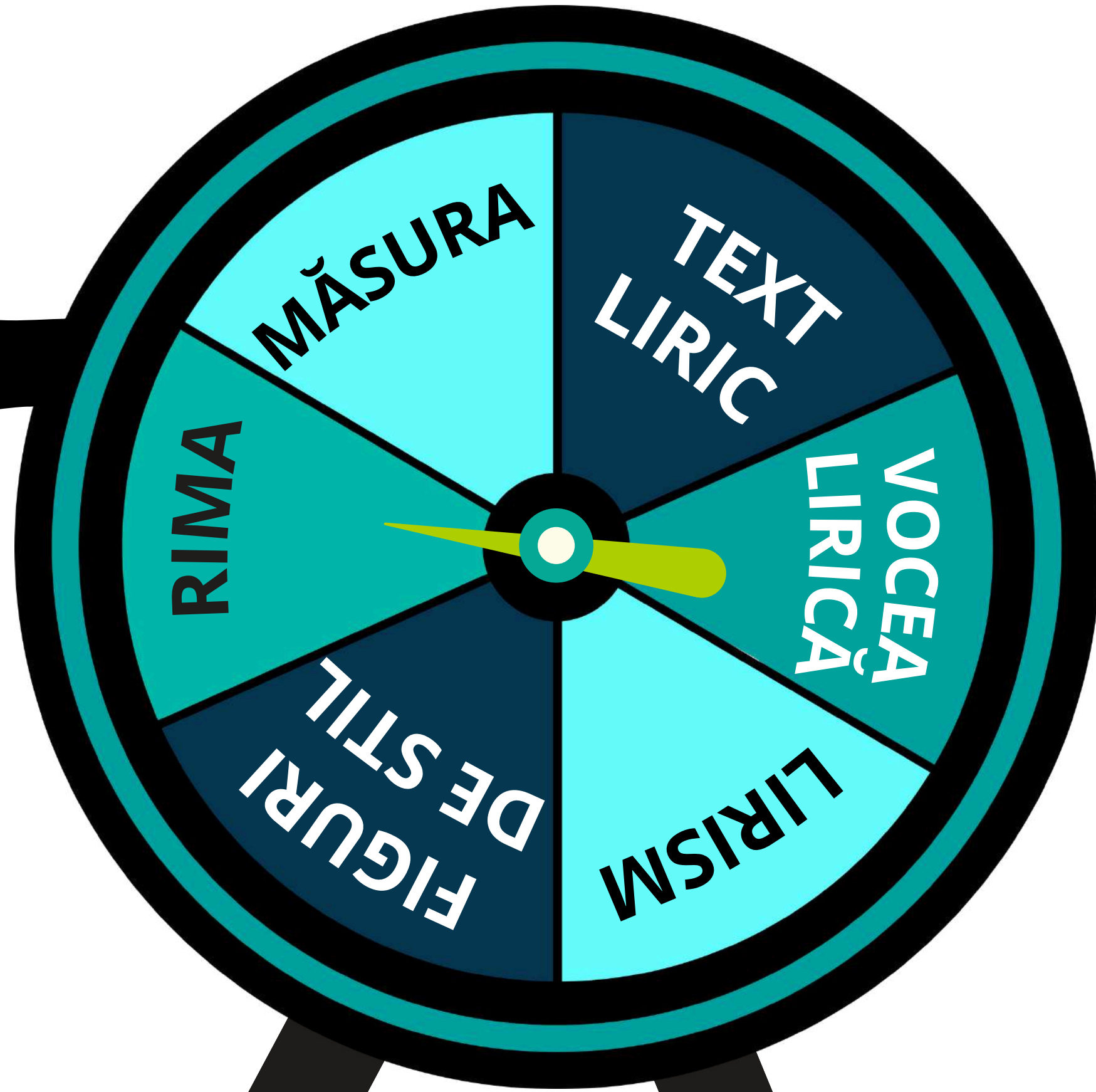
1. În ce mod își exprimă poetul gândurile, sentimentele și opiniile într-un text liric?





ÎNVÂRTE





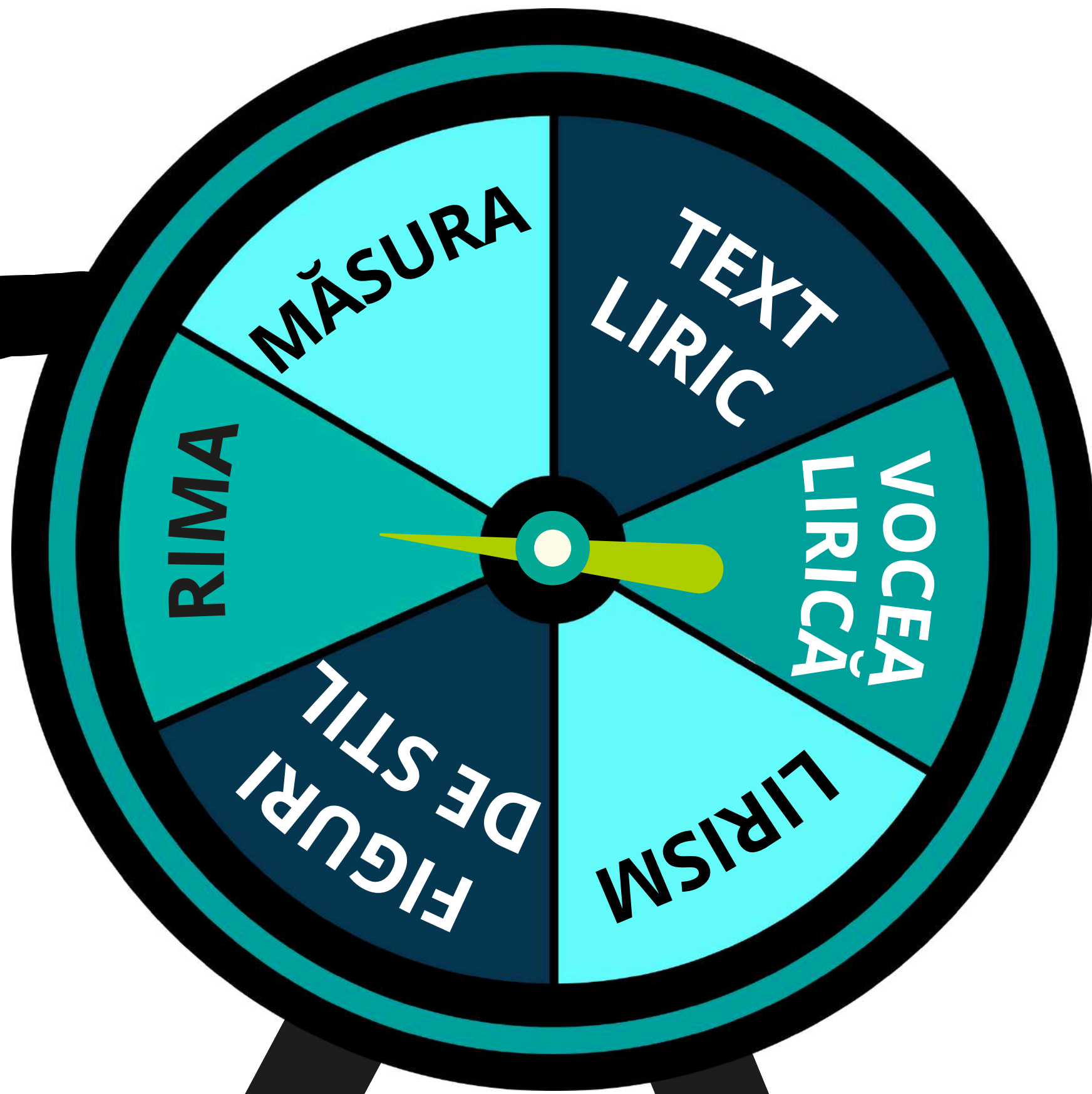
**VEZI
ÎNTREBAREA**

2. Ce fel de rimă există în versurile:

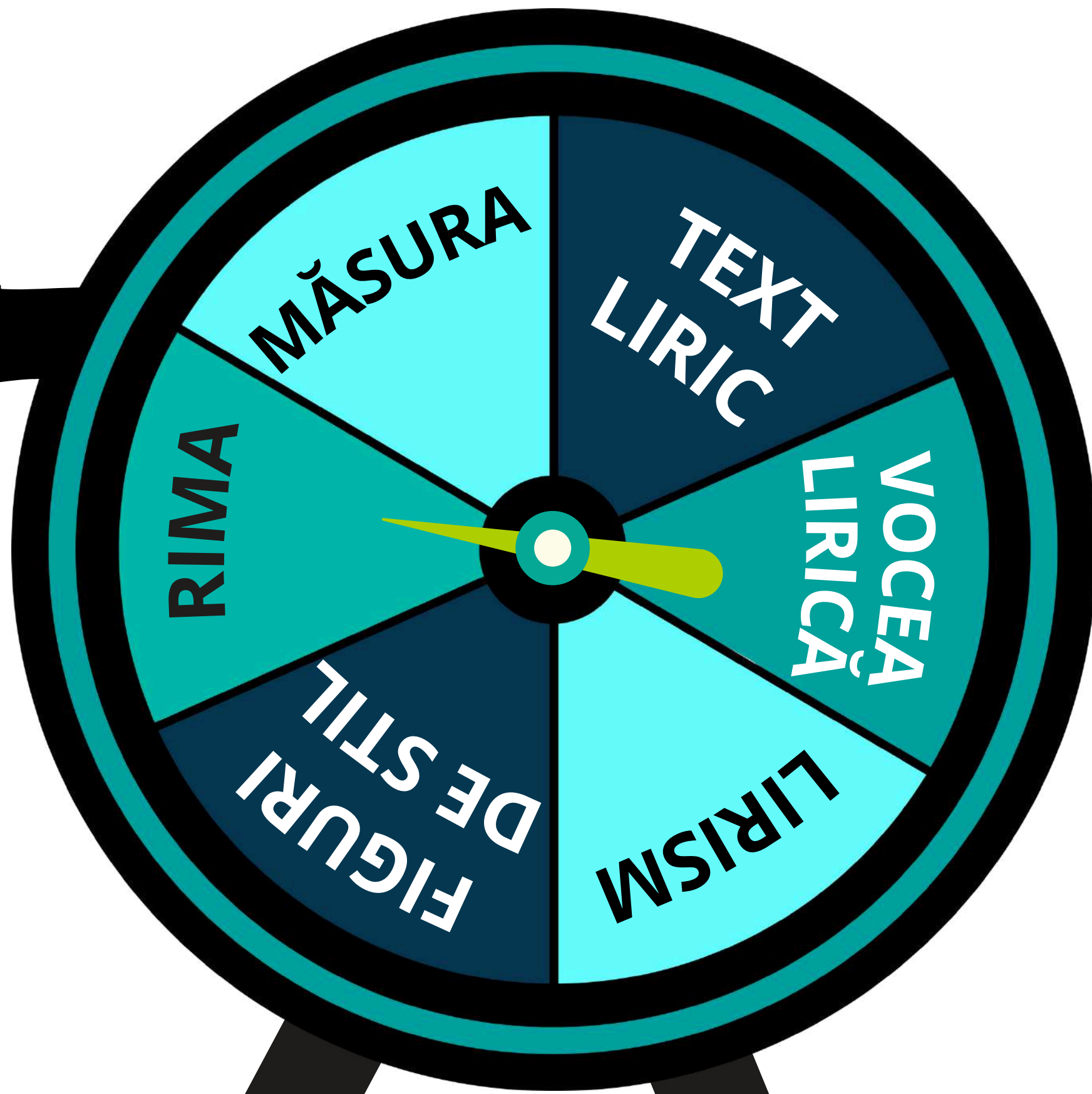
„Vreme trece, vreme vine,
Toate-s vechi și nouă toate;
Ce e rău și ce e bine
Tu te-ntreabă și socoate;”

(Glossă- Mihai Eminescu)

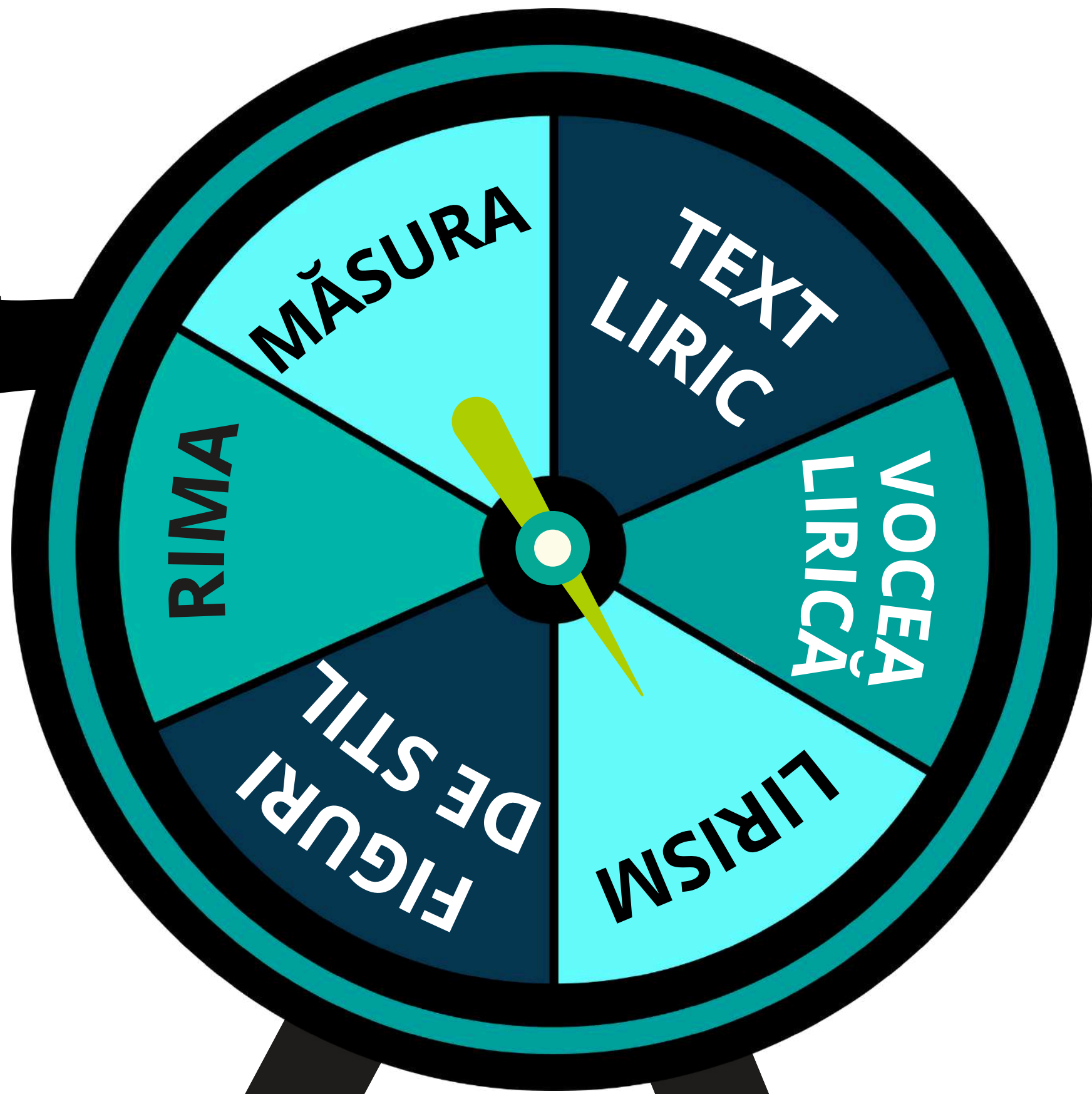
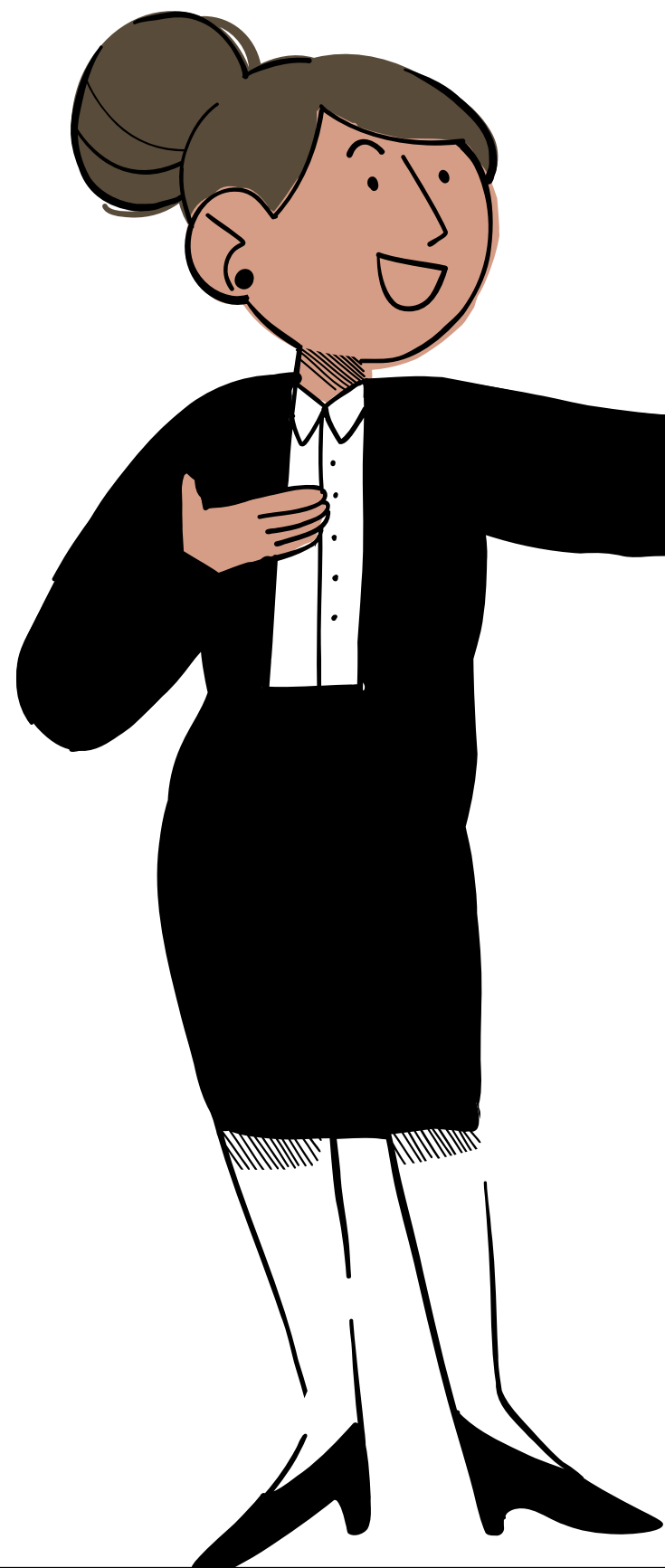




ÎNVÂRTE

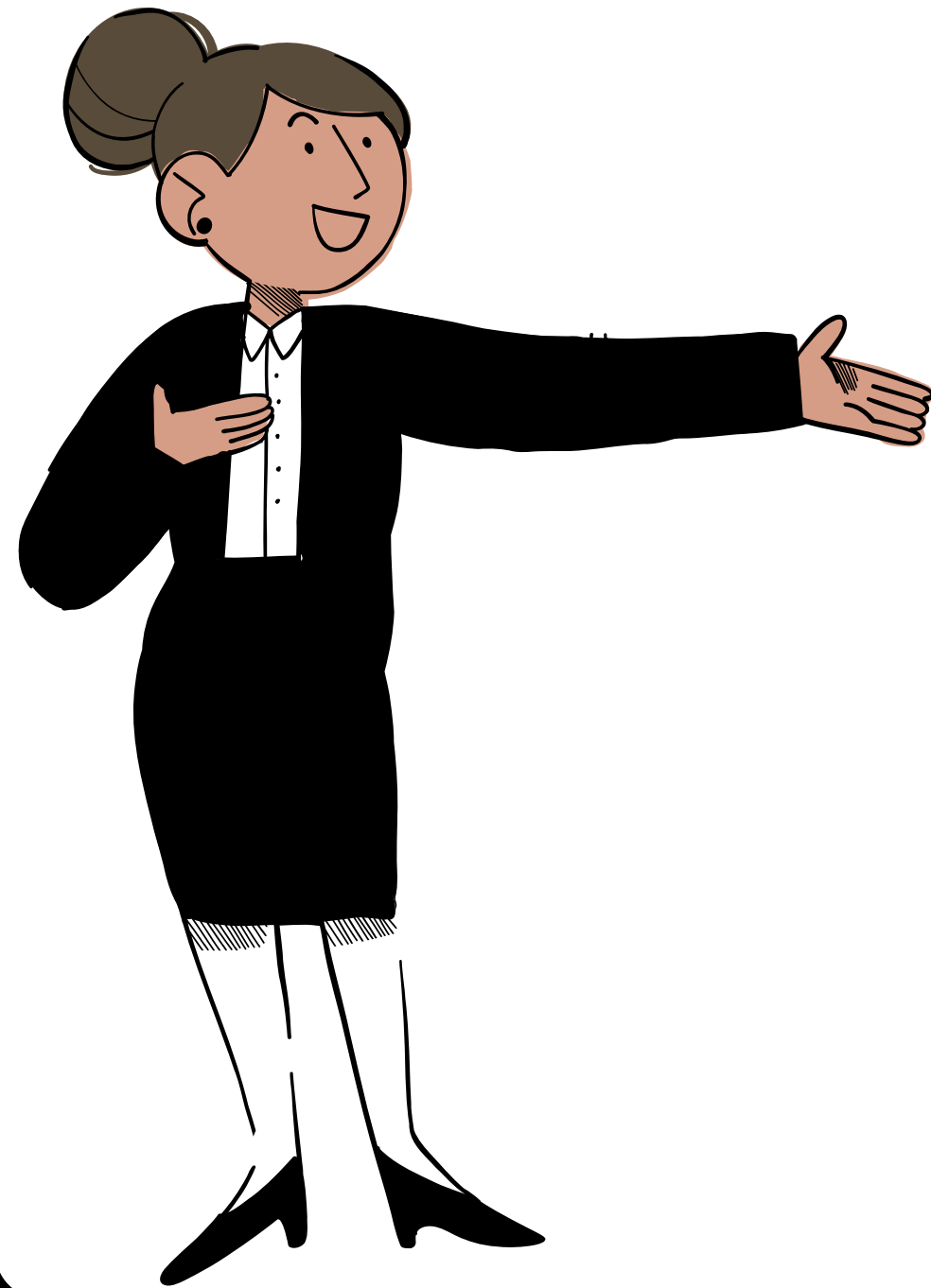


STOP



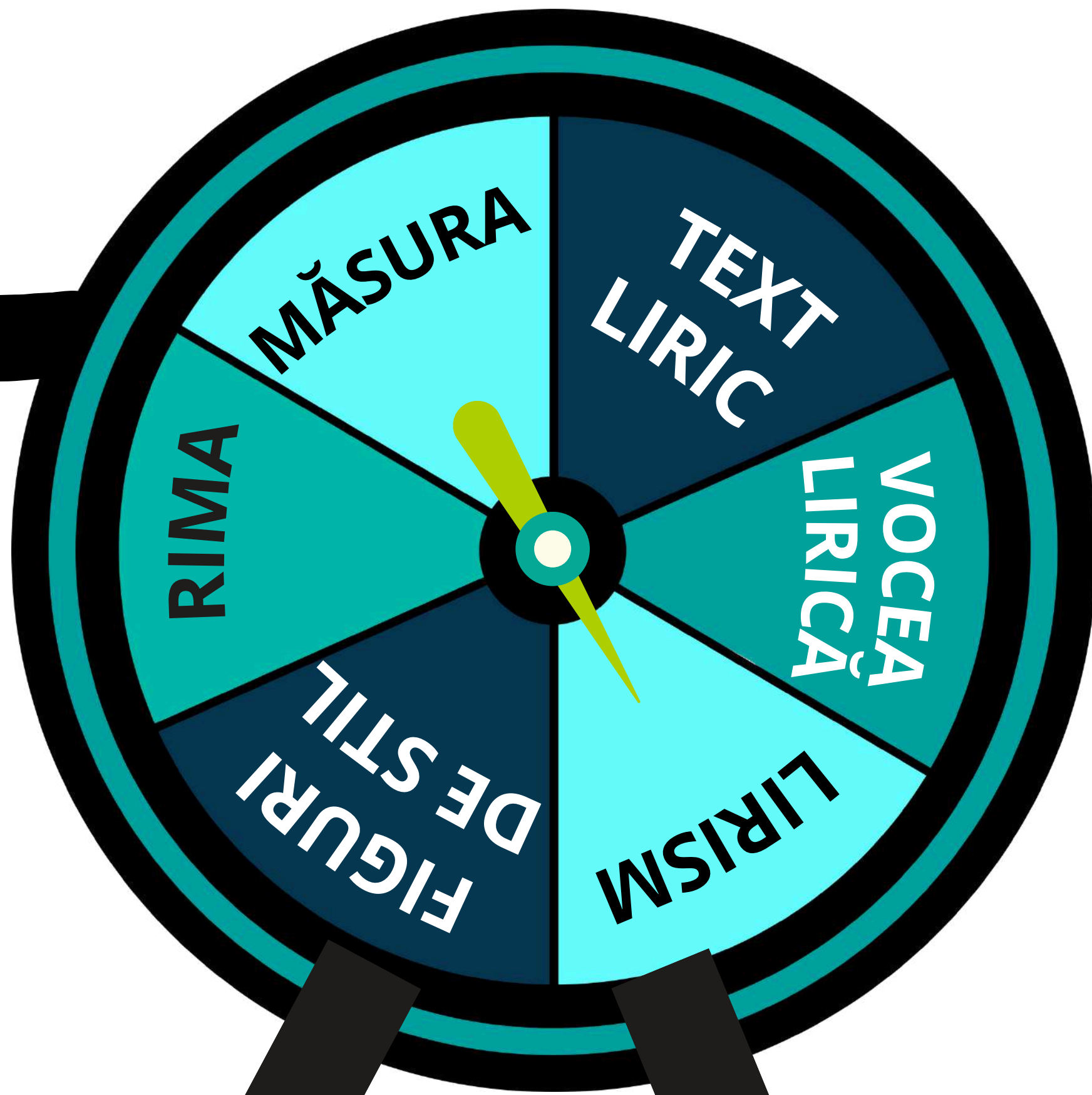
**VEZI
ÎNTREBAREA**

3. Ce tip de lirism se regăsește în următorul text:

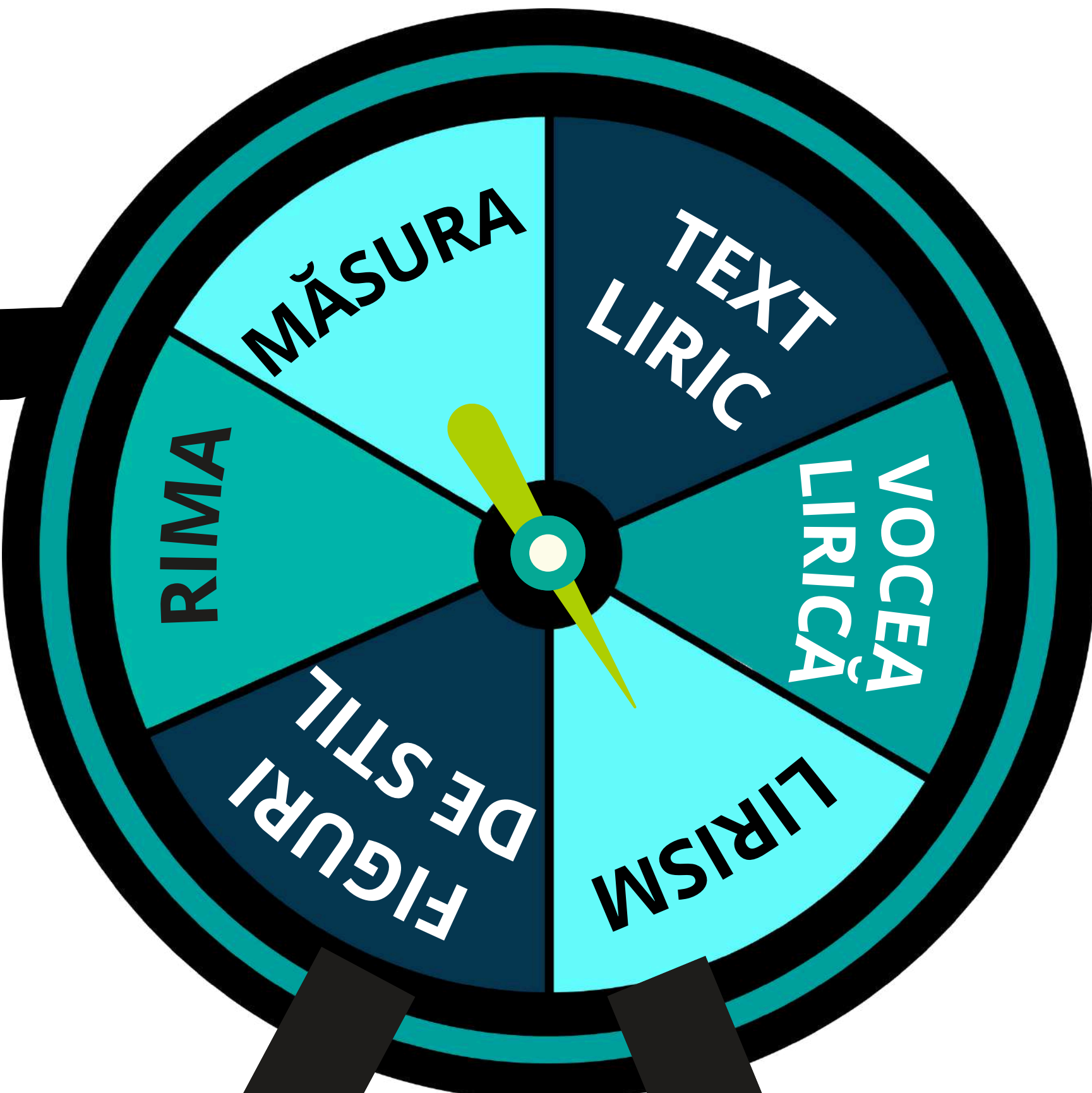


**„A fost odată ca-n povești,
A fost ca niciodată,
Din rude mari împărătești,
O prea frumoasă fată.”**

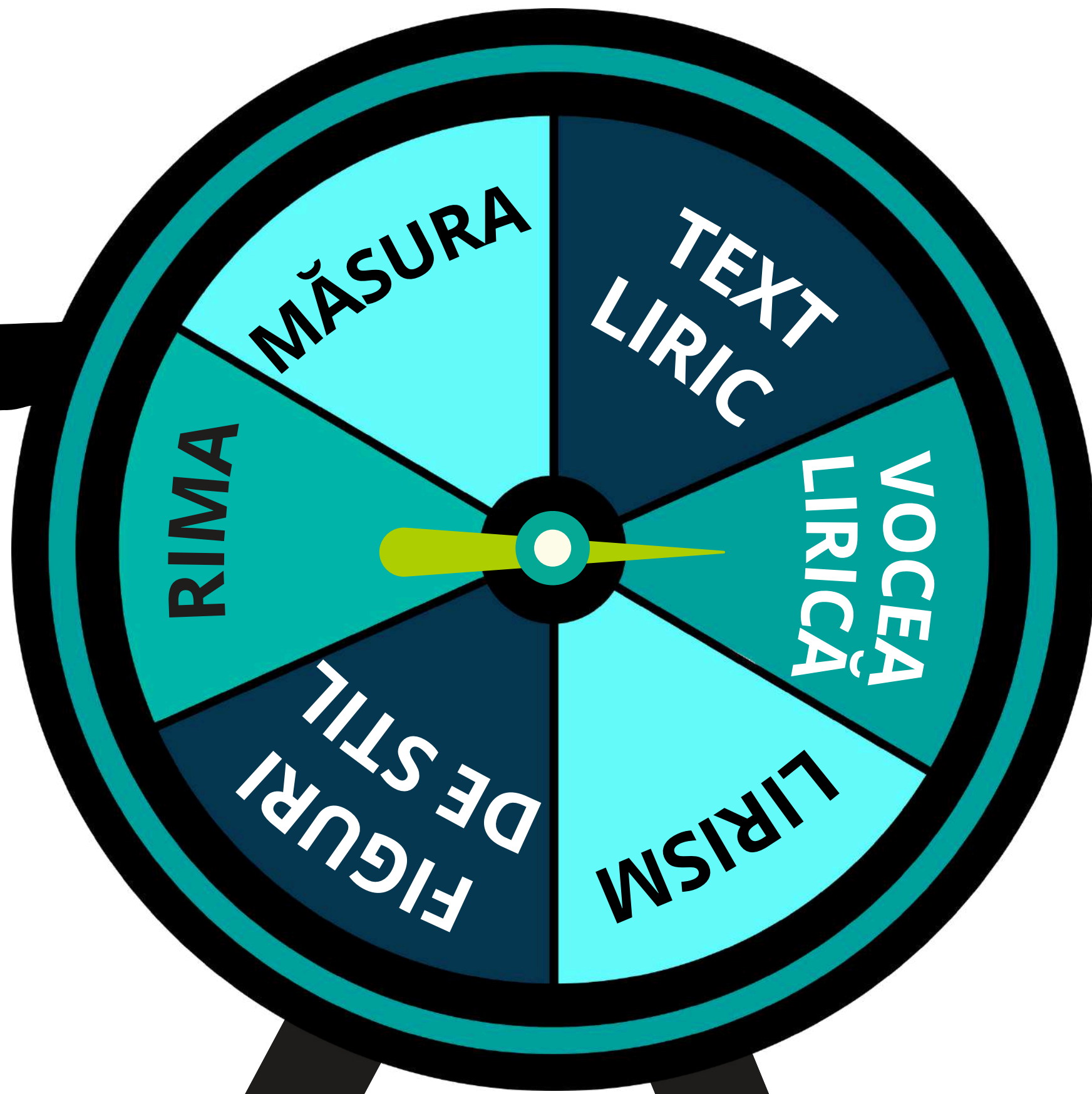
(Luceafărul- Mihai Eminescu)



ÎNVÂRTE



STOP

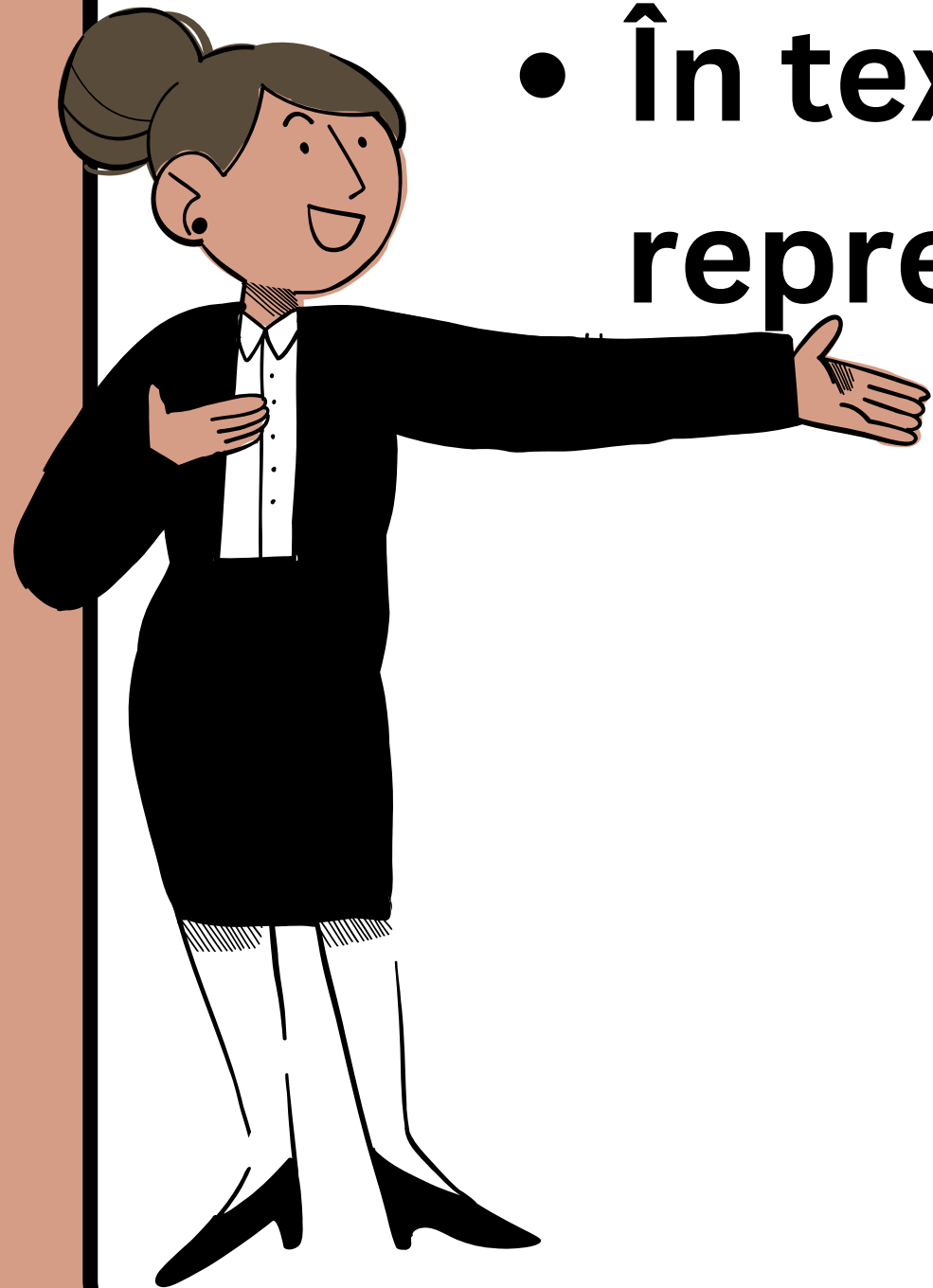


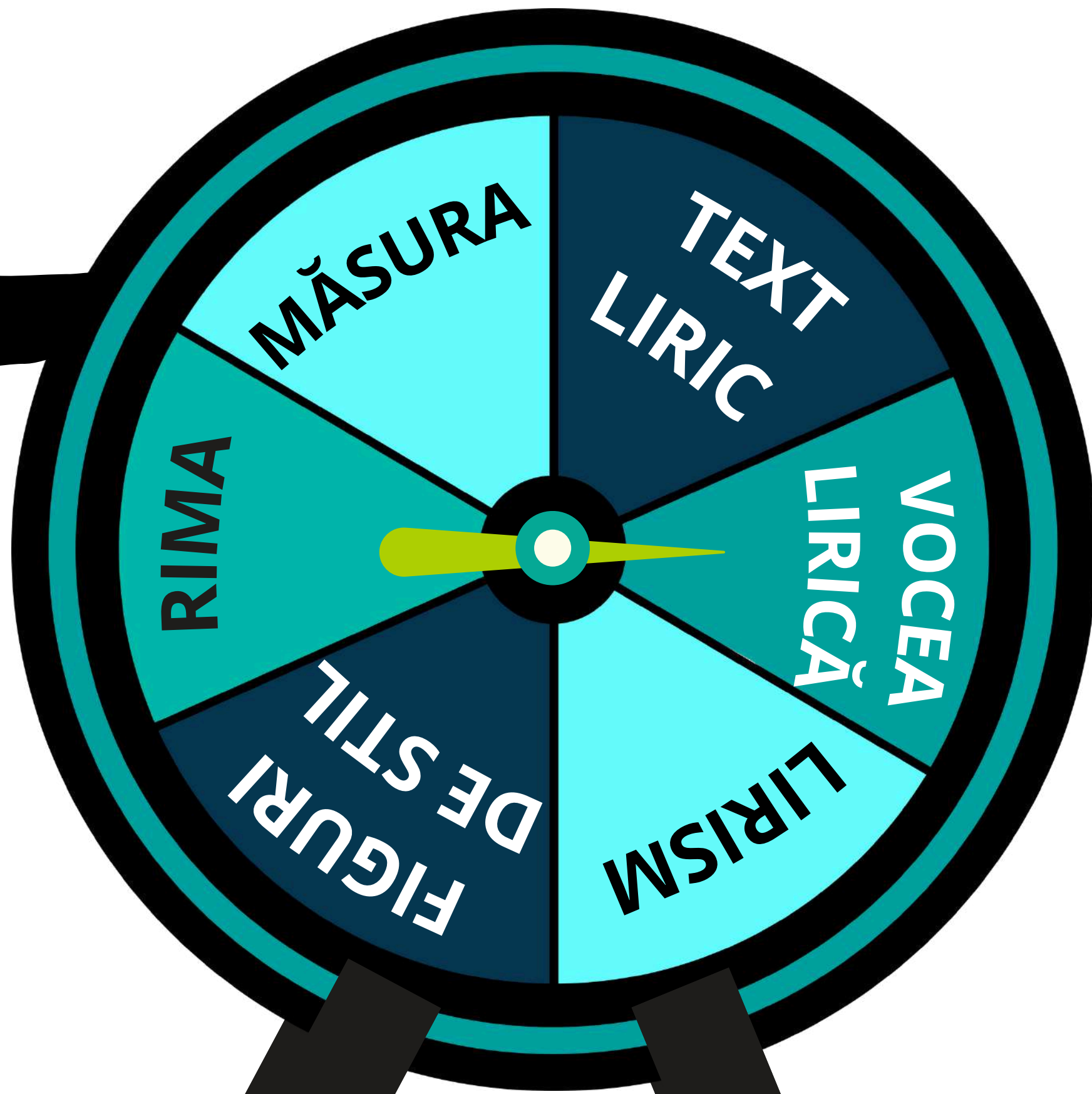
**VEZI
ÎNTREBAREA**

4. Alege varianta corectă.

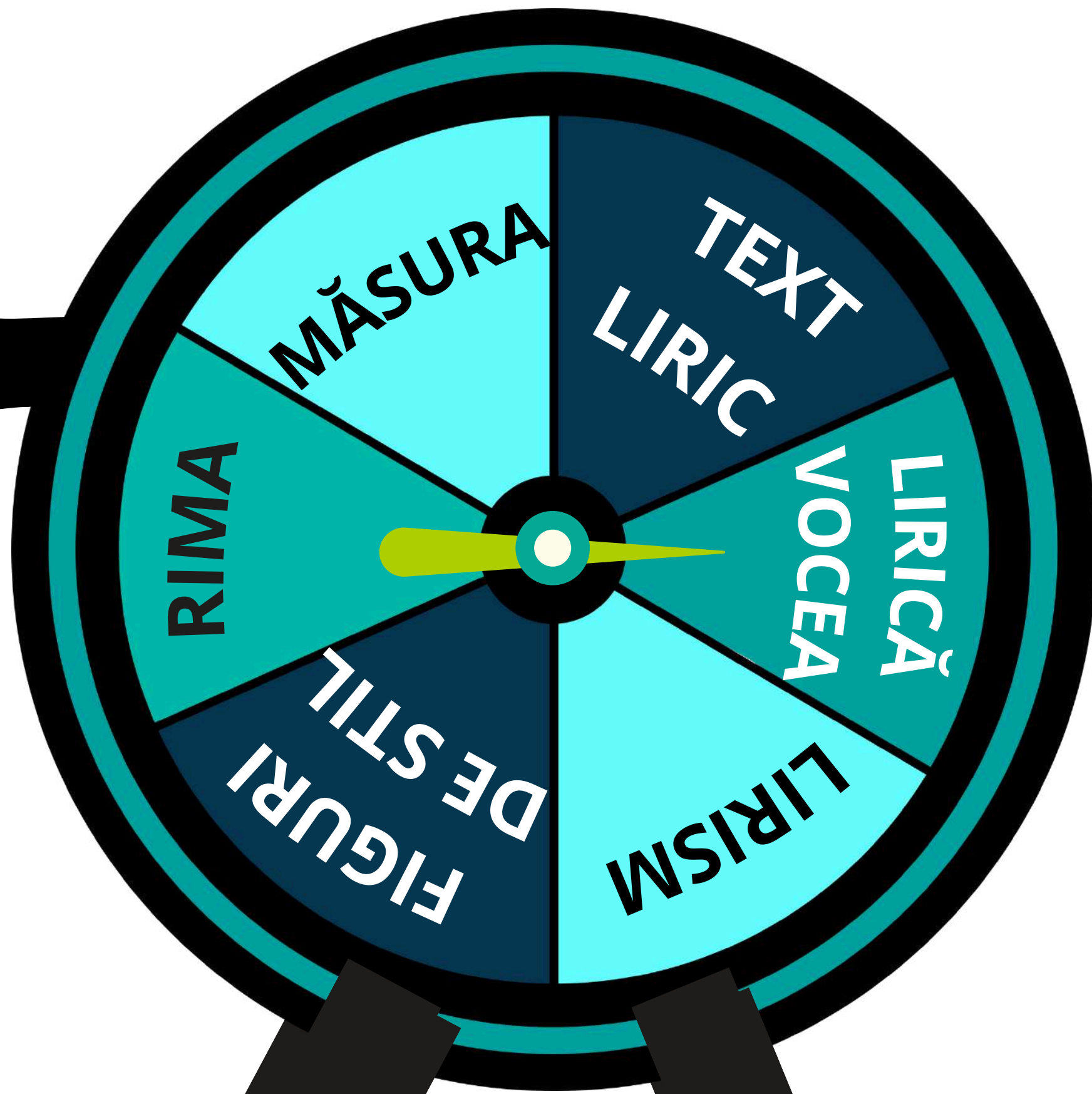
- În textele lirice, vocea textuală este reprezentată de:

- a. narator;
- b. personaje;
- c. vocea poetică.

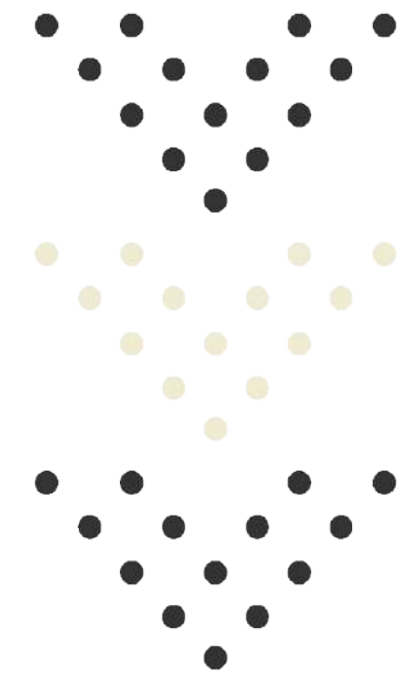
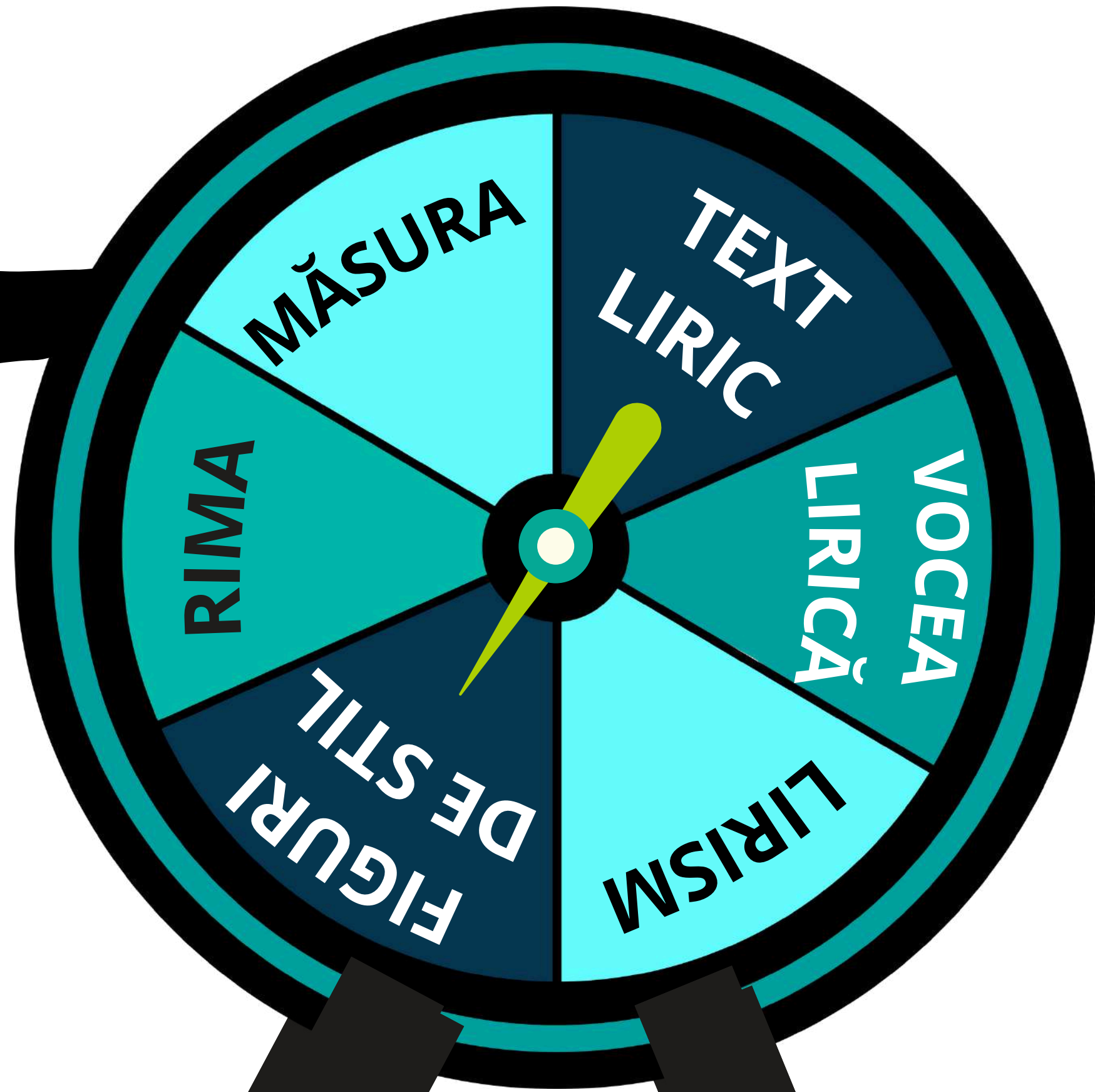




ÎNVÂRTE



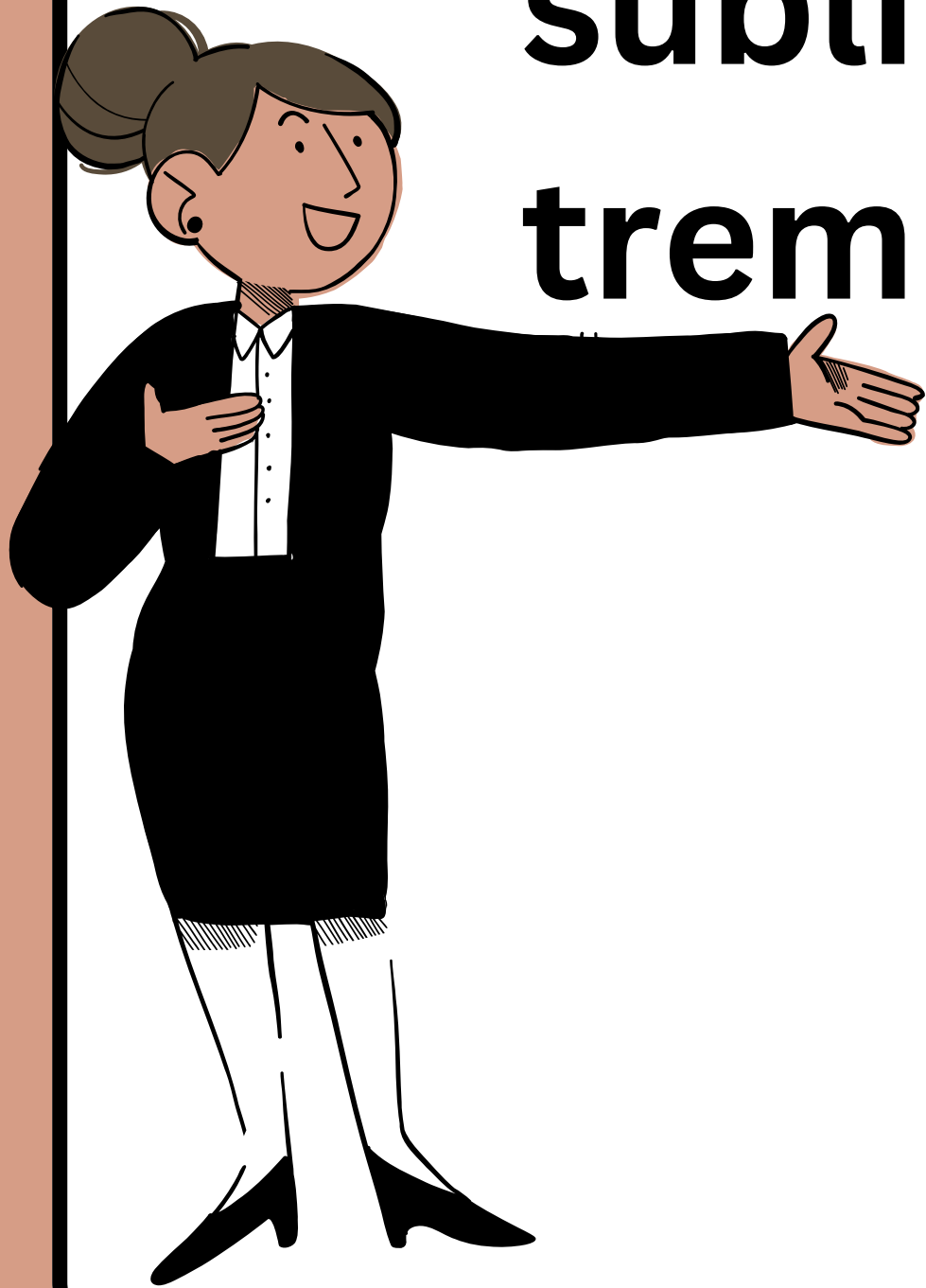
STOP

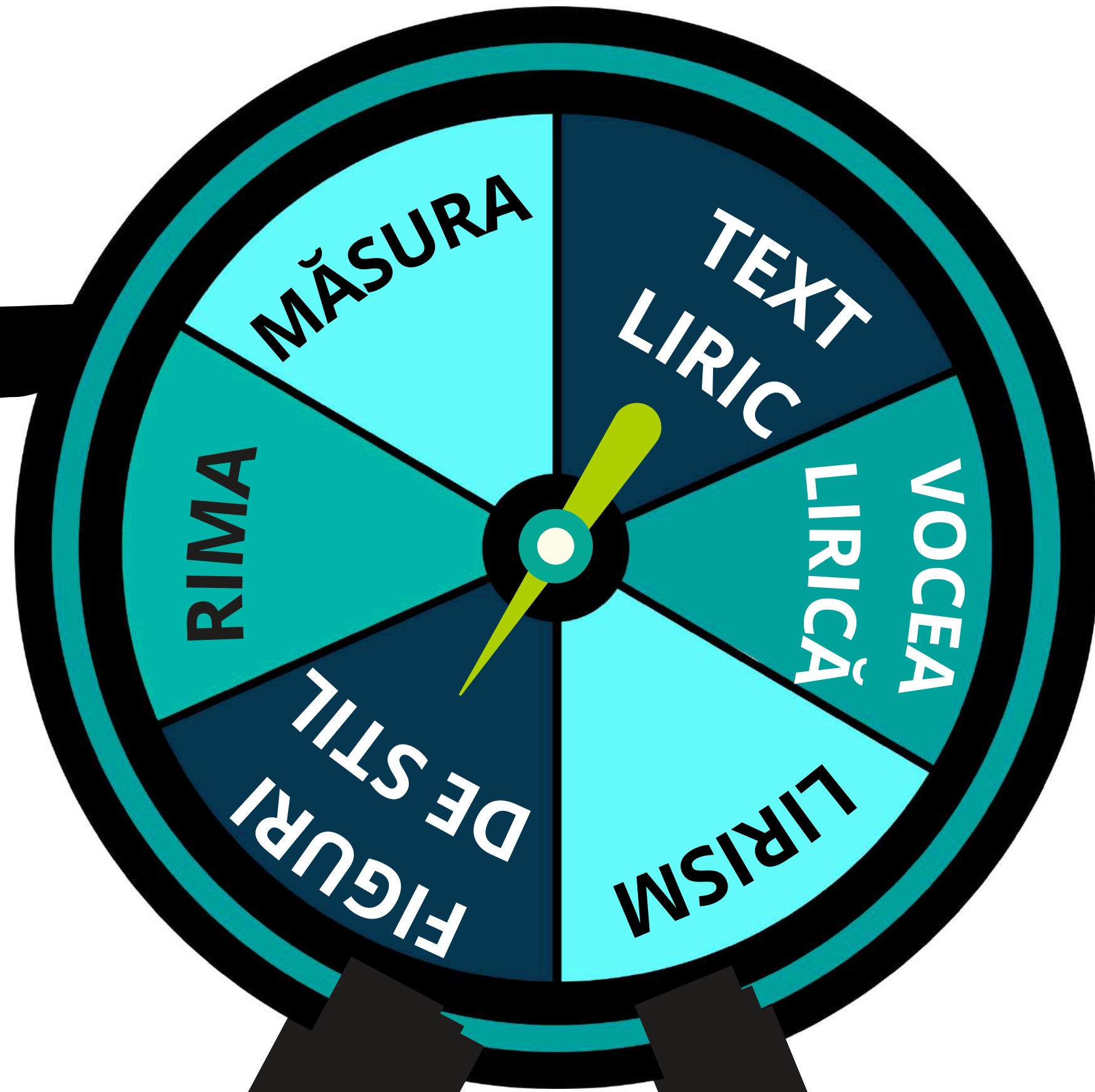


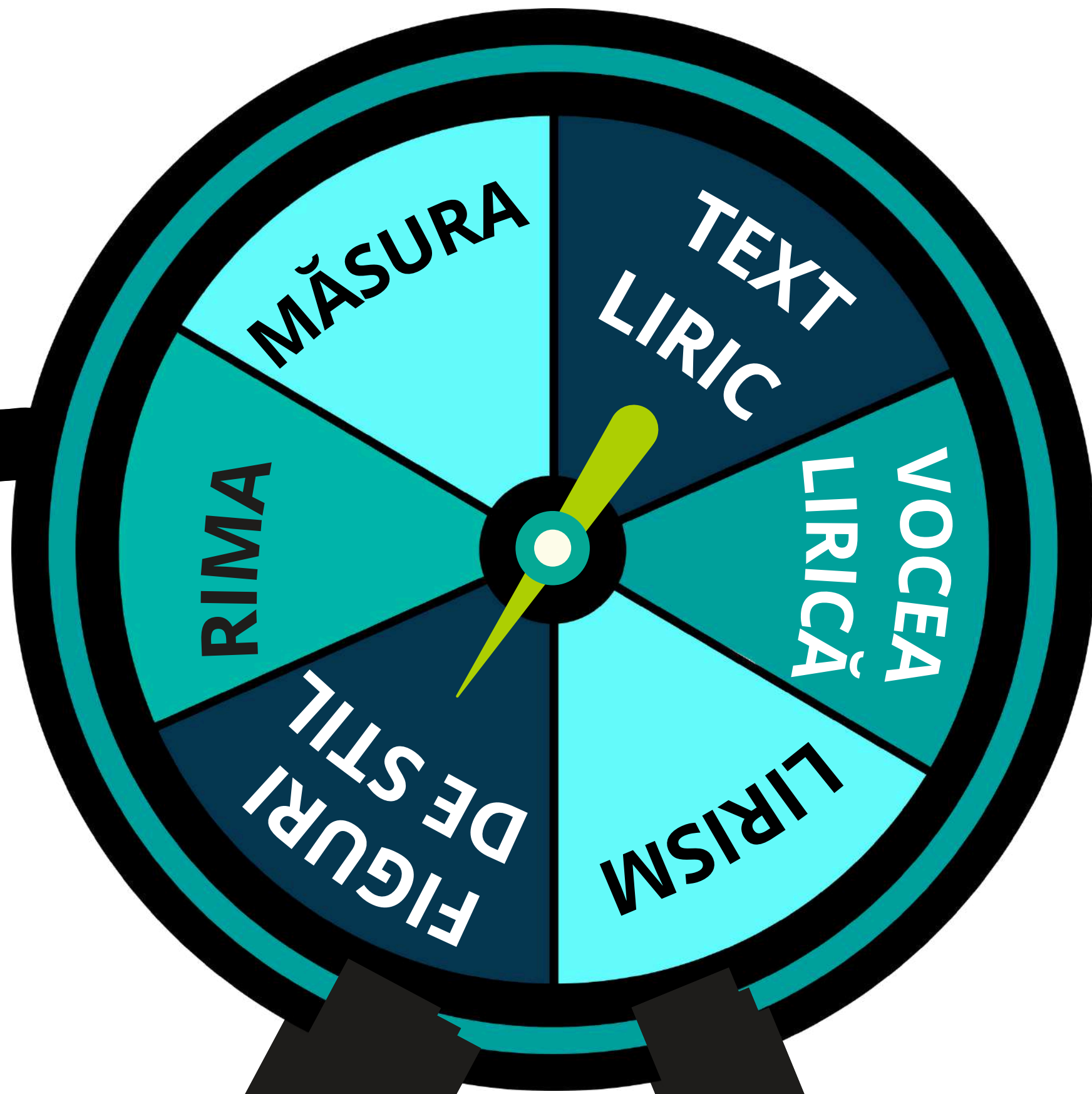
**VEZI
ÎNTREBAREA**

**5. Ce figură de stil este secvența
subliniată în versul „Flori albaste
tremur ude în văzduhul tămâiet”?**

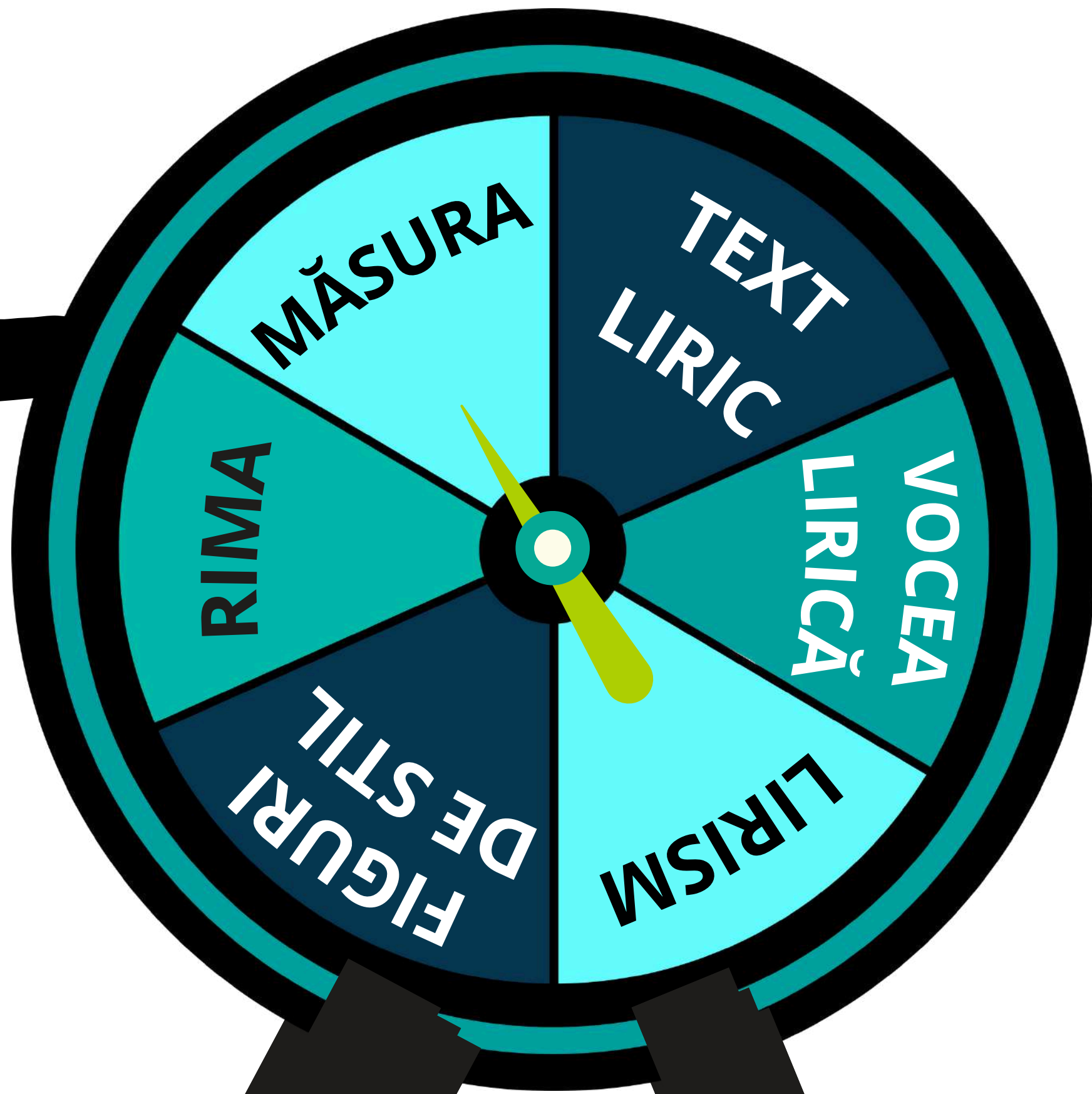
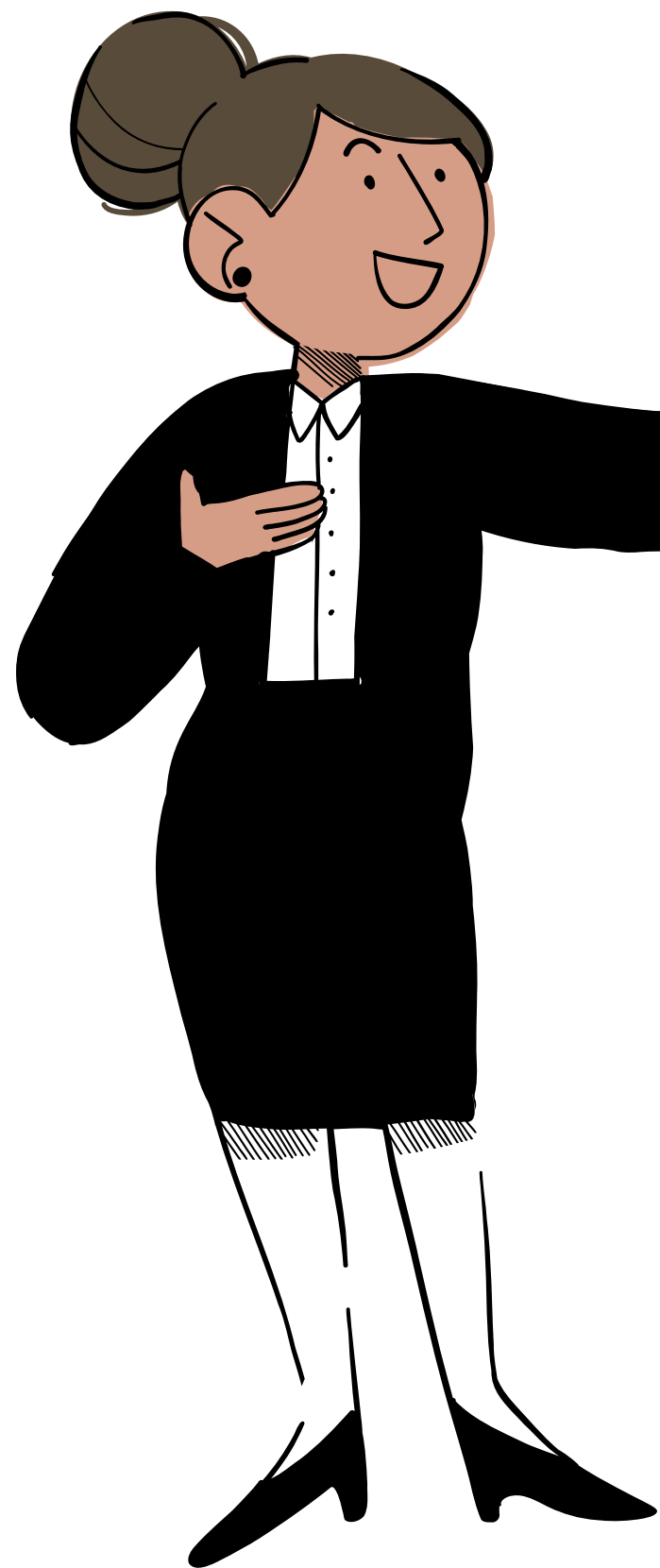
(Călin, file de poveste - Mihai Eminescu)





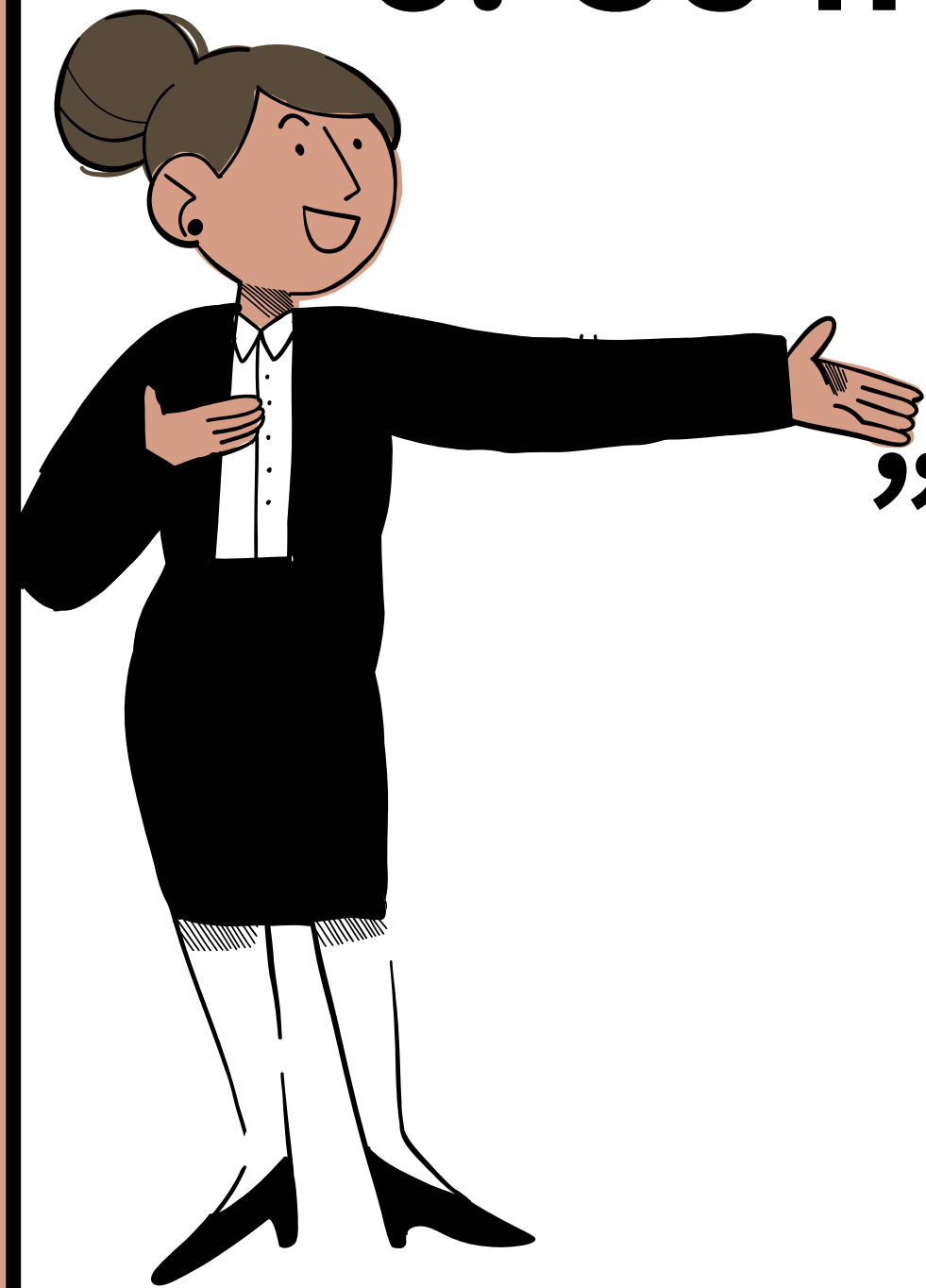


STOP



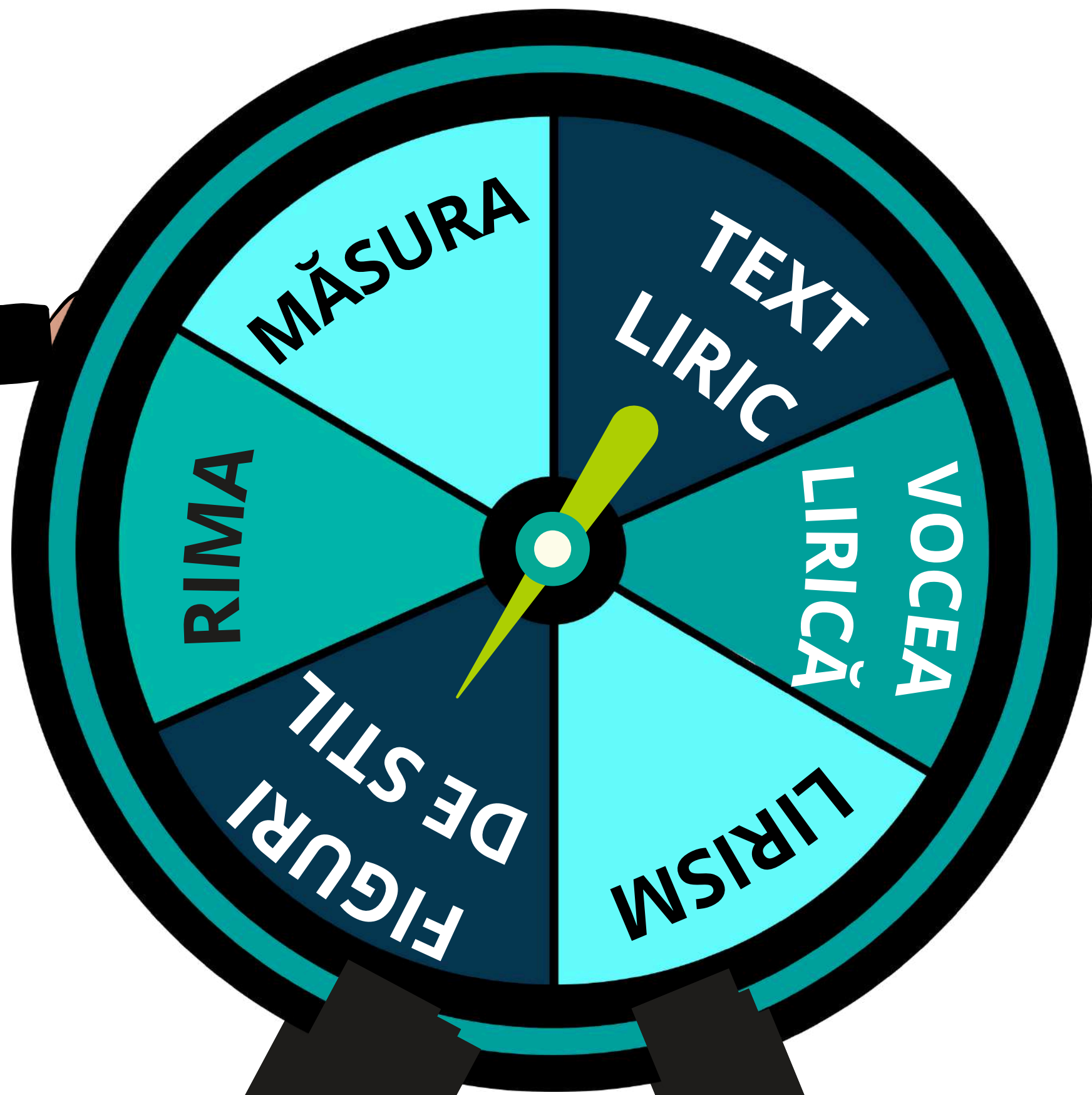
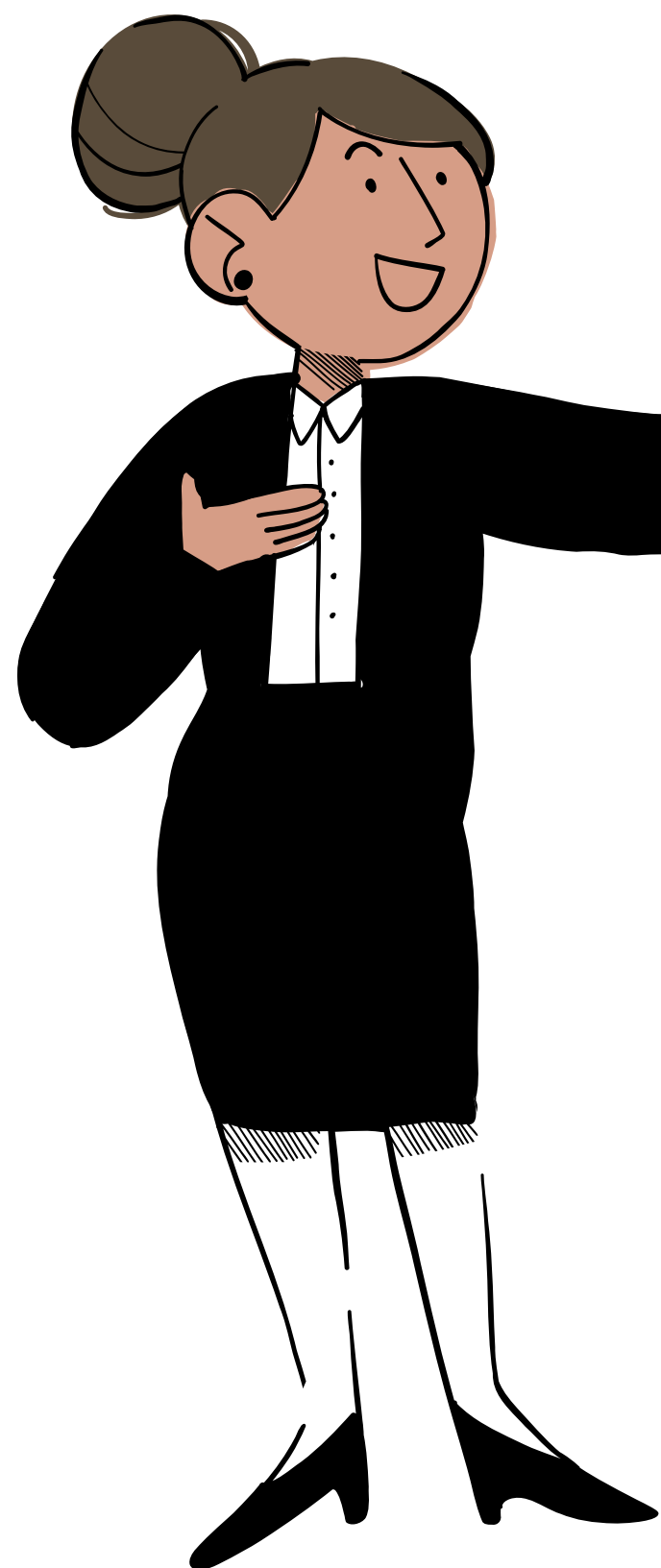
**VEZI
ÎNTREBAREA**

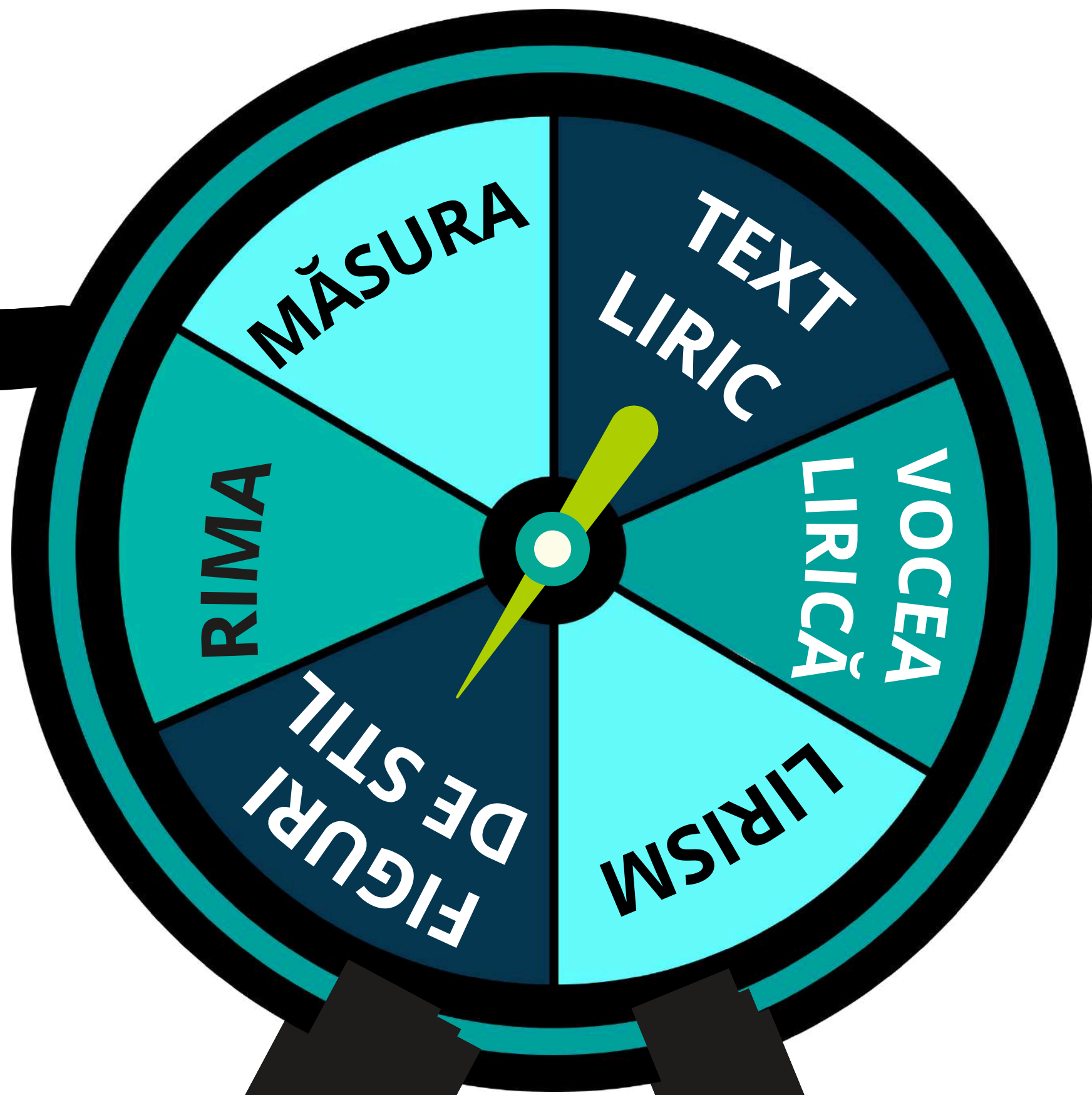
6. Ce măsura au versurile:



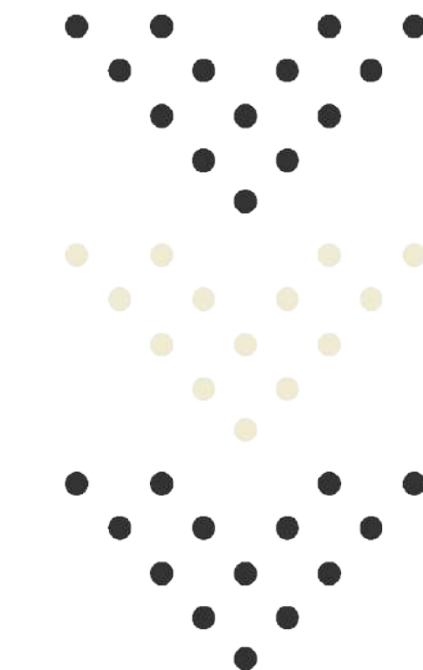
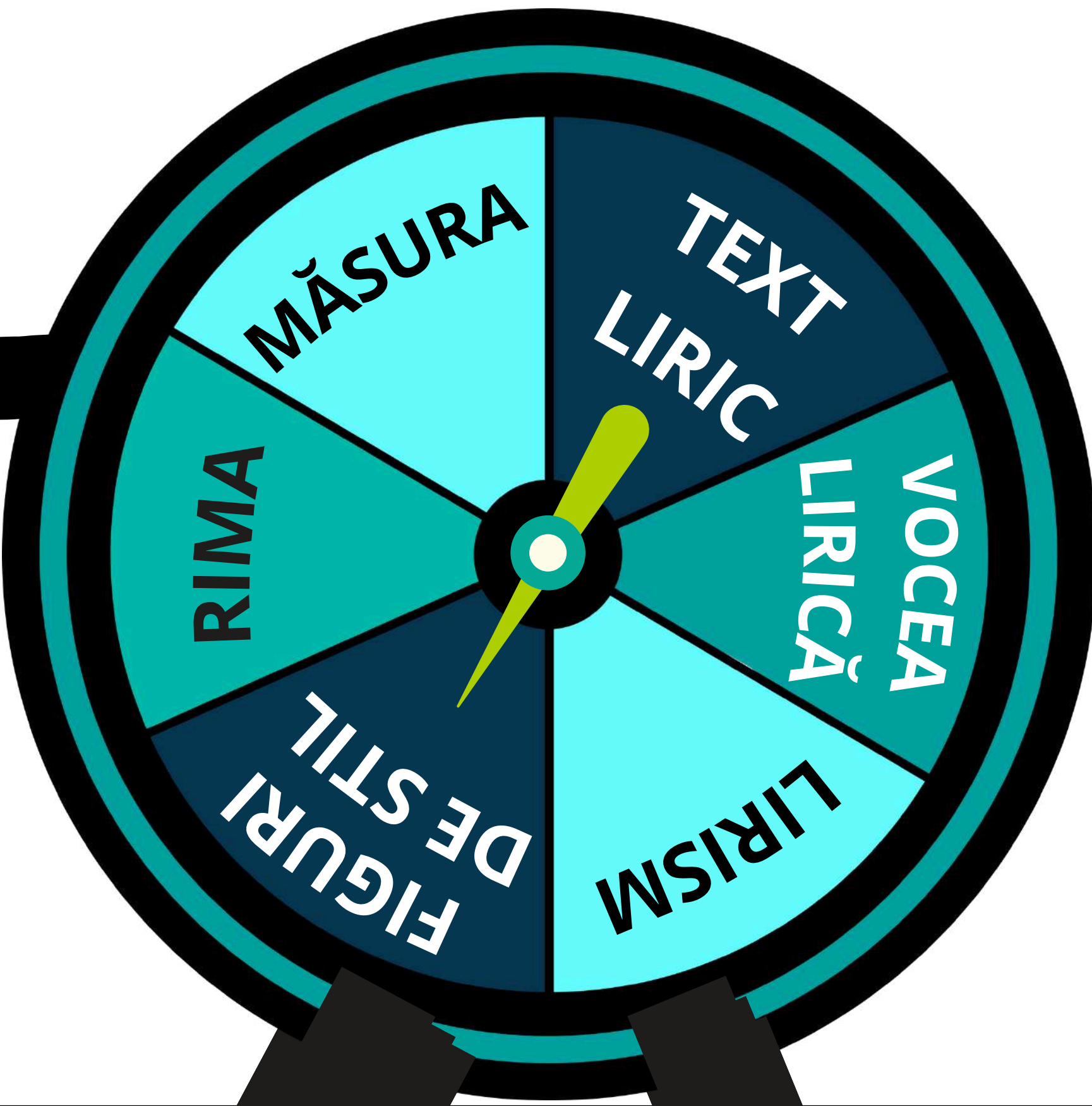
„Lacul codrilor albastru
Nuferi galbeni îl încarcă”?

(*Lacul* - Mihai Eminescu)



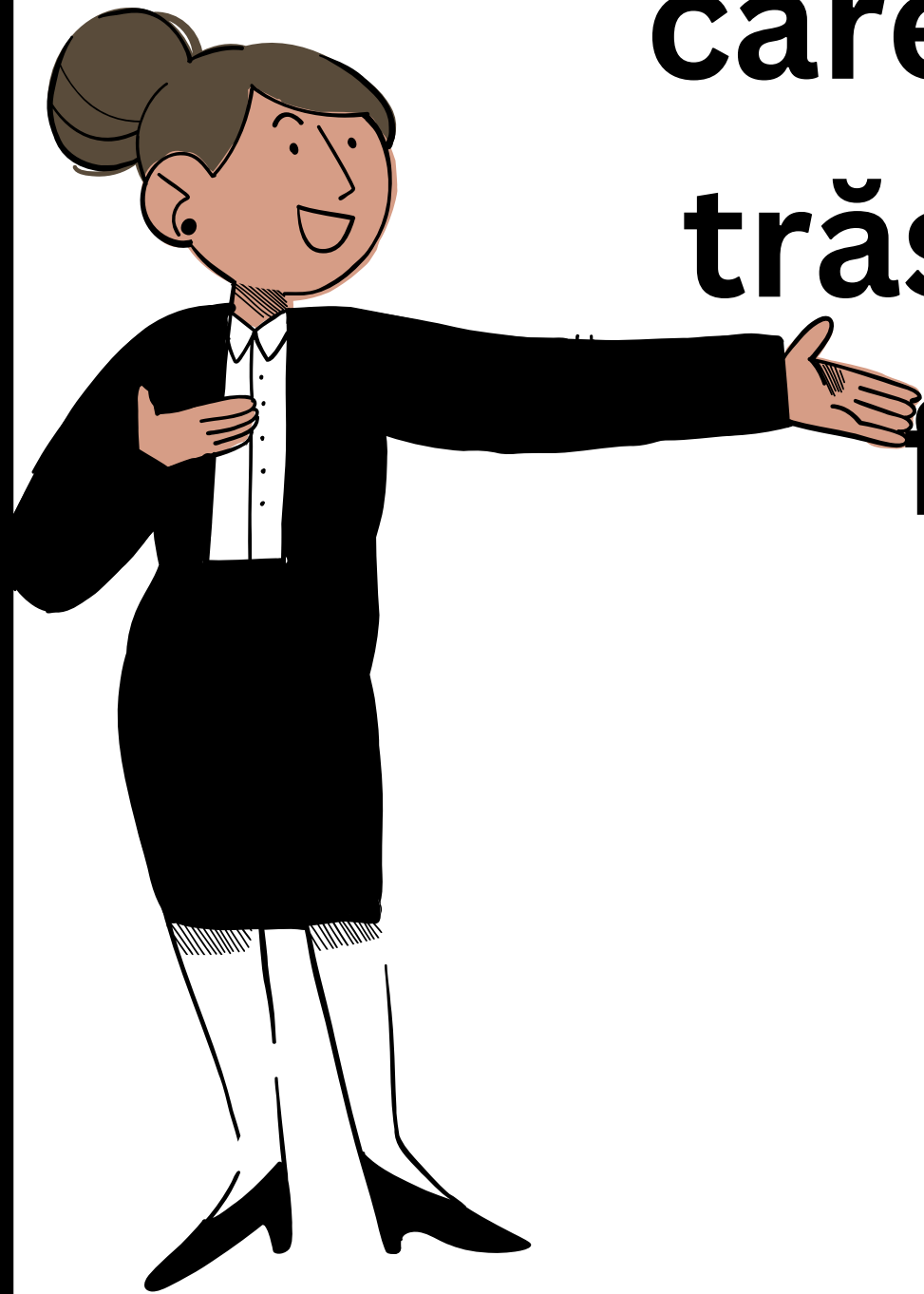


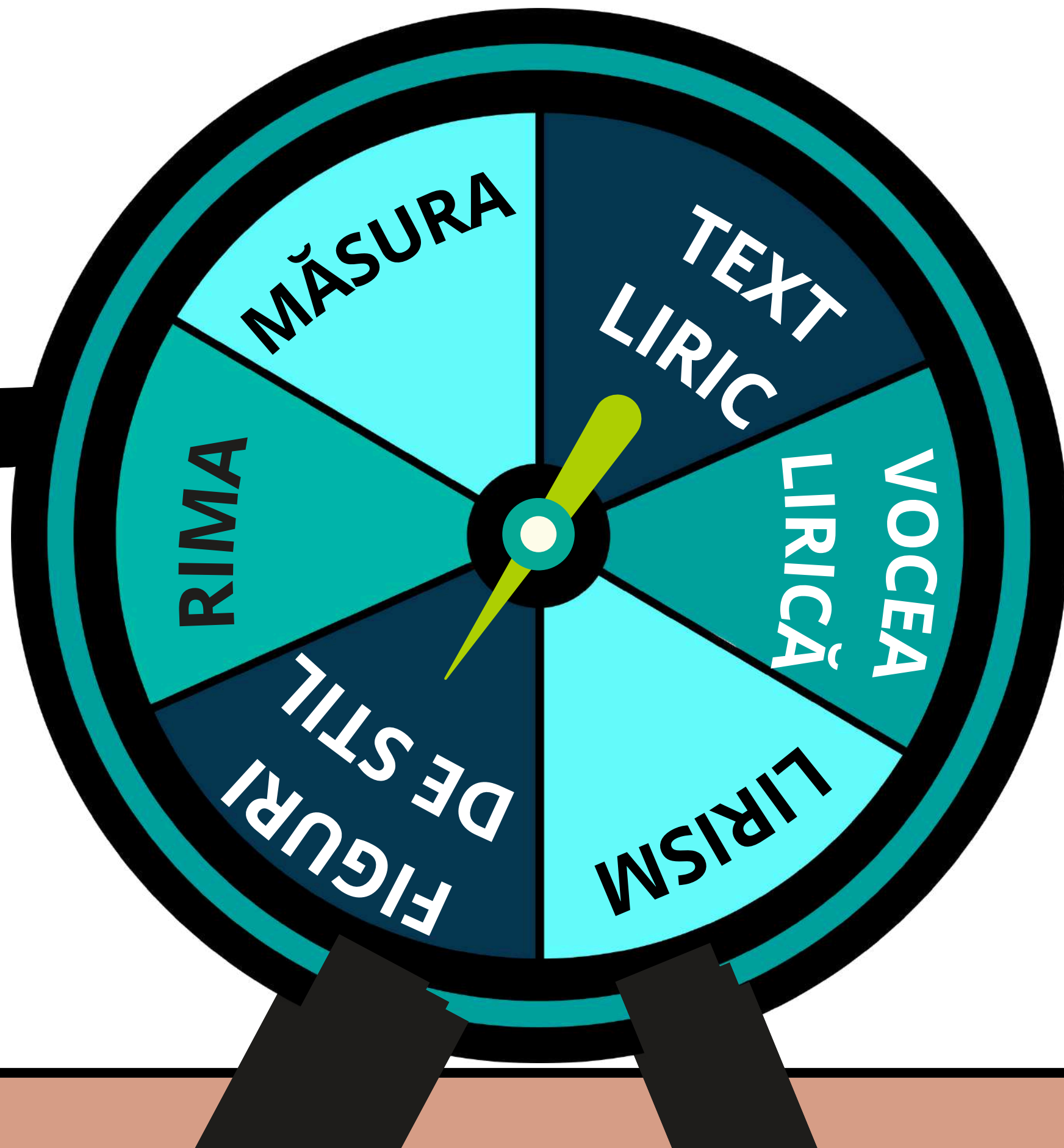
STOP



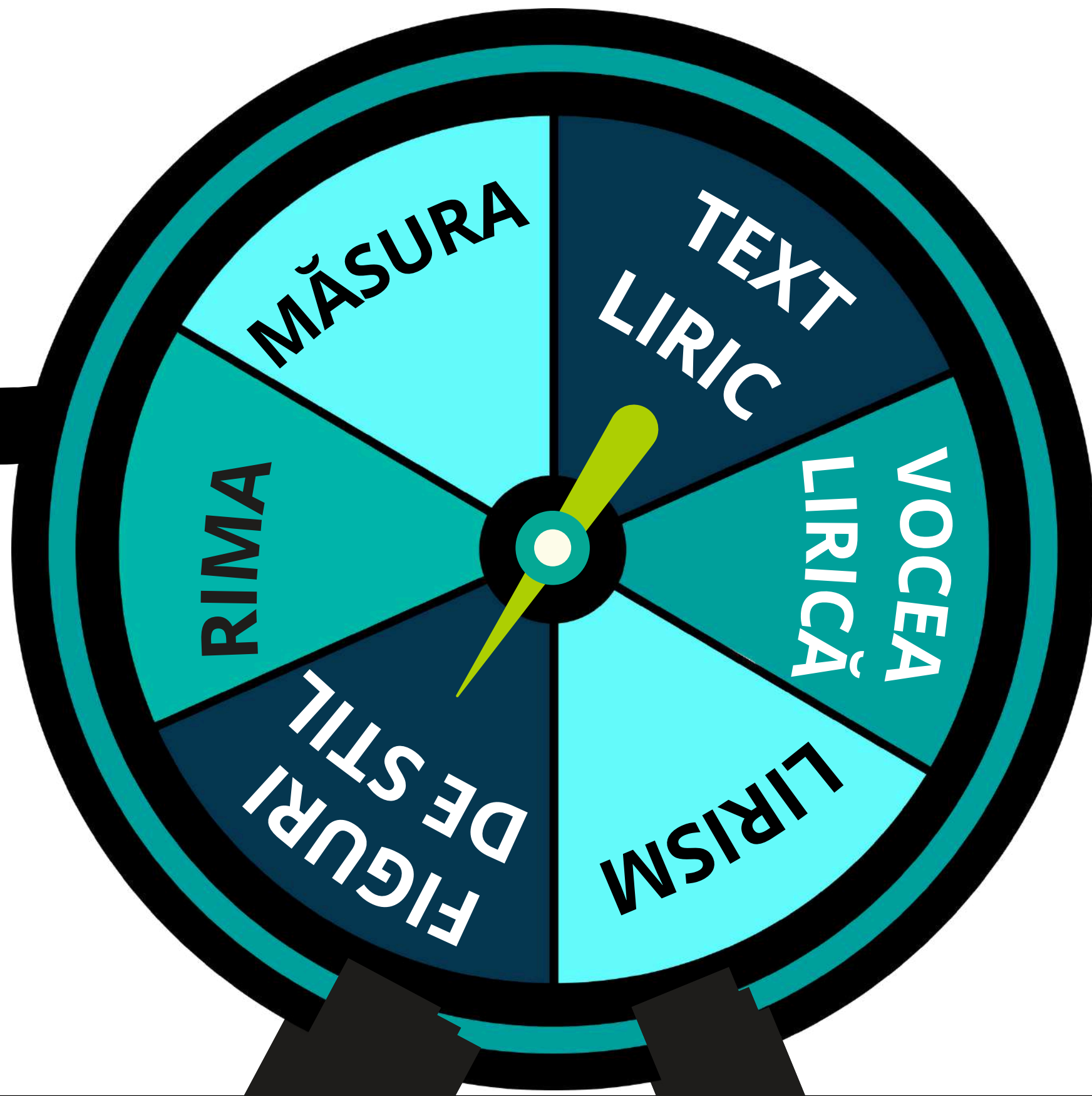
**VEZI
ÎNTREBAREA**

7. Cum se numește figura de stil care se realizează pe baza unei trăsături comune a doi termeni, folosind comparativul „ca”?

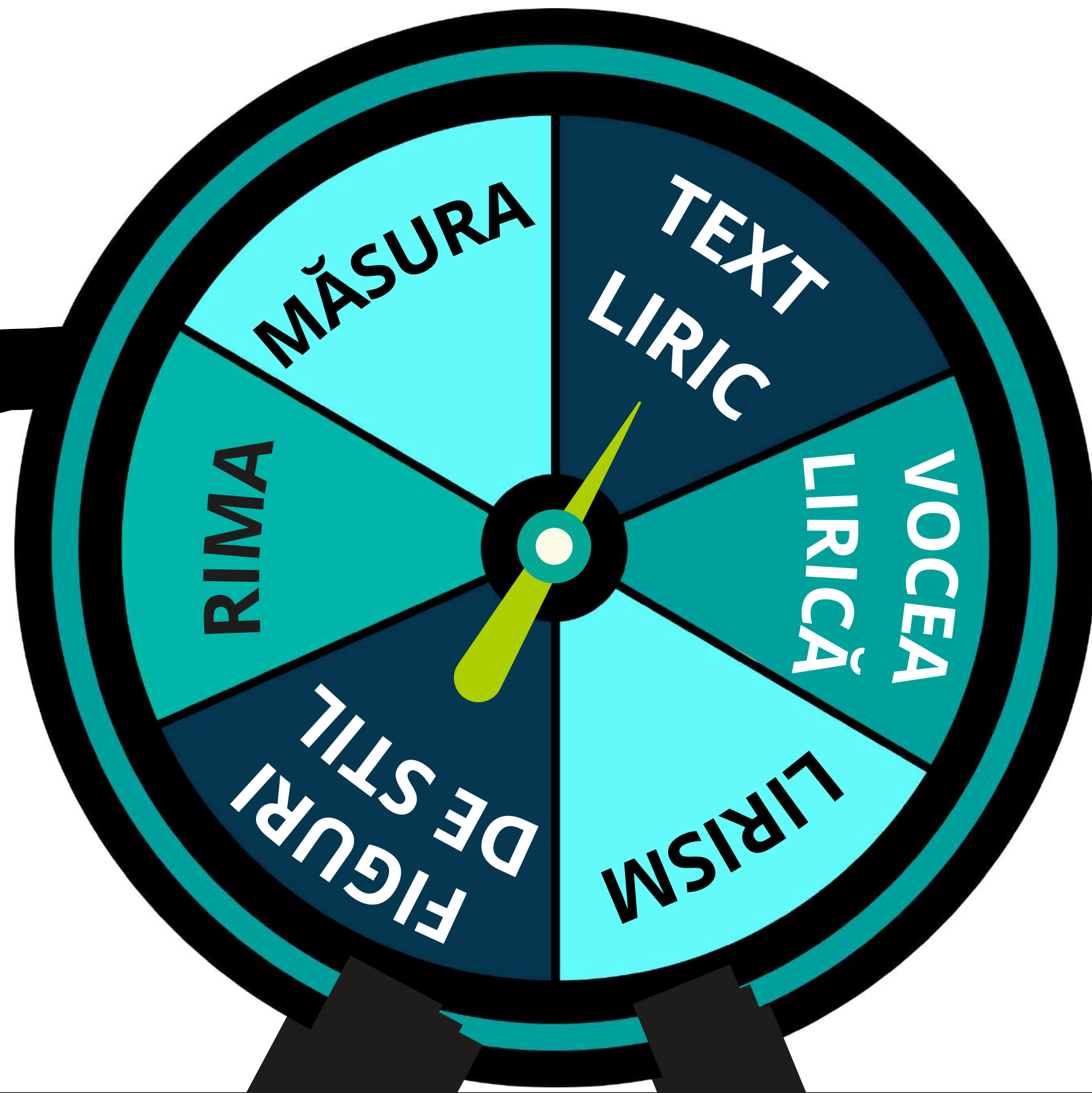
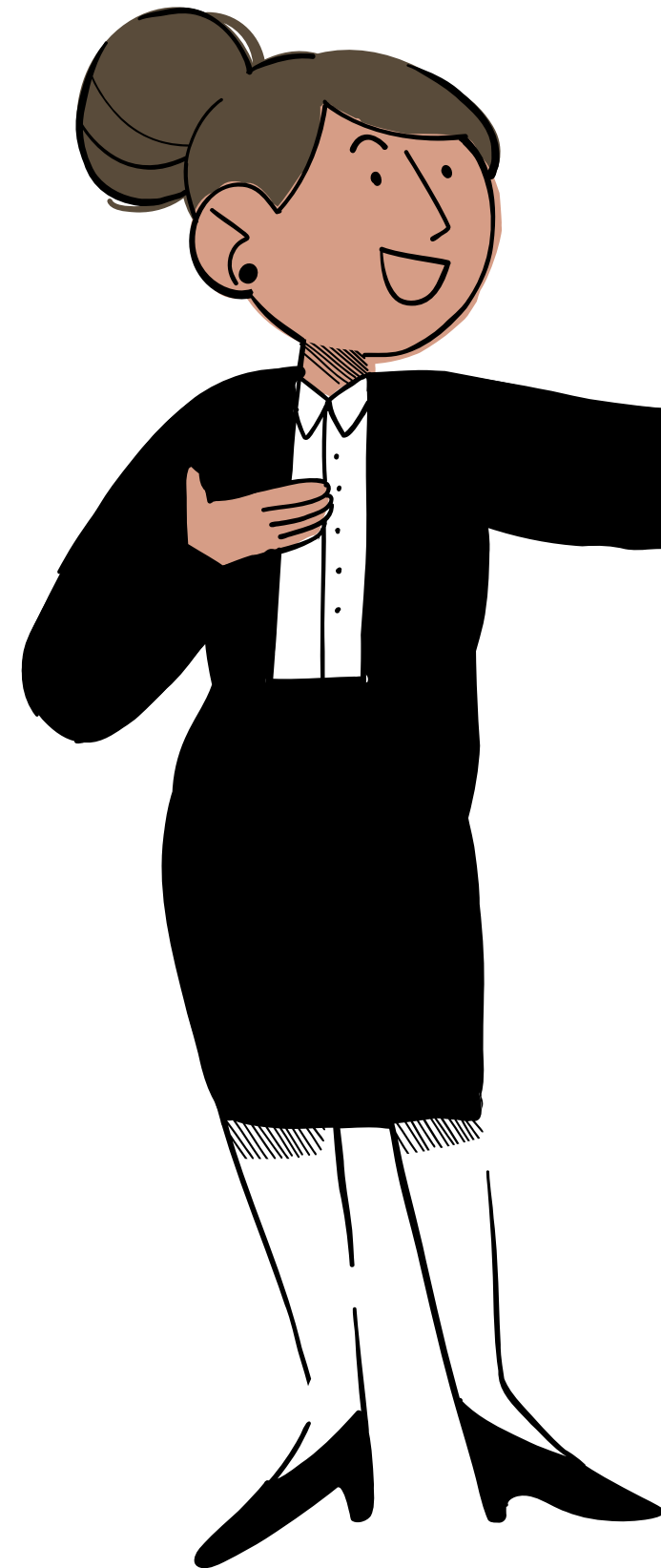




ÎNVÂRTE

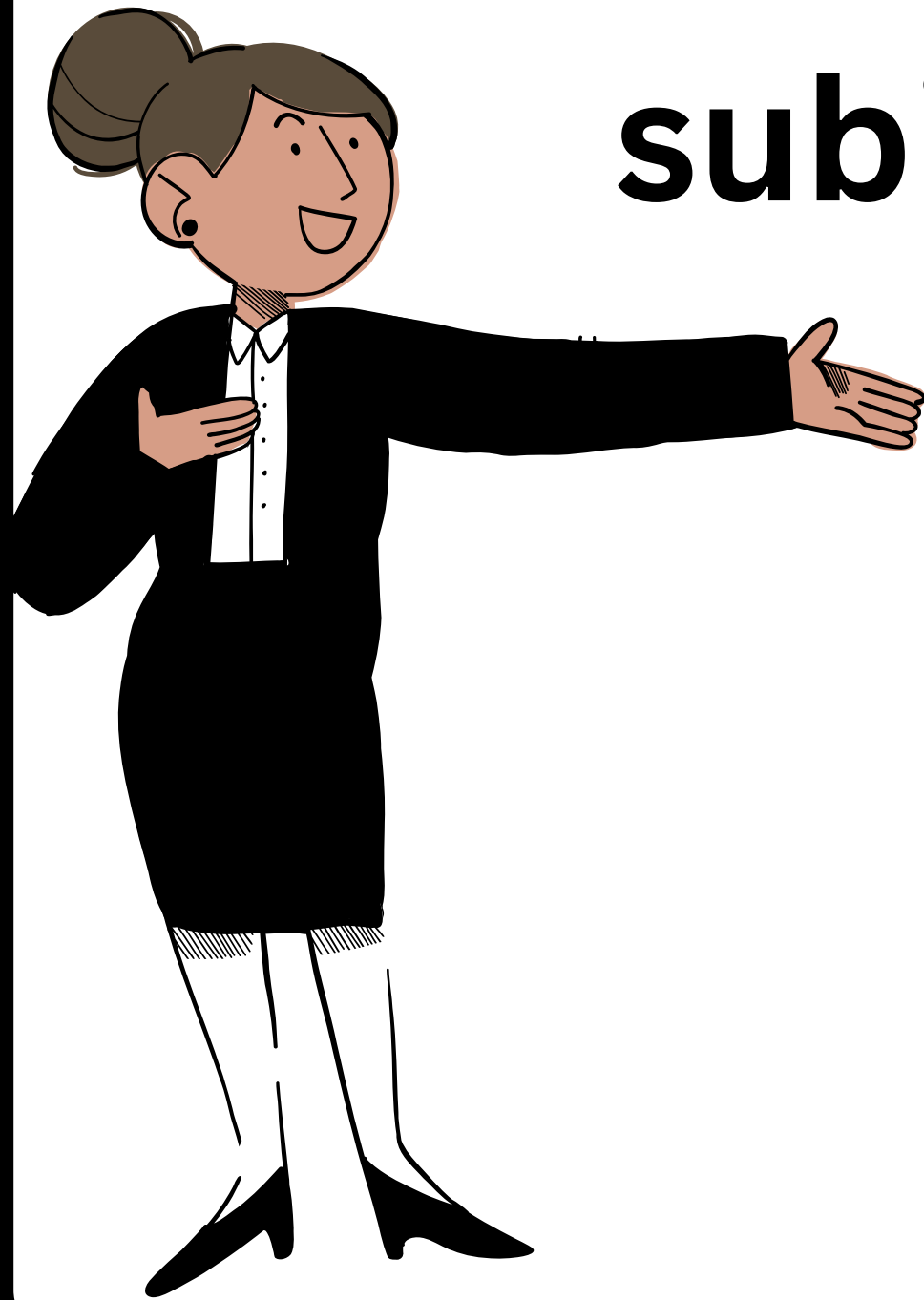


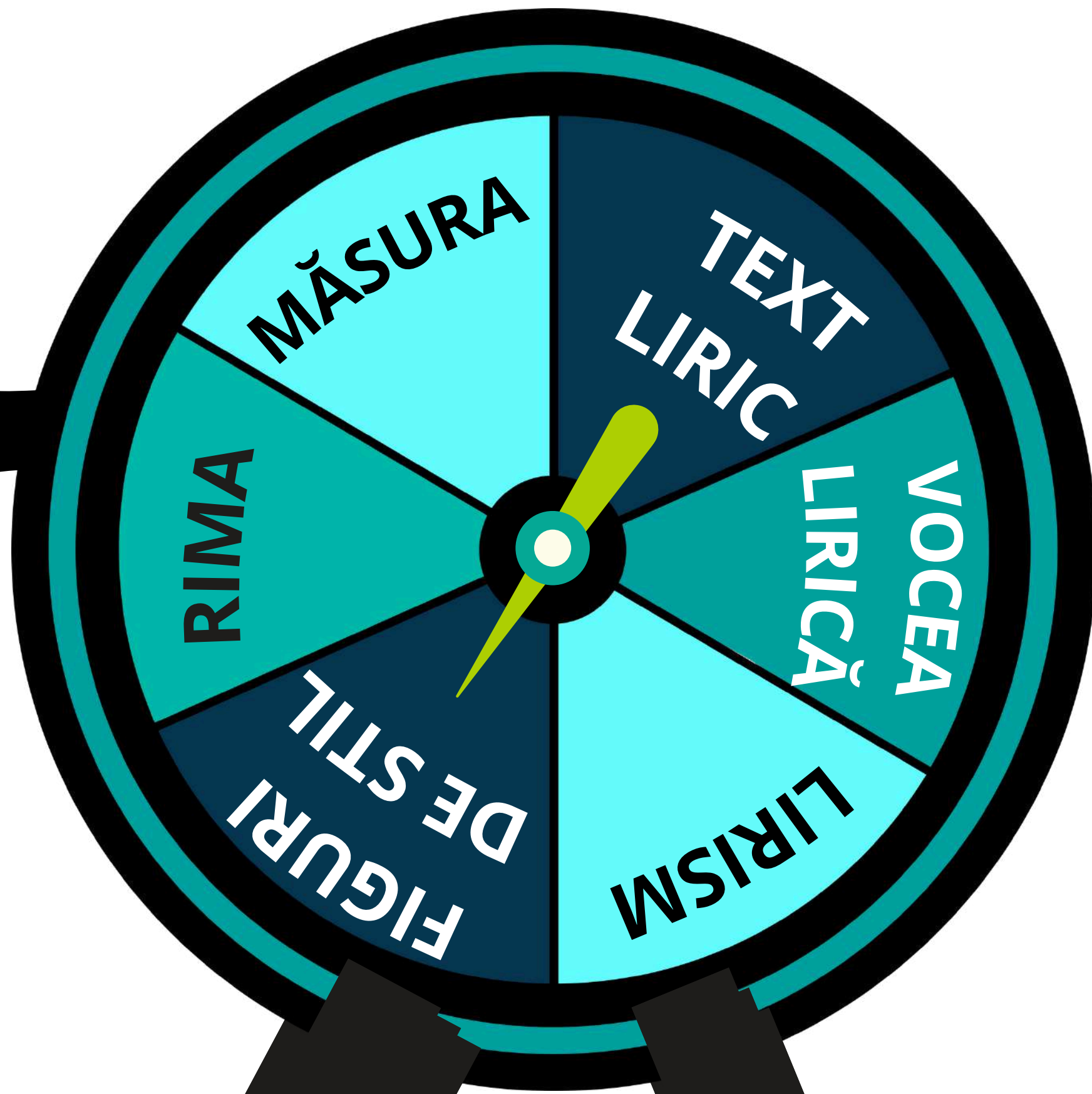
STOP



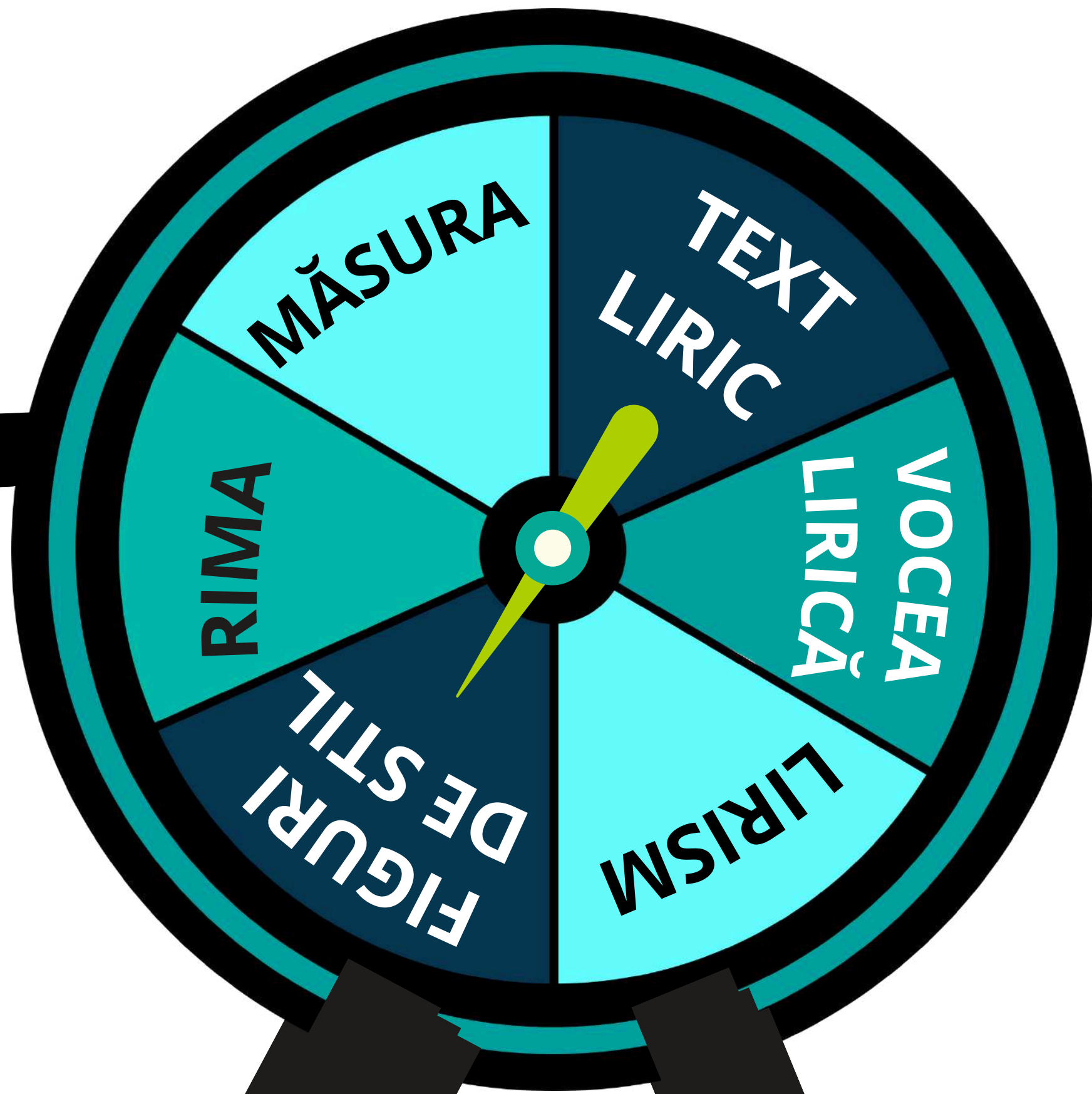
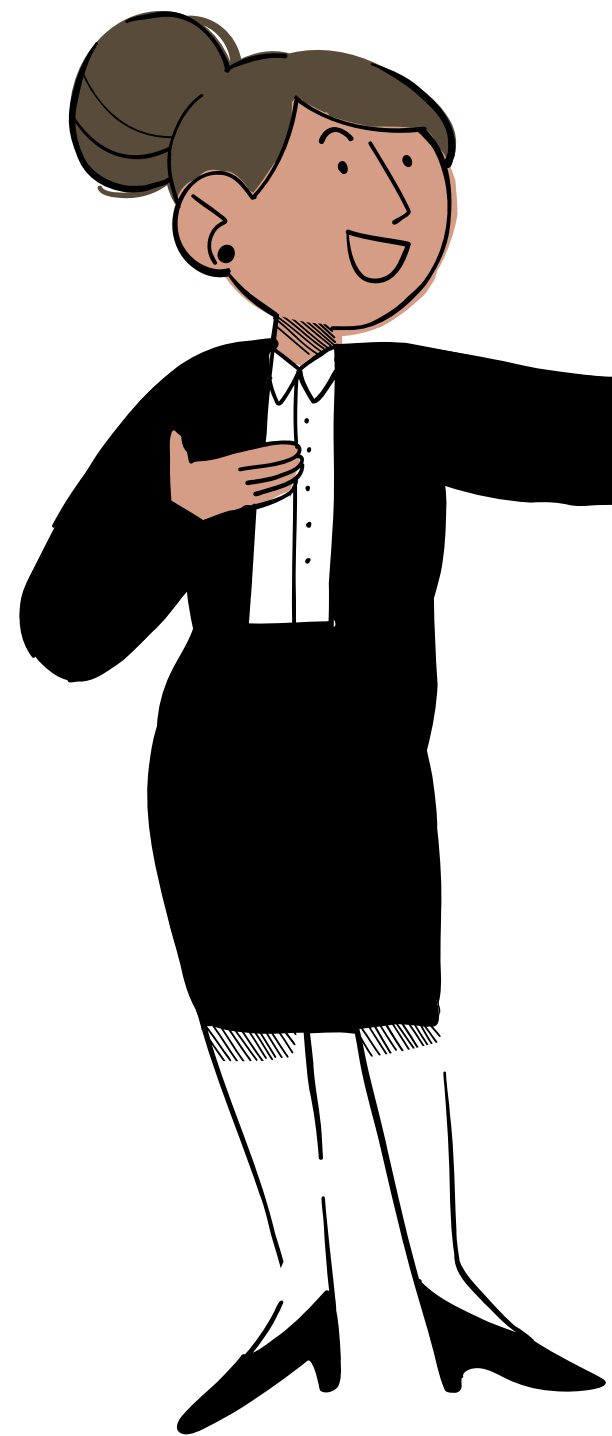
**VEZI
ÎNTREBAREA**

**8. Numește două mărci ale
subiectivității pe care le putem
întâlni în textele lirice.**

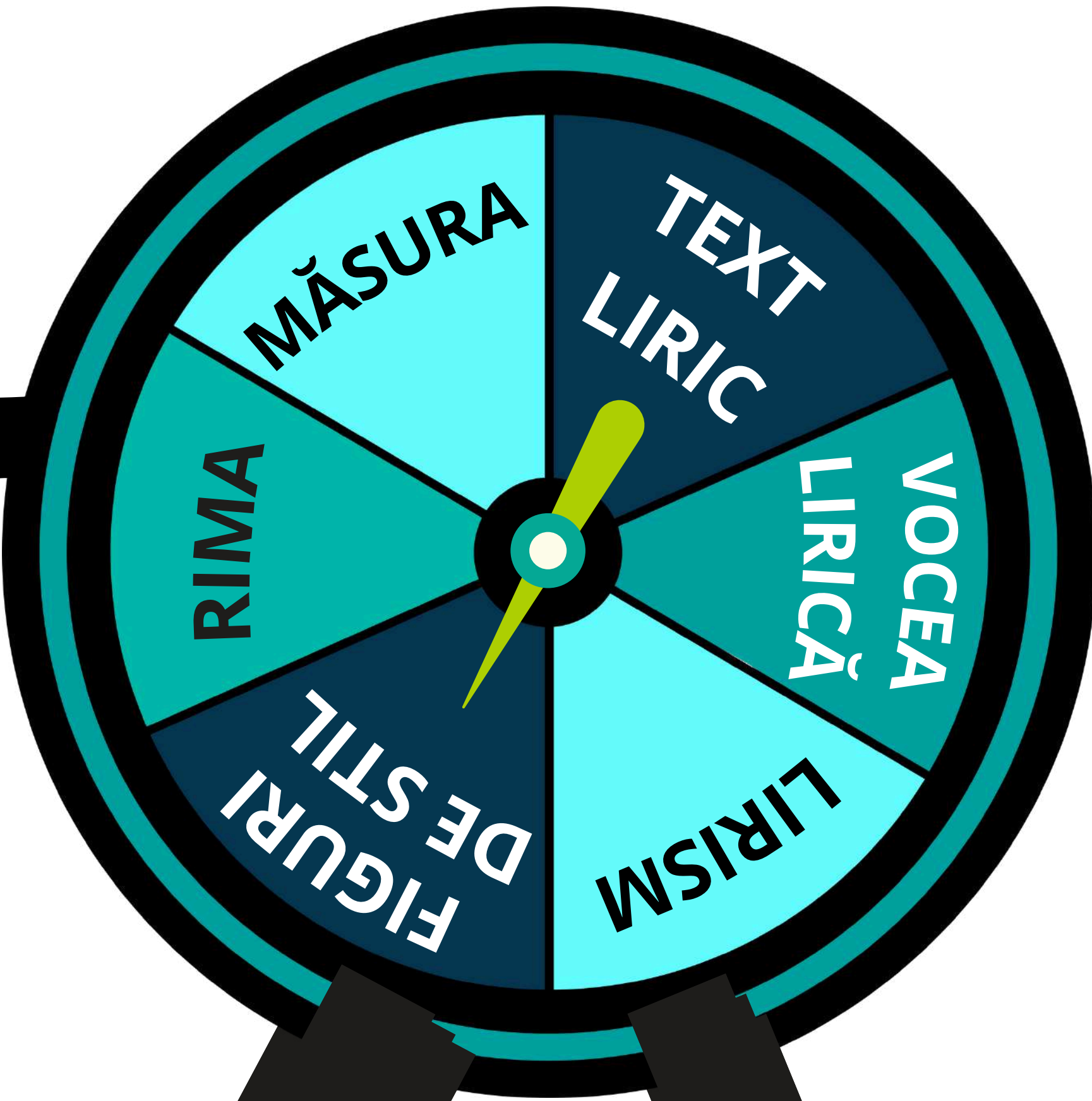
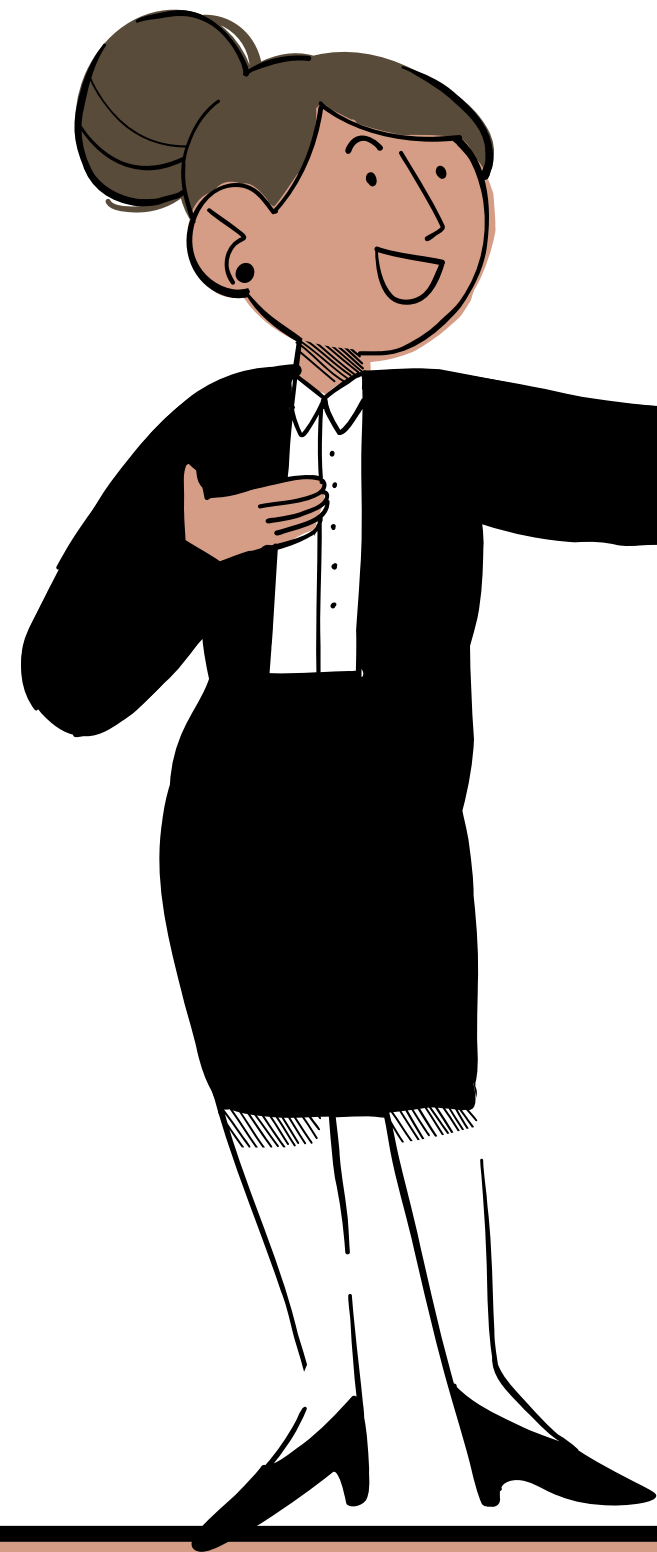




ÎNVÂRTE



STOP



**VEZI
ÎNTREBAREA**

**9. Ce figură de stil este secvența
subliniată în versurile:**

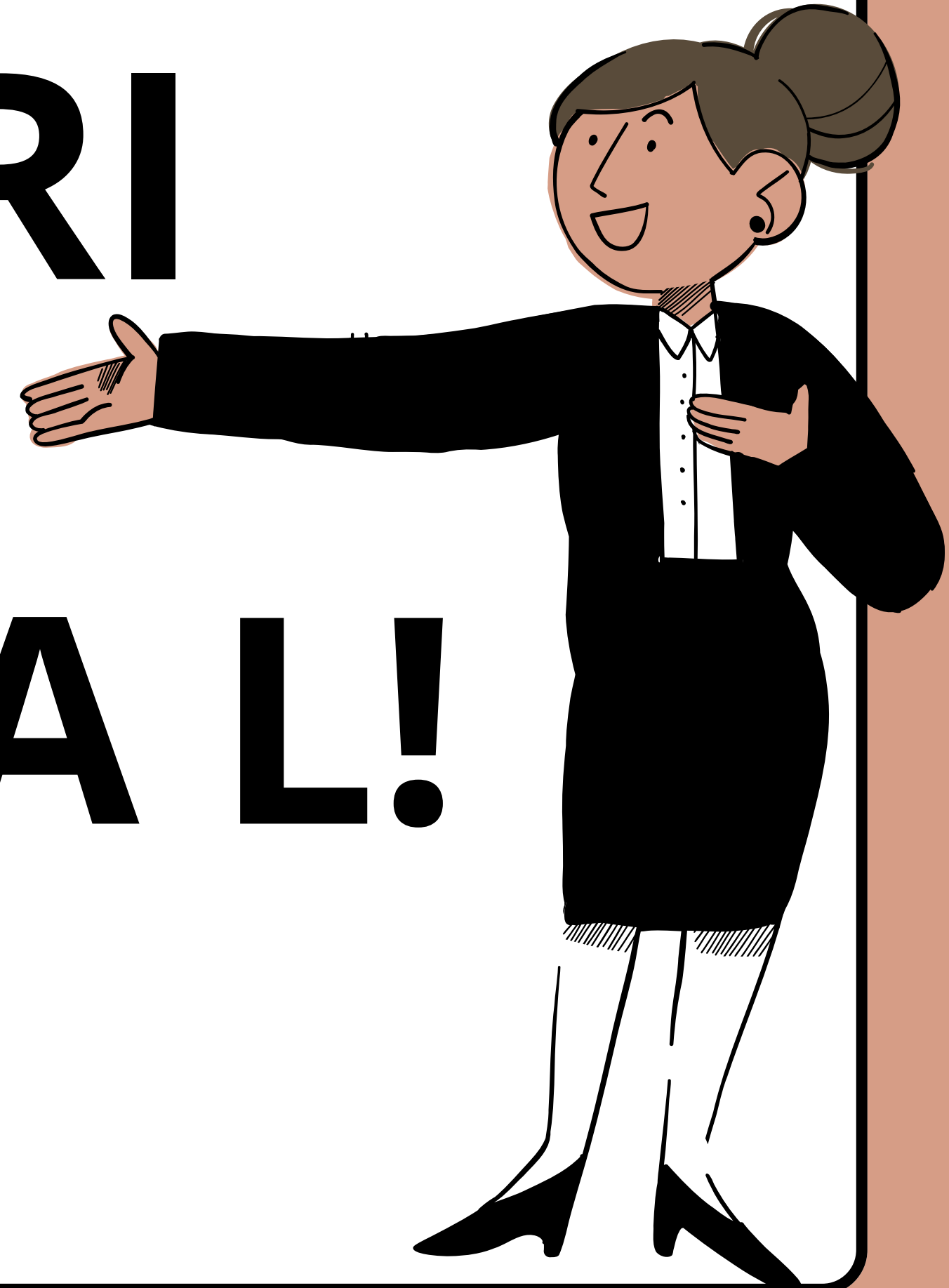
**„Iubire, bibelou de porțelan,
Obiect cu existență efemeră”?**

(Romanța fără ecou - I. Minulescu)



FELICITĂRI

CLASA A X-A L!



Să descoperim împreună titlul lecției de astăzi!

R-C

1-1

2-1

3-1

3-1

1-2

3-4

1-1

1-1

4-3

4-1

4-4

1-5

4-2

1-1

	1	2	3	4	5
1	A	B	C	D	E
2	F	G	H	IJ	K
3	L	M	N	O	P
4	Q	R	S	T	U
5	V	W	X	Y	Z

Tabelul I – Pătratul lui Polybius



Să descoperim împreună titlul lecției de astăzi!

1-1 - **A**

2-1 - **F**

3-1 - **L**

3-1 - **L**

1-2 - **B**

3-4 - **O**

1-1 - **A**

1-1 - **A**

4-3 - **S**

4-1 - **R**

4-4 - **T**

1-5 - **E**

4-2 - **R**

1-1 - **A**

	1	2	3	4	5
1	A	B	C	D	E
2	F	G	H	IJ	K
3	L	M	N	O	P
4	Q	R	S	T	U
5	V	W	X	Y	Z

Tabelul I – Pătratul lui Polybius



1873

Apare la 1 a fiecării luni.

CONVORBIRI LITERARE

No. 2 București, 1 Maiu 1885 Anul XIX

D'ALE CARNAVALULUI

COMEDIE IN 3 ACTE.

PERSOANELE

NAE GIRIMEA, frizer și sub-chirurg.
 IANCU PAMPON, ce-i mai zice și „CONTINA CU 5 FANȚI”.
 MACHE RAZACHESCU, ce-i mai zice și „CRACANEL”.
 UN CATINDAT DELA PERCEPTIE.
 IORDACHE, calfă la Girimea.
 UN IPISTAT.
 DIDINA MAZU, nihilistă din București.
 MIȚA BASTON, republicană din Ploiești.
 UN CHELNER.
 O MASCĂ.

Măști, — Public, — Sergenți de noapte.

Intr'un carnaval, in București.

ACTUL I.

Un salon de frizărie de mahală. Mobile de paie. Uși și fereastră de prăvălie în fund. La dreapta în planul întâiu o ușe; în planul al doilea un lavabo. Ambele planuri din dreapta sunt mascate de restul scenii printr'un «paravent».

SCENA I.

Iordache, apoi Pampon.

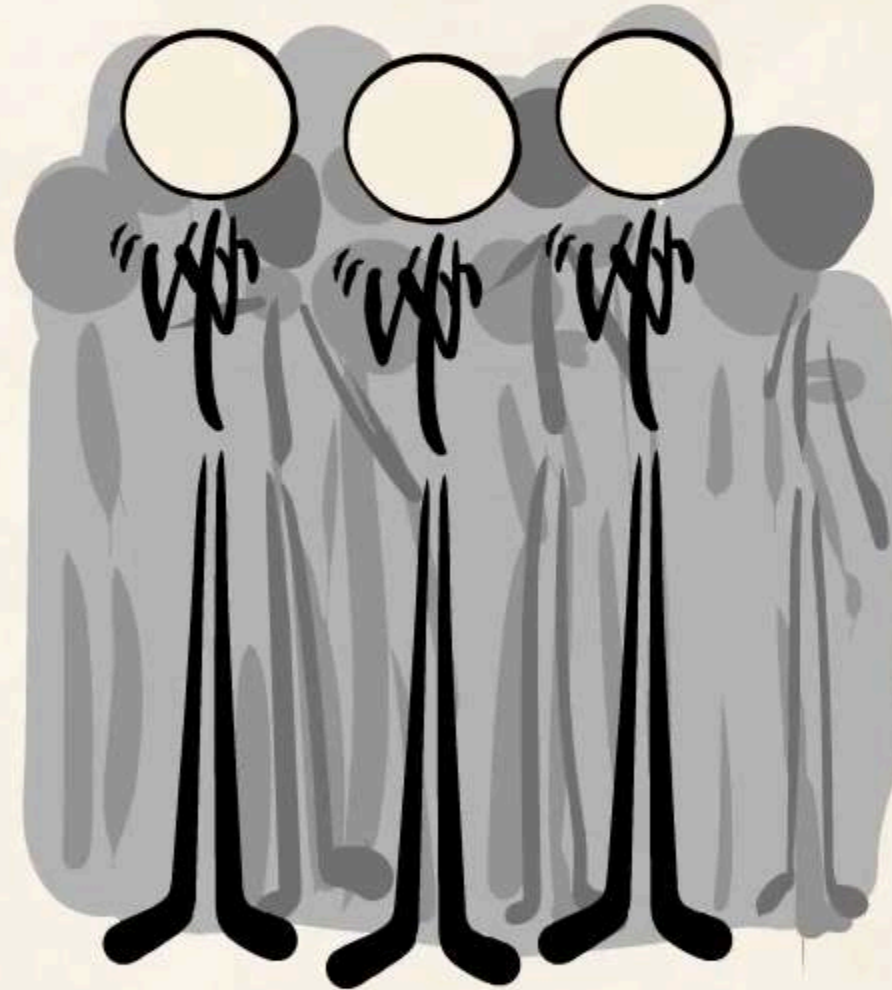
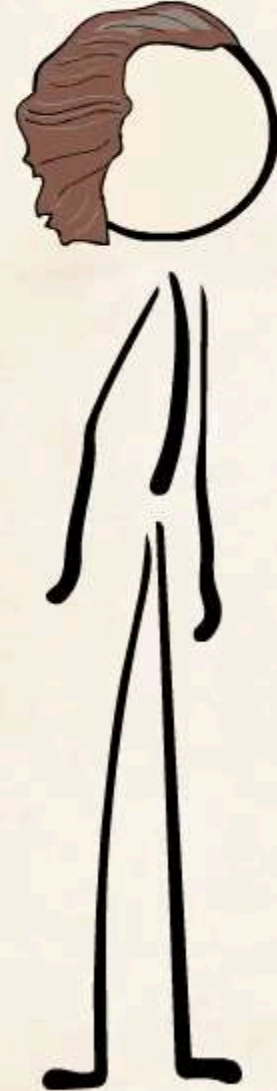
Iordache (șade pe un scaun și dă un briciu la piatră, fredonând) „Și mă cere, mamă, mă cere. — Cine dracul te mai cere? — și mă cere d'un bărbier...”

Pampon (intrând prin fund) Aici este frizăria lui d. Nae Girimea?...
 Iordache (sculându-se politicos) Da, poftiți... Barba? părul?
 Pampon. Nimic...
 Iordache. Atunci poate vă spălați la cap?

C. L. XIX.—I. 22,068. 7

(Handwritten note)
 (Lini) 200
 Pampon
 Iordache
 Mach

„Floare albastră”



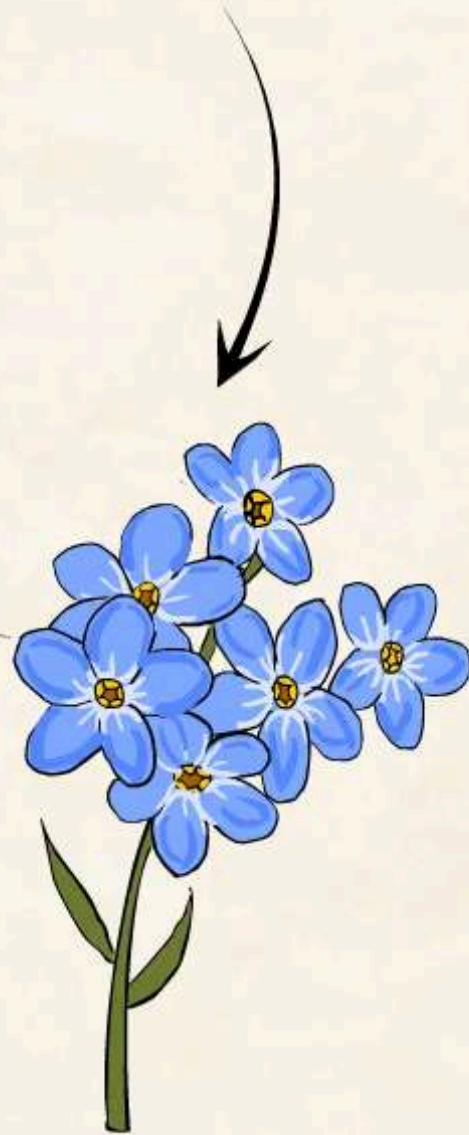
capodoperă a lirismului
 eminescian din etapa de
 tinerețe



„Floare albastră”



motiv literar romantic, de circulație europeană, preluat de la Novalis și Leopardi



„floare-de-nu-mă-uita”



miozotis

- germanul Novalis – simbol al iubirii și al nostalgiei infinitului, fascinația depărtărilor; (floarea care înflorește în noaptea de Sânziene)
- Eminescu – sugerează antinomia dintre **relativ**(floare, iubită, viață) și **absolut** (albastrul reprezentând imaginea cromatică a înaltului, a idealului de puritate în iubirea la care aspiră poetul)



VĂD

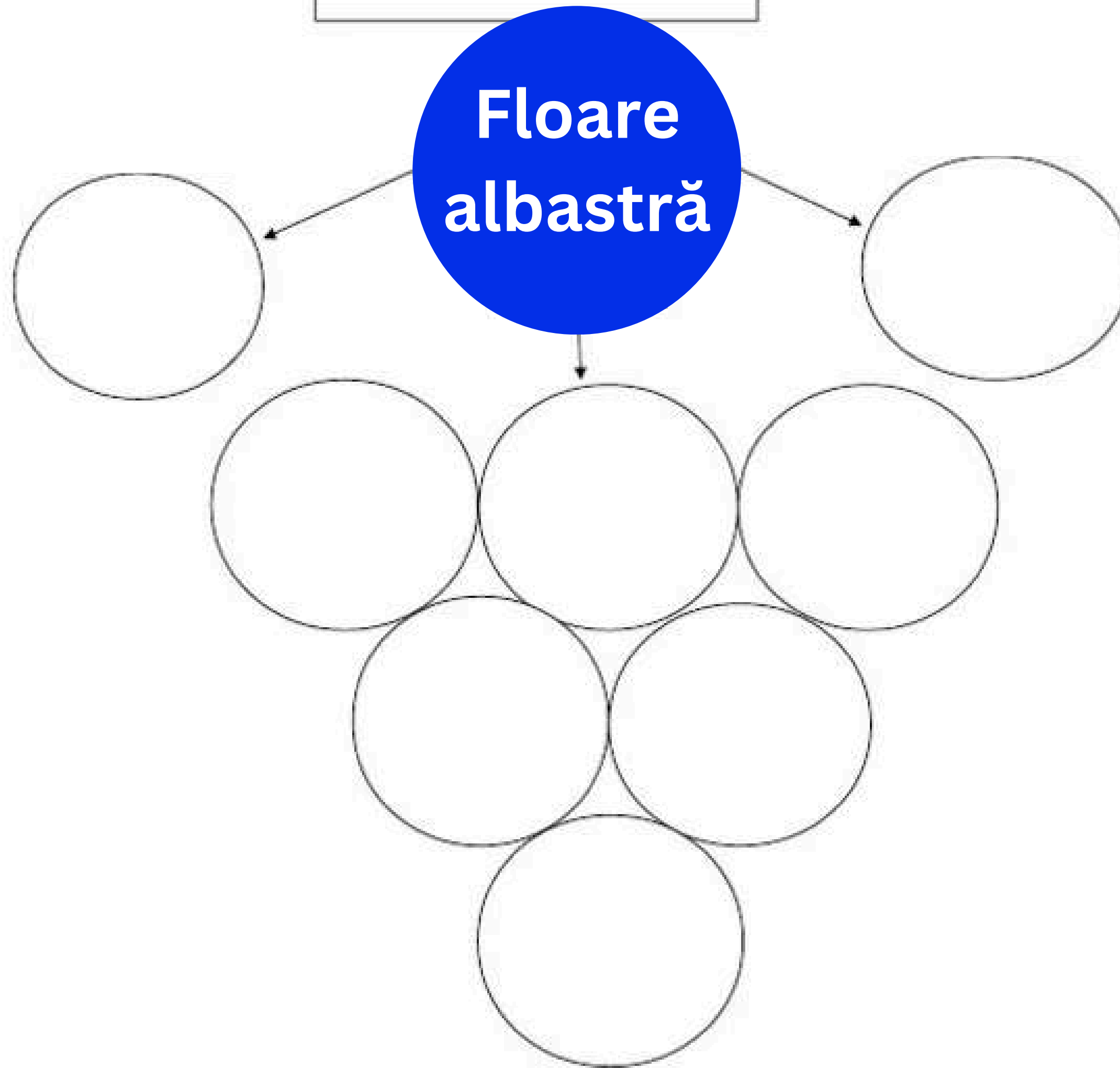
AUD

FLOARE
ALBASTRĂ



SIMT

SĂ LUCRĂM ÎN ECHIPE



TEMĂ

Care dintre cele două valori este, în opinia ta, mai importantă:

iubirea sau cunoașterea?

Susține-ți opțiunea într-un text argumentativ de 15-20 de rânduri.

„Formarea cetățenilor responsabili în era digitală”

**Profesor învățământ primar Rodica Neagu
Colegiul Național ”Radu Negru” Făgăraș, Brașov**

*A revenit frumoasa primăvară;
Copacii parcă-s ninși de-atâta floare;
Dorinți copilărești, renăscătoare,
Fac inimile noastre să tresară*
Sonet – A revenit frumoasa primăvară
de Alexandru Vlahuță

Primăvara este cel mai generos anotimp, pentru că promite reînnoire și frumusețe, oferă magia transformatoare care învăluie lumea interioară și exterioară, determină o reflectare profundă asupra a ceea ce reprezintă sufletește și cognitiv acest sezon. Este mai mult decât o trecere de la îmbrățișarea rece a iernii la căldura primitoare a soarelui; este o reamintire a căutării vieții și a promisiunii unor noi începuturi.

Primăvara nu este doar un anotimp, ci poate deveni o experiență educațională extraordinară. Impulsul psihologic oferit de sosirea primăverii nu este doar a te simți mai fericit sau mai optimist, ci se traduce în beneficii tangibile în ceea ce privește învățarea și succesul școlar. Primăvara, cu tapiseria sa vie a creșterii și reînnoirii, oferă lecții profunde despre arta de a învăța lucruri noi. Tiparele ciclice ale naturii, văzute în înmugurirea florilor, renașterea frunzișului și revenirea zilelor mai lungi și mai însorite, servesc ca o metaforă puternică pentru creșterea și dezvoltarea emoțională și cognitivă a copiilor.

Odată cu sosirea ei, se ivesc o mulțime de oportunități de învățare distractive și interesante, care pot fi aplicate în sala de clasă pentru a-i învăța pe elevi ceva nou care să îi ajute să se conecteze cu natura într-un mod distractiv, consolidând în același timp abilitățile academice de care au nevoie. Deoarece am observat că unul dintre locurile preferate ale elevilor în clasă este zona de lectură, cu toate cărțile fascinante și interesante, am extins experiențele de învățare și m-am orientat spre cărți cu tematică de primăvară, îmbogățind spațiul cu cărți despre natură și cu materiale de lectură suplimentare despre plante, animale, grădinărit și, chiar mai mult, m-am orientat spre cărțile ilustrate, poveștile și poemele care se leagă de această temă. Pentru a-l face confortabil și primitiv, am adăugat niște perne în formă de floare, precum și pături în modele și culori vesele de primăvară. De asemenea, am implicat elevii în crearea unor afișe și decorațiuni inspirate de primăvară pentru a completa tematic spațiul. Toate cărțile cu tematică de primăvară, științifice și non-științifice, le-am procurat de la biblioteca municipală, cerând fiecărui elev să împrumute una-două cărți pe această temă.

Pentru că primăvara este mereu muza poezilor și scriitorilor, cei care au abilitatea sufletească de a surprinde frumusețea și simbolismul reînnoirii în versuri sau proză, am inițiat o aprofundare a receptării textelor literare, la nivelul clasei a IV-a, cu ajutorul cărților de poezie împrumutate pentru această activitate, pentru a încuraja astfel și utilizarea bibliotecii în formarea unor comportamente de cititor, care caută să-și dezvolte capacitatea de receptare a poeziei, oferindu-le un fond semnificativ mai mare de carte pentru această temă.

Cititul pentru elevi este o modalitate prin care pot înțelege mai profund lumea, natura, primăvara. Creierul este „proiectat pentru citire”, pentru că există un substrat neuronal dedicat citirii, la fel cum este pentru limbaj, recunoașterea facială sau alte impulsuri. Actul de a citi implică atât procese cognitive, cât și – mai ales acolo unde există poezie – procese emoționale. Crearea lumii sau a sensului poate avea loc direct prin dobândirea de cunoștințe sau indirect, prin implicarea cu lumea socială, cu literatura și cu capacitățile noastre de a crea sens. Operele literare invită la gândire și la simțire. Această „comunicare indirectă” a literaturii este unul dintre beneficiile unice pe care le oferă școlarii.

Pentru început, *am pregătit* lectura, în sensul că am căutat mijloacele prin care să pot menține plăcerea de citit: am utilizat un text-filtru, epurat de dificultăți, pentru a determina formarea lecturii imediate și a lectorului activ, producător de sens; am explicat elementele necunoscute sau dificile ale textului poetic și am impus un demers inductiv, activ; am căutat să formez deprinderi autonome de interpretare și de înțelegere a textului literar prin utilizarea dicționarelor (pentru îmbogățirea vocabularului).

Fiindcă poezia de primăvară conține texte de lirică peisagistă, *pasteluri*, am putut să aplic metodă didactică a lecturii explicative care apelează la conversație, explicație, demonstrație, povestire, joc de rol etc., urmărind citirea textului în vederea înțelegerii lui, după cum urmează în diagrama pentru receptarea literară a pastelurilor, realizată în acest scop:

Lectura explicativă	Părți ale poeziei	Ce se spune	Ce înțeleg
Pregătirea pentru citire/lectură: captarea atenției; trezirea interesului pentru lectura textului liric descriptiv; prevenirea unor elemente care ar putea îngreuna înțelegerea sa; conversația pregătitoare pentru a introduce termeni a căror semnificație trebuie cunoscută de elevi pentru a putea parcurge textul; explicarea cuvintelor.	Imagini vizuale, auditive, olfactive (imagini folosind simțurile) Ce imagini vezi în mintea ta? La ce te fac să te gândești aceste imagini? De ce ar putea fi acolo / importante? S-a exemplificat comparația, metaforă, personificarea.	Elevii notează cuvinte, fraze sau propoziții care evocă imaginile vizuale, auditive, olfactive; identifică planurile descriptive; notează elementele lexicale, expresiile frumoase și mijloacele fonetice care sugerează aspectele specifice primăverii.	Elevii notează răspunsurile individuale la întrebările ajutătoare. Aici se poate face referire la simțuri și se poate observa puterea de sugestie a metaforei și comparației.
Lectura integrală a textului de către profesor (citire model) /de către elevi; selectarea <i>pastelurilor</i> , acestea fiind mai accesibile; evidențierea valențelor formative; interpretarea imaginilor artistice; conversații scurte, referitoare la autor, titlu, imagini, sentimente; formularea unor sarcini didactice prin care elevii să fie motivați să urmărească afectiv textul.	Despre cuvinte Ce cuvinte ies în evidență pentru tine? De ce crezi că aceste cuvinte sunt importante? Se exemplifică aliterația, onomatopeea, adjectivele, adverbele, epitetele, repetiția, comparația, enumerația, personificarea.	Elevii identifică cuvintele care îi impresionează, care îi mișcă, cu care se identifică. Alcătuiesc enunțuri cu sensurile cuvintelor; oferă sinonime; încercuiesc explicațiile potrivite; unesc corespunzător exemplele date cu sentimentele exprimate; realizează compuneri după tablourile primăverii.	Această sarcină de lucru ajută la întărirea ideii că diferiți oameni pot să aibă interpretări diferite la poezii. Elevii pot observa, de asemenea, utilizarea unor figuri de stil sau unor părți de vorbire care au rolul de a sensibiliza și de a produce sentimente și emoții noi.
Citirea pe strofe împărțirea poeziei în strofe/tablouri de către profesor; analiza textului și extragerea ideilor principale din textul liric	Structura poeziei Ce observați despre structură? Există modele? De ce crezi că are această structură?	Elevii observă în structura poeziei: numărul și lungimile versurilor, rima și ritmul.	Elevii notează caracteristicile poeziei și se familiarizează cu noțiuni legate de

<p>descriptiv / tabloul; citirea de către elevi, cu voce tare sau în gând, a fiecărei strofe și sublinierea cuvintelor necunoscute; explicarea cuvintelor necunoscute; - formularea de întrebări și răspunsuri pentru clarificarea mesajului; - formularea și notarea ideii principale a fragmentului citit.</p>	<p>Se identifică: numărul de versuri dintr-o strofă (<i>distihul, terțina, catrenul, cvintetul</i>); lungimea versurilor; rima împerecheată, încrucișată, îmbrățișată; monorima; ritmul trohaic; ritmul iambic.</p>		<p>vers, versificație, ritm, rimă. Emit păreri.</p>
<p>Citirea integrală a planului de idei și realizarea unei conversații generalizatoare, cu scopul refacerii sintezei ideatice a textului, pentru a atrage atenția asupra tablourilor, aspectelor educative, expresivității textului.</p>	<p>Sensul poeziei - pentru tine „Cred că poemul este despre...” „Mă învață...” „Îmi arată...” „Simt...” „Mă conectez la...” „Mă întreb...”</p>	<p>Elevii notează secvențele poetice care îi impresionează, începând cu titlul și continuând cu fiecare strofă și vers.</p>	<p>Elevii se concentrează pe semnificațiile poemului: ceea ce dezvăluie, ceea ce arată sau învață; ceea ce poezia îi face să se întrebe; ce conexiuni pot face cu viața lor sau cu lectura lor mai largă. Formulează opinii despre sensul poeziei, împărtășesc ceea ce cred ei că înseamnă.</p>
<p>Refacerea sintezei textului – se realizează prin citire integrală a acestuia. Se lecturează expresiv.</p>	<p>Cuvinte-cheie, nuclee ale comunicării poetice; Imaginile poetice ca idei ale poeziei; Mesajul poetic prin racordarea <i>sensibilității, experienței, cunoștințelor, imaginației elevilor la universul afectiv-cognitiv al poeziei</i>; Tema – realitatea sensibilizată, transfigurată afectiv;</p>	<p>Elevii trăiesc ceea ce textul conține: <i>văd, aud, simt, cred în conformitate cu solicitările poeziei</i>, plecând de la cuvinte și combinații de cuvinte, de la limbajul poetic, pentru a trece la imagini și succesiuni de imagini ce relevă gradarea sentimentelor.</p>	<p>Elevii participă la procesul de receptare a poeziei. După descoperirea valențelor poeziei, ei „recrează” poezia.</p>

BIBLIOGRAFIE

1. Costea, O. (2006). *Didactica lecturii: o abordare funcțională*. Iași: Editura Institutul European, p. 104.
2. Mariana, N. (2010). *Metodica predării limbii și literaturii române în învățământul primar*. Brașov: Editura Universității Transilvania din Brașov, p. 62-65.
3. Parfene, C. (1977). *Literatura în școală*. București: Editura Didactică și Pedagogică, p.1 79.

FIȘĂ DE ACTIVITATE

PROF. ÎNV. PRIMAR NECHIFOR IONICA, ȘCOALA GIMNAZIALĂ GRIGORE MOISIL, GALAȚI, JUDEȚUL GALAȚI

Titlul activității: „*Să ne cunoaștem trecutul*”- descoperirea orizontului local

Coordonatorul / coordonatorii activității: prof. înv. primar Nechifor Ionica

Data desfășurării: 25.10.2024

Locul desfășurării: Centrul Vechi al orașului Galați

Intervalul orar: 09:00-14:00

Grupul țintă: elevii clasei a IV-a B

Parteneri implicați: comitetul de părinți al clasei a IV-a B, personalul Muzeului de istorie Galați – Casa memorială AL.I.CUZA

Obiectivele:

O1: Cunoașterea principalelor obiective turistice/clădiri vechi importante din orașul Galați

O2: Formarea deprinderilor de comportare civilizată într-un muzeu

O3: Cultivarea interesului pentru istorie

O4: Folosirea corectă și civilizată a mijloacelor de transport în comun din oraș.

Resursele:

- umane: elevii clasei a IV-a B, 1 cadru didactic

- materiale: costuri financiare - bilet și transport, bilet intrare muzeu

Descrierea activității:

Deplasarea grupului de copii către muzeu, în drum spre muzeu am analizat clădirile importante pe lângă care am trecut. Intrarea în muzeu și explicațiile necesare au fost oferite de muzeograf.

Activitatea s-a încheiat cu concluzii și aprecieri.

Rezultate așteptate:

- Copiii să adopte un comportament civilizată într-un muzeu, să asculte explicațiile și să adreseze întrebări clare și complete

Modalități de evaluare a activității: Discuții libere

Rezultate înregistrate: *elevi se comportă civilizată în autocar și în muzeu*

Sugestii, recomandări: vizitarea altor muzee din Galați

Coordonator / coordonatori,

prof. înv. primar Nechifor Ionica



Exemple de bune practici

Nemeti Elza-Krisztina, Școala Gimnazială Vișoara

Formarea cetățenilor responsabili în era digitală necesită un set de bune practici care să promoveze utilizarea responsabilă și etică a tehnologiilor digitale. Aceste bune practici pot fi implementate în educație, în familie, în comunități și la nivelul instituțiilor, pentru a crea un mediu digital sigur, echitabil și respectuos. Iată câteva exemple de bune practici pentru formarea cetățenilor responsabili:

1. Educația digitală timpurie și continuă

Exemplu:

În școli, introducerea unui curriculum dedicat educației digitale, care să includă noțiuni de alfabetizare digitală, securitate cibernetică, drepturi online și etică digitală, este esențială. De exemplu, elevii pot învăța cum să recunoască și să evite informațiile false (fake news), cum să protejeze datele personale, dar și cum să folosească internetul într-un mod productiv și creativ.

Beneficii:

- Copiii și tinerii vor dezvolta abilități pentru a naviga în siguranță și responsabil în mediul online.
- Vor înțelege importanța respectului față de ceilalți în spațiul digital și cum să interacționeze într-un mod civilizată.

2. Promovarea gândirii critice și a verificării informațiilor

Exemplu:

În cadrul lecțiilor sau activităților educaționale, profesorii pot încuraja elevii să analizeze critic informațiile pe care le întâlnesc online. De exemplu, le pot arăta metodele de

verificare a surselor, cum ar fi folosirea site-urilor de fact-checking sau compararea mai multor surse pentru a confirma veridicitatea unei informații.

Beneficii:

- Cetățenii vor fi capabili să facă distincția între informațiile adevărate și cele false, reducând răspândirea dezinformării.
- Vor dezvolta abilități de gândire critică, esențiale într-o eră digitală în care informațiile sunt abundente și adesea contradictorii.

3. Promovarea unui comportament respectuos și empatic în mediul digital

Exemplu:

Atât în școli, cât și în comunități, se pot organiza campanii și activități pentru a încuraja comportamente respectuoase și empatici în mediul online. De exemplu, se pot organiza concursuri sau proiecte în care elevii creează mesaje pozitive și promovează respectul în mediul digital, combatând fenomenul de cyberbullying.

Beneficii:

- Reducerea incidentelor de bullying online și a agresiunii verbale în mediul digital.
- Crearea unui mediu online mai sigur și mai prietenos, în care oamenii se simt respectați și în siguranță.

4. Protejarea datelor personale și a confidențialității

Exemplu:

Instituțiile educaționale și organizațiile pot organiza sesiuni de formare pentru elevi și părinți, în care să le explice importanța protejării datelor personale online. De asemenea, pot învăța utilizatorii cum să își seteze corect opțiunile de confidențialitate pe rețelele sociale și să evite partajarea unor informații sensibile.

Beneficii:

- Elevii și părinții vor înțelege importanța protejării datelor lor și vor învăța cum să se protejeze de riscurile de securitate online.
- Prevenirea furturilor de identitate și a altor infracțiuni cibernetice.

5. Crearea unui cod etic digital și promovarea responsabilității

Exemplu:

Organizațiile și instituțiile pot crea un cod etic digital, un set de reguli și principii care ghidează comportamentul online al angajaților sau al elevilor. Acesta poate include reguli legate de protejarea confidențialității, utilizarea corectă a tehnologiei și respectul față de ceilalți utilizatori.

Beneficii:

- Cetățenii vor fi mai conștienți de comportamentele lor online și de impactul acestora asupra altora.
- Promovarea unei culturi de respect și responsabilitate în mediul digital.

6. Susținerea colaborării între părinți, profesori și comunități

Exemplu:

Părinții, profesorii și comunitățile pot organiza întâlniri pentru a discuta despre siguranța online a copiilor și pentru a împărtăși bune practici. De exemplu, părinții pot învăța despre riscurile internetului și cum să-și monitorizeze copiii pe platformele de socializare, iar profesorii pot ghida elevii în identificarea și prevenirea pericolelor online.

Beneficii:

- Colaborarea între părinți și profesori asigură o abordare unitară în educarea tinerelor generații cu privire la utilizarea responsabilă a internetului.
- Comunitățile devin mai conștiente de importanța educației digitale și mai implicate în formarea cetățenilor responsabili.

7. Promovarea abilităților de management al timpului digital

Exemplu:

Școlile și părinții pot încuraja elevii și tinerii să adopte un comportament echilibrat față de utilizarea tehnologiilor. Acest lucru poate include stabilirea unor limite de timp pentru utilizarea dispozitivelor, participarea la activități offline, cum ar fi sportul sau lectura, și încurajarea pauzelor regulate de la ecrane.

Beneficii:

- Prevenirea dependenței de tehnologie și a impactului negativ asupra sănătății mentale și fizice.
- Crearea unui echilibru între viața digitală și cea reală, esențial pentru dezvoltarea unei vieți sănătoase și responsabile.

8. Promovarea accesului echitabil la tehnologie

Exemplu:

Guvernele și organizațiile pot implementa programe care să ofere acces la tehnologie pentru persoanele din medii defavorizate. De exemplu, oferirea de dispozitive și acces la internet pentru elevii care nu au resursele necesare pentru a participa la activitățile educaționale online.

Beneficii:

- Reducerea decalajului digital și oferirea tuturor cetățenilor a șansei de a accesa resurse educaționale și informaționale.
- Crearea unui acces echitabil la tehnologie, care să sprijine dezvoltarea și formarea cetățenilor responsabili.

9. Legislația și reglementările privind comportamentele digitale

Exemplu:

Guvernele pot adopta și aplica legi stricte împotriva abuzurilor online, inclusiv a hărțuirii cibernetice, pirateriei și răspândirii dezinformării. De asemenea, pot crea platforme sigure de raportare a comportamentelor abuzive și pot încuraja educația juridică legată de drepturile și obligațiile online.

Beneficii:

- Protejarea cetățenilor de abuzurile și pericolele din mediul digital.
- Crearea unui cadru legal care să sprijine comportamentele responsabile și sigure în spațiul online.

Concluzie

Formarea cetățenilor responsabili în era digitală este un proces continuu și multidimensional, care implică educație, reglementare, responsabilitate individuală și implicare comunitară. Aplicând aceste bune practici, societatea poate crea un mediu digital mai sigur, mai echitabil și mai respectuos, în care toți cetățenii să poată învăța, lucra și interacționa într-un mod productiv și etic.

Cum contribuie robotica la dezvoltarea creativității copiilor

Prof. dr. *NICA ELENA LOREDANA*

CNI Matei Basarab- Rm. Valcea

Tehnologia a devenit parte integrantă din viața noastră cotidiană, iar copiii, nativi digitali, sunt obișnuiți cu dispozitive, gadgeturi și aparate de tot felul, pe care le înțeleg și le utilizează cu o ușurință impresionantă, încă de la câțiva anișori.

Pentru a integra în jocuri componente educative și creative, o idee excelentă este robotica, știința care a fost inventată de oameni mari, ca să facă lucruri mărețe cu dispozitive mecanice și electronice, dar a fost cucerită de oamenii mici, care așteaptă cadouri de Crăciun cu totul diferite față de păpușile și mașinuțele copilăriei noastre.

În prezent, jocurile au o componentă tehnologică însemnată, iar în continuare prezentăm cele mai importante detalii despre robotică și cum îi ajută pe copii în dezvoltarea lor mentală și socială.

O componentă importantă a acestei științe este robotica educativă, în cadrul căreia copiii și tinerii învață cum să realizeze roboți care pot să scoată sunete sau să clipească cu lumini colorate, conform controlului de la distanță și instrucțiunilor programate.

Cum contribuie robotica la dezvoltarea creativității copiilor

Robotica este importantă pentru evoluția mentală și socială a copiilor și contribuie la dezvoltarea creativității micilor inventatori. Iată cum ajută robotica în educația prin joc și învățarea prin experimentare:

Copiii dezvoltă abilități și raționamente pentru rezolvarea problemelor

Cu ajutorul roboticii, copiii sunt puși în situația de a identifica situații care necesită rezolvarea unor probleme și găsirea soluțiilor prin care să îndeplinească niște sarcini sau să ducă la bun sfârșit acțiuni care țin de asamblarea și punerea în funcțiune a roboților.

Astfel ei învață să realizeze corelații și să folosească la maximum cunoștințele pe care le au în diverse domenii, fie că este vorba despre discipline școlare sau activități desfășurate în timpul liber.

Micii savanți învață concepte de știință, matematică și informatică

Prin kituri de robotică, micii savanți reușesc să învețe noțiuni științifice variate, mai ales din matematică și fizică (distanță, viteză, forță, surse de energie) dar și din informatică (algoritmi, coduri). Cifrele reci scrise pe tablă cu creta sau orele monotone în fața ecranului sunt înlocuite cu impresii vii, experiențe personale și mici revelații care pot face din științele exacte pasiuni pentru o viață întreagă, chiar viitoare profesii.

Copiii află aceste cunoștințe într-un mediu familiar, unde realizează chiar ei diferite lucruri și sunt direct implicați în construirea unor dispozitive, iar astfel are loc învățarea practică, fără efort, potrivită pentru vârsta lor. Copiii se obișnuiesc să comunice și să lucreze în echipă

Robotica este de cele mai multe ori o activitate de grup, unde copiii se strâng în echipe de lucru și comunică deschis, își ascultă reciproc ideile și sugestiile, se ajută

unii pe alții la asamblarea pieselor și învață lecții valoroase despre colaborare și prietenie.

Astfel ei devin mai sociabili și deprind abilități de relaționare cu cei din jur, își asumă roluri și responsabilități. În loc să stea fiecare cu ochii în telefon sau tabletă, interacționează și folosesc internetul ca pe un mijloc de a socializa cu cei de vârsta lor.

Vă prezentăm cinci motive pentru care robotica pentru copii este cheia dezvoltării abilităților, a unei copilării fericite și a unei cariere de succes ca expert IT.

1. Învățare prin joacă .
2. Introducerea în programare. .
3. Bază pentru viitoarea carieră .
4. Dezvoltarea gândirii creative și critice. .
5. Îmbunătățirea abilităților sociale.

Cei mici beneficiază de activități creative, educative și recreative

Copiii iau contact cu lumea din jur prin jocuri și jucării, așa că au nevoie de activități care să includă aceste elemente pline de veselie, noutate și diversitate. Alături de celelalte jocuri de societate pentru copii, robotica reprezintă o activitate creativă, ce le dezvoltă imaginația, au o puternică latură educativă și, mai ales recreativă, pentru că le place, îi amuză, îi ține atenți și preocupați.

Bune practici pentru formarea cetățenilor responsabili

Profesor pentru învăț. primar Olaru Milica

Școala Gimnazială "Iustin Pîrvu" comuna Poiana Teiului, Neamț

Transformarea digitală în educație a determinat apariția unor modele inovatoare de predare și învățare. În acest context, bunele practici în utilizarea tehnologiilor contribuie semnificativ la formarea cetățenilor responsabili. Acestea includ integrarea metodelor interactive, utilizarea platformelor sigure și promovarea educației pentru etică digitală.

Bune practici în utilizarea tehnologiei educaționale

1. Învățare personalizată prin platforme digitale

Un exemplu de succes este utilizarea platformelor precum Google Classroom, Kahoot! sau Edmodo. Aceste instrumente permit adaptarea materialelor la nevoile fiecărui elev și facilitează colaborarea între profesori, elevi și părinți.

2. Promovarea educației pentru cetățenie digitală

În țări precum Finlanda, școlile implementează cursuri dedicate cetățeniei digitale. Elevii învață să recunoască știrile false, să navigheze în siguranță online și să respecte etica digitală. De exemplu, programele europene precum eTwinning încurajează colaborarea între elevi din diferite țări, dezvoltând abilități interculturale și digitale.

3. Integrarea realității virtuale (VR) și augmentate (AR)

Realitatea virtuală este utilizată pentru a crea experiențe de învățare captivante. De exemplu, aplicația Google Expeditions permite elevilor să exploreze locații istorice sau să învețe despre corpul uman într-un mod interactiv, dezvoltând curiozitatea și gândirea critică.

Exemple de proiecte de succes

1. Proiectele Erasmus+

Aceste programe finanțează mobilități și proiecte internaționale care promovează utilizarea tehnologiei pentru învățare colaborativă. Prin schimburi de experiență, elevii și profesorii își dezvoltă competențele digitale și interculturale.

2. Inițiative de alfabetizare digitală

În Estonia, sistemul educațional include cursuri obligatorii de programare și alfabetizare digitală încă din ciclul primar. Acest model arată cum tehnologia poate fi utilizată pentru a dezvolta cetățeni activi și responsabili.

Concluzii

Bunele practici în inovația digitală arată că utilizarea responsabilă a tehnologiei poate îmbunătăți semnificativ procesul educațional. Modele precum personalizarea învățării, educația pentru cetățenia digitală și utilizarea realității virtuale pot fi replicate cu succes în diferite contexte. Implementarea acestor practici contribuie la formarea unor cetățeni responsabili și bine pregătiți pentru provocările lumii digitale.



**Proiect de Activitate Integrată
Ferma lui Andrei**

**Inspecție Specială
pentru obținerea Gradului Didactic II**



Propunător : Oltean Diana Ionela

Data: 28.01.2025

Grupa: Mijlocie „Ursuleții”

Tema anuală de studiu : „Cum este/ a fost și va fi aici pe pământ ? ”

Tema proiectului tematic : „ Din lumea celor care nu cuvântă ”

Tema săptămânii : „ Azorel și prietenii lui ”

Tema activității : „ Ferma lui Andrei ”

Forma de realizare : Activitate integrată (ADP + ALA 1 + ADE + ALA 2)

Mijloace de realizare : Povestirea educatoarei, Activitate practică - gospodărească

Tipul activității: de comunicare de noi cunoștințe și formare de priceperi și deprinderi.

Categoriile de activități de învățare :

- **ADP :** Rutine, Întâlnirea de dimineață, Momentul de mișcare, Tranziții

- **ALA 1 :**
 - **Centrul Știință :** „ Foloase de la animale domestice ”
 - **Centrul Artă :** „ Mască pentru carnavalul animalelor domestice ” (dactilopictură)
 - **Centrul Construcții :** „ Cuibar pentru ouă ”

- **ADE :**
 - DOS₁ -Educație pentru societate „ Găinușa roșie ” de Joseph Jacobs
(Povestirea educatoarei)
 - DOS₂ – Activitate practică-gospodărească „ Desfăcăm boabe de porumb pentru găini ! ”

- **ALA 2 :** „ Carnavalul animalelor domestice ” (joc muzical pe cântecul ” Bunicul meu o fermă avea”- sursa TraLaLa)

Scopurile activității:

Descoperirea consecințelor unor fapte și atitudini, însușirea comportamentelor sociale pozitive , formarea deprinderilor practice de mânăuire a diverselor materiale și unelte de la fermă.

COMPORTAMENTE URMĂRITE PE PARCURSUL DERULĂRII ACTIVITĂȚII
INTEGRATE :

OBIECTIVE OPERAȚIONALE :

Comportamente vizate	Obiective operaționale
A.1.3. Utilizează mâinile și degetele pentru realizarea de activități variate .	O ₁ - Preșcolarul va fi capabil să picteze masca utilizând tehnica dactilopicturii și respectând indicațiile date de educatoare.
A.2.1. Utilizează simțurile (gustul, mirosul, simțul tactil, văzul) în interacțiunea cu mediul apropiat	O ₂ - Preșcolarul va fi capabil să asocieze preparatul alimentar cu animalul domestic de la care provine, după degustare, cu ajutorul educatoarei.
C. 3.1. Manifestă creativitate în activități diverse	O ₃ - Preșcolarul va fi capabil să construiască cuibarul pentru ouă, utilizând polistiren, scobitori din lemn și fân uscat , cu ajutorul educatoarei.
D.1.2. Demonstrează înțelegerea unui mesaj oral, ca urmare a valorificării ideilor, emoțiilor, semnificațiilor etc. (comunicare expresivă)	O ₄ - Preșcolarul va fi capabil să enumere minim două personaje din povestea audiată, cu ajutorul educatoarei.
B. 4.1. Recunoaște și exprimă emoții de bază, produse de piese muzicale, texte literare, obiecte de artă etc.	O ₅ - Preșcolarul va fi capabil să denumească trăsătura morală a personajelor întâlnite în poveste (ex : hărnicie, lene)
E. 1.3. Construiește noi experiențe, pornind de la experiențe trecute .	O ₆ - Preșcolarul va fi capabil să desfacă boabele de pomb de pe știuleți și să hrănească găinile, bazându-se pe explicațiile oferite de educatoare.

Strategii didactice :

- **Metode și procedee didactice:** conversația, povestirea, explicația, demonstrația, dactilopictura, activitatea practică, Turul galeriei, Metoda “Povestea din faină “, Metoda Trierea Aserțiunilor , Ciorchinele.

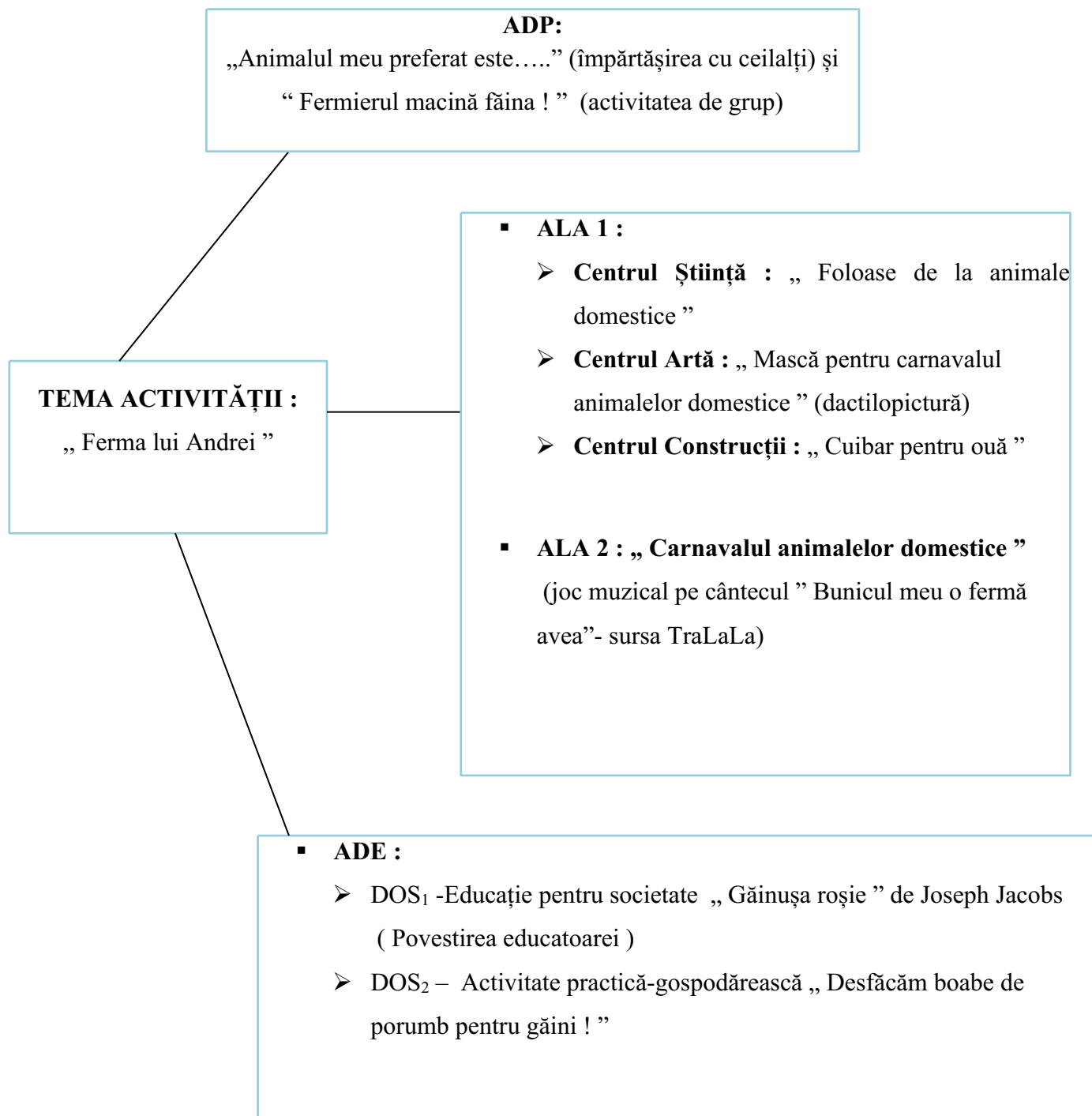
- **Mijloace didactice:** păpuși, tablă interactivă, știuleți de porumb, boabe de porumb, boluri, tăvi lemn, branză, lapte, smântână, șuncă, ouă, miere de albine, pișcoturi, scobitori lemn, tăvi senzoriale, făină de grâu, boabe de grâu, pământ, spice de grâu, polistiren, fân uscat, măști, acuarele tempera, șervețele, laptop, boxă, Aplicația CANVA, Aplicația Word Wall Net.
- **Formă de organizare :** frontal, individual, pe grupe
- **Durata:** O zi

Evaluare : Motoda Trierea Aserțiunilor, Turul Galeriei, Ciorchinele

Bibliografie :

- “Curriculum pentru Educație Timpurie” 2019
- ”Repere fundamentale în învățarea și dezvoltarea timpurie a copilului de la naștere la 7 ani ”, Ed. Centrul Step by Step, București, 2024
- ”Educația Timpurie - Ghid Metodic pentru aplicarea Curriculumului Preșcolar ”, Adina Glava, Maria Pocol, Lolica-Lenuța Tătaru, Ed. Paralela 45, Pitești, 2009
- “ Piramida Cunoașterii ”, Lolica Tătaru, Adina Glava, Olga Chiș, Ed. Diamant, 2014
- “Întâlnirea de dimineață” –Cornelia Marta, Elena Ilie, 2016, Ed. Tehno-Art
- Repere metodologice utile pentru învățământul preșcolar- vol. I, Ed.Delta Cart, 2011

HARTA ACTIVITĂȚII INTEGRATE



Scenariul activității didactice

I. MOMENT ORGANIZATORIC

În vederea bunei desfășurări a activităților de învățare au loc: aranjarea mobilierului în formă de careu deschis, stabilirea liniștii și asigurarea unei atmosfere de lucru adecvate.

II. CAPTAREA ATENȚIEI

În sala de grupă, la Centrul Tematic, este amenajat spațiul de la fermă, cu animale domestice. Acolo, educatoarea găsește o *scrisoare de la fermierul Andrei* pentru preșcolarii din grupa Ursuleții. Andrei le solicită copiilor să-l sprijine în desfășurarea activităților de la fermă și le promite că-i va recompensa cu o invitație la Carnavalul animalelor domestice.

Întâlnirea de dimineață:

Copiii sunt așezați în semicerc pentru a putea stabili fiecare un contact vizual cu toți membrii grupei. Educatoarea rostește următoarele versuri:

*„Dimineața a sosit
La grădiniță am venit
În semicerc să ne așezăm,
Cu toții să ne salutăm ! ”*

Prezența și Salutul se realizează prin venirea pe rând, în fața grupei, a fiecărui copil, care, își așează jetonul “Ursuleț” în buzunarul de la Panoul de Prezență, iar apoi salută colegii din grupă.

Calendarul naturii : Se precizează anotimpul și se completează ziua săptămânii, apoi vremea.

Gimnastica de înviorare. Copiii împreună cu educatoarea vor executa câteva exerciții de înviorare cu ajutorul versurilor :

*“Haide după mine !...Ține pasul bine/Mergem ca soldații/ Batem bine pașii! Mergem ca piticii,
Cu bărbițe roșii/Uriași suntem/Sus ne ridicăm! Legănăm păpușa/Facem roata mare/Batem
palme-n față / Dăm din aripioare !Sare mingea sare/ În două picioare/ Înainte, înapoi/ Și într-un
picior ca noi !/ Suntem păsărele/ Să zburăm ca ele/ Apoi respirăm/Și ne relaxăm ! ”*

Împărtășirea cu ceilalți : Doi, trei copii sunt rugați să răspundă la întrebarea : Care este animalul tău preferat dintre cele domestice ?

Activitatea de grup: “ Fermierul macină făina ! “ (joc de mișcare)

Se prezintă copiilor jocul de mișcare “ Fermierul macină făina ! / “Cu ce? “/ “Cu ce? “./ “ Cu ce? “ / “ Cu pumnișorii ! “/ ...“Cu coatele! “/ “ Cu vârful picioarelor!“

Preșcolarii observă cu atenție mișcările executate de educatoare , după care, încep să execute, la rândul lor, mișcările indicate de educatoare, respectând ritmul și pauzele.

Noutatea zilei : Educatoarea le citește copiilor *scrisoarea de la fermierul Andrei*.
(Anexa 1)

III. ANUNȚAREA TEMEI ȘI A OBIECTIVELOR ACTIVITĂȚII INTEGRATE

„Dragi copii, astăzi vom desfășura activitatea “Ferma lui Andrei” în cadrul căreia , vom asculta povestea „Găinușa roșie ” de Joseph Jacobs , vom picta măști, vom realiza un cuiabar pentru ouă, vom asocia fiecărui aliment degustat un animal de proveniență, vom desfăca boabele de porumb, vom hrăni găinile și apoi, vom participa la un carnaval al animalelor domestice.

IV.DIRIJAREA ÎNVĂȚĂRII

Se trece la activitatea pe centre prin tranziția: *Vocea Animalelor*
„*Rața lunecă pe lac/ Și se-aude: mac, mac, mac !/ Gâsca zice altceva: / Ghi-ga-ga și ga-ga-ga! Gâscă, gâscă, ga, ga, ga / Ce tot strigi, nu mai striga!/ Că te-aude vulpea rea / Și-o să vină să te ia! / Hai copii să ne-așezăm/ Și la CENTRE să lucrăm !”*

Copiii vor alege **CENTRUL DE INTERES** la care, vor desfășura următoarele activități :

O ₁ - Preșcolarul va fi capabil să picteze masca, utilizând tehnica dactilopicturii, respectând conturul și indicațiile date de educatoare.

La sectorul **Artă**, copiii vor picta masca pentru carnavalul animalelor domestice, utilizând tehnica dactilopicturii. Educatoarea le prezintă planșa(masca) model și le demonstrează tehnica de lucru. Se fac exerciții de încălzire a mușchilor mâinilor : “*Lebăda/ Picături de ploaie..etc* “
Preșcolarii vor fi ajutați de educatoare ori de câte ori vor avea nevoie.

O ₂ - Preșcolarul va fi capabil să asocieze preparatul alimentară cu animalul domestic de la care provine, după degustare, cu ajutorul educatoarei.

La centrul **Știință** preșcolarii vor asocia fiecărui aliment degustat un jeton ce ilustrează un animal domestic de proveniență.

O ₃ - Preșcolarul va fi capabil să construiască cuiabarul pentru ouă, utilizând polistiren, scobitori din lemn și fân uscat , cu ajutorul educatoarei.

La centrul **Construcții** preșcolarii vor realiza cuiabarul pentru ouă utilizând polistiren, scobitori din lemn și fân uscat. Copiii vor avea un cuiabar- model expus, însă sunt încurajați să execute cuiabarul după placul lor.

În timp ce copiii lucrează, educatoarea îi va supraveghea, purtând discuții cu copiii și oferind îndrumări și ajutor acolo unde este nevoie. După terminarea activităților la centre, lucrările vor fi expuse, evaluarea se va realiza prin Metoda Turul Galeriei iar preșcolarii vor fi felicitați.

Prin TRANZIȚIA „În trenulețul silențios ne așezăm / Și spre baie ne îndreptăm ! ” copiii merg la baie.

ADE: DOS₁ – Educație pentru societate „ Găinușa roșie ” de Joseph Jacobs

(Povestirea educatoarei)

Copiii revin în grupă și prin tranziția :

*Ne pregătim de activități / Gurița este închisă, / Ochișorii privesc / Urechile ascultă
Mâinile se odihnesc / Picioarele stau liniștite / Creierul gândește / Răspunsuri corecte
gurița acum rostește !”, se așează pe scăunele, înemicerc.*

Educatoarea va reda conținutul, redând treptat imaginile pe tabla interactivă, ce ilustrează faptele și personajele din poveste. Educatoarea anunță titlul și autorul poveștii „ Găinușa roșie ” de Joseph Jacobs și redă povestea folosind o intonație și o tonalitate potrivită, cu modularea vocii, pentru a imita personajele. Educatoarea va explica cuvintele noi apărute în poveste. (*a secera= a culege, a desfăca= a desprinde, a desface*)

Prezentarea conținutului povestirii:

Plan de idei :

1. Într-o buna zi, în timp ce scurma pământul cu ciocul Găinușa Roșie găsi un bob de grâu. "Acest bob de grâu trebuie plantat", zise ea. "Cine va planta bobul ăsta de grâu?" "Eu nu", zise Rața./ "Eu nu", zise Pisica./ "Eu nu", zise Câinele.
"Atunci îl voi planta eu", zise Găinușa Roșie. Și asta făcu.
2. În curând grâul creșu înalt și galben. "Grâul este copt și trebuie cules !", zise Găinușa Roșie. "Cine va secera (culege) grâul ăsta?" "Eu nu", zise Rața./ "Eu nu", zise Pisica./ "Eu nu", zise Câinele.
"Atunci îl voi secera eu", zise Găinușa Roșie. Și asta făcu.
3. După ce a fost cules, grâul trebuie măcinat. Găinușa Roșie întrebă: "Cine va duce grâul ăsta la moara ? " "Eu nu", zise Rața./ "Eu nu", zise Pisica./ "Eu nu", zise Câinele.

Găinușa Roșie a dus grâul la moară, l-a măcinat și a făcut făina.

4. Apoi ea a întrebat: "Cine va frământa și coace pâine?"

"Eu nu", zise Rața./ "Eu nu", zise Pisica./ "Eu nu", zise Câinele.

"Atunci eu", zise Gainusa Rosie. Si asta facu. Ea a frământat și a copt pâine.

5. Apoi întreba: "Cine va mânca aceasta pâine?"

"Ooo, eu o voi mânca", zise Rața./ "Si eu", zise Pisica./ "Si eu", zise Câinele.

"NU, NU!" zise Găinușa Roșie. "Eu voi mânca pâinea , pentru că doar eu am muncit și voi nu m-ați ajutat! Așadar, voi nu meritați să mâncați această pâine pentru că ați fost leneși! "

MORALA POVEȘTII : Hărnicia este o virtute, un comportament pozitiv !

Trebuie să fim harnici și să muncim pentru a obține ceea ce ne dorim !

V. OBȚINEREA PERFORMANȚEI

FIXAREA POVESTIRII: (prin metoda Povestea din făină)

O₄- Preșcolarul va fi capabil să enumere minim două personaje din povestea audiată, cu ajutorul educatoarei.

Educatoarea cerne făina de grâu peste personajele din povestea audiată, care sunt așezate sub forma unei siluete din hârtie colorată pe o tavă neagră. Pe măsură ce educatoarea adresează câte o întrebare, se ridică hartia colorată pentru a rămâne urma personajului din poveste, corespunzător răspunsului corect .

Exemplu :

- Ce personaje au refuzat să o ajute pe Găinușa Roșie ? Răspuns: Rața, Pisica, Câinele.
- Unde a măcinat grâul Găinușa ? Răspuns: La moară.
- Cine a mâncat pâinea ? Răspuns: Găinușa Roșie.

TRANZIȚIE *În trenuleț ne așezăm / Noi spre baie ne îndreptăm / Măinile noi le spălăm / Pauză pentru apă o să luăm ! / Noi spre grupă ne îndreptăm / Pe scăunele ne așezăm/ Boabele de porumb le desfăcăm !*

ADE: DOS₂ - Activitate practică-gospodărească:

„ Desfăcăm boabe de porumb pentru găini !”

O₆- Preșcolarul va fi capabil să desfacă boabele de porumb de pe știuleți și să hrănească găinile, bazându-se pe explicațiile oferite de educatoare.

Prin tranziția “*Și acum să ne pregătim : / Măinile să le-ncălzim / Le vom folosi cu spor / Pentru ceva folositor / Scutur mâna încet și ferm !/ Și o mișc ca pe un clopoțel / Sus și jos/ Așa și așa....*” se realizează încălzirea mâinilor

Explicarea și demonstrarea tehnicii de lucru se realizează de către educatoare prin exemplul personal: se va prezenta copiilor pe tabla interactivă un filmuleț realizat cu aplicația CANVA, care prezintă etapele activității practice gospodărești. Activitatea propriu-zisă debutează la semnalul SPOR LA TREABĂ ! Preșcolarii vor fi sprijiniți ori de câte ori vor avea nevoie.

Preșcolarii vor merge în curtea grădiniței pentru a hrăni găinile. Pe rând, fiecare copil aruncă boabele de porumb în cotețul găinilor.

VI. ASIGURAREA RETENȚIEI ȘI A TRANSFERULUI CUNOȘTIINȚELOR :

Asigurarea retenției și a transferului cunoștințelor se realizează prin metoda **TRIEREA ASERTIUNILOR**.

Copiii se reîntorc în sala de grupă și se așează pe scăunele. Educatoarea prezintă la tabla interactivă un joc realizat cu aplicația Word Wall Net. Pe rând, preșcolarii vor veni la tablă și vor stabili dacă propozițiile sunt adevărate sau false, cu ajutorul educatoarei.

De exemplu :

O₅- Preșcolarul va fi capabil să denumească trăsătura morală a personajelor întâlnite în poveste (ex : hărnicie, lene)

- ❖ “ Rața, Pisica și Câinele au fost harnici și au ajutat-o pe găinușă. “ – FALS
- ❖ “ Boabele de grâu se macină la moară și din făină se prepară pâinea .- ADEVĂRAT
- ❖ “ Cașcavalul provine de la porc. “- FALS
- ❖ “Toată lumea trebuie să muncească pentru a merita o pâine ! “ – ADEVĂRAT
- ❖ “ Povestea ascultată azi s-a numit Găinușa Roșie. ” - ADEVĂRAT

ALA II : „ Carnavalul animalelor domestice ”

(joc muzical pe cântecul "Bunicul meu o fermă avea"- sursa TraLaLa)

Regulile jocului:

Fiecare copil va purta o mască ce va reprezenta un animal domestic. Preșcolarii își vor coordona mișcarile corpului după cântecul " Bunicul meu o fermă avea"-(sursa TraLaLa) fiind ajutați de educatoare , care, va exemplifica fiecare mișcare. Atunci când se va auzi denumirea unui animal domestic , copilul care poartă masca animalului auzit în cântec, se va așeza în mijlocul cercului, iar restul copiilor vor dansa în jurul lui.

VII.ASIGURARE FEED-BACK ȘI EVALUARE

Prin intermediul aplicației CHATTER PIX, Fermierul Andrei le va cere copiilor să menționeze activitățile preferate din cele desfășurate în ziua curentă.

Doi-trei preșcolari vor fi invitați la panou și vor așeza imaginea corespunzătoare activității didactice preferate sub forma ciorchinelui. (*METODA CIORCHINELUI*).

Copiii sunt felicitați pentru activitatea desfășurată și primesc stikere cu animale domestice, aduse de fermierul Andrei.



Dragi copii din grupa
mijlocie Ursuleții,



Azi, avem multe de făcut la fermă ! Vă rog să mă ajutați la desfășurarea următoarelor activități :

- să construiți cuibar pentru ouă,
- să asociați un animal domestic fiecărui aliment

degustat,

- să pictați măști pentru Carnavalul animalelor domestice
- să ascultați cu atenție povestea „Găinușa roșie ” de Joseph Jacobs , și să descoperiți cine este cel mai harnic personaj din poveste ?
- să desfaceți boabele de porumb de pe știuleți și apoi, să hrăniți găinile.

Pentru munca depusă , toți copiii vor primi câte un sticker și vor participa la Carnavalul animalelor domestice!

SPOR LA TREABĂ COPII !

Cu drag, Fermierul Andrei



PROIECT DIDACTIC

Cadru didactic propunător: Oprișor Mădgălina

Grupa: Mare

Tema anuală de studiu: Cum exprimăm ceea ce simțim?

Proiect tematic: „Emoții și sentimente”

Tema săptămânii: „Poveștile copilăriei”

Tema activității: „Poveștile încurcate”

Forma de realizare: activitate integrată

Tipul activității: consolidare de cunoștințe, priceperi și deprinderi

Componenta activității: ADE: DLC (joc didactic) + DOS (lipire)

Mijloc de realizare: joc didactic, activitate practică (lipire)

Scopul activității: Consolidarea și verificarea cunoștințelor copiilor despre poveștile învățate și a deprinderilor practice, utilizând corect materialele și tehnica de lucru; Dezvoltarea capacității de a coopera cu membrii grupului din care fac parte.

Obiective operaționale:

- O1. Să numească povestea din care face parte scena ilustrată;
- O2. Să enumere câte două personaje pentru fiecare poveste utilizată în joc;
- O3. Să sorteze imaginile corespunzătoare fiecărei povești;
- O4. Să așeze în ordine cronologică imaginile din fiecare poveste;
- O5. Să se exprime coerent și corect din punct de vedere gramatical;
- O6. Să aleagă personajele/elementele potrivite pentru povestea asociată grupei din care fac parte;
- O7. Să lipească elementele lipsă pe planșă, în vederea întregirii tabloului.

CONȚINUTUL JOCULUI:

- „Cei trei purceluși”
- „Punguța cu doi bani”
- „Ridichea uriașă”
- „Fata babei și fata moșneagului”

SARCINA DIDACTICĂ:

Recunoașterea unor povești pe baza unei scene/a unei ilustrații din poveștile respective, enumerarea personajelor participante în poveștile alese pentru joc, sortarea imaginilor corespunzătoare fiecărei povești și așezarea imaginilor în ordine cronologică.

REGULILE JOCULUI:

Pentru prima poveste, un copil va veni la laptop, va învârti de roată și va aștepta ca roata să se oprească asupra unei povești. Copilul ce a învârtit de roată va spune despre ce poveste este vorba, indicând titlul acesteia. Va urma un alt copil care va enumera 2 personaje din poveste, iar un altul (sau câte doi, dacă este cazul) va alege imaginile corespunzătoare poveștii. În felul acesta se va proceda pentru fiecare dintre cele 4 povești, până la epuizarea sarcinilor.

ELEMENTE DE JOC:

Aplauze, mânuirea materialelor, închiderea și deschiderea ochilor, „învârtirea” roții cu povești, alegerea copiilor cu ajutorul bețișoarelor cu nume.

Dimensiuni ale dezvoltării:

- Motricitate grosieră și motricitate fină în contexte de viață familiar;
- Finalizarea sarcinilor și a acțiunilor (persistență în activități);
- Activare și manifestare a potențialului creativ;
- Mesaje orale în contexte de comunicare cunoscute.

Comportamente vizate:

- Realizează sarcinile de lucru cu consecvență;
- Manifestă creativitate în activități diverse;
- Demonstrează înțelegerea unui mesaj oral, ca urmare a valorificării ideilor, emoțiilor, semnificațiilor etc. (comunicare expresivă);
- Utilizează mâinile și degetele pentru realizarea de activități variate.

Strategii didactice:

Metode și procedee: conversația, explicația, demonstrația, expunerea, jocul, exercițiul, Harta cu figuri;

Mijloace didactice: laptop, tabla magnetică, siluete cu personajele din povești, elemente specifice fiecărei povești, săculeț, ilustrații din povești, lipici, planșe, creioane colorate, cercuri, coli de hârtie.

Forme de organizare: frontal, pe grupe

Bibliografie:

1. Curriculum pentru învățământ preșcolar, 2019;
2. Secrete metodice în didactica preșcolară, Maria Mătășaru, editura Rovimed Publishers, 2008, Bacău;

SCENARIUL ZILEI

Copiii vor intra în sala de grupă și se vor așeza pe scăunelele care sunt aranjate în formă de semicerc.

Se va realiza captarea atenției preșcolarilor printr-o scurtă conversație din care aceștia află ce s-a întâmplat: cartea cu povești a căzut de pe raft, iar când s-a lovit de podea, paginile acesteia s-au desprins și poveștile s-au amestecat... Acum, noi trebuie să refacem poveștile.

Vom reactualiza cunoștințele asimilate anterior cu privire la povești și voi apela la memoria preșcolarilor, rugându-i să se gândească și să numească câteva povești cunoscute de copiii din grupa noastră.

Se va anunța tema activității, spunându-le copiilor că pentru a pune din nou poveștile în ordine ne vom juca un joc ce se numește „Poveștile încurcate” în care vom identifica din ce povești fac parte ilustrațiile, vom enumera personaje din aceste povești și vom sorta imaginile acestora.

Voi prezenta copiilor materialele cu care ne vom juca și le vom intui împreună. În continuare se va explica și demonstra cum ne vom juca, precizând și regulile jocului – copiii vor trebui să recunoască, pe baza unei imagini cu o scenă din poveste, despre ce poveste este vorba, vor enumera personaje din poveste și vor selecta imaginile corespunzătoare fiecărei povești. După explicarea și demonstrarea jocului, cu ajutorul unui copil, vom realiza efectuarea jocului de probă Pentru prima poveste, un copil va veni la laptop, va învârti de roată și va aștepta ca roata să se oprească asupra unei povești. Copilul ce a învârtit de roată va spune despre ce poveste este vorba, indicând titlul acesteia. Va urma un alt copil care va enumera 2 personaje din poveste, iar un altul (sau câte doi, dacă este cazul) va alege imaginile corespunzătoare poveștii. În felul acesta se va proceda pentru fiecare dintre cele 4 povești („Cei trei purceluși”, „Punguța cu doi bani”, „Ridichea uriașă”, „Fata babei și fata moșneagului”). Copiii care vor veni să îndeplinească sarcinile jocului vor fi aleși aleatoriu, cu ajutorul unor bețișoare pe care sunt scrise numele preșcolarilor.

După ce toate poveștile au fost „epuizate” și am reușit, împreună, să facem ordine printre acestea, se va realiza complicarea jocului. În această etapă copiii vor avea de așezat în ordine cronologică imaginile sortate în prima parte a jocului, pentru fiecare poveste. După așezarea imaginilor în ordine cronologică, pe rând, pentru fiecare poveste, copiii vor închide ochii, iar eu voi schimba ordinea unor imagini. Când aceștia deschid ochii trebuie să observe ce este acum greșit în ordinea așezării imaginilor. Se va proceda astfel pentru fiecare poveste.

În continuare, cu ajutorul unei tranziții, se va trece la activitatea de lipire (DOS) în cadrul căreia copiii vor fi împărțiți în 4 echipe, câte una pentru fiecare poveste. Fiecare echipă va avea următoarele sarcini: să aleagă de pe măsută elementele/personajele care se potrivesc pentru povestea lor, astfel încât cu ajutorul acestora să realizeze un tablou, prin lipirea elementelor/personajelor corespunzătoare și care să reprezinte povestea atribuită fiecărei grupe, ca și cum ar realiza pagina unei cărți de povești. Copiii vor avea la dispoziție și creioane colorate pentru a adăuga alte elemente din natură, după bunul plac și creativitatea fiecăruia (ex: iarba, cerul, un soare, floricele, etc.). După efectuarea exercițiilor pentru încălzirea mușchilor mici a mâinii, preșcolarii vor realiza lucrările, pe grupe.

În final, vom afișa „paginile” cărții și vom observa și aprecia împreună rezultatele fiecărei grupe.

Se vor face aprecieri generale și individuale asupra rezultatelor preșcolarilor și asupra nivelului de implicare în fiecare activitate, iar copiii vor primi și recompense.

Eveniment didactic	Conținutul științific al activității	Strategii didactice			Evaluare
		Metode și procedee	Mijloace de învățământ	Forme de organizare	
1. Captarea și orientarea atenției	Se va realiza captarea atenției preșcolarilor printr-o scurtă conversație din care aceștia află ce s-a întâmplat: cartea cu povești a căzut de pe raft, iar când s-a lovit de podea, paginile acesteia s-au desprins și poveștile s-au amestecat... Acum, noi trebuie să refacem poveștile.	Conversația		Frontal	
2. Reactualizarea cunoștințelor	Voi solicita copiilor să se gândească la câteva povești cunoscute de noi și să le numească.	Conversația		Frontal	Evaluare orală
3. Anunțarea subiectului activității și a obiectivelor operaționale	Se va anunța tema activității, spunându-le copiilor că pentru a pune din nou poveștile în ordine ne vom juca un joc ce se numește „Poveștile încurcate” în care vom identifica din ce povești fac parte ilustrațiile, vom enumera personaje din aceste povești și vom sorta imaginile acestora.	Conversația		Frontal	

<p>4. Prezentarea noului conținut și dirijarea învățării</p>	<p>Prezentarea materialelor didactice Cu ajutorul copiilor se vor prezenta materialele pe care le vom folosi în cadrul jocului și la ce ne vor ajuta acestea.</p>	<p>Conversația Expunerea</p>	<p>Laptop, cercuri, imagini din povești</p>	<p>Frontal</p>	<p>Evaluare orală</p>
	<p>Explicarea și demonstrarea jocului Se va explica și demonstra cum ne vom juca, precizând și regulile jocului – copiii vor trebui să recunoască, pe baza unei imagini cu o scenă din poveste, despre ce poveste este vorba, vor enumera personaje din poveste și vor selecta imaginile corespunzătoare fiecărei povești. Pe rând, voi numi câte un copil care va veni în față și va realiza câte o sarcină, oferind răspunsul în funcție de povestea la care am ajuns.</p>	<p>Explicația Demonstrația</p>	<p>Laptop, cercuri, imagini din povești</p>	<p>Frontal</p>	
	<p>Efectuarea jocului de probă Se va efectua jocul de probă cu ajutorul unui copil care va veni în față și va rezolva o sarcină, pentru a verifica dacă copiii au înțeles cum ne vom juca și care este ordinea desfășurării acțiunilor jocului.</p>	<p>Exercițiul Jocul didactic</p>	<p>Laptop, cercuri, imagini din povești</p>	<p>Frontal</p>	
	<p>Efectuarea propriu-zisă a jocului Pentru prima poveste, un copil va veni la laptop, va învăța de roată și va aștepta ca roata să se oprească asupra</p>	<p>Exercițiul Jocul didactic</p>		<p>Frontal</p>	<p>Observarea sistematică a copiilor</p>

	<p>unei povești. Copilul ce a învățat de roată va spune despre ce poveste este vorba, indicând titlul acesteia. Va urma un alt copil care va enumera 2 personaje din poveste, iar un altul (sau câte doi, dacă este cazul) va alege imaginile corespunzătoare poveștii. În felul acesta se va proceda pentru fiecare dintre cele 4 povești („Cei trei purceluși”, „Punguța cu doi bani”, „Ridichea uriașă”, „Fata babei și fata moșneagului”). Copiii care vor veni să îndeplinească sarcinile jocului vor fi aleși aleatoriu, cu ajutorul unor bețișoare pe care sunt scrise numele preșcolarilor.</p>		Laptop, cercuri, imagini din povești		Răspunsurile orale Urmărirea modului de lucru și implicării preșcolarilor
5. Obținerea performanței	<p>În această etapă copiii vor avea de așezat în ordine cronologică imaginile sortate în prima parte a jocului, pentru fiecare poveste. După așezarea imaginilor în ordine cronologică, pe rând, pentru fiecare poveste, copiii vor închide ochii, iar eu voi schimba ordinea unor imagini. Când aceștia deschid ochii trebuie să observe ce este acum greșit în ordinea așezării imaginilor. Se va proceda astfel pentru fiecare poveste.</p>	<p>Explicația Exercițiul Jocul didactic</p>	<p>Imagini din povești Tabla magnetică</p>	Frontal	Activitatea copiilor

<p>6. Asigurarea retenției și a transferului</p>	<p>În continuare se va trece la activitatea de lipire (DOS) în cadrul căreia copiii vor fi împărțiți în 4 echipe, câte una pentru fiecare poveste. Fiecare echipă va avea următoarele sarcini: să aleagă de pe măsută elementele/personajele care se potrivesc pentru povestea lor, astfel încât cu ajutorul acestora să realizeze o hartă a poveștii prin lipirea elementelor/personajelor corespunzătoare și care să reprezinte povestea atribuită fiecărei grupe, ca și cum ar realiza pagina unei cărți de povești. Copiii vor avea la dispoziție și creioane colorate pentru a adăuga alte elemente din natură, după bunul plac și creativitatea fiecăruia (ex: iarba, cerul, un soare, floricele, etc.). După efectuarea exercițiilor pentru încălzirea mușchilor mici a mâinii, preșcolarii vor realiza lucrările, pe grupe. Când timpul a expirat, liderii echipelor prezintă Harta poveștii și explică motivele aranjării elementelor în spațiul hărții. Hărțile vor fi expuse într-un loc vizibil pentru a putea fi examinate și comentate de către toți copiii.</p>	<p>Explicația Demonstrația Exercițiul</p> <p>Harta cu figuri</p>	<p>Elemente/ personaje din poveste Lipici Creioane colorate</p>	<p>Pe grupe</p>	<p>Modul de lucru al copiilor Cooperarea în interiorul grupului</p>
---------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------	-----------------	---------------------------------------------------------------------------------

<p>7. Încheierea și evaluarea activității</p>	<p>În final, vom afișa „paginile” cărții și vom observa și aprecia împreună rezultatele fiecărei grupe. Se vor face aprecieri generale și individuale asupra rezultatelor preșcolarilor și asupra nivelului de implicare în fiecare activitate, iar copiii vor primi și recompense.</p>	<p>Conversația</p>	<p>Lucrările copiilor Recompense</p>	<p>Individual Frontal Pe grupe</p>	<p>Aprecieri verbale asupra lucrărilor realizate și asupra implicării copiilor în activități</p>
------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------	------------------------------------------	--------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------

MODUL IMPERATIV
(Exemplu de bună practică)

ANA-MARIA PALI

Liceul Teoretic "Arany Janos" Salonta

PROIECT DE LECȚIE

CLASA: a V-a

OBIECTUL: Limba și literatura română

SUBIECTUL: MODUL IMPERATIV

COMPETENȚE SPECIFICE:

- ✓ Utilizarea achizițiilor morfologice de bază ale limbii române standard pentru înțelegerea și exprimarea corectă a intențiilor comunicative
- ✓ Respectarea normelor ortografice și ortoepice în utilizarea structurilor fonetice

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

- să identifice verbele la imperativ din diferite enunțuri;
- să sublinieze formele corecte de imperativ;
- să completeze formele verbale de imperativ;
- să corecteze greșelile din propoziții date.

TIPUL LECȚIEI: dobândire de noi cunoștințe

METODE ȘI PROCEDEE: jocul de dezgheț, conversația, explicația, expunerea, jocul Bingo!

FORME DE ORGANIZARE: activități frontale, individuale

RESURSE: manualul digital, tabla interactivă, fișe de lucru, tabla, markerul.

MOMENTELE LECȚIEI	ACTIVITATEA PROFESORULUI	ACTIVITATEA ELEVILOR	OBSERVAȚII
1. Momentul organizatoric:	Organizarea clasei și asigurarea climatului necesar bunei desfășurări a lecției. Verificarea și corectarea temei.	Se pregătesc pentru oră. Citesc tema și corectează acolo unde este nevoie.	Conversația
2. Captarea atenției:	<i>Exercițiu de dezgheț:</i> Profesorul va da comenzi precum: <i>Ridicați mâinile! Coborâți-le! Faceți un pas la dreapta! Aplaudați! Tropăiți!</i> Ce arată verbele după care ați executat exercițiile?	Execută comenzile date de profesor. Verbele arată o acțiune care poate fi realizată și exprimă un ordin.	Jocul de dezgheț Conversația Explicatia
3. Anunțarea temei și a obiectivelor:	Se anunță noul subiect al lecției, precizându-se că modul verbal despre care vor discuta este cel care arată îndemnuri, ordine, sfaturi ori rugăminți. Se notează titlul pe tablă: MODUL IMPERATIV. Se menționează obiectivele orei: <ul style="list-style-type: none"> • să identifice verbele la imperativ din diferite enunțuri; • să sublinieze formele corecte de imperativ; • să completeze 	Sunt atenți la informațiile primite, apoi notează titlul în caiete.	Expunerea

	<p>formele verbale de imperativ;</p> <ul style="list-style-type: none"> • să corecteze greșelile din propoziții date. 		
4. Prezentarea noului conținut:	<p>Elevii sunt întrebați dacă știu cum se spală un tricou pe care îl folosesc la ora de sport ori un echipament sportiv.</p> <p>Li se propune să citească o etichetă cu indicațiile de curățire a hainelor, care este redată într-un mod amuzant (ANEXA 1). Exercițiile se rezolvă oral.</p> <p>După al doilea exercițiu profesorul definește modul imperativ și notează definiția acestuia pe tablă.</p> <p>După următoarele două exerciții se precizează restul informațiilor despre acest mod, care se notează pe tablă (ANEXA 2 – schița tablei).</p>	<p>Răspund la întrebare.</p> <p>Un elev citește instrucțiunile de spălare a hainelor, iar apoi alții dau răspunsuri orale cerințelor primite.</p> <p>Scriu în caiete.</p>	<p>Conversația</p> <p>Conversația</p> <p>Expunerea</p> <p>Explicația</p>
5. Asigurarea feedback-ului:	<p>Fiecare elev primește o fișă cu trei exerciții sub forma unui joc numit Bingo! (ANEXA 3). Câștigă elevul care rezolvă corect și cel mai repede cerințele, strigând <i>Bingo</i>.</p> <p>Timpul de lucru este de</p>	<p>Sunt atenți la explicații și rezolvă exercițiile.</p>	<p>Explicația</p> <p>Jocul Bingo!</p> <p>Conversația</p>

	<p>aproximativ 5 minute, apoi se verifică.</p> <p>Dacă timpul nu permite, se vor rezolva doar primele două exerciții, iar ultimul rămâne ca temă de casă.</p> <p>Se fac aprecieri cu privire la activitatea elevilor din timpul orei și se notează dacă e cazul.</p>	Un elev spune rezolvarea.	
6. Tema:	<p>ANEXA 4: Se împart fișele și se explică sarcina de lucru de la tema de casă: de subliniat verbele aflate la imperativ din rețeta pentru succes și de analizat primele cinci verbe după modelul dat.</p>	<p>Sunt atenți la explicațiile profesorului.</p> <p>Notează tema.</p>	Explicația

MODUL IMPERATIV

= Fișă de lucru =

Citește instrucțiunile de spălare a hainelor de pe eticheta de mai jos, iar apoi răspunde cerințelor:



- 1) Identifică verbele din instrucțiunile de spălare a hainelor.
- 2) Ce fel de acțiuni indică verbele identificate?
- 3) La ce persoană și la ce număr sunt aceste verbe?
- 4) Menționează verbele la forma negativă descoperite mai sus. Din ce sunt alcătuite?



Citește instrucțiunile de spălare a hainelor de pe eticheta de mai jos, iar apoi răspunde cerințelor:

- 1) Identifică verbele din instrucțiunile de spălare a hainelor.

Verbele sunt: Curăță!, Fă!, Nu pune!, Limpezește!, Usucă!, Calcă!, Nu uitați!, Verificați!

- 2) Ce fel de acțiuni indică verbele identificate?

Verbele arată acțiuni posibile, realizabile și exprimă ordine. Profesorul definește modul imperativ.

- 3) La ce persoană și la ce număr sunt aceste verbe?

Verbele sunt la persoana a II-a, numărul singular (primele șase verbe) și numărul plural (ultimele două verbe).

- 4) Menționează verbele la forma negativă descoperite mai sus. Din ce sunt alcătuite?

Verbele la forma negativă sunt NU PUNE! și NU UITAȚI! Formele sunt alcătuite din NU + pune și NU + uitați.

SCHIȚA TABLEI

MODUL IMPERATIV

Modul imperativ arată o acțiune posibilă, realizabilă, exprimând un ordin, un îndemn, un sfat, o rugămintă.

Are forme numai pentru persoana a II-a, singular și plural, **formă afirmativă și negativă**. Forma negativă este alcătuită din:

- **la singular:** NU + **infinitivul verbului de conjugat** (fără a): *nu vorbi!*
- **la plural:** NU + **imperativul afirmativ:** *nu vorbiți!*

- *a cânta: cântă!, cântați!, nu cânta!, nu cântați!*
- ** a dispărea:*
- ** a scie:*
- ** a veni:*
- ** a coborî:*

** Se completează de către elevi acasă pentru a continua șirul verbelor conjugate (pentru fiecare conjugare câte un verb) de la primul timp verbal învățat.*

OBSERVAȚIE:

Verbul *a fi* se scrie:

- cu **2 i**: *Fii acasă la ora șase!*
- cu **1 i**: *Nu fi târziu acasă!*

BINGO!



1) **Subliniază forma corectă de imperativ dintre variantele date.**

- a) *Taceți!* / *Tăceți!*
- b) *Fi* / *Fii* acasă la ora stabilită!
- c) *Nu adu* / *Nu aduce* caietul!
- d) *Nu zi* / *Nu zice* prostii!

2) **Completează tabelul următor cu formele verbelor aflate la modul imperativ:**

Modul imperativ, persoana a II-a, forma afirmativă	A CĂRA	A ADUNA	A SĂRI	A RÂDE
Singular				
Plural				

3) **Corectează greșelile din propozițiile date.**

a) Veni-ți la joacă!

b) Nu ne da-ți multe exerciții la temă!

c) Puneți chiar tu etichete pe toate caietele!

d) Nu fă acest exercițiu!

BINGO!



4) Subliniază forma corectă de imperativ dintre variantele date.

- a) *Taceți!* / Tăceți!
- b) *Fi* / Fii acasă la ora stabilită!
- c) *Nu adu* / Nu aduce caietul!
- d) *Nu zi* / Nu zice prostii!

5) Completează tabelul următor cu formele verbelor aflate la modul imperativ:

Modul imperativ, persoana a II-a, forma afirmativă	A CĂRA	A ADUNA	A SĂRI	A RÂDE
Singular	cară!	adună!	sari!	râzi!
Plural	cărați!	adunați!	săriți!	râdeți!

6) Corectează greșelile din propozițiile date.

- a) Veni-ți la joacă!

Veniți la joacă!

- b) Nu ne da-ți multe exerciții la temă!

Nu ne dați multe exerciții la temă!

- c) Puneți chiar tu etichete pe toate caietele!

Puneți chiar tu etichete pe toate caietele!

- d) Nu fă acest exercițiu!

Nu face acest exercițiu!



TEMĂ

Subliniază verbele la modul imperativ din rețeta de mai jos, iar apoi analizează-le pe primele cinci după modelul dat.

mănâncă = verb predicativ, modul imperativ, persoana a II-a, numărul singular, forma afirmativă.

REȚETĂ PENTRU SUCCES

Ingrediente: lapte proaspăt, brânzeturi, legume, fructe, curiozitate, imaginație, încredere, cărți cât cuprinde

Mod de preparare:

Mănâncă sănătos și fă apoi multă, multă mișcare! Nu sta ore întregi pe scaun, în fața calculatorului! Când simți că ai amorțit la birou din cauza exercițiilor încâpățănate, ce nu se lasă dezlegate, ieși afară, aleargă puțin și îți vei reveni.

Frământă bine cu un strop de curiozitate orice carte citită și, când va mirosi a înțelegere, stropește-o cu explicații din alte cărți. Descopereste orice informație nouă, observă cu atenție conținutul, adaugă un pic de imaginație și găsește singur explicații pentru realitățile înconjurătoare.

Pentru o reușită deplină, adaugă încredere în tine și învață din orice greșală!

Nu uita! Coacerea completă durează un an școlar. La serbare, servește rezultate bune părinților și colegilor tăi, cu o garnitură de diplome și o salată de mândrie.

BIBLIOGRAFIE:

- ❖ Programa școlară pentru disciplina Limba și literatura română pentru școlile și secțiile cu predare în limba maghiară, clasa a V-a, București, 2017.
- ❖ Sâmișăian, Florin, Dobra, Sofia, Halaszi, Monica, Davidoiu-Roman, Anca, Limba și literatura română, manual pentru clasa a V-a, București, Editura Art Klett, 2022.
- ❖ Sâmișăian, Florin, Dobra, Sofia, Halaszi, Monica, Davidoiu-Roman, Anca, Corcheș, Horia, Limba și literatura română – caietul elevului, clasa a V-a, București, Editura Art Klett, 2022.
- ❖ Sâmișăian, Florin, Dobra, Sofia, Halaszi, Monica, Davidoiu-Roman, Anca, Corcheș, Horia, Limba și literatura română – ghidul profesorului, clasa a V-a, București, Editura Art Klett, 2020.
- ❖ Pamfil, Alina, Limba și literatura română în gimnaziu. Structuri didactice deschise, Editura Paralela 45, Pitești, 2009.
- ❖ <https://catalog.manualedigitaleart.ro/art-romana-5-2022/v1/#book/u02-72-73> – data accesării: 15. 11. 2024.

REZUMATUL
(Exemplu de bună practică)

ANA-MARIA PALI

Liceul Teoretic "Arany Janos" Salonta

PROIECT DE LECȚIE

CLASA: a VI-a

OBIECTUL: Limba și literatura română

SUBIECTUL: REZUMATUL

COMPETENȚE SPECIFICE:

- ✓ redactarea rezumatului unui fragment, având în vedere etapele procesului de scriere și structurile specifice;
- ✓ analiza dificultăților de redactare, oferind soluții, pe baza criteriilor propuse de profesor.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

- să completeze un text lacunar cu informațiile cerute;
- să identifice personajele, indicii de spațiu și timp, cuvinte-cheie dintr-un text dat;
- să formuleze ideile principale din fragmentul dat;
- să redacteze rezumatul textului.

TIPUL LECȚIEI: fixarea și consolidarea cunoștințelor

METODE ȘI PROCEDEE: tehnica imersiunii în subiect, expunerea, explicația, conversația, scaunul autorului

FORME DE ORGANIZARE: activități frontale, individuale

RESURSE: manualul digital, tabla interactivă, fișe de lucru, tabla, markerul.

MOMENTELE LECȚIEI	ACTIVITATEA PROFESORULUI	ACTIVITATEA ELEVILOR	OBSERVAȚII
1. Momentul organizatoric:	Organizarea clasei și asigurarea climatului necesar bunei desfășurări a lecției. Verificarea și corectarea temei.	Se pregătesc pentru oră. Citesc tema și corectează acolo unde este nevoie.	Conversația
2. Captarea atenției:	Elevilor li se dă o sarcină de lucru pe care o vor rezolva individual: <i>Fiecărui om îi place să meargă în vizită.</i> <i>Gândiți-vă la o vizită pe care ați făcut-o în ultima perioadă și povestiți foarte pe scurt această experiență.</i> <i>Aveți la dispoziție un bilețel față-verso.</i> Profesorul împarte câte un bilețel. Timpul de lucru este de 3-4 minute. Apoi, câțiva elevi vor citi textul în fața clasei și vor explica cum au reușit să se încadreze în spațiul restrâns avut la dispoziție.	Sunt atenți la explicațiile primite. Scriu despre o vizită. 1-2 elevi vor citi textul în fața clasei.	Explicația Tehnica imersiunii în subiect Scaunul autorului Conversația
3. Anunțarea temei și a obiectivelor:	Se anunță noul subiect al lecției: <i>rezumatul</i> . Se notează titlul pe tablă. Se enumeră obiectivele orei: ➤ să completeze un text lacunar cu informațiile	Notează titlul în caiete.	

	<p>cerute;</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ să identifice personajele, indicii de spațiu și timp, cuvintele cheie dintr-un text dat; ➤ să formuleze ideile principale din fragmentul dat; ➤ să redacteze rezumatul textului. 		Expunerea
<p>3. Reactualizarea cunoștințelor:</p>	<p>Pentru a alcătui rezumatul unui text se recomandă să parcurgem câteva etape: <i>pregătirea, redactarea, verificarea și definitivarea.</i></p> <p>În <u>etapa de pregătire</u> elevii își vor aminti regulile privitoare la scrierea rezumatului. Astfel, ei vor avea de completat spațiile punctate cu informațiile cerute (ANEXA 1).</p> <p>Se împarte fișa de lucru, iar exercițiul se va rezolva frontal.</p>	<p>Sunt atenți la explicațiile profesorului.</p> <p>Răspund la cerințe, notând răspunsul pe fișa de lucru.</p>	<p>Explicația</p> <p>Conversația</p>
<p>4. Fixarea și consolidarea cunoștințelor:</p>	<p>Apoi, se urmărește filmulețul despre Roald Dahl, accesând manualul digital (2.07 minute).</p> <p>Se citește fragmentul din romanul „Matilda” de Roald Dahl de către elevi (ANEXA 2), după care se explică eventualele cuvinte</p>	<p>Vizionează filmul.</p> <p>Citesc fragmentul în ștafetă.</p>	<p>Conversația</p>

	<p>necunoscute, altele decât cele notate sub text.</p> <p>Elevilor li se atrage atenția că pot sublinia, încercui și însemna pe text.</p> <p>Tot în <u>etapa de pregătire</u>, elevii răspund la întrebări precum:</p> <p>Care sunt personajele?</p> <p>Când și unde se petrece acțiunea?</p> <p>Care sunt evenimentele prezentate?</p> <p>În câte secvențe poate fi împărțit fragmentul? Delimitați-le!</p> <p>Dați exemple de trei cuvinte-cheie din text.</p>	<p>Posibile răspunsuri:</p> <p>Personajele sunt Matilda și Domnișoara Honey.</p> <p>Acțiunea se petrece în drum spre casa învățătoarei și la casa acesteia. Ca indice de timp apare de două ori cuvântul „acum”, dar se subînțelege că acțiunea are loc după-masa, după orele de curs.</p> <p>Fragmentul prezintă drumul celor două personaje spre casa învățătoarei și momentul când se pregătește ceaiul.</p> <p>Fragmentul poate fi împărțit în trei fragmente:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. „Domnișoara Honey ... Aproape c-am ajuns.” 2. „Matilda văzu ...de restul lumii.” 3. „Hai la bucătărie ... mă spăl bine pe tot corpul.” <p>Cuvinte-cheie din text: cărare, căsuță simplă, stejar</p>	<p>Explicația</p> <p>Conversația</p> <p>Conversația</p>
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------

	<p>Urmează o activitate individuală: alcătuirea ideilor principale ale fragmentului dat, ținând cont de delimitarea făcută anterior. Timpul de lucru: 3-4 minute.</p> <p>La final, doi-trei elevi citesc ideile principale pe care le-au formulat.</p> <p>Urmează etapa de redactare și verificare a rezumatului, care se face tot individual, pe baza informațiilor discutate anterior. Elevii se pot evalua, având o grilă pe care o primesc în timp ce aceștia lucrează (ANEXA 4). Timpul de lucru este de aproximativ 5-6 minute.</p> <p><i>Este posibil ca timpul să nu mai ajungă pentru rezumat. În acest caz, aceasta va fi tema pentru următoarea oră, iar aprecierile se vor face în funcție de răspunsurile primite până</i></p>	<p>enorm, apa etc..</p> <p>Posibile răspunsuri:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Domnișoara Honey și Matilda merg împreună la casa acesteia. 2. Casa învățătoarei era mică și veche, fiind construită lângă un stejar. 3. Acasă cele două pregătesc ceai cu apă din fântână. 	
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

	<i>atunci.</i>		
5. Asigurarea feedback-ului:	<p>Doi-trei elevi vor citi rezumatul în fața clasei. La nevoie, se corectează formulările.</p> <p>Se fac aprecieri cu privire la întreaga oră și se notează elevii activi.</p>	<p>Posibil răspuns (ANEXA 3).</p> <p>Elevii citesc, pe rând, rezumatul. Apoi, după fiecare persoană care citește, pe baza criteriilor primite, elevii împreună cu profesorul apreciază redactarea făcută.</p>	<p>Conversația</p> <p>Scaunul autorului</p> <p>Explicația</p> <p>Conversația</p>
6. Tema:	Din manual: pag. 61: de rezumat ultima parte din fragmentul „Fata moșului cea cuminte” de Petre Ispirescu (de la „Baba trimise și ea pe fie-sa...”).	Notează tema în caiete și sunt atenți la explicații.	Explicația

FIȘĂ DE LUCRU

Completează spațiile punctate cu informațiile cerute:

Rezumatul constă în prezentarea a conținutului, cu reținerea importante, eliminând Se folosește persoana a verbului, modul, timpul sau timpul Evenimentele trebuie prezentate în ordinea Se vor utiliza cuvinte de legătură precum: Nu se admit personale, iar ideile se formulează cu cuvinte.

ANEXA 1 - rezolvarea

FIȘĂ DE LUCRU

Completează spațiile punctate cu informațiile cerute:

Rezumatul constă în prezentarea **pe scurt** a conținutului, cu reținerea **informațiilor** importante, eliminând **amănunțele**. Se folosește persoana **a III-a** a verbului, modul **indicativ**, timpul **prezent** sau timpul **perfect compus**. Evenimentele trebuie prezentate în ordinea **desfășurării evenimentelor**. Se vor utiliza cuvinte de legătură precum: **mai întâi, apoi, după aceea, în același timp, în timp ce etc.**. Nu se admit **aprecieri** personale, iar ideile se formulează cu **propriile** cuvinte.

Citește următorul fragment din romanul „Matilda” de Roald Dahl:

„Domnișoara Honey și Matilda se întâlniră la poarta școlii și străbătură tăcute Strada Mare din sat. [...] Acum că era singură cu domnișoare Honey, Matilda părea deodată foarte vioaie. [...]

Domnișoara Honey mergea încet, astfel încât fetița să poată ține pasul cu ea fără să alerge, iar pe drumul de țară era o liniște deplină. Orașelul rămăsese undeva în urmă. [...] Mergeau pe cărarea aceea brăzdată de șanțuri adânci, uscate de soare, pășind cu mare băgare de seamă, ca să nu-și scrântească* picioarele. În afară de câteva păsărele care ciripeau în aluniș*, nu se vedea altă vietate.

— Locuiesc într-o căsuță simplă, țărănească, zise domnișoara Honey. Nu te aștepta la cine știe ce. Aproape c-am ajuns. [...]

Matilda văzu că înaintea lor se întindea o cărăruie de pământ, care ducea spre o căsuță minusculă, de cărămidă. Era o casă așa de mică, încât mai degrabă părea făcută pentru păpuși decât pentru oameni. Cărămizile din care fusese construită erau acum vechi, decolorate și aproape sfărâmicioase. Avea un acoperiș cenușiu de tablă și un horn mic, iar în partea din față se vedeau două ferestruici. Niciuna dintre ele nu era mai mare decât o coală de ziar și era limpede că asta era toată casa – nu avea etaj. De-o parte și de alta a cărării creșteau în voie buruieni sălbatice, urzici și tufe de mure. Casa era adăpostită sub crengile unui stejar enorm. Crengile lui mari păreau să ascundă și să îmbrățișeze această colibă, ferind-o, în același timp, de restul lumii. [...]



— Hai la bucătărie și ajută-mă să fac ceaiul! zise domnișoara Honey și-i făcu semn s-o urmeze prin tunel până la bucătărie – dacă acea cămăruță se putea numi astfel. [...]

— Poți să aduci niște apă, până dau eu drumul la primus*? zise domnișoara Honey. Fântâna e afară, în spate. Uite găleata. Vezi că e o funie și-i dai drumul, dar vezi să nu cazi și tu cu ea. [...]

— E de-ajuns? întrebă ea cărând găleata înapoi la bucătărie.

— Suficientă, zise domnișoara Honey. Bănuiesc că n-ai mai făcut asta până acum.

— În viața mea! zise Matilda. E grozav! Dar cum reușiți să scoateți suficientă apă ca să vă faceți baie?

—Nu fac baie, zise domnișoara Honey. Mă spăl la găleată, în picioare. Scot o găleată cu apă, o încălzesc la primus, apoi mă dezbrac și mă spăl bine pe tot corpul.”

(Adaptare după traducere din limba engleză de Christina Anghelina)

*a scrânti = a se deplasa, a scoate din articulație, din poziția sa normală un os, o încheietură etc.; a disloca, a luxa;

*aluniș = pădurice, desiș;

*primus = aparat casnic pentru gătit care folosește drept combustibil benzina sau petrolul lampant.

ANEXA 3

Rezumatul fragmentului din romanul „Matilda” de Roald Dahl

Domnișoara Honey și Matilda s-au întâlnit la poarta școlii pentru a merge împreună la casa învățătoarei. Aceasta a mers în ritmul fetei, pentru ca Matilda să nu obosească. Ele au pășit atent pe cărarea printre aluniș pentru a nu se accidenta. Apoi, învățătoarea o avertizează pe Matilda că ea locuiește într-o casă modestă și să nu aibă mari așteptări. La un moment dat cele două au intrat pe o cărare de pământ care a dus până la o căsuță. Toate elementele componente ale acesteia au fost mici, astfel că aceasta a semănat cu o casă de păpuși. Casa a fost construită la umbra unui stejar mare. De îndată ce au ajuns acasă, domnișoara o roagă pe Matilda să-i aducă o găleată cu apă din fântână pentru a face un ceai. Deși pentru fetiță a fost o experiență nouă, ea a reușit să aducă apă. Matilda a fost curioasă să afle cum reușește să facă baie cu apa din fântână. Învățătoarea i-a spus că ea se spală la găleată, după ce își încălzește apa.

CRITERII DE EVALUARE A REZUMATULUI

NR.	CRITERII	DA	NU
1.	Rezumatul este mai scurt ca textul de bază.		
2.	Informațiile din textul de bază sunt concentrate și simplificate.		
3.	Verbele sunt folosite la persoana a III-a, indiferent de persoana lor în textul dat.		
4.	Verbele din rezumat sunt în majoritatea lor la indicativ, prezent sau perfect compus.		
5.	Se utilizează cuvinte de legătură.		
6.	Se respectă ordinea în care au fost prezentate întâmplările în textul dat.		
7.	Exprimarea este corectă (sunt respectate normele de exprimare literară, ortografice și de punctuație) și coerentă (logica frazelor este corectă și clară, fără secvențe neterminate, între fraze există o legătură, continuitate).		

BIBLIOGRAFIE:

- ❖ Programa școlară pentru disciplina Limba și literatura română pentru școlile și secțiile cu predare în limba maghiară, clasa a VI-a, București, 2017.
- ❖ Sâmișăian, Florin, Dobra, Sofia, Halaszi, Monica, Davidoiu-Roman, Anca, Limba și literatura română, manual pentru clasa a VI-a, București, Editura Art Klett, 2022.
- ❖ Sâmișăian, Florin, Dobra, Sofia, Halaszi, Monica, Davidoiu-Roman, Anca, Corcheș, Horia, Limba și literatura română – caietul elevului, clasa a VI-a, București, Editura Art Klett, 2022.
- ❖ Ioniță, Florin (coordonator), Limba și literatura română - Caietul inteligent, clasa a VI-a, București, Editura Art Klett, 2020.
- ❖ Sâmișăian, Florin, Dobra, Sofia, Halaszi, Monica, Davidoiu-Roman, Anca, Corcheș, Horia, Limba și literatura română – ghidul profesorului, clasa a VI-a, București, Editura Art Klett, 2020.
- ❖ Pamfil, Alina, Didactica literaturii. Reorientări, Editura Art, București, 2016.

- ❖ Sâmihăian, Florentina, O didactică a limbii și literaturii române: provocări actuale pentru profesor și elev, București, Editura Art, 2014.
- ❖ <https://catalog.manualedigitaleart.ro/art-romana-5-2022/v1/#book/u03-u3-104-105> – data accesării: 22. 11. 2024

TEHNICI MODERNE UTILIZATE ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PREȘCOLAR

- Exemple de bune practici -

Prof. învă. preșcolar: Pandeleanu Adriana
Grădinița Nr.7, București, Sector 2

Instruirea asistată de calculator își găsește astăzi multiple abordări, variate aplicații în toate domeniile de activitate social-economică, făcând posibilă introducerea calculatorului în procesul de instruire, începând cu vârsta preșcolară. Așadar se impune introducerea copiilor în dezlegarea tainelor acestui mijloc modern încă de la vârste fragede, mai ales că aceștia au acces în familie la mijloace moderne de comunicare precum telefon, tabletă sau calculator.

Învățământul are nevoie de noile tehnologii pentru a face față schimbării și inovării, iar activitățile educaționale de astăzi trebuie să se desfășoare într-o manieră nouă, modernă.

Tehnologiile educaționale moderne urmăresc facilitarea procesului instructiv educativ ajutând cadrele didactice să creeze contexte noi pentru utilizarea acestora în mod creativ, formarea deprinderilor și atitudinilor care să stimuleze curiozitatea, dorința de a ști, de a cunoaște mai mult și de a progresa.

În cadrul noilor tehnologii ale informației și comunicării un loc special îl ocupă soft-ul educațional. Acesta reprezintă orice produs software în orice format, ce poate fi utilizat pe orice calculator, un program analitic în formă electronică special proiectat pentru a fi utilizat în procesul de instruire/învățare.

Soft-urile educaționale pot fi folosite în cadrul tuturor activităților. Soft-urile sunt bine structurate, copilul poate alege orice etapă din cele prezentate cu ajutorul mouse-ului, sau poate repeta anumite secvențe, pentru a ajunge să cunoască și să înțeleagă toate noțiunile cuprinse în jocul respectiv.

Soft-ul educațional realizat pentru copii poate fi educativ, distractiv și interactiv. De exemplu, folosind dorința copilului de a învăța noțiuni, sau consolidarea acestora despre lumea animalelor, este invitat să facă o călătorie ca mic explorator în lumea animalelor. Animalele care trăiesc în savana africană, ținuturile înghețate sau pădurea tropicală vor fi descoperite de către cei mici împreună cu personajul Piticlic. Animalele sunt prietenoase, mesajele jocurilor sunt încurajatoare, peisajele frumoase și calde. Pe parcursul călătoriei cei mici nu vor avea timp de pierdut pentru că sarcinile sunt numeroase. Jocul se joacă interactiv, calculatorul îl sfătuiește pe cel ce se joacă să se gândească bine și îl încurajează să încerce din nou, dacă a greșit. Răspunsurile corecte sunt aplaudate, laudate. Programul are mai multe variante de joc: vor afla că fiecare animal este deosebit de celelalte și își vor dezvolta latura artistică cu ajutorul planșelor de colorat, printre jocul umbrelor, vor porni în căutarea animalelor, vor rezolva puzzle-uri, labirinturi întortocheate, vor ajuta fiecare pui să-și găsească mama și vor reuni familiile animalelor. După ce rezolvă toate sarcinile vor fi răsplătiți cu trofeul cel mai mic explorator, precum și o diplomă.

Unul dintre obiectivele importante ale învățământului preșcolar este pregătirea pentru școală, cu multele aspecte pe care le îmbracă: motivațional, intelectual, afectiv, fizic, completate și prin activități comune, complementare, individuale, în care este utilizat calculatorul, ca mijloc de învățământ integrat în acestea. Folosind tastele, copiii se familiarizează cu literele, încep să scrie cuvinte simple, numele și prenumele, învață mult mai ușor cifrele și rezolvă probleme simple de adunare și scădere cu 1-2 unități, într-un mod foarte plăcut de ei.

Jocurile de orientare de tip labirint îl ajută pe copil să folosească tastele de deplasare stânga-dreapta, sus-jos, să-și dezvolte viteza de reacție, coordonarea oculo-motorie, dar și spiritul de competiție, capacitatea de a acționa individual. Am observat o îmbunătățire a capacității de concentrare a atenției, creșterea stabilității în acțiune, chiar și la unii copii, care, în alte activități, au o slabă concentrare a atenției. Jocul de orientare labirint "Pico game" realizat cu programul Scratch, conectat pe tabletă. S-a putut lucra în paralel, copiii rezolvând simultan labirintul, ajutându-i pe preșcolari să-și îmbunătățească viteza de reacție, făcând un mic concurs cine ajunge primul pe lună.



În cadrul activităților de educarea limbajului putem folosi soft-urile ce au ca tema poveștile. Copiii vor asculta povești, apoi vor putea lua parte alături de personajele poveștii, la jocuri și activități educative. Prin intermediul acestor programe preșcolarii vor învăța să discearnă între bine și rău, între minciună și adevăr, între lașitate și curaj, care este rolul diverselor obiecte, care sunt calitățile pozitive și care sunt defectele cele mai comune ale oamenilor. Datorită conținutului educațional bogat micuții își vor dezvolta vocabularul, imaginația și inteligența.



Joc pe tabla interactivă

În cadrul activităților de educarea limbajului, chiar și la serbări, am folosit cu succes retroproiectorul în realizarea unor piese de teatru de umbre: "Povestea lui Ștefănuț", "Cei trei purceluși". Retroproiectorul este un dispozitiv de proiectare a unui material transparent pe care se desenează sau se scrie în timpul prezentării sau anterior acesteia, imaginea este apoi proiectată pe un ecran de proiecție. Pe folia transparentă se pot imprima hărți, scheme logice, diagrame, grafice, fotografii. Poate fi folosit și prin combinarea cu un adaptor LCD la proiectarea imaginii care este pe ecranul unui computer.



Teatru de umbre realizat de copii

Folosind calculatorul prin programul Paint preșcolarii au putut realiza desene cu mai multe elemente prin folosirea unor butoane din bara de instrumente și paleta de culori, lucrări ce au putut fi salvate, astfel am putut verifica cunoștințele copiilor privind caracteristicile formelor geometrice și culorile. Au avut ca sarcină să realizeze din forme geometrice o casă, iar apoi să o coloreze după anumite indicații.



Calculatorul în grădiniță este foarte util atât preșcolarului, cât și cadrului didactic, astfel că folosirea lui în activitățile instructiv-educative au condus la îmbunătățirea calitativă a procesului educațional. Operarea pe calculator reprezintă o nouă strategie de lucru a educatoarei cu copii, prezintă importante valențe formative și informative, este un nou mod de instruire. Instruirea diferențiată, pe nivel de vârstă, cu ajutorul soft-ului educațional, poate fi o alternativă de succes.

Utilizarea noilor tehnologii îi vor permite cadrului didactic să ofere educabililor posibilitatea de a participa într-un proces educațional atractiv, interesant și captivant, în care aceștia să fie motivați spre cunoaștere.

Se poate spune deci că utilizarea tehnologiilor moderne reprezintă cea mai complexă formă de integrare a educației informale în educația formală. Utilizarea noilor tehnologii nu trebuie limitată doar la un anumit domeniu, ea își poate găsi utilitate și în alte domenii.

Alături de mijloacele didactice clasice, calculatorul este un instrument didactic ce poate fi folosit în scopul eficientizării tuturor activităților din grădiniță.

Bibliografie:

Preluat de pe <http://www.elearning.ro>.

Cioflica, M. I. (2003). *Prietenul meu, calculatorul (Ghid de utilizare pentru preșcolari)*. București: Tehno-Art.

Crenguța, L. (2012). *Strategii didactice interactive*. București: Didactică și Pedagogică.

Duminică, M. (Nr.4/2008). *Calculatoarele nu sunt magice. Educatorii sunt!.* Școala Bucovineană - XI.

Fișă de lucru: Creativitate și Planificare Creativă

1. Ce este creativitatea?

Creativitatea înseamnă să găsești soluții noi pentru probleme, să îți exprimi ideile într-un mod unic și să gândești sub forma unui „cub rotativ”, care își schimbă culoarea și forma sub modelajul mâinii și minții tale.

- **Întrebare 1:** Ce înseamnă pentru tine „creativitate”? Scrie 3 cuvinte care descriu ce înseamnă să fii creativ.

○

○

○

- **Întrebare 2:** Găsește un exemplu din viața ta când ai fost creativ. Ce ai făcut și cum ai ajuns la acea idee?

○

○

2. Generarea de idei creative

- **Exercițiul „Idei Fără Limite”**

În această secțiune, îți vom exersa imaginația! Lăsa-ți mintea liberă și scrie cât mai multe idei pe care le ai pentru următoarele subiecte. Nu te opri din scris și nu te gândi la ce e corect sau greșit.

- **Tema 1: Cum ai rezolva o problemă la școală?**

- Ex: Cum ai face ca școala să fie mai interesantă pentru toți elevii?

▪

▪

▪

➤ **Tema 2: Ce invenție ar face viața mai ușoară?**

- Ex: Ce produs nou ai crea pentru a ajuta oamenii în activitățile zilnice?

▪

▪

▪

3. Planificarea creativă: Transformă ideea într-un plan

Exercițiul „Cum să îți pui ideile în practică”

Acum că ai generat câteva idei, hai să înveți cum să le transformi într-un plan concret. Alege una dintre ideile tale și planifică pașii pentru a o pune în practică.

➤ **Pasul 1: Care este ideea ta creativă?**

Scrie în câteva propoziții ce vrei să realizezi.

○

○

➤ **Pasul 2: Ce resurse ai nevoie pentru a pune în aplicare această idee?**

Gândește-te la lucrurile de care ai nevoie pentru a duce ideea la bun sfârșit.

- Ex: materiale, oameni, timp, abilități.

○

○

○

➤ **Pasul 3: Care sunt pașii principali pentru a realiza această idee?**

Scrie 3 pași care te vor ajuta să transformi ideea într-o realitate.

○

○

○

➤ **Pasul 4: Ce provocări crezi că vei întâmpina?**

Gândește-te la obstacolele care ar putea apărea și cum le poți depăși.

○

○

○

➤ **Pasul 5: Cum îți vei măsura succesul?**

Cum vei ști că ideea ta a avut succes? Ce anume va arăta că ai reușit?

○

○

4. Reflectează asupra procesului creativ

Întrebare: Ce ai învățat despre procesul de gândire creativă? Cum te simți când îți pui ideile în practică?

○

○

➤ **Întrebare:** Care a fost cel mai greu pas în procesul de planificare? Ce ai face diferit data viitoare?

○

○

5. Provocare creativă

Provocarea zilei: Alege un obiect pe care îl vezi în jurul tău (un pix, o cutie, o lampă etc.) și inventează o nouă utilizare pentru acesta. Cum ar putea fi folosit într-un mod neașteptat?

Obiect ales: _____

Noua utilizare: _____

➤ Explică de ce această utilizare ar putea fi utilă:

○

○

○

Concluzie:

Creativitatea este un proces continuu, iar planificarea creativă te ajută să îți aduci ideile la viață. Continuă să gândești în modul „*cubului rotativ*” și să aplici ideile tale inovative!



CONCURS – BUCURIA DE A CREA

Scop: prin această activitate nonformală din Școala altfel și săptămâna verde îi ajutăm pe elevi să își descopere talentele în domeniul artistic, să învețe despre frumusețile artei și naturii, să își personalizeze creațiile.

Tema: sentimentul de împlinire prin opere de artă contribuie la consolidarea încrederii în propriul potențial și atribuie școlii și actorilor ei un rol atractiv.

Obiective:

- Să descopere talente și îndemânări pentru creație
- Să își dezvolte capacitatea de automotivare, necesară în activitățile școlare formale
- Să realizeze un produs nou, original și inovativ

Echipa: cadre didactice, consilieri, elevi

Beneficiari:

- **directi:** elevi din școli liceale și gimnaziale partenere
- **indirecti:** cadre didactice, familie, școala, comunitatea

Secțiuni:

- ❖ Artistică - pictură/ desen/ afiș
- ❖ Literară - compunere/ eseu/ poezie
- ❖ fotografie
- ❖ Design - lucru manual, obiecte decorative

Perioade de derulare: noiembrie – decembrie și aprilie – mai



Etapele concursului

1. La nivelul unităților de învățământ – noiembrie/decembrie și aprilie/mai; cadrele didactice partenere în proiectul Hai la școală!, vor fi coordonatori la nivelul unităților de învățământ. Premiile I, II, III și mențiune vor fi trimise spre etapa județeană. Se vor acorda diplome cu premii și de participare elevilor, iar cadrelor didactice se vor elibera adeverințe de coordonare, implementare și jurizare.
2. La nivel de județ: decembrie și mai; vor fi acordate premiile I, II, III și mențiune pe nivelele de învățare al elevilor iar cadrelor didactice colaboratoare vor primi adeverințe de coordonare și implementare proiect la nivel județean.

Rezultatele concursului vor fi anunțate în decembrie și iunie .



CONCURS SIMBOLISTIC – CUM REZIST CÂND MI-E GREU?

Scop: prin această activitate nonformală din Săptămâna verde, elevii învață să își descopere abilitățile de reziliență care le regăsesc în ei înșiși, în sprijinul familiei și prietenilor, în mijlocul naturii și prin modalități personalizate de coping.

Tema: modalitățile de deconectare prin artă contribuie la adaptare și rezistență la stres într-un mediu în care elevul devine conștient de valoarea sa .

Obiective:

- Să descopere modalități creative de relaxare
- Să își dezvolte capacitatea de reziliență în situații de stres
- Să realizeze produse originale care îi reprezintă

Echipa: cadre didactice, consilieri, elevi

Beneficiari:

- **directi:** elevi din școli liceale și gimnaziale partenere
- **indirecti:** cadre didactice, familie, școala, comunitatea

Secțiuni:

- ❖ Artistică - pictură/desen (grafică, acuarele, culori)
- ❖ Fotografie - simbol/ lucru reprezentativ care îmi dă forță
- ❖ Literară - poezie, eseu, compunere
- ❖ Elemente din natură pentru decor care simbolizează rezistență și flexibilitate.

Perioade de derulare: martie – mai

Etapele concursului

1. La nivelul unităților de învățământ – aprilie/mai; cadrele didactice partenere în proiectul Hai la școală!, vor fi coordonatori la nivelul unităților de învățământ. Premiile I, II, III și mențiuni vor fi trimise spre etapa județeană.



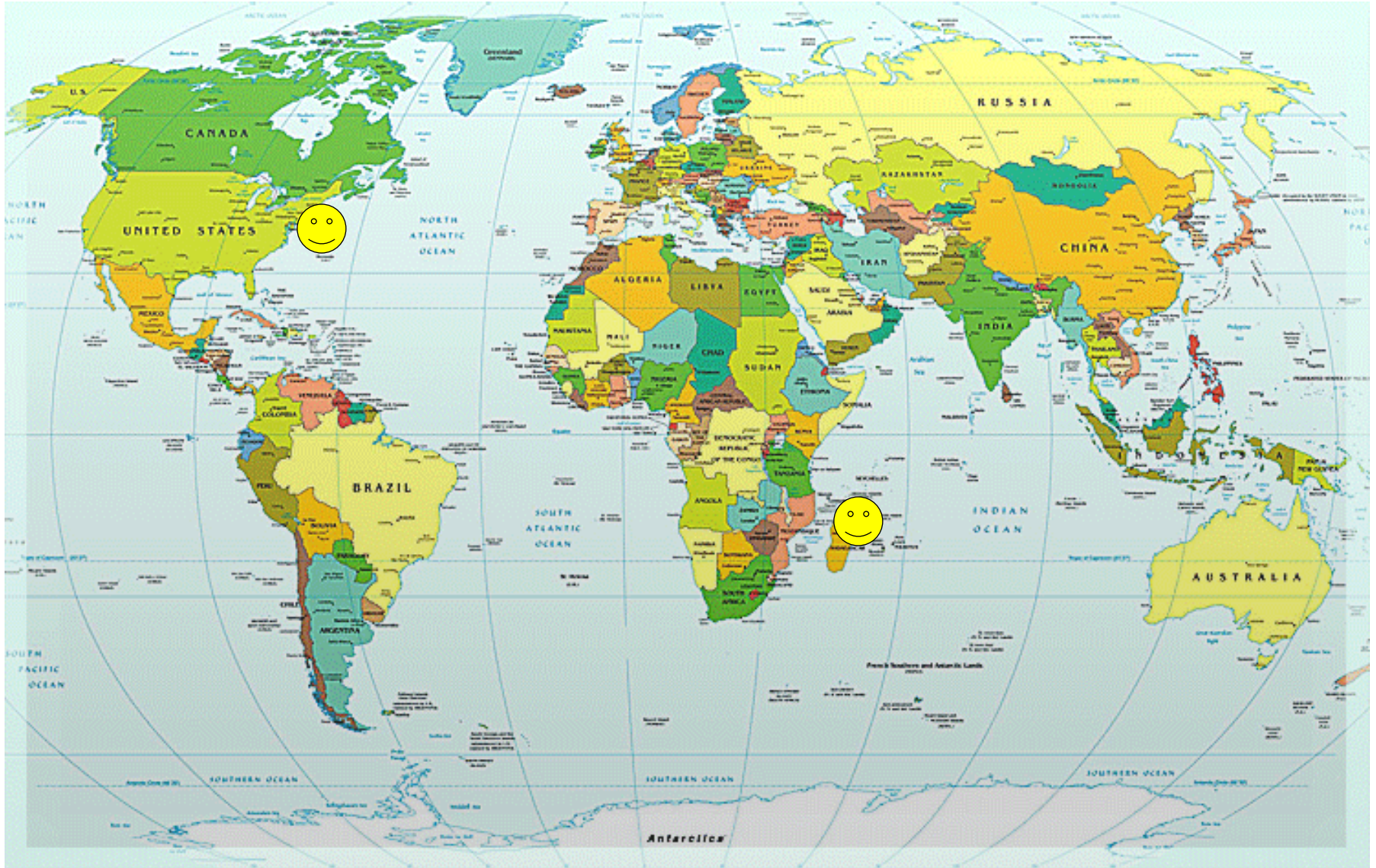
Se vor acorda diplome cu premii și de participare elevilor, iar cadrelor didactice se vor elibera adeverințe de coordonare, implementare și jurizare.

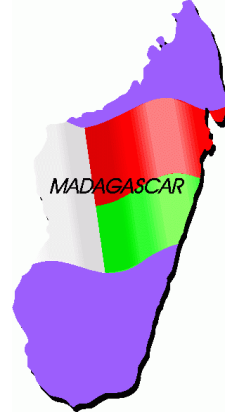
2. La nivel de județ: mai/iunie, vor fi acordate premiile I, II, III și mențiune pe nivele de învățare al elevilor iar cadrelor didactice colaboratoare vor primi adeverințe de coordonare și implementare proiect la nivel județean.

Rezultatele concursului vor fi anunțate în iunie.

Madagascar







What I **KNOW**

What I **WANT** to know

What I **LEARNED**

•	•	•
•	•	•
•	•	•
•	•	•
•	•	•
•	•	•
•	•	•
•	•	•
•	•	•

A Kid's Life in Madagascar

Salama (hello) my name is Noah, and I am 8 years old. I live in Berivotra (bay-REEFT), Madagascar. My country is actually a huge island off the southeast coast of Africa. It is also made up of many small islands. The biggest island, also called Madagascar, is the fourth largest in the entire world. The capital of my country is Antananarivo, and it is also the largest city.



Malagasy is the main language of Madagascar, but we also speak French. It is also what the people who live in my country are called. By the way, Berivotra means "lots of wind" in Malagasy.

Like most of the people who live here, my family are farmers and herders. We raise rice in irrigated fields and herd cattle, most of which are zebus. Zebras are ox-like animals that live in the hills. Here in Madagascar we don't measure our wealth by how many cars or fancy houses we have. We measure wealth by how many cattle we own! In our country, there are nearly as many zebus as cattle. We also grow some bananas, sweet potatoes, and cassava.



Like most of the people here, I am of mixed black African and Indonesian descent. I love to go to church. Like about half of the people who live here, I am a Christian. There are also many Muslims and people who practice local African religions.

Madagascar is sandy and grassy in some areas like Berivotra. There are mountains in the north. In the west there are wide plains and some river valleys. In the southern part of the country it is a desert, and it is hot. It is cool in the central highland area of our country.

My house is made of logs and grass. The walls are logs and the roof is grass. T-shirts and shorts are what I usually wear. I carry water to the house. I like zebu meat.

Tomorrow I will go with my family to the graveyard. In my country, we have great respect for our ancestors. We spend a lot of time caring for the graveyards. My grandfather's tomb looks just like a painted house, and my grandmother's tomb has a beautifully cared wooden ornament, called a staff, on top. The last time I went to the graveyard, there were people who are from a local African religion. They made a sacrifice with cattle at their family's tomb. It's interesting having so many different religions within one country.

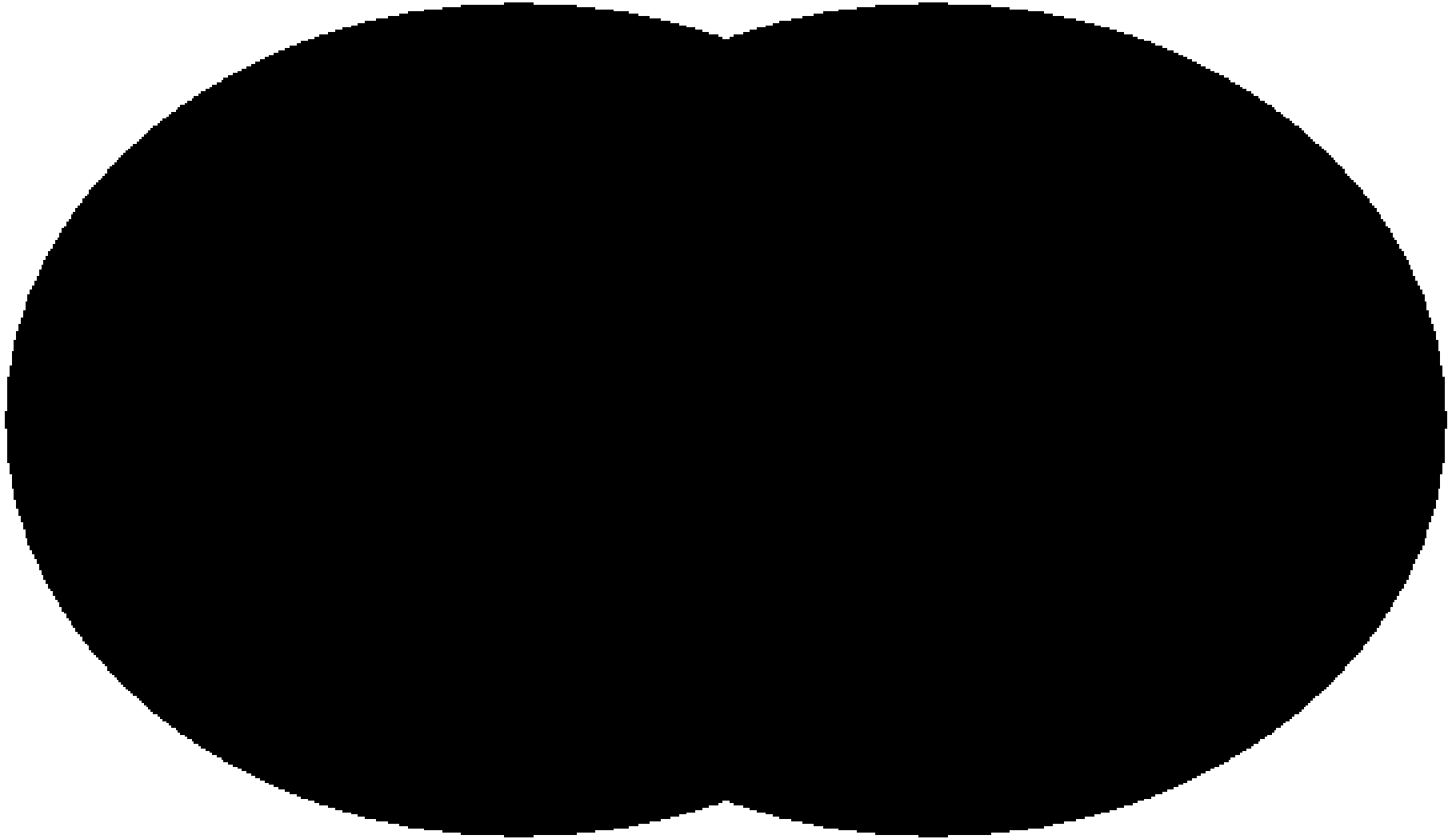


In 1996 scientists came to my city to find fossils. When they saw that we didn't have any school, they raised money and built one and then they hired a teacher. I like it a lot. I learn English, French, and other things. Most children in my country go to primary school, but only a small number ever go to high school.

I play a game that the person who is "it" has to catch you and touch you on the head. The person that got caught is now "it". Maybe one day when you visit my country we can play the game together.

United States

Madagascar



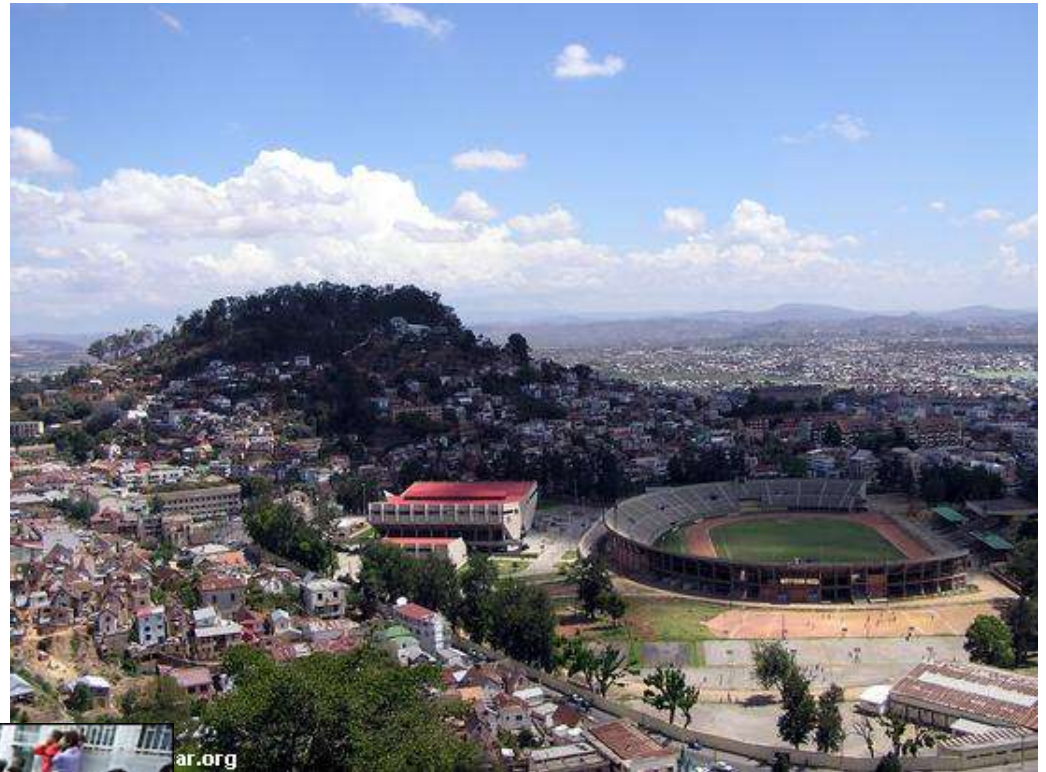
- Madagascar is an island located off the southeastern coast of Africa in the Indian Ocean. It is the fourth largest island in the world.

- The capital of Madagascar is Antananarivo.

- Although Madagascar is located extremely close to Africa, many people that live there do not consider Madagascar to be a part of the continent of Africa.



The population of Madagascar is 20,650,000.



The population of Antananarivo is 1,390,000.

The largest lake in Madagascar is Lake Alaotra. The fertile plain surrounding the lake is Madagascar's most important rice-producing region.



The lake is only 2 feet deep during the dry season.

The island's highest peak is called Maromokotro. It is 2,876 meters high, or 9,440 feet.



Though it is not technically difficult, Maromokotro is remote and requires a 14 day trip on foot to get to, climb, and return.

There are two seasons in Madagascar. There is a hot, rainy season from November to April, and a cooler, dry season from May to October.



Economy of Madagascar

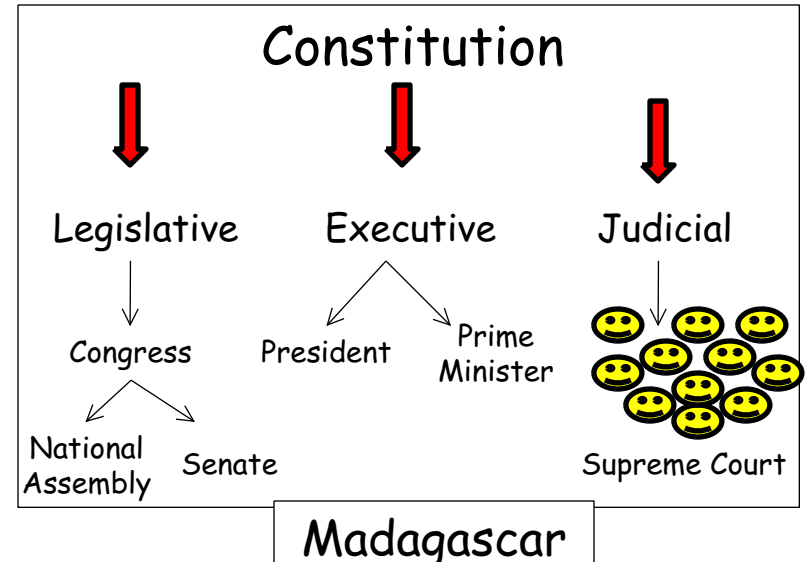
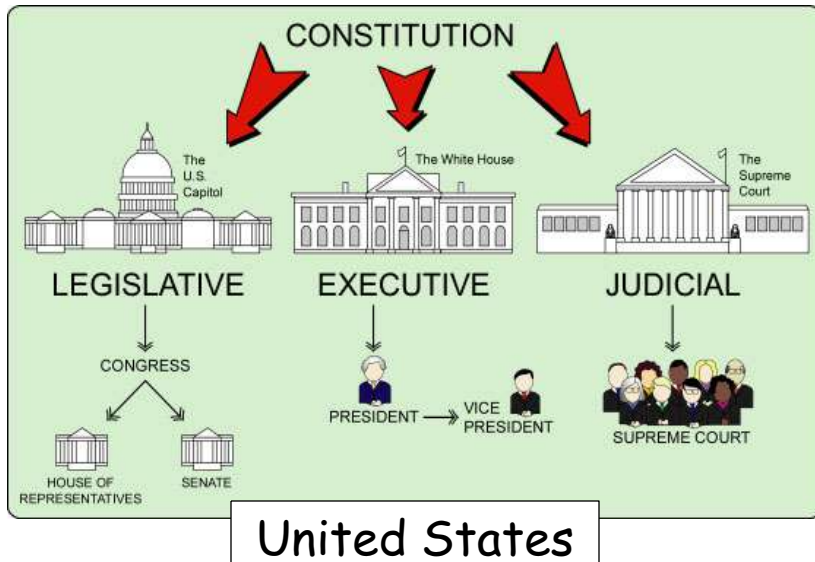


Agriculture, including fishing and forestry, is a mainstay of the economy. Major exports are coffee, vanilla, sugarcane, cloves, cocoa, rice, cassava, beans, bananas, peanuts, and livestock products. Madagascar is the world's largest producer and exporter of vanilla.

Malagasy Government

The power in the Malagasy government is shared between a president and a prime minister. The president is elected by the people for a five year period and is limited to two terms. The prime minister is chosen from the parliament by a group of peers, but must be approved by the president. The president is the symbol of national unity and the leader of foreign policy. The prime minister is responsible for the functioning of government.

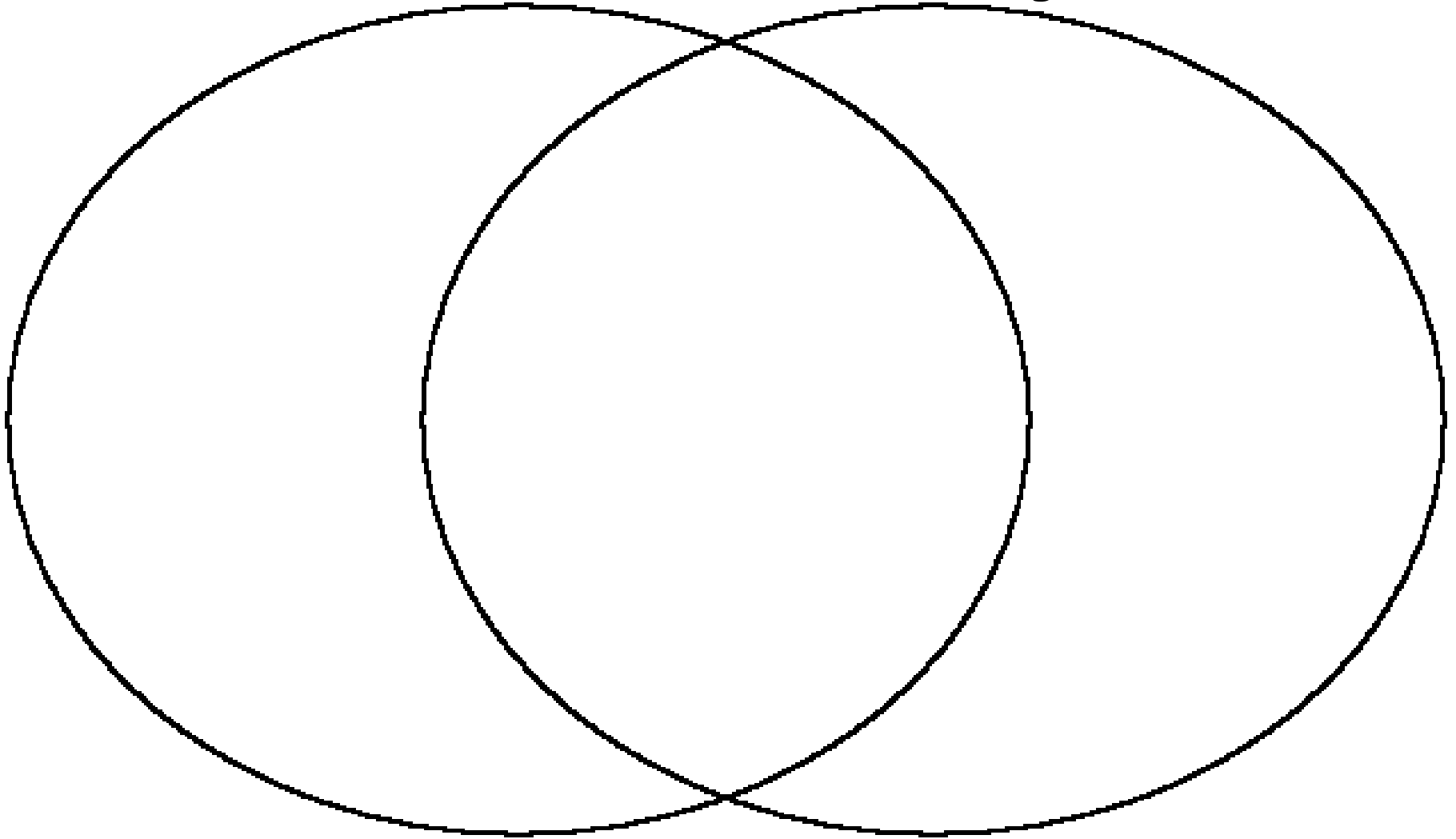
Like the United States, the government is made up of an executive, legislative, and judicial branch. The legislative branch is made up of the Senate and National Assembly. The Assembly is similar to the United States House of Representatives. The judicial branch consists of the Supreme Court. There are 11 members of the Malagasy Supreme Court, compared to 9 in the U.S.



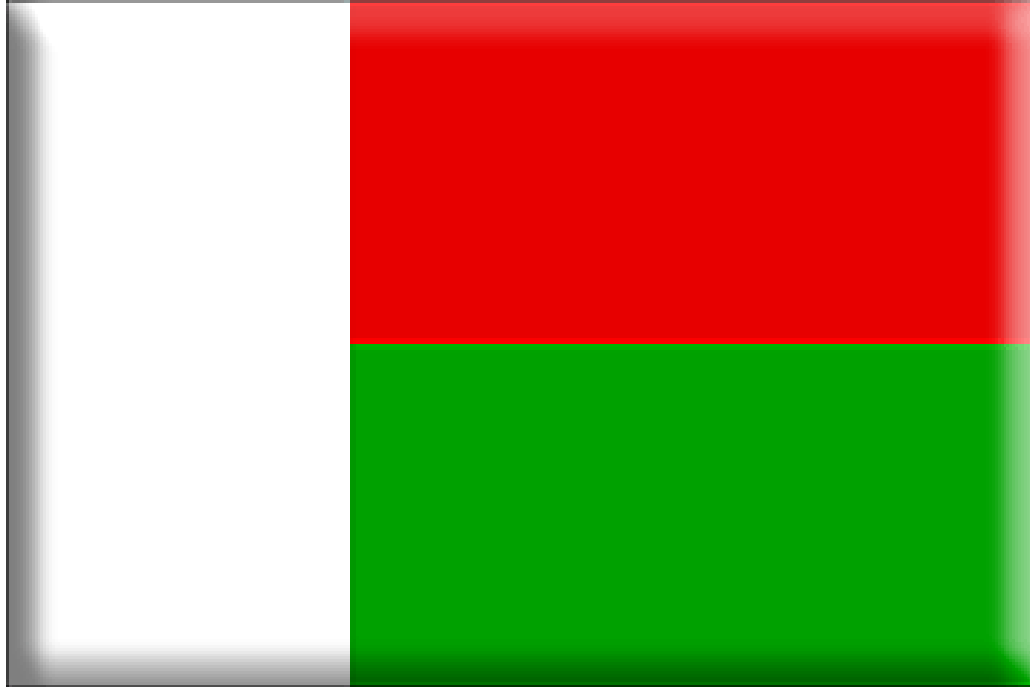
GOVERNMENT

United States

Madagascar



Flag of Madagascar



The flag of Madagascar was adopted on October 14, 1958, 2 years before its independence from France. The white, red, and green colors of the flag are meaningful to the history of Madagascar, including the desire for independence.

Food in Madagascar

French cooking techniques and influences are used in most of the meals. The food of Madagascar is simple, but hearty. Meat, chicken, rice, vegetables, cassava, garlic, bananas, and coconut milk are some ingredients that form the basis for many typical dishes.



Clothing in Madagascar

The clothing in Madagascar is usually a rich combination of various colors. The dye used in the clothes is natural and they are extracted from berries, minerals and various such natural resources.



Two thirds of the population live below the international poverty line. Most Malagasy farmers are barely able to produce enough to for their own families.



Malagasy life expectancy is just over 55 years. There is a lack of hygiene, chronic malnutrition, and a lack of access to drinking water in Madagascar.

Holidays in Madagascar

Many of the holidays celebrated by the majority of the people in Madagascar are the same as those celebrated by the majority of the people in the United States since many people practice Christianity.

Independence Day
Easter
New Year's
Labor Day
Christmas

Churches and Cathedrals

*Christianity is practiced by many people in Madagascar. They worship in churches and cathedrals.



Antsirabe Cathedral →



← Antananarivo Church

Madagascar's long isolation from the neighboring continents has resulted in a unique mix of plants and animals. Many of them are found nowhere else in the world.



Travelers Palm



Baobabs

Of the 10,000 plants native to Madagascar, 90% are found nowhere else in the world.



Radiated Tortoise



Furcifer Verrucosus
Chameleon

Indri Lemur



Ring-tailed Lemur

Pied Crow



Malagasy Kingfisher



Giraffe Necked Weevil

© WildMadagascar.org



Leaf Mimic Insect

© WildMadagascar.org



© WildMadagascar.org

Comet Moth



Giant Jumping Rat



Tenrec



Zebu

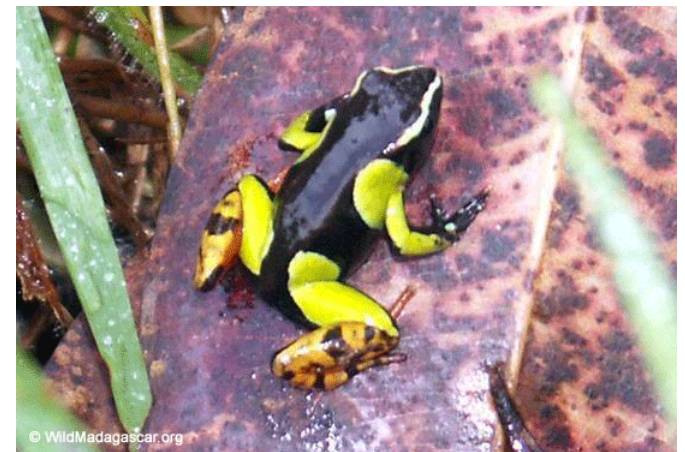
Frogs are the only amphibians found in Madagascar - there are no toads, salamanders, or newts.



Boophis



Tomato Frog



Painted Mantella 810

Things to see and places to visit in Madagascar

Queen's Palace



The original palace was built of wood and was later encased by a stone structure. A fire in 1995 destroyed the wooden structure, but the stone remains.

Things to see and places to visit in Madagascar

Tsimbazaza Zoological and Botanical Garden



Things to see and places to visit in Madagascar

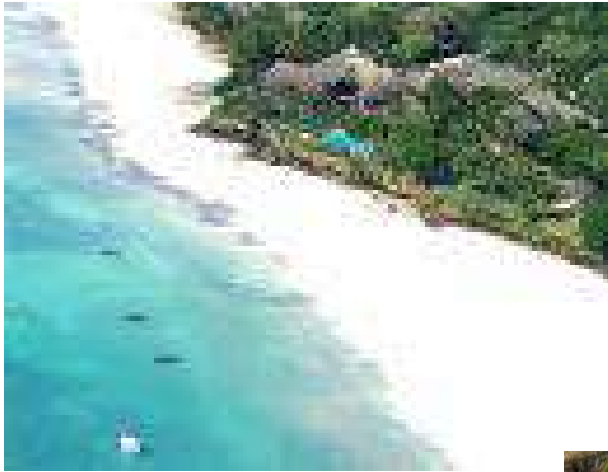
Ampefy



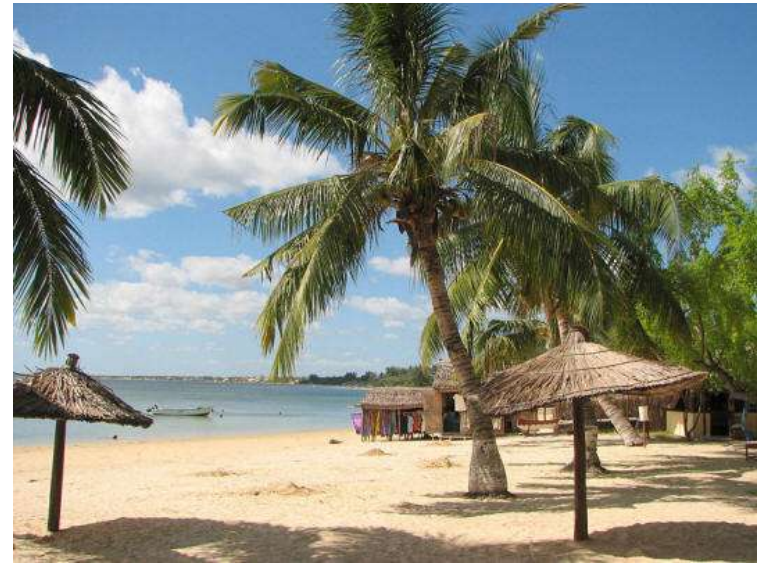
This is a volcanic region with waterfalls and geysers. Dams are used here to catch eels.

Things to see and places to visit in Madagascar

Beaches



Baobab



Toliara



Ile Sainte Marie

Language of Madagascar

- Malagasy is the official language of Madagascar.
- Even though the island is large this is the language that is spoken throughout the island. The island of New Guinea, which is only 1/3 larger than Madagascar, has 700 languages.
- The Malagasy alphabet has 21 of the same letters as the English alphabet. It lacks the C, Q, U, W, and X.
- Madagascar is not a Malagasy word, since Malagasy does not use the letter C and all Malagasy words end in a vowel. The Malagasy word for their country is Madagasikara.

Hello Salama Tompko

Educația viitorului: Digitalizare și plurilingvism pentru cetățeni responsabili Provocările educației modern. Provocări și soluții pentru digitalizarea educației

Digitalizarea a devenit un fenomen global care transformă profund toate domeniile societății, inclusiv educația. Într-un context marcat de accelerarea progresului tehnologic, școlile trebuie să se adapteze noilor cerințe, oferindu-le elevilor competențe digitale esențiale și dezvoltându-le capacitatea de a deveni cetățeni activi, responsabili și informați. Un exemplu de succes într-o astfel de adaptare este un liceu destinat minorităților din mediul urban, care, printr-o abordare inovatoare, integrează digitalizarea într-un sistem educațional plurilingvistic.

Implementarea tehnologiei în procesul educațional implică multiple provocări. Accesul inegal la resurse digitale, rezistența la schimbare din partea cadrelor didactice, lipsa formării pedagogice pentru utilizarea noilor tehnologii și necesitatea menținerii unui echilibru între metodele tradiționale și cele moderne sunt doar câteva dintre acestea.

Totuși, numeroase soluții pot contribui la depășirea acestor obstacole. O infrastructură tehnologică bine pusă la punct, cursuri de formare pentru profesori și utilizarea platformelor interactive pot facilita tranziția spre un sistem digitalizat. UNESCO subliniază că „integrarea tehnologiei în educație nu trebuie să fie un scop în sine, ci un mijloc de a asigura o învățatură mai eficientă, incluzivă și interactivă”.

Un model de școală ideală: digitalizare și plurilingvism

Școlile din mediul urban, cuprinzând clase pregătitoare, primare, gimnaziale și liceale, cu secții dedicate filologiei, științelor sociale și științelor naturii, oferă un exemplu elocvent despre cum poate fi integrată digitalizarea într-un cadru plurilingvistic. În acest mediu educațional, elevii au acces la laboratoare virtuale pentru științe, platforme educaționale adaptate în mai multe limbi și proiecte colaborative internaționale.

Un exemplu de bună practică este utilizarea realității virtuale pentru a permite elevilor să exploreze învățarea limbilor străine într-un context cultural real. Prin intermediul aplicațiilor de tip VR, elevii pot participa la simulări de conversații în diferite limbi, vizitând virtual orașe din Spania, Germania sau Franța. Profesorul John Hattie afirmă că „impactul tehnologiei asupra învățării este direct proporțional cu modul întrucât aceasta favorizează interacțiunea și implicarea activă a elevilor”.

Un alt exemplu remarcabil este desfășurarea de proiecte interdisciplinare online, unde elevii colaborează cu colegi din alte țări pentru a realiza prezentări sau cercetări comune. Aceste proiecte nu doar că le dezvoltă abilitățile lingvistice, ci și le oferă o perspectivă globală asupra problemelor lumii moderne.

De asemenea, utilizarea platformelor interactive precum Google Classroom, Kahoot sau Duolingo permite elevilor să aibă un parcurs personalizat în învățatură. Spre exemplu, în cadrul orelor de limbi străine, profesorii pot organiza teste în timp real, unde elevii răspund rapid la întrebări, primind feedback instantaneu.

O educație digitalizată nu doar că pregătește elevii pentru piața muncii, ci și le dezvoltă competențe esențiale pentru societatea modernă. Prin accesul la resurse educaționale digitale, elevii sunt învățați să gândească critic, să verifice sursele de informare și să navigheze responsabil în spațiul online.

În plus, proiectele educaționale internaționale dezvoltate online contribuie la formarea unei mentalități deschise și tolerante. Elevii învață să colaboreze cu persoane din culturi diferite, să respecte diversitatea și să aprecieze avantajele unei lumi globalizate.

Digitalizarea în educație nu este doar o tendință trecătoare, ci un imperativ al timpurilor moderne. Integrată inteligent, aceasta poate transforma fundamental procesul de învățare, făcându-l mai accesibil, mai interactiv și mai relevant pentru nevoile actuale.

Liceul pentru minorități din mediul urban demonstrează că o abordare bazată pe tehnologie și plurilingvism poate duce la rezultate educaționale remarcabile. Prin adaptarea continuă la noile cerințe, școala poate deveni nu doar un spațiu de acumulare a cunoștințelor, ci un mediu de dezvoltare personală și profesională pentru viitorii cetățeni ai unei lumi digitalizate și interconectate.

Pentru a sonda mai mult subiectul am venit în rândul elevilor cu o lecție de 50 de minute în cadrul orei de dirigenție, adaptată pe acest subiect, iar la final am lansat un chestionar și am colectat câteva răspunsuri din partea lor privitoare la digitalizare.

Obiective:

- Să identifice provocările digitalizării în educație.
- Să analizeze impactul tehnologiei asupra formării cetățenilor responsabili.
- Să propună soluții inovatoare pentru integrarea tehnologiei în educație.

Resurse:

- Proiector, laptop/tabletă, acces la internet.
- Studii de caz și exemple internaționale.
- Materiale video scurte (ex. TED Talk despre educație digitală).
- Fișe de lucru pentru dezbateri.

Desfășurarea lecției:

1. Captarea atenției (10 min):
 - Discuție deschisă: „Cum v-a influențat tehnologia procesul de învățare?”
 - Prezentarea unor statistici despre educația digitală.
2. Explorarea conceptelor (15 min):
 - Explicarea provocărilor digitalizării: acces inegal, dependența de tehnologie, securitatea datelor.
 - Discutarea avantajelor: învățare personalizată, acces la resurse diverse, colaborare globală.
3. Aplicație practică (15 min):
 - Elevii, împărțiți în grupuri, analizează un studiu de caz și propun soluții.
 - Prezentarea ideilor și argumentarea lor.
4. Reflecție și concluzii (10 min):
 - Fiecare elev scrie un scurt mesaj despre cum ar îmbunătăți educația digitală.
 - Concluzii generale și importanța formării cetățenilor responsabili în mediul digital.

Lecția a condus spre crearea unui plan pe termen scurt și mediu, și împreună cu elevii am găsit o continuitate a subiectului dezbătut.

Proiecte interdisciplinare digitale – Elevii din clasele de gimnaziu/liceu pot realiza proiecte multimedia în care să combinat cunoștințe de istorie, limbi străine și informatică pentru a crea prezentări interactive despre evenimente istorice importante.

Biblioteca virtuală multilingvistică – Ar fi foarte util un portal educațional unde elevii pot accesa cărți și resurse în mai multe limbi, facilitând astfel învățarea autonomă și dezvoltarea competențelor lingvistice.

Utilizarea realității virtuale (VR) în predare – Profesorii ar putea introduce lecții interactive folosind VR pentru a aduce istoria, geografia și științele mai aproape de elevi, facilitând învățarea prin experiențe directe.

Colaborări internaționale online – Elevii ar putea participa la proiecte comune cu școli din alte țări, schimbând idei și perspective culturale prin platforme educaționale interactive.

Discuțiile au avut un real impact asupra elevilor și subiectul i-a ținut implicați și activi.

Elevii au apreciat aceste inițiative, considerând că digitalizarea le-a oferit noi oportunități de învățare și de colaborare. Câteva dintre opiniile lor reflectă acest impact:

"Tablele interactive ne ajută să înțelegem mai bine lecțiile. Este mult mai ușor să urmărim explicațiile profesorilor și să participăm activ."

"Ne place foarte mult biblioteca virtuală, pentru că putem citi în limba noastră maternă și în alte limbi pe care le învățăm."

"Faptul că putem lucra cu elevi din alte țări ne-a deschis ochii asupra modului în care învăță alți copii din lume."

Concluzii

Digitalizarea în educație este un proces complex, dar absolut necesar în formarea cetățenilor responsabili și adaptați la provocările societății moderne. Prin integrarea tehnologiei în mod eficient și echitabil, școlile pot oferi elevilor nu doar cunoștințe academice, ci și competențe digitale esențiale pentru viitor. În acest sens, liceul pentru minorități analizat în acest articol reprezintă un exemplu elocvent de adaptare și inovare în educație.

Bibliografie

1. Fullan, M. (2013). *The New Pedagogy: Students and Teachers as Learning Partners*. Pearson.
2. Selwyn, N. (2011). *Education and Technology: Key Issues and Debates*. Bloomsbury Academic.
3. European Commission (2020). *Digital Education Action Plan (2021-2027)*. Brussels.
4. Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017-1054.
5. Gardner, H. (2006). *Multiple Intelligences: New Horizons*. Basic Books.
6. Ministerul Educației din România (2022). *Strategia pentru Digitalizarea Educației 2021-2027*. București. – Planurile naționale privind educația digitală.
7. Institutul de Științe ale Educației (2021). *Raport asupra impactului digitalizării în școlile din România*. – Analizează provocările și beneficiile digitalizării în școlile din România.

PLANIFICAREA ANUALĂ A TEMELOR DE STUDIU
AN ȘCOLAR 2024-2025
GRUPA MICĂ „BUBURUZE„

Educatoare: Papuc Aurelia

Nr. Crt.	DATA/PERIOADA	TEMA ANUALĂ DE STUDIU	TEMĂ SĂPTĂMÂNALĂ INDEPENDENTĂ	TEMA SĂPTĂMÂNALĂ	PROIECT TEMATIC
1.	09 - 13.09.2024		De azi sunt preșcolar!		EVALUARE INIȚIALĂ
2.	16 - 20.09.2024		Sunt mic dar știu multe!		EVALUARE INIȚIALĂ
3.	23 - 27.09.2024	Cine sunt/suntem?		Reguli de comportament	ÎN LUMEA COPILOR
4.	30.09.2024 - 04.10.2024	Cine sunt/suntem?		Grădinița mea	ÎN LUMEA COPILOR
5.	07 - 11.10.2024	Cine sunt/suntem?		Familia mea	ÎN LUMEA COPILOR
6.	14 - 18.10.2024	Cine sunt/suntem?		Corpul meu	ÎN LUMEA COPILOR
7.	21 – 25.10.2024	SĂPTĂMÂNA ALTFEL			
	26.10.2024 – 03.11.2024	VACANȚA DE TOAMNĂ			

8.	04 – 08.11.2024	Când, cum și de ce se întâmplă?		Toamna în natură	TOAMNA
9.	11 – 15.11.2024	Când, cum și de ce se întâmplă?		Flori de toamnă	TOAMNA
10.	18 – 22.11.2024	Când, cum și de ce se întâmplă?		Coșul toamnei	TOAMNA
11.	25 – 29.11.2024	Cum este, a fost și va fi aici pe Pământ?	Micul românaș		
12.	02 – 06.12.2024	Cum este, a fost și va fi aici pe Pământ?		Cizmulita	TRADIȚIILE CRĂCIUNULUI
13.	09 – 13.12.2024	Cum este, a fost și va fi aici pe Pământ?		Moș Crăciun, moșul cel bun	TRADIȚIILE CRĂCIUNULUI
14.	16 – 20.12.2024	Cum este, a fost și va fi aici pe Pământ?		Brăduțelul povestitor	TRADIȚIILE CRĂCIUNULUI
	21.12.2024 – 07.01.2025	VACANȚA DE IARNĂ			
15.	08 – 10.01.2025	Când, cum și de ce se întâmplă?		Iarna în natură	IARNA
16.	13 – 17.01.2025	Când, cum și de ce se întâmplă?		La săniuș	IARNA
17.	20 – 24.01.2025	Când, cum și de ce se întâmplă?		Mănușa	IARNA
18.	27 – 31.01.2025	Cum exprimăm ceea ce simțim?	Lumea poveștilor		
19.	03 – 07.02.2025	Cum este/a fost și va fi aici pe Pământ?	În lumea lui Dino		
20.	10 – 14.02.2025	Ce și cum vreau să fiu?	Experimente distractive		
	17 – 21.02.2025	VACANȚA DE SCHI			
21.	24 – 28.02.2025	Cum exprimăm ceea ce simțim?		Mărțișor	EMOȚII ȘI SENTIMENTE

22.	03 – 07.03.2025	Cum exprimăm ceea ce simțim?		Mama, tu ești cea mai dragă!	EMOȚII ȘI SENTIMENTE
23.	10 – 14.03.2025	Când, cum și de ce se întâmplă?		Primăvara în natură	PRIMĂVARA
24.	17 – 21.03.2025	Când, cum și de ce se întâmplă?		Legume și fructe timpurii	PRIMĂVARA
25.	24 – 28.03.2025	Când, cum și de ce se întâmplă?		Insecte	PRIMĂVARA
26.	31.03.2025 – 04.04.2025	Cum exprimăm ceea ce simțim?	Săptămâna culorilor		
27.	07 – 11.04.2025	ȘCOALA VERDE			
28.	14 – 17.04.2025	Cine și cum planifică o activitate?	Meserii		
	18 – 27.04.2025	VACANȚA DE PAȘTI			
29.	28.04.2025 – 02.05.2025	Cine și cum planifică o activitate?		Thomas și prietenii	O CĂLĂTORIE FANTASTICĂ
30.	05 – 09.05.2025	Cine și cum planifică o activitate?		Avionul și vaporul	O CĂLĂTORIE FANTASTICĂ
31.	12 – 16.05.2025	Cum este/a fost și va fi aici pe Pământ?		În ogradă la bunici	PRIETENI FĂRĂ GRAI
32.	19 – 23.05.2025	Cum este/a fost și va fi aici pe Pământ?		Animale sălbatice	PRIETENI FĂRĂ GRAI
33.	26 – 30.05.2025	Când, cum și de ce se întâmplă?	Vara în natură		
34.	02 – 06.06.2025	Cine și cum planifică o activitate?	Distrație de vară		
35.	09 – 13.06.2025	EVALUARE FINALĂ	Cât de multe am învățat!		
36.	16 – 20.06.2025	EVALUARE FINALĂ	La revedere, grupa mica!		

	21.06.2025 – 07.09.2025	VACANȚA DE VARĂ			
--	----------------------------	-----------------	--	--	--

PROIECT DE ACTIVITATE INTEGRATĂ

„Joc și jucării”

DATA: 16.10.2024

UNITATEA DE ÎNVĂȚĂMÂNT: Grădinița cu program prelungit nr. 3, Buzău

EDUCATOARE: Papuc Aurelia

GRUPA: mică „Buburuzele”

TEMA ANUALĂ DE STUDIU: Cine sunt/suntem?

TEMA PROIECTULUI: „ÎN LUMEA COPIILOR”

TEMA SĂPTĂMÂNII: JOCURI ȘI JUCĂRII

TEMA ACTIVITĂȚII: Joc și jucării

MIJLOC DE REALIZARE: activitate integrată

FORMA DE ORGANIZARE: frontal, individual

TIPUL DE ACTIVITATE: transmitere de noi cunoștințe

ELEMENTE COMPONENTE ALE ACTIVITĂȚII INTEGRATE, MIJLOACELE DE REALIZARE:

1. **ACTIVITĂȚI PENTRU DEZVOLTARE PERSONALĂ** – întâlnirea de dimineață: „Ce jucării folosim la...”, Salutul.
2. **JOCURI ȘI ACTIVITĂȚI LIBER-ALESE:**
 - **JOC DE MASĂ:** „Magazinul de jucării” – puzzle
 - **NISIP ȘI APĂ:** „Urme de jucării” – amprentare

- ȘTIINȚĂ: Mulțimi de jucării - sortare

3. **ACTIVITĂȚI PE DOMENII EXPERIENȚIALE:** „Joc și jucării” : „Cum au fugit jucăriile de la un copil?., - **DLC (povestirea educatoarei)** + „Mingii cu buline colorate” - **DOS (activitate practică).**
4. **JOCURI ÎN AER LIBER: Joc distractiv** „Jucăriile la cutie”.

DIMENSIUNI ALE DEZVOLTĂRII:

- Conduită senzorio-motorie pentru orientarea mișcării;
- Cunoașterea mediului apropiat;
- Activare și manifestare a potențialului creativ;
- Finalizarea sarcinilor și a acțiunilor (persistență în activități);
- Mesaje orale în contexte de comunicare cunoscute;
- Curiozitate, interes și inițiativă în învățare;
- Autocontrol și expresivitate emoțională;
- Conceptul de sine.

COMPORTEMENTE VIZATE:

- Își promovează imaginea de sine prin manifestarea sa ca persoană unică, cu caracteristici specifice;
- Demonstrează abilități de solicitare și de primire a ajutorului în situații problematice specifice;
- Manifestă curiozitate pentru activități, persoane și obiecte noi;
- Respectă reguli de exprimare corectă, în diferite contexte de comunicare;
- Manifestă creativitate în activități diverse;
- Exersează, cu sprijin, ascultarea activă a unui mesaj, în vederea înțelegerii și receptării lui (comunicare receptivă);
- Demonstrează creativitate prin activități artistico-plastice și practice.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

La sfârșitul activității copiii vor fi capabili:

- O1:** Să asculte povestirea reținând titlul acesteia, personajele și ideile principale;
- O2:** Să răspundă la întrebările educatoarei, utilizând propoziții clare și corecte din punct de vedere gramatical;
- O3:** Să lipească decorațiunile primite într-un spațiu dat, realizând mingea din poveste;
- O4:** Să îmbine corect piesele de puzzle, obținând magazinul de jucării;
- O5:** Să realizeze amprente ale jucăriilor prin tehnica amprentării;
- O6:** Să sorteze corect jucăriile din mulțimea de lucruri dată;
- O7:** Să participe activ la jocul propus respectând regulile acestuia.

STRATEGII DIDACTICE:

METODE ȘI PROCEDEE: lectura educatoarei, conversația, explicația, demonstrația, observația, exercițiul.

MIJLOACE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: calendarul naturii, panoul de prezență, coli albe, aracet, tempera, pensulă, farfurii de carton, cuburi de lemn și plastic, imagini cu scene din poveste, jucării de pluș, carton colorat, puzzle, mingii, jetoane.

DURATA: o zi

BIBLIOGRAFIE:

1. Suport pentru explicitarea și înțelegerea unor concepte și instrumente cu care operează curriculumul pentru educație timpurie – 2019.
2. Repere fundamentale în învățarea și dezvoltarea timpurie a copilului de la naștere la 7 ani;
3. Curriculum pentru educația timpurie 2019.

SCENARIUL ZILEI

SCENARIUL ACTIVITĂȚII „JOC ȘI JUCĂRII”

Programul zilei începe cu primirea copiilor. Aceștia vin pe rând și desfășoară jocul liber. Ei pot iniția și dirija jocuri de rol, de construcții, pot desena, modela, picta dar pot alege și jocuri de masă (îmbinare, sortare, puzzle). Copiii vor intra apoi în rutina micului dejun unde vor exersa deprinderi igienico-sanitare și de autoservire.

I. ADP

Activitatea începe cu **întâlnirea de dimineață**.

Pentru început vom face **gimnastica de înviorare** care se va desfășura pe versurile jocului „Ca să creștem mari”. Apoi copiii se așază în cerc. Educatorea le transmite un **salut**, însoțit de o apreciere: „Bună dimineața, copii harnici! Ma bucur că suntem astăzi împreună!”. Aceștia vor răspunde salutului adresat de educatoare. Copiii se salută unul pe altul, de la stânga la dreapta, cu glas tare, uitându-se unul la celălalt folosind formula de salut „ Bună dimineața” și numele colegului pe care îl salută. În continuare, copiii sunt invitați să completeze panoul de **prezență**. Educatorea strigă numele copiilor din catalog iar copiii prezenți își vor așeza fotografia la panou. **Calendarul naturii** va fi completat de către copii cu ajutorul educatoarei care le va adresa copiilor întrebări cu privire la ziua săptămânii, anotimpul, vremea de afară.

Împărtășirea cu ceilalți: Copiii vor completa propoziția „Ce jucării folosim la....?”. Ceilalți vor pune întrebări în legătură cu cele relatate de colegii lor.

Activitatea de grup: Preșcolarii sunt invitați să participe la jocul cu text și cânt „Bat din palme”. Educatorea va cânta și va executa cu preșcolarii mișcările sugerate de cântecel și se va asigura că toți participă la activitate.

Noutatea zilei: Educatorea le prezintă copiilor decorul din sala de grupă. Plecând de la acest decor educatoarea educatoarea va explica pe înțelesul copiilor activitățile ce vor urma, sarcinile și obiectivele formulate pe înțelesul lor.

Cu ajutorul tranziției „M-a trimis boierul să-i macin pipierul” se face trecerea către următoarea etapă din scenariul didactic și anume către **centrele de interes**.

La centrul JOC DE MASĂ copiii vor avea de realizat un puzzle ce înfățișează un magazin de jucării. (O4)

La centrul NISIP ȘI APĂ copiii vor avea de realizat pe suprafața de mălai și făină amprente ale jucăriilor oferite de educatoare.(O5)

La centrul ȘTIINȚĂ preșcolarii vor avea de sortat jucăriile din mai multe obiecte puse la dispoziție. (O6)

Copiii își aleg centrele de interes unde vor să își desfășoare activitatea. Preșcolarii vor lucra la centre și vor primi ajutor în caz de nevoie, respectându-se ritmul de lucru al acestora. După finalizarea activităților din fiecare centru aceștia vor primi materialele pentru centrul următor.

După realizarea activităților pe centre de interes preșcolarii se vor binedispune cu ajutorul dansurilor „Dansează hopa-hopa” și „Aram zam zam”.

Cu ajutorul tranziției „Am o căsuță mică” se face trecerea către următoarea etapă din scenariul didactic și anume **activitatea desfășurată pe domenii experiențiale: DLC – povestirea educatoarei, DOS – activitate practică**.

DLC – POVESTIREA EDUCATOAREI „Cum au fugit o dată jucăriile de la un copil?”

Educatoarea va deschide plicul cu povestea surpriză iar copiii care doresc vor asculta povestea.

Pe parcursul povestirii educatoarea va folosi o serie de mijloace prin care va nuanța expunerea în funcție de stările afective pe care textul literar le implică și anume: tonul cald potrivit cu importanța faptelor, modularea vocii pentru a imita personajele, marcarea pauzelor determinate de punctuație, mimică și gesturi adecvate situațiilor prezentate. (O1)

Evaluarea lecturii educatoarei se va realiza cu ajutorul imaginilor și întrebărilor (O2) :

- Cum s-a numit povestea?
- Pe cine erau supărate jucăriile?
- De ce au plecat jucăriile?

Tranziția către activitatea practică DOS se va face prin versurile:

Noi acum ne ridicăm, 1-2-3!

Către baie ne-ndreptăm, 1-2-3!

Mâinile să le spălăm, 1-2-3!

Curăței să arătăm. 1-2-3!

DOS – activitate practică (O3)

Copiii vor avea de lipit decorațiuni pe o minge din carton.

Preșcolarii vor descoperi materialele puse la dispoziție (minge, lipici, decorațiuni) iar educatoarea le va explica etapele de lucru. Înainte de a începe se vor executa câteva mișcări pentru încălzirea mușchilor mâinii.

În timp ce copiii lucrează vor asculta muzică în surdină.

Educatoarea le va demonstra modul de lucru iar la finalul activității se vor aprecia produsele realizate de copii.

Activitatea continuă cu **jocurile în aer liber ALA2 (O7): „Jucăriile la cutie”**.

La intrarea în sala de grupă se va desfășura **momentul de literație** apoi se va realiza jocul distractiv „STOP” ce are ca scop evaluarea activității pe întreaga zi. O minge va merge din mână în mână iar copilul la care a rămas mingea va descrie activitatea preferată din această zi. Vor fi puși aleatoriu trei-patru preșcolari.

La **momentul de reflecție** se va urmări satisfacerea nevoilor de cunoaștere viitoare ale preșcolarilor, dar și împărtășirea trăirilor, sentimentelor legate de cele întâmplate în timpul activității de pe întreaga zi.

Cum au fugit odată jucăriile de la un copil

În noaptea aceea o rază de lună se furișea pe fereastră în camera lui Petrișor și lumina o grămadă de jucării înghesuite: o cutie de creioane colorate, un iepuraș, o carte de povești, o minge. Și de îndată ce le atinse raza lunii, jucăriile porniră să se miște. Cutia de creioane colorate se deschise fără veste și creioanele căzură unele peste altele în spinarea iepurașului. Iepurașul sări ca ars:

– Aoleo, ce-i asta? Mă doare!
Și se înghesui mai tare în cartea de povești, care-l certă cu glasul pe jumătate adormit:

- Ia vezi! Mi-ai îndoit toate paginile! Și așa sunt destul de ruptă și măzgălită!

Și se propti de minge, care o luă la goană rostogolindu-se pe podea, către capătul celălalt al camerei. Iepurașul răspunse mânios cărții de povești:

– Ce cauți aici? Ar trebui să fii pe raft! Apoi, fără să mai aștepte, se răsti către cutia de creioane colorate:

– Iar tu ai putea să-ți ții creioanele mai bine! N-ai capac?

– Am avut! se plânse cutia de creioane colorate. Dar Petrișor mi l-a rupt!

– Și pe mine, ia uitați în ce stare m-a adus! se jelui cartea de povești, răsfirându-și dinaintea celorlalți foile ferfeniță.

- Aveți dreptate! mormăi atunci iepurașul, scuturându-și blana roasă. Mie parcă nu mi-a rupt o labă? Și oftă și el de mai mare jalea. Vedeți numai cum ne-a azvarlit acum aici, unele peste altele?

Mingea, de supărare, se legana când într-o parte, când într-alta, pe podea:

- Cu mine dă în toate geamurile! Într-o zi am să mă sparg de tot!

- Ce mai! Mormăi iepurașul ridicându-se drept în picioare. Eu nu stau aici! Plec!

- Unde pleci? Se speriară celelalte jucării.

- Mă duc la magazinul de unde am venit! Vorbi el apăsător. Ce nou și îngrijit eram acolo! Poate am să găsesc alt copil, care are să mă ia cu el și are să se poarte frumos cu mine! Poate îmi va drege și laba ruptă!

– Stai că vin și eu! strigă atunci cutia de creioane colorate. Îmi strâng doar creioanele împrăștiate și o iau din loc!

– Nici eu nu mai stau aici! Vin cu voi! vorbi hotărâtă cartea de povești, tremurându-și paginile de atâta supărare. Iar mingea se învarti în loc să-și facă vânt spre fereastră.

– Și eu, Și eu!

– Să ne grăbim! le spuse atunci ursulețul. Până nu se stingă raza de lună! Și ajutându-se una pe

alta, jucăriile se suiră pe fereastră și se facură nevăzute. Într-un târziu ajunseră obosite în pragul magazinului cel mare din centrul orașului și adormiră cu toatele, unele lângă altele. Și așa se face că dimineța, când veniră vânzătorii să deschidă magazinul, le găsiră acolo. Vânzătorul de la raionul de jucării le luă în mână, minunându-se:

– Ce-o fi cu jucăriile astea rupte, aici? Și ce să fac cu ele? Doar aici vindem jucării noi, de abia ieșite din fabrică.

- Le-o fi aruncat vreun copil! Să le iau ănantru înăuntru! spuse vanzatorul. Poate va veni cineva să le ceară!

Trecură câteva zile. Într-o dimineță intră în magazin tocmai Petrișor, de mână cu mama lui. El o lăsă pe mama sa umble după ce avea ea nevoie în alte părți și alergă pe dată spre raionul de jucării, cum face totdeauna, să vadă jucăriile noi. Acolo însă dadu cu ochii, pe tejghea, drept în față, de cutia lui de creioane colorate, de minge, iepuraș și cartea de povești. Numai decât se repezi la ele, explicând vânzătorului:

– Sunt jucăriile mele!

– Ia stai puțin! Cum vine asta? Dacă sunt ale tale, ce căutau în fața magazinului cu noaptea în cap?

Un băiețel se uită într-o parte la Petrișor și spuse repede:

– Poate au fugit de la el! Iar o fetiță mititica, adăugă și ea, pe un glas plângăreț:

– Nu vedeți ce rupte sunt, săracele?

– Asta e! Se poartă urât cu ele! Se vede cât de colo! vorbi băiețelul. Petrișor își lăsă capul în jos și se înroși peste urechi.

– Ce spui? Îl întrebă vânzătorul. Cum să ți le dau înapoi? Uită-te și tu cum arată! Petrișor tăcea mereu, cu ochii în pământ. Nici ceilalți copii nu mai spuseră nimic, privindu-l cu supărare.

Vânzătorul spuse apoi:

– Eu zic c-ar trebui să le dăruiesc unui alt copil, care știe cum să se poarte cu ele!

– Nu, nu! se împotrivi atunci Petrișor, cu lacrimi și roindu-i pe obraji. Nu le dați altui copil! De acum înainte am să am grijă de ele! Numai să vedeți!

– Ei, copii, ce spuneti? Ce facem cu jucăriile lui Petrișor? întrebă vânzătorul.

Băiețelul spuse încet:

- Dacă are să se poarte frumos cu ele de acum înainte...

– Și nu le mai rupe... adăugă, mai încet încă, fetița de lângă el.

Vânzătorul din spatele tejghelei hotărî:

– Dacă spuneți voi... și dacă lui Petrișor îi pare rău de felul în care s-a purtat până acum cu jucăriile lui... să i le dăm înapoi.

Dar numai pentru o vreme! Să vedem cum se va purta! Dacă se ține de vorbă și are grijă de ele, i le lăsăm, iar de nu, i le luăm pentru totdeauna și le dăm altui copil, care să le merite!

– Așa, așa... încuviințară copiii.

Iar Petrișor își strânse jucăriile la piept și plecă cu ele fără să se mai uite înapoi. Din ziua aceea am auzit că se poartă tare frumos cu orice jucărie. Și nici uneia nu i-a mai trecut prin minte să plece de la Petrișor!”.

Este important să urmărim comportamentul copiilor. Prin felul în care se joacă ne spune despre el – ce l-a marcat din ce a văzut în jurul lui, ce valori i s-au transmis (dragoste, respect, drepturi fără îndatoriri, cât de răsfățat este, cât este obișnuit să i se cumină tot, să nu respecte reguli), ce a înțeles privind în jurul său.

PROIECT TEMATIC „TOAMNA ÎN CULORI”

UNITATEA DE ÎNVĂȚĂMÂNT: G.P.P. NR.3, Buzău

EDUCATOARE: Papuc Aurelia

TEMA ANUALĂ DE STUDIU: „Când, cum și de ce se întâmplă?”

TEMA PROIECTULUI: „Toamna în culori”

SUBTEMELE PROIECTULUI: „Flori și frunze colorate”, „Fructe parfumate”, „Legume coapte”, „Carnavalul toamnei”,

GRUPA: mijlocie

DURATA: 4 săptămâni

DIMENSIUNI ALE DEZVOLTĂRII:

- Conduită senzorio-motorie, pentru orientarea mișcării;
- Autocontrol și expresivitate emoțională;
- Comportamente prosociale, de acceptare și de respectare a diversității;
- Activare și manifestare a potențialului creativ;
- Mesaje orale în diverse situații de comunicare;
- Caracteristici structurale și funcționale ale lumii înconjurătoare;
- Cunoștințe și deprinderi elementare matematice pentru rezolvarea de probleme și cunoașterea mediului apropiat.

COMPORTEMENTE VIZATE:

- Explorează și utilizează texturi și suprafețe diferite când se joacă (nisip, apă, frunze, pluș, plastic, burete);
- Participă la activitățile de grup, inclusiv la activitățile de joc, atât în calitate de vorbitor, cât și de auditor;
- Își coordonează mișcările în funcție de stimuli vizuali, ritm, cadență, pauză, semnale sonore, melodii;
- Recunoaște și exprimă emoții de bază, produse de piese muzicale, texte literare, obiecte de artă, etc.;
- Își însușește și respectă reguli; înțelege efectele acestora în planul relațiilor sociale, în contexte familiare;

- Exersează, cu sprijin, asumarea unor responsabilități specifice vârstei, în contexte variate;
- Demonstrează creativitate prin activități artistico-plastice, muzicale și practice, în conversații și povestiri creative;
- Demonstrează capacitate de comunicare clară a unor idei, nevoi, curiozități, acțiuni, emoții proprii;
- Demonstrează familiarizarea cu informații despre mărime, formă, greutate;
- Evidențiază caracteristicile unor obiecte localizate în spațiul înconjurător.

RESURSE:

- MATERIALE: coli de scris, creioane, albume, imagini, cărți, reviste, tăblițe magnetice, carioca, acuarele, pensule, plastilină, planșete, coli desen, carton colorat, foarfece, jocuri creative pentru fetițe, set bucătărie, păpuși, borcane de plastic, coșuri, materiale din natură, cuburi de lemn, Lego, mozaic, enciclopedie, calculator, TV, imagini PPT, jetoane, jucării pentru nisip.
- UMANE: copii, părinți, educatoare, medic.
- DE TIMP: 3 săptămâni.

METODE ȘI PROCEDEE: jocul, observarea spontană și dirijată, conversația euristică și spontană, povestirea, exercițiul, învățarea prin descoperire, problematizarea, experimentul, demonstrația, explicația, explozia stelară, diamantul, etc.

DESCRIEREA PROIECTULUI:

Contactul nemijlocit cu mediul înconjurător oferă copiilor multiple și noi posibilități de cunoaștere a unor aspecte din natură, legăturile dintre acestea, cauzele care le determină și urmările pe care le au. Astfel, este necesar ca preșcolarii să fie ajutați să pătrundă tainele naturii pentru a sesiza și înțelege interdependența și cauzele fenomenelor. Prin intermediul proiectului dezvoltat, vom încerca să-i „înarmăm” pe copii cu cunoștințe precise, lărgindu-le orizontul intelectual, dezvoltându-le capacitatea de a cerceta și de a descoperi relațiile dintre fenomene.

INVENTAR DE PROBLEME:

Ce știu copiii?	Ce nu știu și doresc să afle?
- Toamna cad frunzele.	- De unde vine ploaia?
- Toamna aduce ploi multe.	- Care sunt cele patru anotimpuri?
- Toamna găsim multe fructe și legume.	- Ce fructe și ce legume se coc toamna?
- Știm cum trebuie să consumăm fructele și legumele.	- De ce cad frunzele?
- Ele conțin vitamine și ne ajută să fim sănătoși.	- Care sunt caracteristicile anotimpului toamna?
- Toamna este unul dintre cele patru anotimpuri ale anului.	- De ce avem nevoie pentru a crește sănătoși?
- Toamna este bogată.	

SCRISOARE CĂTRE PĂRINȚI:

Dragi părinți,

Copiii din grupa Buburuzele, fiind la vârsta DE CE-urilor, au nevoie de ajutor pentru a-și satisface curiozitatea trezită de aspectele și fenomenele care încep să se manifeste în anotimpul toamna. Astfel, pentru derularea proiectului „Toamna în culori” vă invităm să fiți aproape de noi și să ne ajutați cu materiale din natură pe care le aveți la dispoziție. Pentru ca activitățile să fie cât mai plăcute și interesante, vă rugăm să ne omorați cu prezența dumneavoastră.

Educatorea și copiii grupei.



HARTA PROIECTULUI

EVENIMENT DE ÎNCHIDERE: expoziție online.

Resurse educaționale online de predare-învățare interactivă și activ-participativă. Aplicația Padlet utilizată la disciplina Economie

prof. Pătrașcu Oana Ecaterina
Colegiul Național "Traian Lalescu" Reșița/
Liceul Tehnologic "Constantin Lucaci", Bocșa

Pentru a putea preda online profesorii trebuie să aibe o gândire creativă și flexibilă astfel încât să îi poată sprijini pe elevi să atingă obiectivele principale ale disciplinei predate. Profesorul trebuie să fie flexibil, adică: să fie disponibil să proiecteze și să realizeze activități de învățare variate; să combine activitățile online sincrone cu cele asincrone; să aleagă diverse medii de comunicare; să adapteze, în mod continuu, activitatea didactică la dificultățile de învățare și comunicare; să cunoască instrumente digitale; să interacționeze cu elevii pentru a-i motiva, astfel încât aceștia să participe la activitățile online de blended learning. Pentru ca învățarea online să fie eficientă, profesorul trebuie să: folosească un design cât mai simplu al materialelor didactice (fișe de activitate, videoclipuri, prezentări, etc.); utilizeze tehnologia cu care elevii sunt deja obișnuiți sau pe care o pot învăța rapid; prezinte într-un singur fișier conținuturile care vor fi studiate de elev într-o sesiune online; împartă în mod corespunzător materialul ce va fi studiat astfel încât conținutul să nu fie prea mare.

Resursele educaționale online se referă la mijloacele care folosesc tehnologia informatică în mediul virtual (online). În cartea „Ghid practic de resurse educaționale și digitale pentru instruire online” se precizează că resursele educaționale online pot fi clasificate astfel:

- „*resurse centrate pe elev* – relevante, adaptate nevoilor, rolurilor și responsabilităților elevului pentru viața profesională, socială, etc.;
- *resurse ce vizează motivarea elevului pentru învățare* – resurse pentru a dezvolta experiențe de învățare motivante;
- *resurse interactive* – resurse pentru a menține atenția și interesul pentru învățare al elevilor;
- *resurse personalizate* – resurse adaptate pentru nevoile individuale ale elevilor, diferențierea învățării, resurse pentru activități remediale, etc.”¹

Aplicațiile online sunt instrumente independente de conținutul curricular și pot fi folosite de profesor în activitatea sa independentă. Aceste aplicații sunt foarte utile în activitatea de blended learning, dar depind foarte mult de competențele digitale și pedagogice ale profesorilor și de creativitatea acestora în designul educațional și activitatea de învățare. Aplicațiile online sunt utilizate pentru a crea diferite resurse în format digital, care sunt folosite în activitățile didactice online. Una dintre aplicațiile online des folosită la mai multe discipline, printre care și Economie este aplicația Padlet.

Aplicația Padlet „este o aplicație online care permite utilizatorilor să-și exprime cu ușurință opiniile pe un subiect comun pe un „avizier” virtual (wall). Peretele este, de fapt, o pagină web unde utilizatorii publică scurte mesaje conținând text, imagini, clipuri video și/ sau legături. Poate fi folosit pentru sesiuni de brainstorming, a posta adrese de internet utile, cuvinte noi, termeni sau comentarii pe o temă dată.”²

¹Grossek Gabriela, Crăciun Dana, „Ghid practic de resurse educaționale și digitale pentru instruire online”, Editura Universității de Vest, Timișoara, 2020;

² <https://sites.google.com/e-uvt.ro/pagina-de-pornire/padlet/> Educația și tehnologia – Padlet.

Padlet este utilizat pentru comunicarea cu clasa de elevi, învățarea prin colaborare, învățarea de la egal la egal, colectarea cercetării și a resurselor pe un anumit subiect, măsurarea înțelegerii unui subiect sau a unui concept studiat. Este o aplicație ușor de folosit de către elevi și de către profesori.

Accesarea acestei aplicații de către profesor se face printr-un cont Google, Microsoft sau Apple. Elevii nu au nevoie de niciun cont pentru a putea accesa aplicația, ci doar de link-ul trimis de către profesor. Link-ul poate fi trimis pe Classroom, Facebook sau pe email.

Butonul „Crează un padlet” oferă profesorului o gamă variată de suprafețe colaborative cu ajutorul cărora poate crea aplicațiile necesare desfășurării activității didactice.

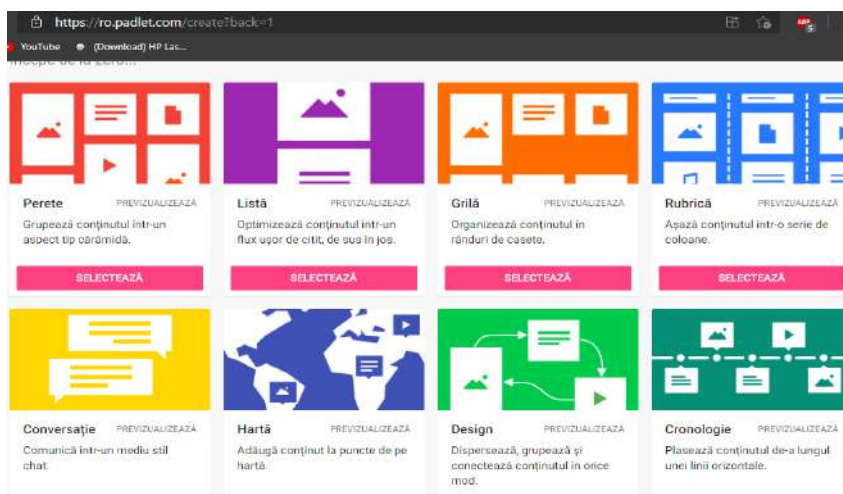


Fig. 1. Modele de suprafețe colaborative ale aplicației Padlet
(Sursa: <https://padlet.com/>)

Din galeria aplicației se poate alege un fundal, un titlu, subtitlu și alte elemente relevante. (fig. 2). Titlul poate fi denumirea lecției, iar subtitlu sarcina cerută pentru tema de casă. Totul se realizează foarte simplu.



Fig.2 Stabilirea aspectului unei aplicații Padlet
(Sursa: <https://padlet.com/>)

Elevii postează răspunsurile făcând click pe butonul „+” din dreapta jos a paginii (a se vedea fig. 3) sau dublu click pe suprafața de lucru. Postarea arată ca o casetă de lucru în care elevii pot încărca fișiere video, text, imagini, link-uri către resurse de pe internet. O postare poate fi editată, modificată sau ștearsă.

Am folosit această aplicație la ora de Economie la lecția Bani. În exemplu „Colecția de bani”, fiecare elev a primit o țară și trei cerințe: să identifice moneda națională a țării respective, prescurtarea respective monede și să încarce o poză cu moneda respectivă. Prin postarea sarcinii de lucru realizate de fiecare elev, se creează o colecție a banilor care există în lume.

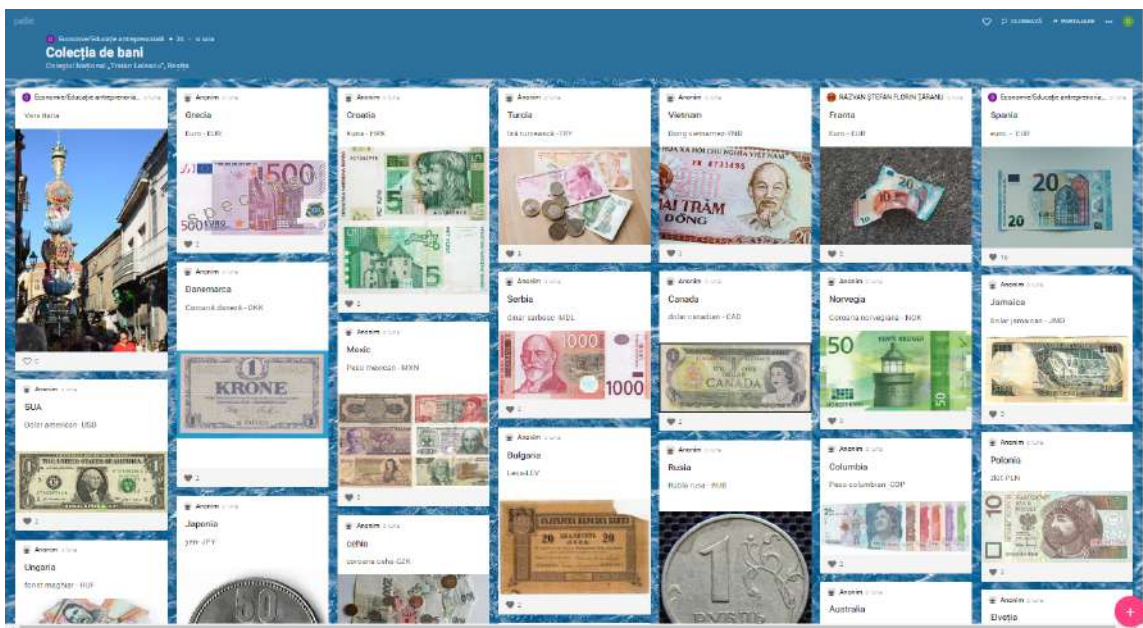


Fig. 3 Aplicația Colecția de bani (sursa: realizare proprie a elevilor)

Un avantaj al aplicației este că lecțiile, activitățile de lucru realizate rămân stocate în contul <http://www.padlet.com>, profesorul putându-se folosi de ele ori de câte ori are nevoie. Este utilă în special situațiilor când există în clasă elevi timizi. Sub masca anonimatului, elevii își pot învinge timiditatea, postându-și fără a le fie teamă de a fi ridicularizați, ideile, opiniile, părerile personale. De asemenea, ducă atât la creșterea stimei de sine, cât și la creșterea entuziasmului în rezolvarea unei teme de casă.

**EVALUAREA NEVOILOR DE COMUNICARE
AUGUMENTATIV – ALTERNATIVĂ (CAA)**

Profesor psihopedagog: Sorin Petropulos
Centrul Școlar de Educație Incluzivă Alba Iulia

Numele persoanei, care folosește CAA: _____

Data: _____

Persoana care furnizează informațiile/ observațiile: _____

A. Subiecte – Subiectele de discuție sunt lucruri generale despre care îi place să vorbești în timpul conversațiilor. Numiți modul de comunicare cel mai probabil de a fi utilizat (vorbirea, gestică, expresia facială, cartea de comunicare, dispozitivul de comunicare, ...)

Subiecte	Poate vorbi despre acestea	Ar dori să vorbească despre acestea	Momentan nu este important	Modul tipic de comunicare	Este eficient?	
					Da	Nu
Alegeri de zi – cu - zi (de ex.: îmbrăcămintea, mâncarea, activitățile sale)						
Activități lucrative (plătite/ voluntariat) /școală						
Activități sociale (de ex.: jocuri/sport, ieșirea la o cafea, jocuri de cărți)						
Interacțiuni în comunitate (de ex.: la bancă, la farmacie, în transportul public, la restaurant)						
Povești (de ex.: despre trecut, evenimente imediate, inventate)						
Indicații (de ex.: despre locație, părinte)						
Evenimente recente						
Sentimente și emoții						

Nevoi fizice sau probleme						
Altele:						
Altele:						
Altele:						

B. Abilități de comunicare – În conversație, se folosește o varietate dintre aceste abilități de comunicare. Bifați în coloana corespunzătoare și denumiți modul de comunicare cel mai utilizat (vorbirea, gestică, expresia facială, cartea de comunicare, dispozitivul de comunicare).

Abilități de comunicare	Se face cu succes	Cu dificultate, în prezent	Momentan nu este important	Modul tipic de comunicare	Este eficient?	
					Da	Nu
Atrage atenția asupra sa						
Menține atenția asupra sa						
Se prezintă celorlalți						
Începe o conversație						
Menține o conversație (de ex.: ia cuvântul, face comentarii)						
Schimbă/ introduce subiecte noi						
Înterupe						
Pune întrebări						
Răspunde cu Da/Nu la întrebări						
Răspunde întrebărilor familiare/ de rutină (de ex.: Ce mai faci? Cum a fost weekendul tău? Cum te cheamă?)						
Răspunde întrebărilor mai puțin familiare						
Răspunde întrebărilor cu răspuns specific (de ex.: Ce ai făcut în vacanța de primăvară? Ce ai mâncat/gătit la cină?)						
Describe/ discută oferind informații detaliate						

Spune o poveste /o glumă						
Exprimă comenzi/ instrucțiuni						
Spune partenerului de conversație "Nu înțeleg ce spui/ vrei!"						
Aduce la cunoștința partenerului de conversație, că nu l-a înțeles						
Repetă mesajul când nu este înțeles						
Reformulează mesajul în mod diferit						
Oferă indicii partenerului de conversație atunci când nu este înțeles						
Silabisește/ scrie						
Găsește informațiile în dispozitivul/ cartea de comunicare						

C. Mediul de comunicare – În ce fel de medii sau situații are loc comunicarea și cât de frecvent? Bifați în coloana corespunzătoare și denumiți modul de comunicare cel mai utilizat (vorbirea, gestică, expresia facială, cartea de comunicare, dispozitivul de comunicare).

Mediul/ situația de comunicare	Cât de des? (zilnic, săptămânal, lunar etc.)	Este dificil momentan?	Momentan nu este important	Modul tipic de comunicare	Este eficient?	
					Da	Nu
Acasă						
La școală /centru (muncă)						
În comunitate						
Față în față						
În grup						
La telefon						
Cu persoane familiare (familia/prieteni/						
Cu persoane						

nefamiliare						
Cu persoane familiare cu CAA						
Cu persoane care nu înțeleg CAA						
În scris						
Alta:						
Alta:						

D. Parteneri de comunicare – Ce este important să învețe partenerii tăi de comunicare? Selectați toate cele aplicabile.

- Nu mă întrerupe!
- Nu încerca să ghicești ce vreau să spun!
- Ghicește ce vreau să spun!
- Dă-mi timp suplimentar să spun ce vreau!
- Pune-mi întrebări pentru a restrânge subiectul!
- Dă-mi oportunități de a comunica!
- Mai încet, când vorbești cu mine!
- Folosește scrisul, desenul sau gesturi pentru a mă ajuta să înțeleg!
- Simplifică întrebarea /afirmația!
- Ajută-mă să găsesc lucrurile în cartea/ dispozitivul meu de comunicare!
- Altele:

Cine este?

- Cel mai bun partener de comunicare:
- Cel mai frecvent partener de comunicare:
- Partenerul favorit de comunicare:

Notițe/ observații:

Important!

Această evaluare a nevoilor de comunicare poate fi finalizată ca partea a unei evaluări inițiale CAA sau ca parte a evaluării continue, după ce strategiile și instrumentele CAA au fost implementate.

Notă:

Evaluarea nevoilor de comunicare este eficientă atunci când este finalizată de mai mulți terapeuți/profesioniști ai unei echipe - cât mai multe informații posibile despre persoana cu

Bibliografie:

- **Bodea Hațegan C.**, *Logopedia – Terapia tulburărilor de limbaj. Structuri deschise*, Ed. Trei, București, 2016
- **Bodea Hațegan C., Talaș D.A.**, *Ghid practic de organizare a activităților online*, Presa Universitară Clujeană, 2020
- **Roșan A.**, *Psihopedagogie specială – Modele de evaluare și intervenție*, Ed. Polirom, București, 2015

Provocări și soluții pentru formarea cetățenilor responsabili

Autor: Prof. Petrusse Mariana Sanda
Instituție: Școala Gimnazială Câmpeni

Introducere

Transformarea digitală a educației este una dintre cele mai importante schimbări ale secolului XXI, având un impact profund asupra modului în care sunt pregătiți elevii și studenții pentru viitor. Inovația digitală aduce oportunități considerabile pentru învățământ, dar implică și provocări semnificative. Una dintre cele mai stringente probleme este formarea cetățenilor responsabili, capabili să navigheze într-un mediu digital complex și dinamic.

Acest articol explorează principalele provocări legate de educația digitală, precum și soluțiile care pot contribui la dezvoltarea competențelor necesare pentru o utilizare responsabilă și eficientă a tehnologiei.

1. Provocări ale educației digitale

Educația digitală vine cu multiple provocări care trebuie abordate pentru a forma cetățeni responsabili:

- Accesul inegal la tehnologie – Nu toți elevii au acces la dispozitive digitale sau conexiune la internet, ceea ce duce la decalaje educaționale semnificative.
- Siguranța și protecția datelor – Elevii trebuie să fie conștienți de pericolele mediului online, cum ar fi cyberbullying-ul, fraudele sau expunerea la informații false.
- Dezvoltarea gândirii critice – În era digitală, abilitatea de a analiza și verifica informațiile este esențială pentru a evita dezinformarea.
- Dependența de tehnologie – Utilizarea excesivă a dispozitivelor digitale poate duce la probleme de concentrare, stres sau izolare socială.
- Competențele digitale ale cadrelor didactice – Profesorii trebuie să fie pregătiți să utilizeze tehnologiile moderne pentru a oferi un învățământ de calitate.
- Dificultăți de adaptare la noile tehnologii – Implementarea tehnologiilor inovatoare necesită timp și resurse pentru a fi eficientă.

2. Soluții pentru formarea cetățenilor responsabili

Pentru a aborda aceste provocări, educația trebuie să se adapteze și să implementeze soluții eficiente:

- Integrarea educației media și digitale în curriculum – Elevii trebuie să fie instruiți despre gândirea critică, siguranța online și responsabilitatea digitală.
- Promovarea platformelor educaționale interactive – Google Classroom, Microsoft Teams, Moodle sau alte resurse online pot facilita învățarea și colaborarea.

- Programe de formare pentru profesori – Este esențial ca profesorii să fie pregătiți să utilizeze tehnologiile moderne și să le integreze eficient în procesul didactic.
- Utilizarea inteligenței artificiale în educație – AI poate ajuta la personalizarea învățării și la monitorizarea progresului elevilor.
- Campanii de conștientizare asupra siguranței online – Organizarea de workshop-uri și sesiuni educaționale pentru prevenirea cyberbullying-ului și protejarea datelor personale.
- Parteneriate educaționale cu sectorul privat – Colaborarea cu companii de tehnologie pentru a facilita accesul la resurse moderne.

3. Exemple de bune practici

1. Proiectul „Cetățeanul Digital” – Implementarea unui program național de educație media pentru elevi, cu lecții despre identificarea știrilor false, siguranța cibernetică și utilizarea responsabilă a rețelelor sociale.
2. Ateliere de codare și robotică – Integrarea cursurilor de programare în curriculum pentru a dezvolta gândirea logică și creativitatea digitală.
3. Platforme de e-learning personalizate – Crearea unor cursuri online interactive care să permită elevilor să învețe în ritmul lor propriu.
4. Inițiativa „Fără hârtie” – Digitalizarea procesului educațional pentru a reduce impactul asupra mediului.
5. Programul „Securitate Digitală pentru Tineri” – Sesiuni de informare despre protecția datelor și utilizarea responsabilă a internetului.

Concluzii

Inovația digitală în educație reprezintă o oportunitate extraordinară de a pregăti elevii pentru un viitor bazat pe tehnologie, dar și un domeniu care ridică provocări importante. Pentru a forma cetățeni responsabili, este esențial ca educația să fie adaptată noilor realități digitale, punând accent pe competențele digitale, siguranța online și gândirea critică. Prin integrarea unor soluții inovatoare și bune practici, putem asigura un sistem educațional modern, echitabil și eficient pentru generațiile viitoare. Viitorul educației depinde de adaptabilitate, colaborare și utilizarea inteligentă a tehnologiei.

Bibliografie sugerată:

1. Bennett, S., Maton, K., & Kervin, L. (2008). The ‘digital natives’ debate: A critical review of the evidence. *British Journal of Educational Technology*, 39(5), 775-786.
 - Acest articol analizează impactul digitalizării asupra educației și dezbate mitul „nativilor digitali”, oferind o viziune critică asupra modului în care tinerii folosesc tehnologia.
2. Jenkins, H., Clinton, K., Purushotma, R., Robison, A. J., & Weigel, M. (2006). *Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century*. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Reports on Digital Media and Learning.
 - Lucrarea se concentrează pe importanța educației media pentru dezvoltarea gândirii critice și responsabilității în utilizarea tehnologiilor digitale.

3. Livingstone, S., & Helsper, E. J. (2007). Gradations in digital inclusion: Children, young people and the digital divide. *New Media & Society*, 9(4), 671-696.
 - Studiul analizează inegalitățile de acces la tehnologie și impactul acestora asupra educației, evidențiind importanța reducerii decalajelor digitale.
4. Ribble, M. (2015). *Digital citizenship in schools: Nine elements all students should know*. International Society for Technology in Education.
 - Cartea oferă un ghid despre cetățenia digitală, subliniind competențele necesare pentru utilizarea responsabilă și sigură a tehnologiei.
5. Sheninger, E. (2014). *Digital leadership: Changing paradigms for changing times*. Corwin Press.
 - Acest ghid explorează cum educatorii pot utiliza tehnologia pentru a sprijini învățarea și dezvoltarea leadership-ului digital în educație.
6. Selwyn, N. (2016). *Education and technology: Key issues and debates*. Bloomsbury Publishing.
 - O lucrare care abordează problemele și dezbaterile cheie legate de utilizarea tehnologiei în educație, inclusiv provocările etice și pedagogice.
7. UNESCO (2020). *Artificial Intelligence in Education: Challenges and Opportunities for Sustainable Development*. UNESCO.
 - Raportul UNESCO explorează impactul inteligenței artificiale asupra educației și modul în care aceasta poate sprijini dezvoltarea competențelor digitale ale elevilor.
8. West, D. M. (2012). *How mobile technology is changing education*. Brookings Institution.
 - O analiză a modului în care tehnologiile mobile transformă educația și oferă noi oportunități de învățare și interacțiune pentru studenți.
9. P21 (Partnership for 21st Century Learning) (2019). *Framework for 21st Century Learning*.
 - P21 oferă un cadru pentru dezvoltarea competențelor necesare într-o lume digitalizată, inclusiv gândirea critică, competențele de colaborare și comunicare.

IMPORTANȚA EDUCAȚIEI DIGITALE ȘI A PROIECTELOR eTWINNING LA VÂRSTA PREȘCOLARĂ

Prof. Educație Timpurie Pintican Gabriela Lucia
Grădinița cu Program Normal Nr. 2 Bistrița

Proiectul eTwinning „Code4EU” este o inițiativă educațională de amploare care a demonstrat cum tehnologia, colaborarea internațională și valorile europene pot fi integrate cu succes într-un proiect destinat promovării programării și roboticii. Proiectul a fost creat pentru copii de nivel preșcolar și primar cu vârste între 3 și 12 ani și a reunit 1.400 de elevi, 80 de cadre didactice (55 profesori pentru învățământul preșcolar, 25 profesori pentru învățământul primar), 40 de instituții de învățământ din 6 țări: România – fondatoare (65), Grecia – co-fondatoare (5), Italia (3), Lituania (2), Macedonia de Nord (1), Turcia (4). De asemenea, am avut și mulți alți colaboratori care ni s-au alăturat doar pentru activitățile Code Week, folosind codul nostru unic cw24-IDIr5 pentru a crea peste 100 de activități individuale, promovând educația digitală, colaborarea intercultural și valorile fundamentale ale Uniunii Europene.

Conceput pe două direcții principale, proiectul a avut ca scop atât implicarea activă a copiilor și profesorilor în activitățile planificate, cât și mentoratul acordat profesorilor mai puțin experimentați în utilizarea platformelor eTwinning, Code Week și Erasmus Days.

Încă de la debut, proiectul a fost structurat astfel încât să promoveze colaborarea între participanți și să creeze o comunitate educațională dinamică. După înscrierea partenerilor, fiecare instituție a avut oportunitatea să prezinte școala/grădinița, clasa/grupa, orașul și țara din care provine, fie prinTwinspace, fie prin grupuri dedicate pe rețele sociale. Această etapă inițială a permis preșcolarilor și elevilor să descopere diversitatea culturală a partenerilor lor, aflând informații valoroase despre tradițiile, istoria și geografia altor țări europene.

Activitățile desfășurate încadrul „Code4EU” au fost variate și atent planificate, astfel încât să îmbine metode tradiționale de învățare cu utilizarea tehnologiei moderne. Copiii au fost implicați în sesiuni de programare și robotică, organizate în patru categorii: codare prin artă și creație, codare prin matematică și științe, codare prin limbaj și codare prin mișcare și educație fizică. Activitățile au fost adaptate vârstei participanților și nivelului lor de competențe digitale, incluzând atât exerciții

„unplugged”, care nu necesită tehnologie, cât și utilizarea roboților programabili și a aplicațiilor web.

Prin aceste metode, preșcolarii au fost încurajați să își dezvolte gândirea logică, creativitatea, abilitățile de rezolvare a problemelor și colaborarea în echipă. Totodată, în această perioadă, am desfășurat o activitate foarte atractivă și motivantă pentru preșcolari, un campionat de jocuri digitale.

Am creat 2 jocuri digitale (nivel preșcolar și școlar) pe platforma educaplay în care broșcuța Froggy i-a ajutat pe copii să-și testeze conștiințele despre fiecare țară membră a UE. În 11 și 12 noiembrie 2024, partenerii doritori au putut să se înregistreze și să rezolve testul, iar în 14 noiembrie, în cadrul unui eveniment online, au fost acordate Certificatele din partea fondatoarei și co-fondatoarei pentru toți participanții la campionat cca. 83% din toți partenerii proiectului: 47 cadre didactice de la nivel preșcolar + copiii, 20 cadre didactice de la nivel primar + copiii.

Copiii au participat la diverse activități interactive, inclusiv puzzle-uri, jocuri de memorie și teste despre steagurile și țările europene. Aceste jocuri au fost create cu ajutorul platformelor educaționale precum Educaplay, Wordwall, Learning Apps și multe altele. Campionatul nu doar că a consolidat cunoștințele elevilor despre Europa, dar a fost și o oportunitate de a încuraja competiția sănătoasă și colaborarea între echipe.

Proiectul s-a remarcat și prin produsele sale finale colaborative, care au demonstrat puterea muncii în echipă la nivel internațional.

Printre cele mai importante rezultate se numără o hartă colaborativă a Uniunii Europene, realizată din contribuțiile fiecărei echipe partenere. Fiecare țară a fost reprezentată prin steaguri, costume tradiționale și elemente culturale specifice, toate fiind asamblate într-un puzzle uriaș care simbolizează unitatea și diversitatea europeană. Un alt produs important a fost un videoclip colaborativ, care a reunit mărturiile elevilor despre ce iubesc cel mai mult la Europa și la țările lor natale. Acest videoclip a reflectat valorile comune ale Uniunii Europene și sentimentul de apartenență la o comunitate diversă, dar unită.

Un alt moment special al proiectului a fost crearea unei povești-video cu ajutorul inteligenței artificiale, care a avut în centru un roboțel pe nume Ally. Acesta a fost protagonistul unei călătorii prin toate țările partenere, promovând cultura locală, activitățile de programare și valorile europene. Povestea a fost însoțită de o activitate de votare, în care copiii au ales titlul preferat pentru videoclip. Această activitate a adus în prim-plan importanța valorilor democratice, încurajând copiii să participe activ la luarea deciziilor.

La finalul proiectului, a fost organizată o etapă de evaluare pentru a colecta feedback de la elevi, părinți și cadre didactice. Aproximativ 254 de elevi, 420 de părinți și 71 de profesori au oferit răspunsuri care au subliniat succesul proiectului. Majoritatea participanților au apreciat activitățile inovatoare, metodele de colaborare și utilizarea tehnologiei, considerând că proiectul a avut un impact semnificativ asupra dezvoltării competențelor digitale și interculturale.

„Code4EU” s-a încheiat cu acordarea certificatelor de participare și cu diseminarea rezultatelor pe diverse platforme educaționale și sociale.

Proiectul a demonstrat cum o inițiativă educațională bine planificată poate avea un impact deosebit, atât la nivel local, cât și internațional. Prin integrarea tehnologiei, promovarea valorilor europene și încurajarea colaborării internaționale, „Code4EU” a reușit să creeze un model de bune practici care poate fi replicat și adaptat pentru alte proiecte educaționale viitoare. Această inițiativă evidențiază importanța educației digitale și a cooperării interculturale în construirea unui viitor comun mai bun.

BIBLIOGRAFIE:

Horățiu Catalano, Ion Albușescu, Educația timpurie digitală, Editura Didactica Publishing House, București, 2024

- Cristea, I.M., Jocul didactic – teorie și aplicații, Sillabus, Academia, 2015
- MECT. Curriculum pentru învățământul preșcolar. MECT, 2019.
- Neacșu, I. Metode și tehnici de învățare eficientă. Editura Militara, București, 1990.
- Ordean, Grațian. Primii pași în lumea calculatoarelor. Editura Sigma Plus, Deva, 2001.
- Oprea, C. L. Strategii didactice interactive. Editura Didactică și Pedagogică, București, 2007
- Planchard, E., Introducere în pedagogie, Editura Didactica și Pedagogica, 1976
- Poenaru, Vasile-, „Calculatorul, prietenul nostrum”, Ed. Coresi, București, 2005
- 3. S.M. Cioflica, B. Iliescu, „Prietenul meu, calculatorul”, (Ghid de utilizare pentru preșcolari), Ed. Tehno-Art, Petroșani, 2003.

ÎMPREUNĂ ÎMPOTRIVA VIOLENȚEI

PROF. PÎRÎIANU LILIANA-DANIELA
CENTRUL ȘCOLAR PENTRU EDUCAȚIE INCLUZIVĂ BALȘ, OLT

TITLUL PROIECTULUI: „Împreună împotriva violenței”

TIPUL PROIECTULUI: Educație emoțională

DISCIPLINE / ARII CURRICULARE: Om și societate/Abilități socioemoționale

ARGUMENT

Violența este un fenomen social complex, iar formele sale de manifestare au evoluat odată cu normele sociale.

Din cauza complexității sale, problema violenței în școală necesită soluții diverse în funcție de varietatea factorilor cauzali care pot sta la baza apariției ei. Pentru soluționarea acestei probleme nu există un răspuns tipic. Întreaga comunitate este provocată, și în special cadrele didactice, părinții și elevii înșiși.

Școala este un loc unde elevii se instruiesc, învață, dar este și un loc unde se stabilesc relații, se promovează modele, valori, se creează condiții pentru dezvoltarea cognitivă, afectivă și morală a copilului. Clasa școlară constituie un grup al cărui membri depind unii de alții, fiind supuși unei mișcări de influențare reciprocă ce determină echilibrul funcțional al câmpului educațional.

În acest mediu, menirea noastră, a învățătorilor, este de a educa tânăra generație în spiritul toleranței, cu scopul de a inspira și de a influența convingerile spirituale și caracterul moral al acestei generații, care niciodată n-a fost confruntată cu pericole sociale așa mari ca în zilele noastre.

Se impune interesul nostru ca educatori de suflete să implicăm copiii în activități care să apropie elevii de morala creștină, ceea ce înseamnă a crește în iubire, toleranță, respect pentru aproapele, prețuire pentru ceea ce înseamnă creația lui Dumnezeu: oameni, natură, pământ. Prin organizarea unor astfel de activități îi putem stimula pe elevi să fie silitori, buni, iertători, înțelegători, iubitori, evitând exploziile de violență, răutate, invidie, mândrie, ură din jurul nostru ce știrbesc din inocența sufletului copiilor, „știrbesc corola de minuni a lumii” (L. Blaga).

Rolul activităților din acest proiect este de a-i sensibiliza pe copii prin intermediul convorbirilor, discuțiilor tematice, vizionărilor de materiale power-point, pentru a deveni mai înțelegători față de ceilalți, pentru a deprinde normele buneii cuviințe și pentru formarea unor trăsături pozitive de voință și caracter: hărnicia, cinstea, modestia și curajul; a unor sentimente morale fundamentale pentru stoparea cazurilor de violență: dragostea și prietenia.

OBIECTIVELE PROIECTULUI:

- centrarea prevenirii violenței pe educație, pe valorile civismului democratic promovate de către aceasta soluționarea pacifistă a conflictelor, interculturalitate, nondiscriminare, toleranță, respectarea drepturilor omului, valorizarea persoanei) ;
- consensul privind parteneriatul instituțional în elaborarea strategiilor de abordare a violenței școlare și coordonarea eforturilor cu organismele comunității locale;
- prevenirea timpurie a violenței;
- includerea elevilor, ca actori principali și/sau parteneri, în acțiuni anti-violență;
- anticiparea unor modalități rapide și eficiente de reacție în cazul declanșării faptelor de violență, prin exemplificări, analogii și interpretări din literatura pentru copii specifică vârstei.

RESURSE:

materiale:

- Literatura pentru copii – Poezii, Elena Farago;

- Resurse audio-vizuale: prezentări power-point;
umane:
- Elevi, profesori

STRATEGIA PROIECTULUI:

PLANIFICAREA ACTIVITĂȚILOR:

ACTIVITATEA 1. Discuții tematice despre situațiile de violență petrecute în sala de clasă și despre modul în care ele s-au rezolvat.

ACTIVITATEA 2. Ce înseamnă: „Iubirea nu naște violență!”, ci „violența naște violență”, pe înțelesul copiilor - Povești terapeutice

ACTIVITATEA 3. Prezentări power-point ale conținuturilor lecturilor accesibile copiilor:

„Cățelușul șchiop”, de Elena Farago și a „Legendei plopului și rândunelelor” -
Dezbaterea aspectelor referitoare la comportamentul copiilor din textele date, la efectele nefaste ale folosirii violenței, prin analogie cu situațiile de viață de la școală și nu numai.

ACTIVITATEA 4. Realizarea de postere, colaje, afișe cu tematica – descurajarea atitudinilor și comportamentelor violente.

EVALUAREA ACTIVITĂȚILOR:

- Fotografii și DVD cu momentele principale din cadrul proiectului;
- CD cu fotografii și albume din derularea proiectului ;
- Mapă tematică „Iubirea nu naște violență!” – culegerea de materiale și întocmirea unor portofolii în urma derulării proiectului – expoziții în școală;
- Popularizarea aspectelor reușite ale proiectului pe site-ul școlii

Învăță, joacă-te și fii responsabil: Aventura digitală a preșcolarului

Prof.pentru educație timpurie, Pîrvu Mihaela Mădălina

Introducere

Lumea digitală este parte integrantă din viața copiilor de azi, chiar de la vârste fragede. De aceea, este crucial să-i ghidăm pe cei mici în această aventură digitală, transformând experiența lor online într-o oportunitate de învățare, joacă și dezvoltare responsabilă. Acest articol se adresează părinților și educatorilor, oferind exemple de bune practici pentru a naviga împreună cu preșcolarii în universul digital.

Importanța educației digitale timpurii

Educația digitală timpurie nu înseamnă doar a învăța cum să utilizezi un computer sau o tabletă. Este vorba despre dezvoltarea unui set de competențe și abilități esențiale pentru a trăi și a prospera în era digitală. Printre acestea se numără:

- **Gândirea critică:** Capacitatea de a evalua informațiile găsite online și de a distinge între realitate și ficțiune.
- **Creativitatea:** Utilizarea instrumentelor digitale pentru a crea conținut original, cum ar fi desene, muzică sau scurte filme.
- **Colaborarea:** Lucrul în echipă la proiecte online, învățând să comunice și să-și împărtășească ideile.
- **Responsabilitatea:** Înțelegerea consecințelor acțiunilor online și respectarea regulilor de siguranță.

Bune practici pentru părinți

1. **Stabiliți limite de timp:** Decideți împreună cu copilul dumneavoastră cât timp poate petrece în fața ecranului și respectați aceste limite. Alternați activitățile digitale cu cele offline, cum ar fi joaca în aer liber, cititul sau activitățile creative.
2. **Alegeți conținut de calitate:** Selectați cu grijă jocurile, aplicațiile și videoclipurile pe care le accesează copilul dumneavoastră. Asigurați-vă că sunt adecvate pentru vârsta lui și că au un caracter educativ.
3. **Fiți un model de urmat:** Copiii învață prin imitație, așa că este important să le arătăm cum utilizăm și noi tehnologia în mod responsabil și echilibrat.
4. **Încurajați dialogul:** Discutați cu copilul dumneavoastră despre experiențele lui online. Întrebați-l ce face pe internet, ce jocuri joacă sau ce videoclipuri urmărește. Ascultați-l cu atenție și oferiți-i sfaturi și sprijin.
5. **Utilizați instrumente de control parental:** Acestea pot ajuta la filtrarea conținutului neadecvat și la monitorizarea activității online a copilului dumneavoastră.

Bune practici pentru educatori

1. **Integrați educația digitală în curriculum:** Învățați-i pe copii despre importanța responsabilității digitale, a siguranței online și a respectului pentru ceilalți.
2. **Creați un mediu digital sigur și pozitiv:** Stabiliți reguli clare privind utilizarea tehnologiei în clasă și asigurați-vă că toți copiii se simt respectați și în siguranță online.

3. **Utilizați tehnologia în mod creativ și eficient:** Există o mulțime de instrumente și resurse digitale care pot fi utilizate pentru a face lecțiile mai interesante și interactive.
4. **Colaborați cu părinții:** Organizați întâlniri și ateliere în care să discutați despre importanța educației digitale și să oferiți sfaturi și resurse pentru părinți.
5. **Actualizați-vă постоянно cunoștințele:** Participați la cursuri de formare și conferințe pentru a fi la curent cu cele mai recente tendințe și bune practici în domeniul educației digitale.

Activități practice pentru preșcolari

- **Crearea de povești digitale:** Copiii pot utiliza tablete sau computere pentru a crea propriile povești, folosind imagini, sunete și text.
- **Jocuri educative online:** Există o varietate de jocuri online care pot ajuta copiii să învețe despre litere, numere, forme, culori și alte concepte importante.
- **Explorarea lumii prin intermediul realității virtuale:** Realitatea virtuală poate fi utilizată pentru a oferi copiilor experiențe imersive și educative, cum ar fi vizitarea unui muzeu sau explorarea unui ecosistem.
- **Proiecte colaborative online:** Copiii pot lucra împreună la proiecte online, cum ar fi crearea unui blog sau a unui site web, învățând să comunice și să-și împărtășească ideile.

Concluzie

Aventura digitală a preșcolarului poate fi o experiență pozitivă și valoroasă, dacă este ghidată cu responsabilitate și înțelepciune. Prin colaborarea dintre părinți și educatori, putem oferi copiilor un start bun în lumea digitală, pregătindu-i pentru viitor.

Bibliografie

- Livingstone, S., & Helsper, E. J. (2008). Parental mediation of children's internet use. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 52(4), 581-599.
- Palfrey, J., & Gasser, U. (2008). *Born digital: Understanding the first generation of digital natives*. Basic Books.
- Turkle, S. (2011). *Alone together: Why we expect more from technology and less from each other*. Basic Books.
- O'Hara, K., & Pritchard, J. (2013). *Digital literacy: What it is and how to teach it*. Pearson.
- Ribble, M. (2015). *Digital citizenship in schools: Nine elements*. ISTE.

AUTORI:
Prof. PIȚIGOI MARIAN DAN – Liceul cu Program Sportiv ”Bihorul” Oradea
Prof. PIȚIGOI PAULA GEORGIANA – Palatul Copiilor, G.P.P. nr. 50 Oradea

PROIECT DIDACTIC

DATA: 27.02.2025

GRUPA: Avansați

EFFECTIV: 18 elevi

CADRE DIDACTICE: PIȚIGOI MARIAN DAN și PIȚIGOI PAULA GEORGIANA

MATERIALE NECESARE: mingi de handbal, jaloane, fluier, veste departajare

TEMELE DE LECȚIE:

TEMA 1: CONSOLIDAREA JOCULUI 1X1 ÎN ATAC

TEMA 2: CONSOLIDAREA ACȚIUNILOR TACTICE DE ATAC ÎN SUPERIORITATE NUMERICĂ (DECIZIE)

COMPETENȚE URMĂRITE:

Dezvoltarea relației 1x1 ;

Dezvoltarea vitezei de schimbare de direcție;

Corectarea poziției brațului de aruncare;

Dezvoltarea deciziei jucătorului cu mingea pe faza atacului în sistem.

Obiective operaționale: La sfârșitul lecției, elevii vor fi capabili:

OBIECTIVE PSIHOMOTORII:

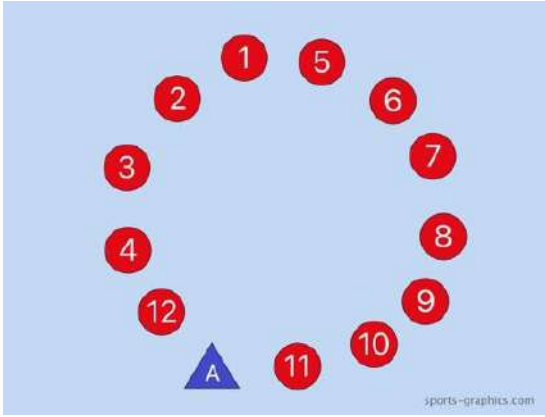
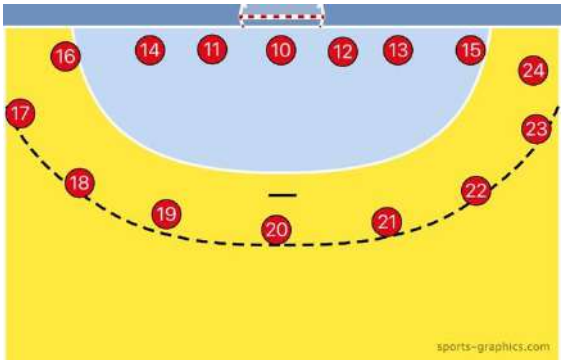
1. Să însușească mecanismul de bază a deprinderilor (mișcărilor)
2. Să execute corect elementele consolidate

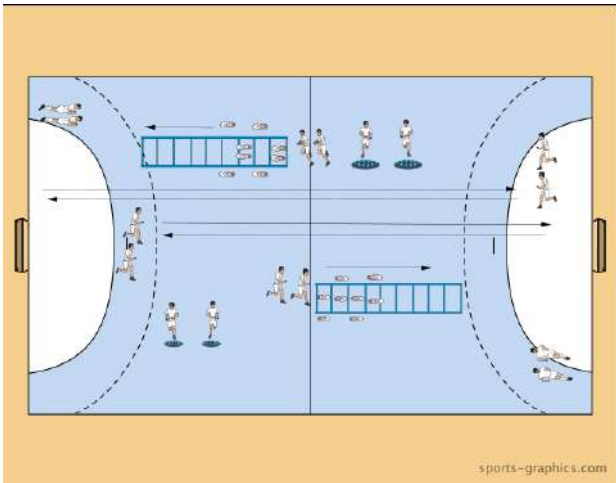
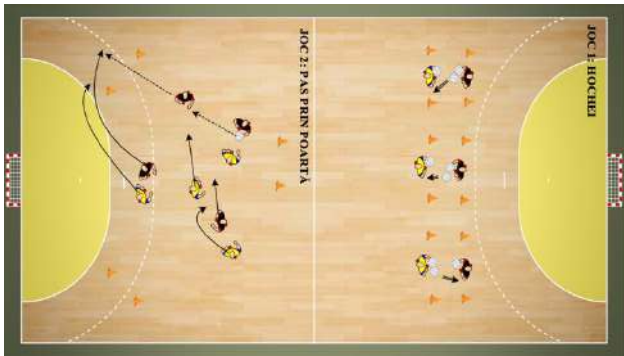
OBIECTIVE COGNITIVE:

1. Să cunoască faptul că elementele consolidate sunt foarte importante pentru progresul jocului de handbal.
2. Să cunoască modul de execuție a elementelor și de evaluare a execuției colegilor;

OBIECTIVE AFFECTIVE (MOTIVATIONAL – VOLITIVE) ;

1. Să aibă interes și dragoste pentru activitatea practică;
2. Să-și formeze spiritul de echipă;
3. Să accepte înfrângerea cu fair-play și să aplaude învingătorul
4. Să își dezvolte curajul și ambiția

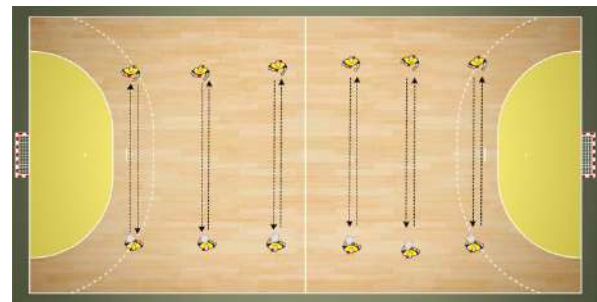
Veriga/ durata lecției	Conținutul lecției	Dozare	Formații de lucru și indicații metodice	Obs.
1. Organizarea Colectivului de elevi (1min.)	<ul style="list-style-type: none"> - Pregătirea ținutei pentru oră - Alinierea - Salutul - Verificarea stării de sănătate și a prezenței - Anunțarea temelor de lecție 	1 min.		
2. Influențarea selectivă a aparatului locomotor 8 – 10 min.	<ul style="list-style-type: none"> - Din stand cu picioarele depărtate exerciții pentru articulațiile umerilor și brațelor: arcuiri, rotări. - Trunchi: din stand depărtat, mâinile pe șold/întinse lateral, răsuciri de trunchi, aplecări înainte cu palmele la ceafă, îndoiri înainte cu palmele la glezne, trecere în îndoire înainte din stand depărtat în stând. 	4x8 4x8		

	<ul style="list-style-type: none"> - Fandări laterale și fandări înainte. - Exerciții de mobilate pentru membrele inferioare. - Sărituri din depărtat în apropiat 	<p>4x8</p> <p>4x8</p> <p>20 x</p>		
<p>3. Pregătirea organismului pentru efort 20 – 22 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Alergare combinată cu exerciții de coordonare, prevenție, echilibru (ex: plank, bosu, exerciții scăriță) - Încălzire specifică <p>Joc 1: Hochei cu mingea. Pe perechi față în față din pozitie de plank cu mingea în mână încearcă să lovească mingea marcând în poarta colegului. Care înscrie mai multe goluri câștigă.</p>	<p>5 min.</p> <p>5 min.</p>	<p>Exercițiile se vor efectua pe toata suprafața terenului, în perechi.</p>   <p>Câte doi pe perechi față în față</p>	

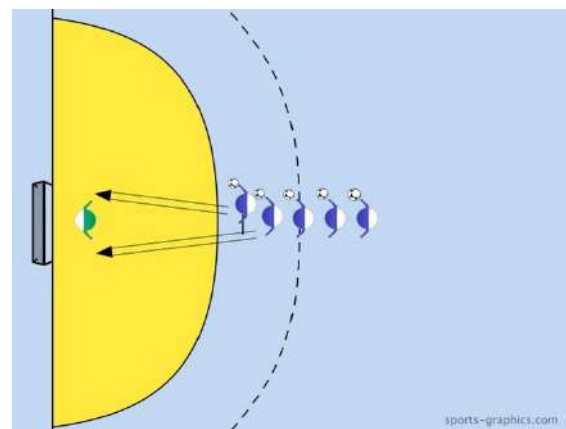
Joc 2: Joc de pasare. Pe sol 3 porți din jaloane. După 5 pase efectuate consecutiv fiecare echipă poate puncta prin pasarea cu pământul în orice poartă.

- Acomodare cu mingea. Pase în perechi.

5 min.



Copiii vor fi aliniați într-o coloană, unul în spatele celuilalt



- Aruncări alternative pentru încălzirea portarului.

5 min.

5.Consolidarea deprinderilor motrice specifice
50 – 52 min

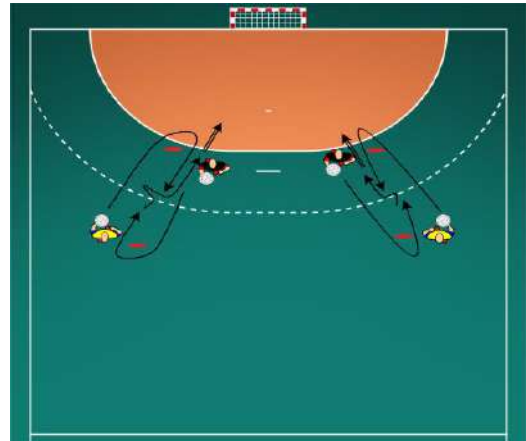
TEMA 1:
CONSOLIDAREA JOCULUI 1X1 ÎN ATAC

Ex. 1: Doi jucători cu minge în mână unu la 6 metri, celălalt la 12m. Cel de la semicerc inițiază alergarea având și un ușor avantaj față de celălalt, cei doi ocolesc jalonul simultan, apoi depășire cu finalizare.

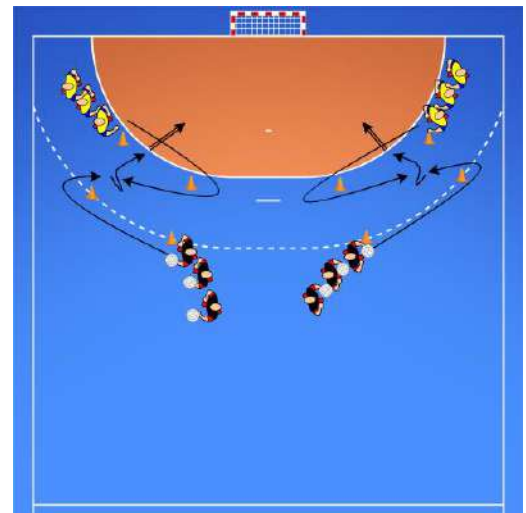
Ex. 2: Jucătorul cu mingea începe alergarea spre jalon, simultan și apărătorul începe aleargarea spre jalon, amândoi ocolesc jalonul din față, apoi depășire cu finalizare.

Ex. 3: Pe o coloană la centru terenului, fiecare jucător cu mingea în mână. Doi jucători fără minge, așezați pe cei doi interi. Pas în lateral la jucătorul fără minge, se ocoloște jalonul alergă în partea opusă față de

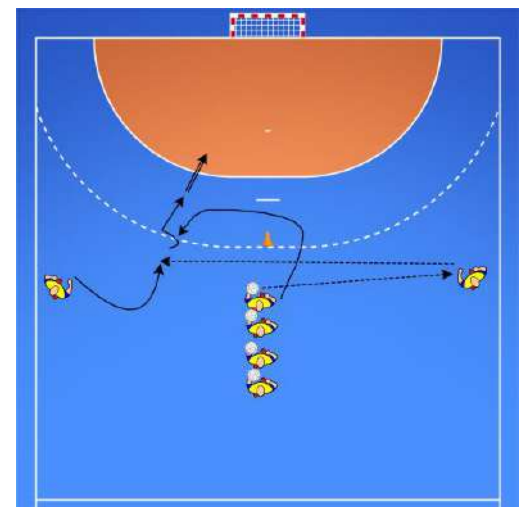
5x



5x



5x



unde s-a pasat mingea.
Interul cu minge
pasează direct la interul
fără minge, depășire cu
finalizare. Apoi
apărătorul merge pe
atac.

TEMA 2:
CONSOLIDAREA
ACTIUNILOR
TACTICE DE ATAC
ÎN
SUPERIORITATE
NUMERICĂ
(DECIZIE)

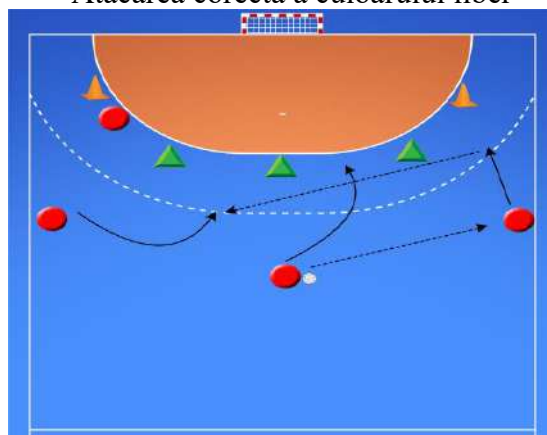
Ex. 1: Relație de joc
4x3 centrală, centru
intră al doilea pivot;

10 min.

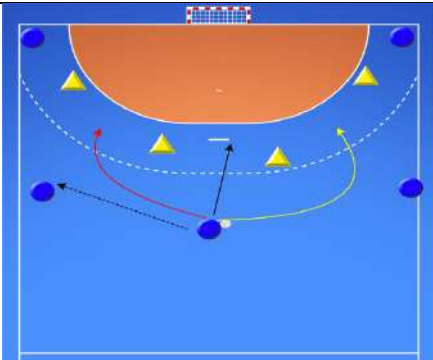
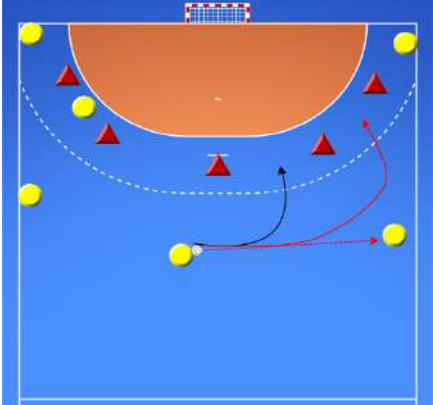
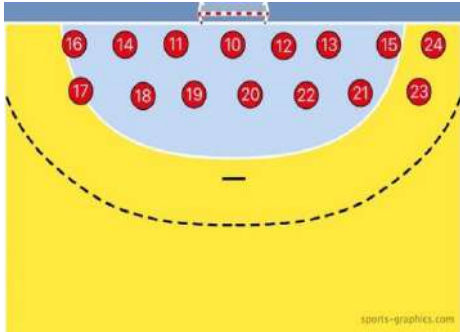
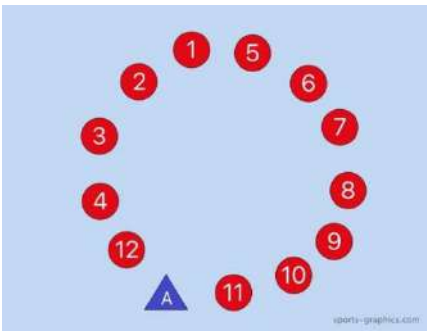
Ex. 2: relație de joc 5x4
, centru intră pivot;

10 min.

- pasarea omului liber sau finalizare
- Fără dribling
- Atacarea corectă a culoarului liber



- Pasarea omului liber sau finalizare
- Fără dribling
- Atacarea corectă a culoarului liber
- Centru poate alege cele 3 culoare

<p>7.Revenirea organismului după efort 6 min</p>	<p>Ex. 3: relație de joc 6x5, centru intră al doilea pivot</p> <p>- Stretching individual</p>	<p>10 min.</p> <p>6 min.</p>	 <ul style="list-style-type: none"> - pasarea omului liber sau finalizare - Fără dribling - Atacarea corectă a culoarului liber  	
<p>8.Încheierea organizată a lecției 1 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Adunarea - Aprecieri, recomandări - Salutul 	<p>1 min.</p>		

Bibliografie:

BOTA Ion și Maria - 500 de exerciții pentru învățarea jocului de handbal, editura Sport Turism, București, 1990

Inovația digitală în educație – exemple de bune practici

Prof. Poiană Roxana-Silvia
CSEI „Elena Doamna”, Focșani

Inovația digitală poate transforma procesul educațional într-unul mai interactiv, personalizat și eficient, stimulând în același timp creativitatea elevilor și implicarea acestora în învățarea limbii române. Inovația digitală în educație poate transforma în mod profund modul în care elevii învață limba română, oferind oportunități pentru o abordare mai personalizată și mai interactivă a învățării. Aceste bune practici, integrate corespunzător în cadrul unui curriculum modernizat, pot contribui la un proces educativ mai atrăgător, mai eficient și mai relevant pentru elevi, oferindu-le instrumentele necesare pentru a învăța limba română într-un mod inovativ și captivant.

Crearea unui "atelier digital de scriere creativă". În cadrul lecțiilor de limba română, profesorii pot organiza ateliere de scriere creativă online, folosind aplicații interactive precum Google Docs sau platforme educaționale colaborative. Elevii pot crea povestiri sau poezii, împărtășind idei și colaborând în timp real. Platformele permit feedback instantaneu, iar elevii pot învăța din greșelile lor, având în același timp posibilitatea de a explora diverse stiluri literare. De exemplu, un proiect tematic ar putea presupune scrierea unui text inspirat de o lucrare clasică română, elevii având oportunitatea de a include elemente multimedia pentru a adânci înțelegerea textului studiat.

Utilizarea realității augmentate pentru explorarea literaturii. Într-o lecție despre Mihai Eminescu, profesorul poate utiliza aplicații de realitate augmentată (AR) pentru a aduce la viață scene din poemul-culme „Luceafărul”. Prin intermediul unui dispozitiv AR, elevii pot vizualiza ipostaze ale vocii poetice și elemente din poezie în 3D, explorând universul liric într-un mod captivant și interactiv. Această metodă nu doar că face lectura mai atractivă, dar ajută elevii să înțeleagă mai profund simbolistica și complexitatea operei eminesciene, printr-o experiență vizuală imersivă.

Dezbateri online pe teme literare. O altă practică eficientă în învățământul digital este organizarea de dezbateri online pe teme literare sau morale din operele studiate. Platformele precum Padlet sau Zoom permit elevilor să dezvolte argumente și să participe activ într-un schimb de idei. De exemplu, după citirea unui roman precum „Ion” de Liviu Rebreanu, elevii pot discuta online despre conflictele morale și sociale ale personajelor, argumentând diferite

puncte de vedere într-un cadru sigur și structurat. Aceste dezbateri stimulează gândirea critică și îi ajută pe elevi să își formeze propriile opinii.

Crearea unui blog literar al clasei. Un blog sau un site dedicat clasei, unde elevii publică recenzii, eseuri sau creații literare proprii, poate deveni un instrument valoros în procesul de învățare. De exemplu, fiecare elev poate scrie o recenzie a unei cărți citite și o poate publica pe blogul clasei, iar colegii săi să lase comentarii. Acest schimb de idei nu doar că ajută la dezvoltarea abilităților de scriere, dar contribuie și la formarea unui sens de comunitate literară între elevi, învățându-i să aprecieze și să discute în mod constructiv opiniile celorlalți.

Evaluarea interactivă prin aplicații educaționale. În locul evaluărilor tradiționale, profesorii pot utiliza aplicații precum Kahoot sau Quizizz pentru a crea quizuri interactive care să testeze cunoștințele elevilor despre gramatică sau literatură. Aceste aplicații sunt atractive pentru elevi, iar feedback-ul instantaneu îi ajută să conștientizeze rapid greșelile. În plus, profesorii pot personaliza întrebările în funcție de nivelul elevilor, asigurând o evaluare mai exactă și mai adaptată nevoilor fiecăruia.

Utilizarea podcasturilor pentru aprofundarea literaturii române. Pentru a îmbogăți învățarea literaturii, elevii pot crea și distribui podcasturi pe teme literare, fie despre un autor, fie despre o lucrare specifică. Această metodă oferă elevilor oportunitatea de a explora opere literare dintr-o perspectivă personală și analitică, dezvoltându-și abilități de exprimare verbală și gândire critică. De exemplu, un grup de elevi poate discuta în detaliu despre temele și personajele unui roman de Marin Preda, iar prin difuzarea unui podcast, pot împărtăși perspectivele lor cu întreaga clasă.

Proiecte de storytelling digital. Elevii pot crea povestiri digitale folosind platforme precum Storybird sau Book Creator, unde pot combina texte, imagini și chiar muzică pentru a-și exprima creativitatea. De exemplu, după studierea unei lecții despre mitologia română, elevii pot crea propriile mituri sau povești fantastice, îmbinând elemente tradiționale cu tehnologia modernă. Aceste proiecte nu doar că dezvoltă abilități de scriere, dar încurajează elevii să înțeleagă mai bine cultura și literatura națională.

Într-o lume în continuă schimbare, unde tehnologia redefinește orizonturile educației, integrarea inovației digitale în predarea limbii române devine nu doar o necesitate, ci o oportunitate de a adânci conexiunile dintre elevi și cunoaștere. Digitalizarea nu înseamnă doar instrumente noi, ci o deschidere către noi dimensiuni ale învățării, în care fiecare text devine o poartă spre explorare, iar fiecare cuvânt se transformă într-o punte între trecut și viitor. Astfel, învățătura limbii române, odată statică, capătă acum o vitalitate dinamică, capabilă să aprindă

imaginația și să hrănească gândirea critică, lăsând în urma ei o generație de tineri nu doar bine educați, ci și curioși și creativi.

ERA DIGITALĂ- EXEMPLE DE BUNE PRACTICI

Prof. POMACU AURA – MARINA
ȘCOALA GIMNAZIALĂ „ILIE MARTIN”, BRABOVA

În gândirea pedagogică și în practica educațională contemporană se impune cu deplină evidență ideea că modernizarea procesului și sistemului de învățământ este în funcție de asigurarea condițiilor necesare sporirii eficienței pedagogice și sociale ale acestora. Datorită condițiilor actuale, datorate pandemiei școala românească a trecut prin diferite faze de modernizare. Acest proces de modernizare a fost implementat oarecum forțat, cadrele didactice fiind nevoite să dezvolte învățarea prin descoperire, noile metode și aplicații ale școlii on-line nefiind la îndemâna tuturor. Prin forțe proprii, atât elevii, cât și cadrele didactice au reușit să-si însușesc deprinderi de utilizare a noilor tehnologii.

Procesul de învățământ este constituit din cele trei mari componente, și anume predarea, învățarea și evaluarea care în școala on-line au o abordare aparte față de stilul clasic. Conceptul de învățare poate fi înțeles ca funcția mentală prin care o persoană obține noi cunoștințe, abilități, valori, sensuri și referințe, folosindu-și capacitatea de a percepe informații. Procesul de învățare are loc pe parcursul întregii vieți și este evidențiat de modificările pe care le produce în comportamentul persoanei.

Predarea poate fi înțeleasă în mai multe moduri: simpla transmitere a cunoștințelor, priceperilor și deprinderilor, care apoi trebuie verificate și evaluate; în sens pur metodologic, a expune, a comunica verbal; ca un discurs didactic conceput în scopul instruirii și autoinstruirii elevilor; ca o formă specifică de comunicare culturală; de asemenea, ca un sistem specific de acțiuni menite să inducă învățarea (accentul cade pe receptare, înțelegere, formare de capacități) și ca o simplă mijlocire de date.

O relație predare – învățare on-line adecvată implică variația de la o strategie la alta, de la un stil la altul pentru a crea acele climate și a implementa acele strategii care favorizează învățarea diferitelor tipuri de obiective. În cadrul școlii on-line, evaluarea se poate realiza pe baza unor teste în *Google forms* și nu numai. La clasa a V-a am realizat evaluarea la ora de Limba română prin realizarea unei cărți virtuale cu ajutorul aplicației *Storyjumper*. Rezultatele au fost

spectaculoase. Fiecare elev a realizat propria cărticică, apoi am realizat o expoziție virtuală la care părinții au făcut aprecieri.

Predarea, învățarea cât și evaluarea on-line fără utilizarea unor aplicații atractive nu îl țin pe elev conectat la activitate. Este foarte importantă utilizarea unor astfel de aplicații, deoarece elevul este pus în situația de a accesa link-urile puse la dispoziție sau de a le căuta singur, astfel realizându-se învățarea prin descoperire. Pe parcursul anului școlar, la fiecare oră de predare on-line am utilizat aplicații diverse, adaptându-le specificului lecției. În cadrul orelor de predare, învățare evaluare am utilizat aplicațiile: Wordwall, Wordart, Quizz, Zoom, care au fost primite cu mare drag de către elevi, dorindu-și să exerseze cât mai mult.

În ceea ce privește orele on – line, am întocmit conda on-line după modelul atașat:

Modulul 3/S 19 Ziua	Ora	Subiectul lecției	OBS.	Semnătura
Luni	09:00-09:50	Substantivul	Zoom	
Marti	08:00-08:50	Prepoziția. Substantivul - atribut	Zoom	
Miercuri	09:00-09:50	Articolul	Zoom	
Joi	12:00-12:50	Substantivul - subiect	Zoom	

Libertatea în perioada pandemiei ne-a dat posibilitatea de a regândi ce este învățarea și de a testa noi moduri de a inspira și încuraja învățarea autentică.

Educația în izolare aduce în prim plan rolul profesorului: ce este un profesor care nu mai are obligația de a preda și de a evalua? Care este rolul lui? Cu siguranță a fost o îngustime din partea sistemului de a gândi rolul profesorului atât de limitativ.

Am realizat că profesorul este în primul rând un partener de dialog cu elevul, un reper emoțional, un liant între elev și învățare, apoi un facilitator al procesului și nu în ultimul rând un lider care nu doar inspiră învățare ci și conectează comunități. Profesorii și părinții văd pentru prima oară atât de clar la ce (nu) îi ajută școala pe elevi, pentru ce viitor îi pregătește. Activitățile din acea vreme, au fost adaptate astfel încât să le fie ușor copiilor, dar și părinților.

Consider că educația on-line a fost foarte utilă și o experiență la început de drum de care am beneficiat cu toții și prin intermediul căreia am menținut deschise relațiile dintre noi.

BIBLIOGRAFIE :

1. Ceobanu C. Învățarea în mediul virtual : Ghid de utilizare a calculatorului în educație. Iași: Polirom.
2. <http://www.e-scoala.ro/> Proiectul Școala Online

Educație în era digitală

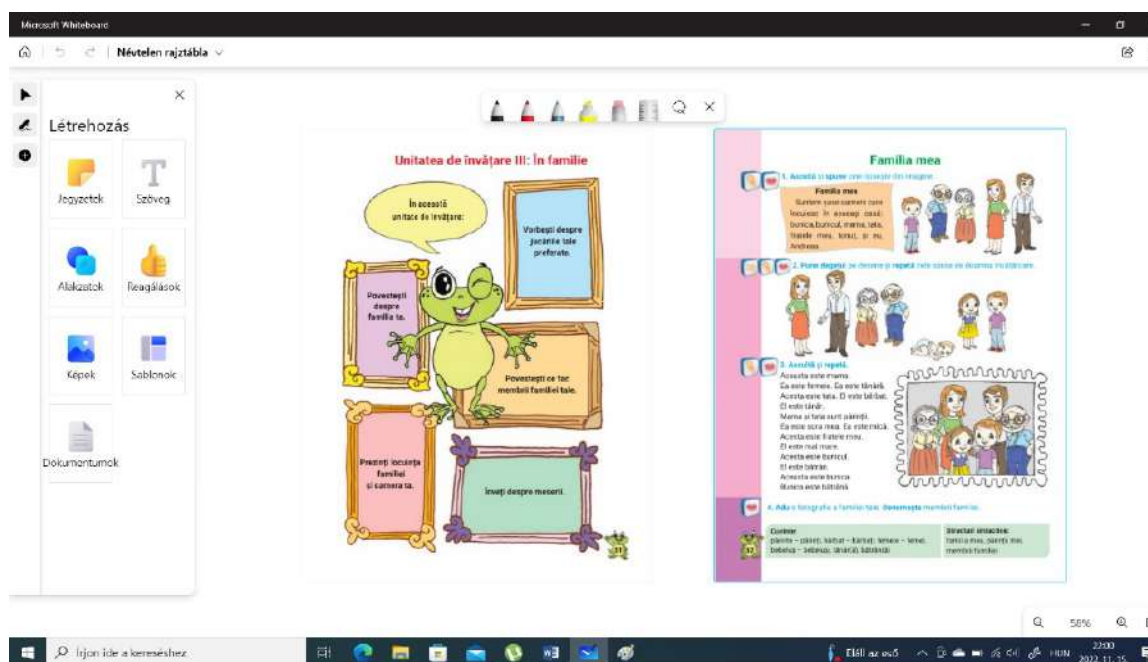
Dezvoltare competențe TIC

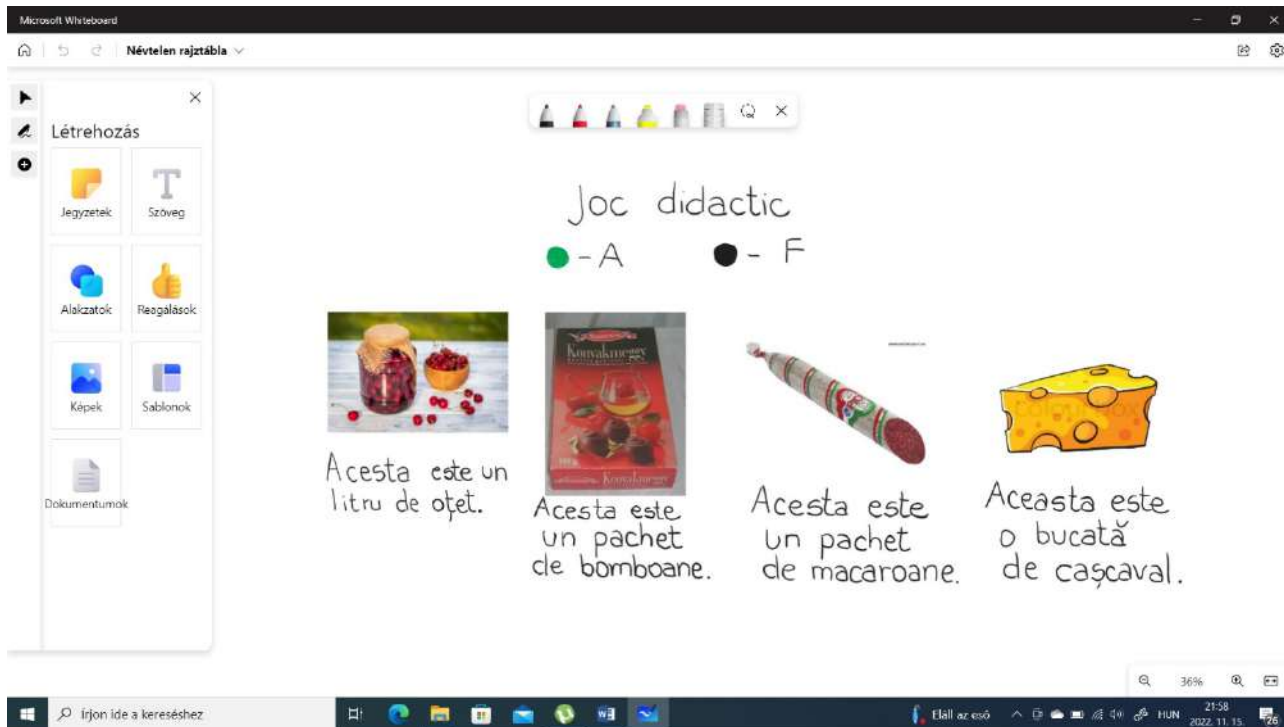
Aplicații

Am utilizat și în prezent folosesc diferite resurse educaționale deschise și aplicații online, creând și susținând activități de învățare pe diferite platforme educaționale la ora de limba română în clasa a I-a. Live Work Sheets folosesc pentru evaluarea cunoștințelor, Wordwall, Learning Apps, Genially pentru asigurarea retenției și a transferului. Întrebuițăm zilnic whiteboardul în care atașăm lecțiile de pe manuale.edu.ro

Whiteboard este o tablă albă pentru ziua modernă - un spațiu de lucru de colaborare vizual în care toți pot contribui pe o pânză infinită ca și cum toți ar fi în aceeași cameră împreună. Whiteboard este într-o strălucire atunci când avem nevoie de o pânză liberă pentru a exprima idei în moduri bogate și captivante. Deși se integrează direct cu Microsoft Teams, putem utiliza Whiteboard separat pe orice platformă.

Whiteboard ne permite să planificăm lecțiile, să le prezentăm în moduri captivante, să ținem discuții în clasă în moduri inclusive și să atribuim teme persoanelor sau grupurilor întregi. Whiteboard poate fi utilizat pentru a colabora cu elevii sau pentru a-i învăța în timp real. Posibilitățile sunt infinite, dar iată câteva idei: prezentarea unei lecții pregătite, un panou aromă pentru explicații vizuale, tichete de ieșire sau chiar despărțitoare de gheață.

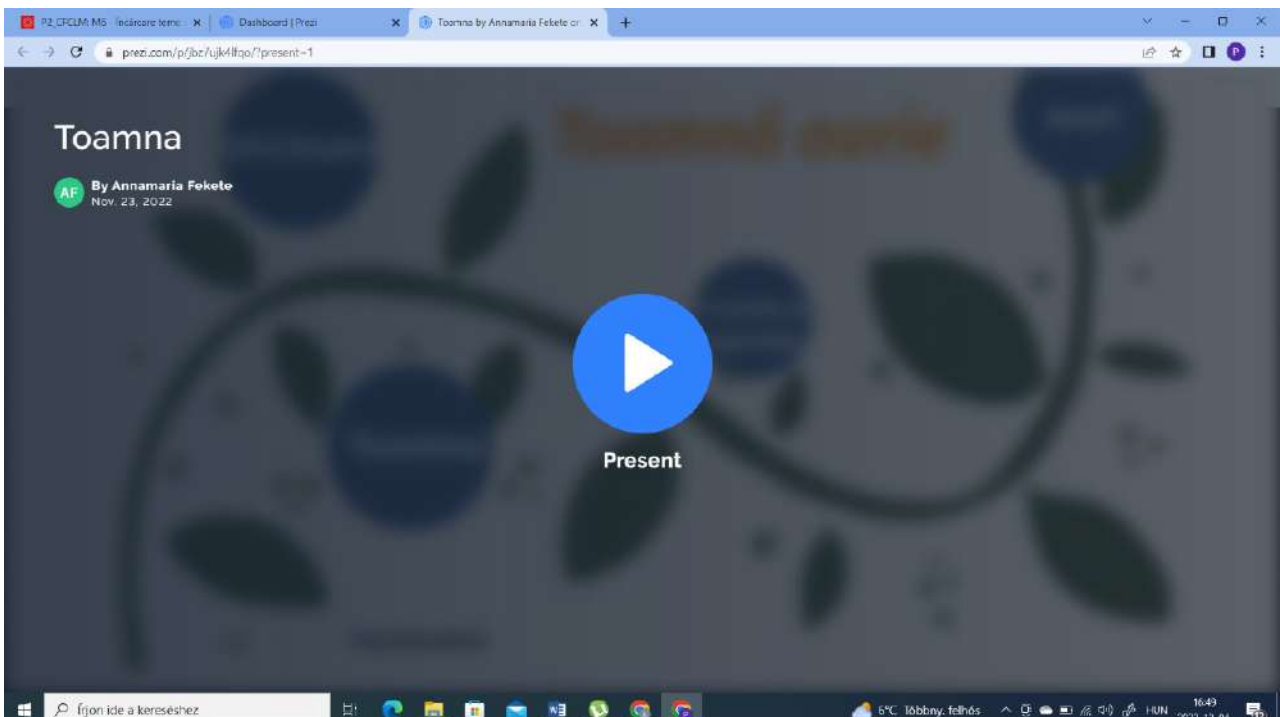
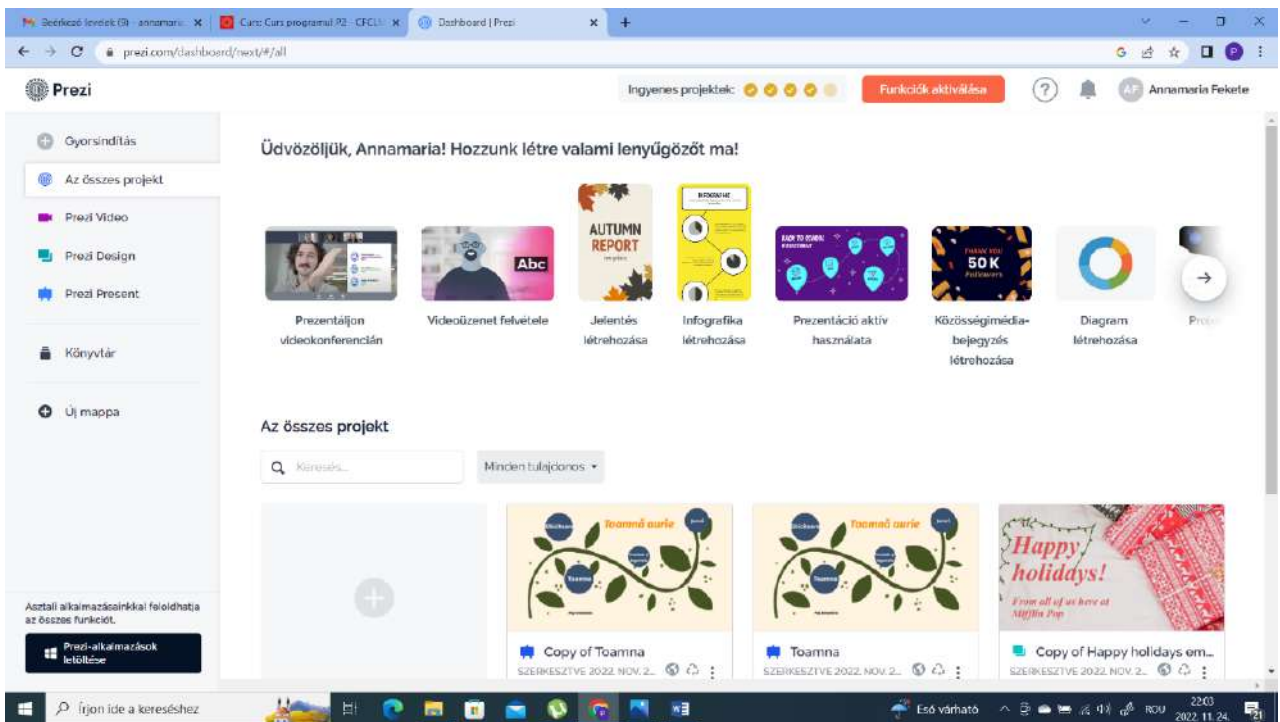




Material didactic interactiv și digital creat cu ajutorul unei aplicații studiate

Titlul lecției	Toamna
Disciplina	Limba și literatura română
Unitate	Toamnă aurie
Clasa	III.B
Competențe generale	1. Receptarea de mesaje orale în diverse contexte de comunicare; 2. Exprimarea de mesaje orale în diverse situații de comunicare;
Competențe specifice	1.1. Extragerea unor informații de detaliu dintr-un text informativ sau literar accesibil; 1.2. Deducerea sensului unui cuvânt prin raportare la mesajul audiat în contexte de comunicare familiare; 1.4. Manifestarea curiozității față de diverse tipuri de mesaje în contexte familiare; 2.2. Povestirea unei întâmplări cunoscute pe baza unui suport adecvat din partea profesorului; 2.4. Participarea la interacțiuni pentru găsirea de soluții la probleme; 2.5. Adaptarea vorbirii la diferite situații de comunicare în funcție de partenerul de dialog;
Conținut	- urmărirea unei prezentări electronice pe tema „Toamna”; - discutarea imaginilor vizionate; - îndeplinirea unor instrucțiuni audiate; - folosirea unor tehnici prin încercare și eroare pentru a descoperi semnificația cuvintelor;
Activitatea elevilor	Elevii: - să decodifice mesajul încifrat în ghicitoare;

	<ul style="list-style-type: none"> -să observe tabloul prezentat și să formuleze 3-5 propoziții despre anotimpul toamna; -să audieze Antonio Vivaldi: Toamna; -să aleagă propozițiile corespunzătoare toamnei; -să selecteze imaginile care reprezintă caracteristicile anotimpului toamna; -să citească poezia și să enumere fructele de toamnă; -să înțeleagă sensul cuvântului “aurește”; -să exerseze prin joc.
Aplicația/Platforma utilizată	prezi.com
Link	https://prezi.com/p/jbz7ujk4lfqo/?present=1



Seerkeső levelek (6) - annamaria... x Curs: Curs programul PE - CFCL... x Dashboard | Prezi x Toamna by Annamaria Fekete on... x

prezi.com/p/jbz7ujk4ffqo/?present=1

Toamna Edit

Toamna

Observă tabloul alăturat și formulează 3-5 propoziții despre anotimpul toamna



Prezi

Irjon ide a kereséshez

Eső várható

22:05
2022. 11. 24.

Seerkeső levelek (6) - annamaria... x Curs: Curs programul PE - CFCL... x Dashboard | Prezi x Toamna by Annamaria Fekete on... x

prezi.com/p/jbz7ujk4ffqo/?present=1

Toamna Edit

<https://www.liveworksheets.com/op2784522bp>

<https://learningapps.org/view16169212>

Prezi

Irjon ide a kereséshez

Eső várható

22:05
2022. 11. 24.

PROIECT DIDACTIC

Cadru didactic: Popa Andra Elena

Grupa: Mijlocie

Tema anuală de studiu: Cum exprimăm ceea ce simțim?

Proiect tematic: „Bucurie dăruiesc, bucurie eu primesc”

Tema săptămânii: „Bucuroși vom colinda”

Tema activității: „Legenda Bradului de Crăciun”

Forma de realizare: activitate integrată

Tipul activității: formare de cunoștințe, priceperi și deprinderi

Componenta activității: ADE: DLC (povestirea educatoarei) + DOS (mototolire + lipire)

Scopul activității: Dezvoltarea capacității de a asculta o poveste, de a transpune gânduri și semnificații prin limbajul specific vârstei, precum și a capacității de a comunica idei și sentimente față de unele tradiții specifice sărbătorilor de iarnă (împodobirea bradului);

Obiective operaționale:

- O1 .Să identifice momentele principale ale povestirii pe baza imaginilor-suport
- O2 - Să precizeze mesajul transmis prin textul literar;
- O3 -Să răspundă la întrebările ce privesc conținutul textului prezentat, utilizând propoziții clare și corecte din punct de vedere gramatical;
- O4 – Să mototolească hârtia creponată astfel încât să obține biluțe de diferite mărimi;
- O5 – Să lipească biluțele din hârtie creponată pe hârtia suport respectând conturul bradului;

Dimensiuni ale dezvoltării:

A.1. Motricitate grosieră și motricitate fină în contexte de viață familiare;

B.1. Interacțiuni cu adulții și cu copiii de vârste apropiate;

C.1. Curiozitate, interes și inițiativă în învățare;

C.3. Activare și manifestare a potențialului creativ;

D.2. Mesaje orale în diverse situații de comunicare.

Comportamente vizate:

A.1.3. Utilizează mâinile și degetele pentru realizarea de activități variate;

B.1.3. Inițiază/participă la interacțiuni pozitive cu copii de vârstă apropiată;

C.1.1. Manifestă curiozitate și interes pentru experimentarea și învățarea în situații noi;

C. 3.1. Manifestă creativitate în activități diverse;

C. 3.2. Demonstrează creativitate prin activități artistico-plastice, muzicale și practice, în conversații și povestiri creative;

D.1.1. Exersează, cu sprijin, ascultarea activă a unui mesaj, în vederea înțelegerii și receptării lui (comunicare receptivă);

D.1.2. Demonstrează înțelegerea unui mesaj oral, ca urmare a valorificării ideilor, emoțiilor, semnificațiilor etc. (comunicare expresivă);

D.2.1. Demonstrează capacitate de comunicare clară a unor idei, nevoi, curiozități, acțiuni, emoții proprii (comunicare expresivă);

Strategii didactice:

Metode și procedee: povestirea, conversația, explicația, demonstrația, Explozia stelară

Mijloace didactice: tabla magnetică, imagini care prezintă Legenda Bradului de Crăciun, imagini din alte povești, coșulețe, hârtie creponată, lipici, șablonul bradului, Steaua mare cu imaginea Legendei Bradului, 5 săgeți, 5 stele mici și 5 jetoane cu imagini-răspuns din poveste.

Forme de organizare: frontal, individual

Bibliografie:

- *Curriculum pentru învățământul preșcolar*, MECD, 2019;

- *Piramida cunoașterii -Repere metodice în aplicarea curriculumului preșcolar*, Coord .: Adina Glava, Lolica Tătaru, Olga Chiș; Referent științific: prof. univ. dr. Vasile Chiș. - Pitești : Diamant, 2014;
- *Curriculum pentru educația timpurie a copilului de la naștere până la vârsta de 6 ani;Didactica Dom.,Limbă și Comunicare” din învățământul preșcolar*, Vasile Molan, Ed.Miniped, București, 2020.
- *Metodica activităților instructive - educative în învățământul preșcolar*, Editura Didactica Nova, Craiova, 2007.

SCENARIUL ZILEI

Copiii vor intra în sala de grupă și se vor așeza pe scăunelele care sunt aranjate în formă de semicerc.

Se va realiza captarea atenției preșcolarilor printr-o scrisoare trimisă de Moș Crăciun copiilor.

După citirea scrisorii, vom reactualiza cunoștințele asimilate anterior cu privire la sărbătorile de iarnă (1 Decembrie, Sfântul Nicolae, Crăciunul);

Se va anunța tema activității, spunându-le copiilor că urmează să le povestesc „Legenda Bradului de Crăciun” pentru a afla de ce a fost ales bradul pentru a fi împodobit. Se vor preciza numele poveștii și sarcinile ce revin copiilor: de a asculta cu atenție pentru a ști să o povestească și ei,la rândul lor, prietenilor, părinților sau bunicilor,acasă.

Cu ajutorul imaginilor din poveste și al decorului pregătit, se redă cât mai expresiv conținutul poveștii, ținându- se cont de modularea vocii, a ritmului vorbirii pe parcursul expunerii, de pauzele logice, psihologice și gramaticale, de folosirea mimicii și a gesticii corespunzătoare.

Nuanțarea vocii, tonul, mimica și gestică adecvate vor marca momentele principale ale poveștii și vor reda întâmplările petrecute.

Pe parcursul povestirii, se vor explica expresiile și cuvintele necunoscute, prin utilizarea unor sinonime, fără a întrerupe firul povestirii. (legendă, stejar, fag, zgribulită, adăpost, se întetea).

La final, în vederea fixării poveștii, se vor adresa câteva întrebări:

- Cum s-a numit povestea? (Legenda Bradului de Crăciun)
- Cine căuta adăpost de gerul care urma să vină? (Pasărea)
- Ce a pățit pasărea? (S-a rănit la aripă)
- Cui cere pasărea ajutor? (copacilor)
- A reușit vântul să zboare frunzele bradului? (Nu)
- De ce împodobim bradul? (Deoarece a fost bun cu pasărea)

În continuare, cu ajutorul unei tranziții, se va trece la activitatea de lipire (DOS) în cadrul căreia copiii vor forma biluțe din hârtie creponată pentru a realiza un brad. În brad vor lipi și biluțe colorate care vor servi drept globuri.

Fiecare copil se va așeza la măsuță iar după ce vom descoperi materialele cu care vom lucra, voi explica tehnica de lucru: luăm în mână câte o bucată de hârtie creponată pe care o vom mototoli între degete. Vom proceda în același fel până toate bucățile de hârtie vor fi transformate în biluțe. După formarea bilelor, vom da cu lipici pe bradul desenat pe foaie și vom lipi biluțele astfel încât să umplem tot interiorul conturului. Din loc în loc vor fi lipite biluțele colorate.

După explicarea tehnicii de lucru, ne vom încălzi muschii mâinilor folosindu-ne de următoarele versuri:

„Mișcăm degețelele, apoi batem palemele

Învârtim moriștile

Pumnișorii îi rotim, îi rotim și răsucim

Și la lucru noi pornim!”

La final, se va realiza o expoziție cu lucrările copiilor, iar aceștia își vor exprima opiniile despre cele proprii, dar și despre cele ale colegilor. Se vor face aprecieri generale și individuale asupra rezultatelor preșcolarilor și asupra nivelului de implicare în fiecare activitate, iar copiii vor primi și recompense.

Eveniment didactic	Conținutul științific al activității	Strategii didactice			Evaluare
		Metode și procedee	Mijloace de învățământ	Forme de organizare	
1. Captarea și orientarea atenției	Se va realiza captarea atenției preșcolarilor printr-o scrisoare trimisă de Moș Crăciun copiilor.	Conversația	Scrisoare de la Moș Crăciun	Frontal	
2. Reactualizarea cunoștințelor	Voi solicita copiilor să numească sărbătorile de iarnă pe care le cunosc.	Conversația		Frontal	Evaluare orală
3. Anunțarea subiectului activității și a obiectivelor operaționale	Se va anunța tema activității, spunându-le copiilor că urmează să le povestesc „Legenda Bradului de Crăciun” pentru a afla de ce a fost ales bradul pentru a fi împodobit. Se vor preciza numele poveștii și sarcinile ce revin copiilor: de a asculta cu atenție pentru a ști să o povestească și ei, la rândul lor, prietenilor, părinților sau bunicilor, acasă.	Conversația		Frontal	

					Răspunsurile acestora la întrebările adresate
5. Obținerea performanței	<p>Se va desfășura jocul <i>O vrăbiuță vrea să știe ce imagine este în plus?</i></p> <p>Pe tabla magnetică sunt introduse imagini din alte povești pe care copiii le vor descoperi pe rând.</p> <p>Feed-back-ul se va realiza cu ajutorul imaginilor intrus. Se va urmări recunoașterea de către copii a imaginilor introduse din alte povești și personaje și înlăturarea acestora de pe tabla magnetică .</p>	<p>Conversația</p> <p>Explicația</p> <p>Problematizarea</p>	<p>Imagini</p> <p>Legenda bradului</p> <p>Imagini din alte povești</p>	Frontal	Activitatea copiilor

<p>6. Asigurarea retenției și a transferului</p>	<p>În continuare se va trece la activitatea de lipire (DOS) în cadrul căreia copiii vor forma biluțe din hârtie creponată pentru a realiza un brad. În brad vor lipi și biluțe colorate care vor servi drept globuri.</p> <p>Fiecare copil se va așeza la măsuță iar după ce vom descoperi materialele cu care vom lucra, voi explica tehnica de lucru: luăm în mână câte o bucată de hârtie creponată pe care o vom mototoli între degete. Vom proceda în același fel până toate bucățile de hârtie vor fi transformate în biluțe. După formarea bilelor, vom da cu lipici pe bradul desenat pe foaie și vom lipi biluțele astfel încât să umplem tot interiorul conturului. Din loc în loc vor fi lipite biluțele colorate. După explicarea tehnicii de lucru, ne vom încălzi muschii mâinilor folosindu-ne de următoarele versuri:</p> <p>„Mișcăm degețelele, apoi batem palemele Învârtim moriștile Pumnișorii îi rotim, îi rotim și răsucim Și la lucru noi pornim!”</p>	<p>Explicația Demonstrația Exercițiul</p>	<p>Hârtie creponată Lipici Șablon braduf</p>	<p>Individual</p>	<p>Modul de lucru al copiilor</p>
<p>7. Încheierea și evaluarea activității</p>	<p>La final, se va realiza o expoziție cu lucrările copiilor, iar aceștia își vor exprima opiniile despre cele proprii, dar și despre cele ale colegilor. Se vor face aprecieri generale și individuale asupra rezultatelor preșcolariilor și asupra nivelului de implicare în fiecare activitate, iar copiii vor primi și recompense.</p>	<p>Conversația</p>	<p>Lucrările copiilor Recompense</p>	<p>Individual Frontal Pe grupe</p>	<p>Aprecieri verbale asupra lucrărilor realizate și asupra implicării copiilor în activități</p>



Unitatea de învățare

A RUGINIT FRUNZA DIN VII

1. *La Medeleni*, după Ionel Teodoreanu
2. *Culesul porumbului*, după Ion Agârbiceanu
3. *Rapsodii de toamnă*, de George Topârceanu
4. *Țara de dincolo de negură*, după Mihail Sadoveanu
5. *Sfârșit de toamnă*, de Vasile Alecsandri



Elevii sunt grupați câte trei, dar lucrează individual. După expirarea timpului caietele se „plimbă”

la membrii grupului, care citesc creațiile și fac aprecieri colective. Decid apoi împreună care sunt cele mai reușite creații și vor fi recomandate pentru a fi citite cu voce tare, în fața clasei.

Activitate individuală, timp de 10 min.

Inspirându-te din versurile poeziei: „Amurg de toamnă”, de Lucian Blaga, încearcă să compui un cvintet. (Cvintetul - o poezie din cinci versuri în care se rezumă conținutul de idei al unui text. Primul vers este un cuvânt cheie care denumește subiectul - un substantiv; versul al doilea din două cuvinte - adjective care descriu subiectul; versul al treilea din trei cuvinte - verbe, care exprimă acțiuni; versul al patrulea din patru cuvinte care exprimă sentimentele elevului față de subiectul descris; versul al cincilea este format dintr-un singur cuvânt care exprimă esența subiectului.)

(Cvintetul)

Amurg de toamna

de Lucian Blaga

O rază

ce vine în goană din apus

și-adună aripile și le lasă tremurând

pe-o frunză:

dar prea grea e povara-

și frunza cade

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



TOAMNA SE ÎNTOARCE

Propoziții transformate

Elevii sunt în echipe de câte patru. Fiecare lucreaza individual câte patru propoziții timp de 5 min. și completează tabelul:

„**Toamna se întoarce cu fructe!** Dupa expirarea timpului va citi fiecare câte o propoziție și vor decide împreună cum să o transforme ,să o completeze , în așa fel încât propoziția să formeze o figura de stil: (Comparație, metaforă, personificare) .Activitate pe echipe -10 min. Se vor citi dupa expirarea timpului toate noile creații .

- 1.....
.....
- 2.....
.....
- 3.....
.....
- 4.....
.....

- 1.....
.....
- 2.....
.....
- 3.....
.....
- 4.....
.....

Joc în perechi-timp 10 min.

Cuvântul care are familie



- Elevii grupați câte doi trebuie să găsească, pe rând, câte un cuvânt din familia cuvintelor date . Se completeaza de ambii membrii ai echipei cu cât mai multe cuvinte înrudite.
- Dupa expirarea timpului vor citi toate echipele și va câștiga echipa cu cele mai multe cuvinte găsite.

• **Copil**

• **Toamnă**

• **Pasăre**

• **Frunză**

• **Gând**

Portofoliu

Selectează din lecturile cunoscute cât mai multe expresii frumoase despre anotimpul toamna folosind ghilimelele. Vei fi apreciat de colegi cu puncte de la 1-10.

• *„toama mi-a batut la geam cu lacrimi“;*

Planul de idei și rezumatul (împreună câte patru)

Elevii grupați câte patru au fiecare câte un nr. de la 1-4. (fiecare nr. înseamnă numărul fragmentului din lecția „La Medeleni”, pag. 18). Vor avea sarcina să citească individual fragmentul care corespunde numărului de identificare și să scoată o idee din el. După expirarea timpului fiecare citește ideea în grupul din care face parte și completează în caiete ideile celorlalți. Se vor citi apoi de la toate grupele, stabilindu-se care idee e cea mai corectă, care plan e cel mai bun.

- **Plan de idei**

- *La Medeleni, după Ionel Teodoreanu*

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

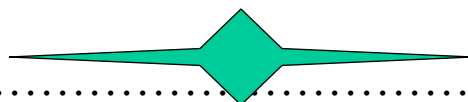
.....

Explozia stelara

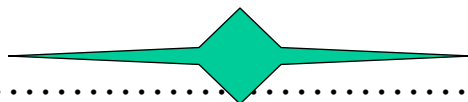
Elevii sunt grupați câte patru și se numesc fiecare din ei: „**Cine?**”, „**Unde?**”, „**Când?**”

„**De ce?**”. Lucrează individual timp de 15 minute. După expirarea timpului realizează împreună steaua cu întrebările cât mai variate și complete: cine?, unde? când? de ce? Fiecare echipă trebuie să găsească câte trei întrebări complet formulate, având ca început cuvintele date mai sus. Se vor da răspunsuri orale de membrii altor echipe.

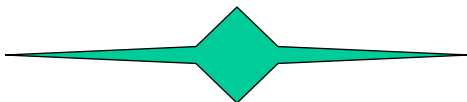
Cine.....?
Unde.....?
Când.....?
De ce.....?



Cine.....?
Unde.....?
Când.....?
De ce.....?



Cine.....?
Unde.....?
Când.....?
De ce.....?



PRO SI CONTRA



Elevii sunt grupați în două echipe:unii **pro**(afirmații) ,altii **contra**(negații).-*Veți forma doua echipe egale ca numar . Cei **pro** vin in fața clasei , iar cei **contra** se așeza față în față cu primii, dar în spatele clasei.(Ne imaginăm o linie la mijloc care desparte cele doua echipe). Va avea de spus fiecare membru al echipei câte o replică pe rând și de argumentat:*

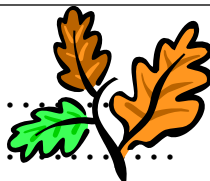
„**Îmi place toamna pentru-că ...**”

„**Nu îmi place toamna pentru-că ...**”

Va câștiga echipa în care fiecare elev va da câte o replică fără timp de gândire.

La final se vor completa cele mi frumoase cinci replici în caiete.

• Îmi place toamna



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

• Nu îmi place toamna



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Toți pentru unul, unul pentru toți

Activitate în echipe de câte trei . Elevul cu nr. 1 trebuie să redacteze propozițiile afirmative, elevul cu nr. 2 să dezvolte propozițiile(prop. dezvoltate), elevul cu nr. 3 să alcătuiască propoziții negative. Caietele se plimbă de la unul la altul , într-o ordine stabilită în echipă. Fiecare scrie câte o propoziție , până la terminarea compunerii. Redactează

aceeași compunere toți.Timp de lucru: 20 min.

E toamnă!

• 1.E toamnă! 2.O toamnă bogată în legume, fructe , cereale. 3.Nu a plouat de multă vreme.

• 1.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Privește, gândește, redactează!

Elevii sunt grupați în echipe de patru. Fiecare din echipă timp de 5 min .va avea de lucrat individual , pe o ciornă :

1. Planul de idei simplu, respectând cele trei părți ale compunerii;

2. Alegerea titlului potrivit;

3. Informații la aceste imagini;

4. Găsirea unor expresii frumoase;

Dupa expirarea timpului elevii se consulta timp de 5 min. și se pun de acord privind textul pe care îl vor redacta împreună. Timpul efectiv de redactare al compunerii 25 min. Se va citi câte o compunere din fiecare grup, se va evalua dupa criteriile date:

Mod de evaluare:

titlul- potrivit imaginilor-5p;

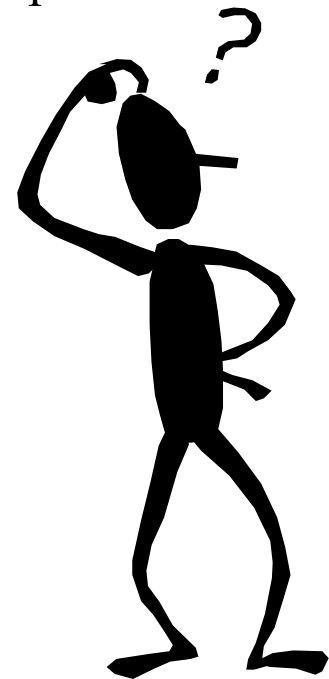
respectarea părților compunerii-5p;

folosirea de expresii frumoase-5p;

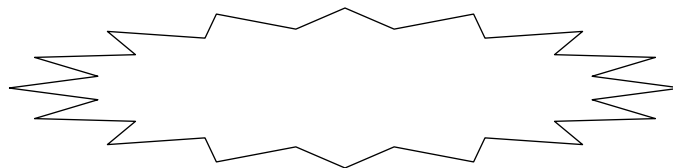
coeziunea textului :5p;

așezare în pagină, caligrafie-5p;

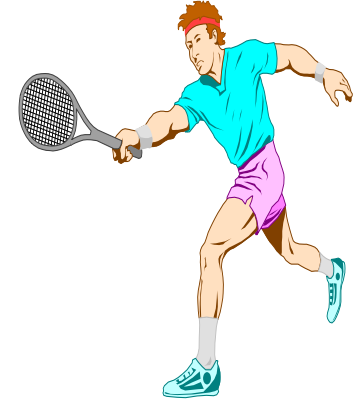
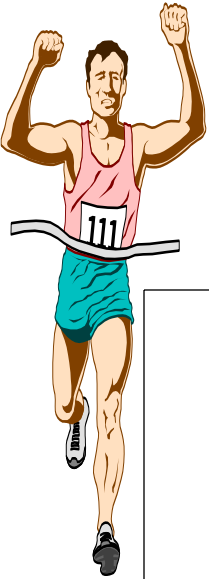
total :25 p;



Calificativ final:



Privește ,gândește, redactează!



A large, empty rectangular box with a thin black border, intended for writing or drawing.

Culesul porumbului

I. Agârbiceanu



Învățarea reciprocă

Planul simplu planul dezvoltat de idei

- Elevii sunt grupați în echipe de trei . Fiecare din ei are un nr (1-3).
- *Citiți textul individual după care fiecare din voi va trebui să analizeze fragmentul care corespunde ideii care are același nr.cu numărul lui de identificare (elevul cu nr. 1 -ideea 1,etc). Dupa analiza fragmentelor vor avea de „împărtașit,, colegilor de echipă ceea ce au aflat .(de povestit oral fragmentul pe care l-a studiat fiecare). Astfel se trece la elaborarea planului dezvoltat de idei , toți contribuind la elaborarea planului . (fiecare idee este completată cu alte idei secundare). La elaborarea planului dezvoltat se are în vedere și aranjarea ideilor în ordinea desfășurării acțiunii . Planul simplu de idei :*
- **1.Primăvara, plugarii erau îngrijorați.**
- **2. Toamna aduce roade îmbelșugate.**
- **3. Fericiți, oamenii culeg porumbul.**

Ciorchinele

1. Găsiți câte două însușiri în textul studiat pentru cuvintele de mai jos:
2. Alcătuiți cu aceste expresii formate propoziții cât mai expresive: (activitate individuala 15 min).

.....

.....

.....

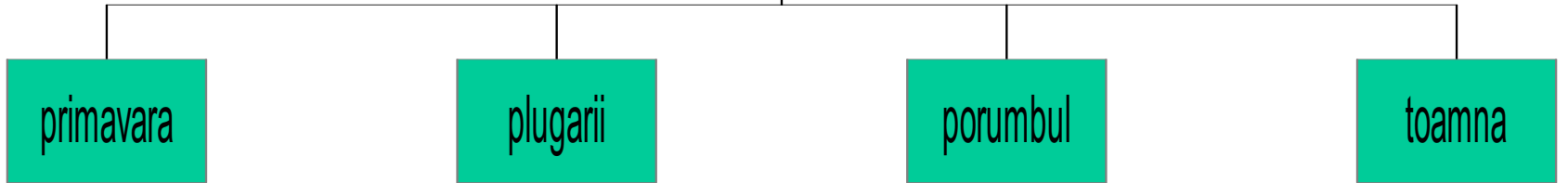
.....

.....

.....

.....

CULESUL PORUMBULUI
I. Agarbiceanu



--	--	--	--	--	--	--	--

Textul liric

Elevii sunt grupați câte patru și fiecare completează un cadran timp de 10 min.

-fragment-

George Toparceanu

Cadranele

Completați tabelul de mai jos timp de 10 min .

1. Imagini vizuale

2. Imagini motorii (de mișcare)

3. Stări sufletești

4. Schema figurativă a unei strofe

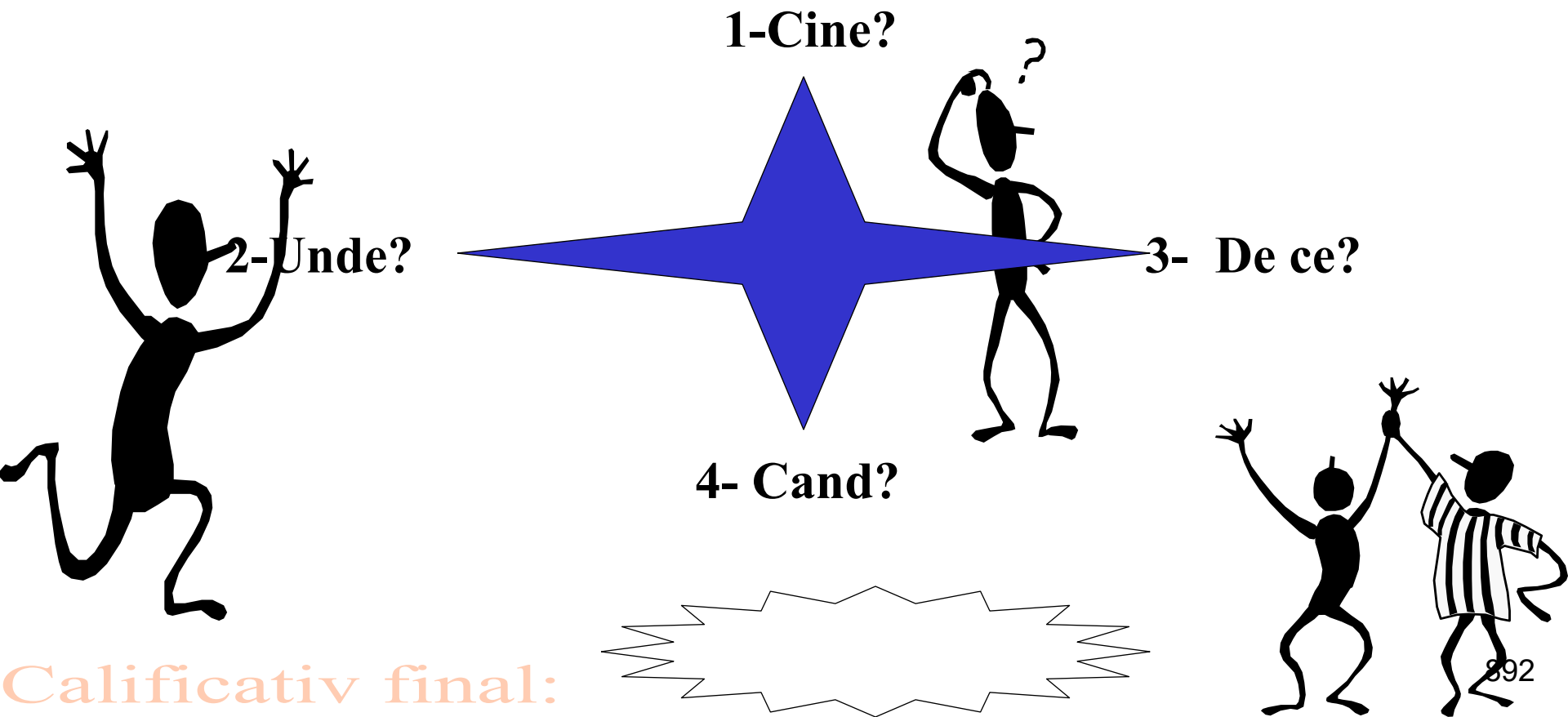
Rapsodii de toamna

Explozia stelara

Rapsodii de toamnă

Se formează grupe de patru elevi ,fiecare se va numi după tipul de întrebare pe care îl are de rezolvat pentru fiecare strofă:câștigă echipa care va formula cel mai corect toate întrebările. Fiecare întrebare clară, corectă, se punctează cu un punct.

1-Cine? 2-Unde? 3-De ce? 4-Cand?



Cum vezi tu schema figurativă a acestui text?



Joc in perechi: unul rezolva un tabel ,altul celalalt tabel

. Dupa expirarea timpui se schimba caietele si se evalueaza reciproc.(15

min.)

• **Gasiti trei insusiri (deosebite) pentru cuvintele:**

• boare: _____

• vii:

• puf:

• papadii:

• flori:

• dalia:

• talie:

• regret:

• libelula:

• zbor:

• toamna:

• zana:

• carare:

• **Pentru fiecare cuvânt din tabelul alaturat gasiti cate doua rime!**

• → *Soare, doare, floare, oare, moare, n-are,*

vii

puf

papadii

flori

dalia

talie

regret

libelula

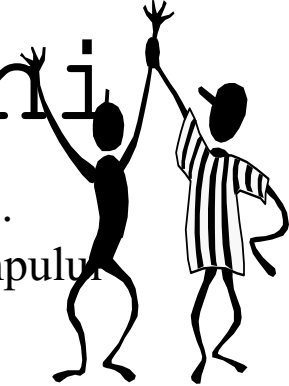
zbor

toamna

zana

carare

Activitate în perechi



1. Elevii sunt grupați în perechi și dictează pe rând propoziții (10 min.) .
Cuvintele folosite sunt: **va, v-a, sa, s-a, la, l-a, sau, s-au**. După expirarea timpului se corectează împreună. Își dau calificative reciproc.

•

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. Stabiliți împreună nr. de consoane și de vocale pentru cuvintele: **mireasmă, toamnă, îmbătătoare, mijlocul, răcoroase, încet, știuleți, campanulă, zări**. Despărțiți-le în silabe!

.....

.....

.....

.....

.....

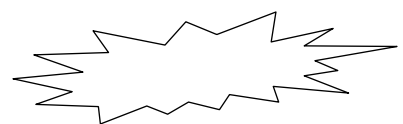
.....

.....

.....

.....

.....



Textul liric

Exprima-te liber



Citește cu atenție poezia , scrie în primul chenar tot ceea ce ai reținut din aceste versuri.(5 min.) Citește colegilor de echipă. Desenează în al doilea chenar un tablou semnificativ al acestor versuri.

Sfârșit de toamnă

fragment-Vasile Alecsandri

•

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

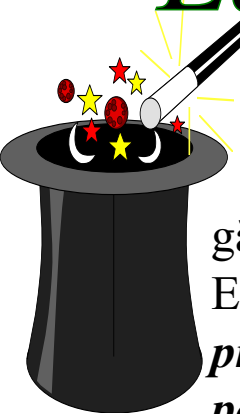
.....

.....

.....

A large empty rectangular box for drawing.

Lasa-ti imaginatia sa zboare!

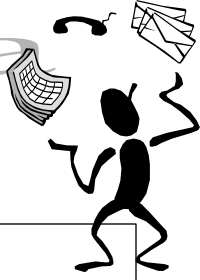


Ai în această pălărie magică cele mai frumoase expresii. Trebuie doar să le găsești! **Fă minuni cu bagheta și uimește-ne cu creația ta!**

Ești frunza care cade din vălul toamnei; ești lacrima ploii care bate în ferești; ești pruna brumărie din livada bătrână; ești vântul pribegind departe; ești libelula poposind pe-o campanulă. Alege un personaj potrivit sufletului tău și vorbește-ne despre tine și despre lumea ta.

Poți folosi descrierea, dialogul, monologul sau toate, împreună.

- Noteaza în chenar ce expresii deosebite ai folosit! Notează -ți aici ce aprecieri colective ai primit!



A ruginit frunza din vii...

- I. 1. Citește textul următor:
- *„Basmul toamnei îl începe o frunză-cu glasul stins de sfilă , cu obrazii arși-șoptindu-l:*

„A fost odată!... ”

Prunii, desteptați din toropeala verii, deschid ochii vineți. Merele și perele fug de prin așternutul crengilor, pictându-și chipurile colorate pe fețele frunzelor ca să nu le bage nimeni în seamă fuga. Gutuile îngălbenesc de spaimă, privind pe sora lor mai mare, Luna. Bostanii râd pe ascuns de fratele lor Soarele , că a rămas fără raze. Nucii cu miros amar se întreabă de unde li s-a tras atâta mâhnire frunzelor.... ”

Basmul toamnei , dupa I. Teodoreanu

- **Sarcini de lucru:**
- *Formuleaza trei întrăbări care au legătură cu conținutul textului.
- *Transformă trei propoziții dezvoltate în simple.
- *Transformă propozițiile simple afirmative în propoziții dezvoltate negative.
- *Continuă cu încă șase enunțuri basmul.-creația ta-

IMPRESII DESPRE ACEASTA UNITATE DE ÎVĂȚARE
Cu ce ai ramas după...?

- **Gasește rime pentru poezia ta!**

-



Frunza ruginie din ram a căzut

Pe covorul ierbii o pată a

Lacrima de ploaie plânge-ncetișor

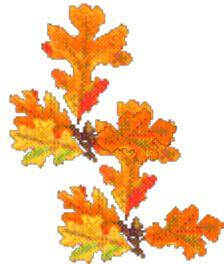
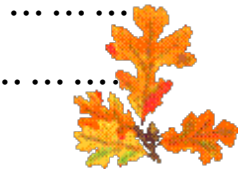
Eu pivesc apusul și.....

Totul pare sumbru din fereastra mea

Cenușie -i zarea, parcă.....

Cu speranța-n suflet gândesc.....

Și adorm în pace.....



- *Impresii personale despre toamna aceasta...*

Tristețile și bucuriile toamnei



- **1. Desenatorii**
- **2. Recitatorii**
- **3. Poeții și textierii**
- **4. Cântăreții**
- **5. Actorii**
- **6. Informatorii**



- Desenează toamna în diferite ipostaze
- Recită versuri despre acest anotimp
- Compun versuri și texte
- Interpreteaza cântece adecvate



Interpreteaza scenete create de ei

Culeg informații despre: muncile de toamnă, vremea de toamnă, animale și plante

REALIZAT,
PROFESOR ÎNVĂȚĂMÂNT PRIMAR,
POPESCU DANIELA
COLEGIUL NAȚIONAL PEDAGOGIC
„CAROL I”
CÂMPULUNG- MUSCEL

BUNE PRACTICI CUM SĂ PREGĂTIM VIITORUL NOSTRU COMUN

PROF. RĂDUȚIU GEORGETA OLIMPIA
COLEGIUL ECONOMIC „IULIAN POP” CLUJ NAPOCA

Autocunoașterea contribuie la dezvoltarea încrederii elevilor în propriile capacități de învățare.

Înțelegând termenii: Sinele (Eul), Abilitate, Aptitudine, Interes, Stres, Rezilient elevii vor face un pas spre autocunoaștere și vor descoperi cum să facă față situațiilor dificile.

Activitatea se va derula într-o atmosferă deschisă, de colaborare, profesorul urmărind în mod special crearea unei stări de bine a elevilor (folosirea de către profesor a unui ton cald, prietenos; ascultarea părerii tuturor elevilor care vor să se exprime și oferirea de feedback etc).

Competența generală pe care urmăresc să o ating este:

1. Adoptarea atitudinilor pozitive față de sine și a unui stil de viață sănătos și echilibrat.

Competențe specifice vizate:

1.1. Reflectarea critică asupra resurselor personale și a modelelor de reușită în raport cu aspirațiile educaționale și de carieră.

1.2. Luarea deciziilor sigure și sănătoase pentru prevenirea situațiilor cu potențial de risc sau de criză

4.2. Construirea unui plan personal de educație și carieră

Metoda/ metodele alese: conversația, prezentarea individuală a modalităților prin care își dezvoltă capacitatea de a fi rezilient, platforma <https://www.youtube.com/>

Pași de desfășurare a activității:

I. Moment organizatoric :

Toată lumea a primit link-ul și acceptul pentru a intra în videoconferință; întreb dacă are cineva probleme de conexiune, cu microfonul sau camera; se aduce la cunoștință elevilor că sesiunea va fi înregistrată și se cere acceptul acestora; când începe înregistrarea elevii sunt rugați să-și scrie numele în chat-ul aplicației, pentru a face prezența.

II. Observare și comunicare

Elevii vizionează urmatorul filmuleț **Trei sfaturi pentru a îmbunătăți încrederea în sine - TED-Ed -**

https://www.youtube.com/watch?v=l_NYrWqUR40&feature=youtu.be

apoi îi rog să răspundă la următoarele întrebări:

1. Ce este, din punctul vostru de vedere , stima de sine ?
2. Care sunt factorii care influențează stima de sine ?
3. Care sunt trucurile prin care puteți să vă întăriți stima de sine ?

III. Explorare/ experimentare concretă

1. Discuție cu elevii despre importanța pe care o acordă ei stimei de sine și fac legătura cu modalitățile prin care ei fac față situațiilor dificile.

2. Le propun elevilor să urmărească urmatorul filmuleț, în legătură cu reziliența:

Building Resilience: 5 Ways to a Better Life – (Construirea rezilienței: 5 căi către o viață mai bună) -

<https://www.youtube.com/watch?v=fPMqMJMiBiA&feature=youtu.be>

2. După vizionarea filmulețului îi întreb ce au înțeles că este reziliența, cum o putem dezvolta și să-mi spună pe o scară de la 1 la 5 care este gradul lor de reziliență. Îi rog să răspundă pe chat.

IV.Reflecții

1. Discuții despre comportamentele care te ajută să-ți dezvolti stima de sine și reziliența.
2. Le propun elevilor să realizeze o fișă de portofoliu cu următoarea tema: “Când mă aflu într-o situație dificilă, cel mai mult mă ajută...”; completează fraza și realizează un desen, o pictură prin care să reprezinți mesajul frazei.

Cum poate fi valorificată această resursă în activitatea de evaluare?

Dirigintele și elevii pot vizualiza rapid răspunsurile și afla cât de rezilienți sunt. Filmulețul ar putea fi folosit într-o activitate de autoevaluare. Cât de rezilient sunt ?

Pentru portofoliu elevii ar putea realiza un proiect: un colaj de grup cu titlul " Motivație și perseverența"

METODE ȘI TEHNICI DE INTERVENȚIE

PRIVIND PREVENIREA BULLYINGULUI ÎN ERA DIGITALĂ

Prof. Részeg Ildikó, Liceul de Arte „Nagy István” – Miercurea Ciuc

În era digitală, bullyingul a evoluat semnificativ, luând forme noi și mai complexe. Internetul și platformele de socializare sunt acum locuri comune unde bullyingul se poate desfășura rapid și fără a fi observat de autorități. Cyberbullying-ul reprezintă o amenințare serioasă pentru tineretul din ziua de azi, iar prevenirea și intervenția sunt esențiale pentru a proteja sănătatea mintală și bunăstarea acestora. În acest articol, vom explora metodele și tehnicile de intervenție care pot fi implementate pentru a preveni bullyingul în mediul online și pentru a răspunde eficient atunci când acesta apare.

1. Educarea elevilor și a cadrelor didactice despre Cyberbullying

Un prim pas important în prevenirea bullyingului digital este educația. Atât elevii, cât și cadrele didactice trebuie să fie conștienți de ce înseamnă bullyingul online și cum se poate manifesta.

- **Definirea clară a cyberbullyingului:** Este important ca elevii să știe ce comportamente constituie cyberbullying, inclusiv hărțuirea prin mesaje, distribuirea de imagini sau informații personale fără consimțământul victimei, sau crearea de conturi false pentru a răni pe cineva.
- **Sesiuni de formare pentru profesori:** Profesorii trebuie să fie pregătiți să identifice semnele de cyberbullying și să înțeleagă cum să reacționeze în mod eficient. Ei trebuie să știe cum să abordeze victimele și agresorii și cum să creeze un mediu educativ sigur.

2. Promovarea unui comportament responsabil în mediul online

Într-o eră în care tinerii sunt activi pe platforme sociale, este esențial să fie educați cu privire la responsabilitatea pe care o au în mediul online.

- **Cursuri de educație digitală:** Elevii trebuie să învețe despre respectul în mediul digital, despre protecția datelor personale și despre riscurile legate de comportamentele online abuzive. Aceste lecții vor contribui la dezvoltarea unei comportamente responsabile în mediul online.
- **Promovarea empatiei:** Încurajarea elevilor să fie empatici și să se pună în locul altora poate reduce semnificativ cazurile de cyberbullying. Campaniile de sensibilizare, cum ar fi „BeKind” sau „StopBullying”, pot ajuta la crearea unei culturi de respect pe internet.

3. Implementarea unor politici clare privind cyberbullyingul

Pentru a combate eficient bullyingul în mediul digital, este esențial ca școlile și alte instituții educaționale să adopte politici clare și eficiente.

- **Politici anti-bullying digitale:** Instituțiile trebuie să aibă o politică bine definită care să specifice ce se întâmplă dacă se descoperă cazuri de cyberbullying. Aceste politici trebuie să includă măsuri disciplinare, dar și măsuri de sprijin pentru victime, cum ar fi consilierea psihologică.
- **Măsuri de prevenire:** Școlile trebuie să utilizeze software-uri de monitorizare care pot detecta comportamente de bullying pe platformele online. Aceste tehnologii pot ajuta la prevenirea actelor de bullying digital înainte ca acestea să devină o problemă majoră.

4. Crearea unui sistem de raportare sigur și confidențial

Un alt aspect important în prevenirea și combaterea cyberbullyingului este crearea unui sistem sigur și confidențial prin care elevii, părinții și profesori pot raporta cazurile de bullying digital.

- **Platforme de raportare anonime:** Elevii trebuie să aibă posibilitatea de a raporta orice formă de bullying digital într-un mod anonim, fără teama de represalii. Aceste platforme trebuie să fie ușor accesibile și rapide.
- **Support continuu:** Este esențial ca victimele de bullying să aibă acces la suport psihologic imediat și să știe că nu sunt singure în fața acestei provocări. Acest sprijin poate veni din partea școlii, dar și a părinților.

5. Implicarea părinților în prevenirea cyberbullyingului

Părinții joacă un rol crucial în prevenirea bullyingului digital. Ei trebuie să fie conștienți de riscurile mediilor online și să se implice activ în viața digitală a copiilor lor.

- **Comunicare deschisă:** Părinții trebuie să discute cu copiii lor despre ce se întâmplă în mediul lor online, să-i încurajeze să raporteze orice comportament abuziv și să le explice riscurile și consecințele unui comportament online negativ.
- **Setarea limitelor:** Este important ca părinții să stabilească reguli clare privind utilizarea internetului, inclusiv limitarea timpului petrecut online și monitorizarea platformelor la care au acces copiii.

6. Consiliere și sprijin pentru victimele și agresorii de bullying digital

Intervenția rapidă și eficientă este esențială. Atât victimele, cât și agresorii au nevoie de consiliere specializată pentru a înțelege și a depăși situațiile de bullying digital.

- **Consiliere pentru victime:** Victimele de cyberbullying trebuie să aibă acces la consiliere psihologică pentru a-și gestiona sentimentele și pentru a învăța să facă față experienței traumatizante.
- **Intervenția cu agresorii:** Agresorii trebuie să participe la sesiuni educaționale pentru a înțelege impactul pe care comportamentele lor le au asupra altora și pentru a învăța modalități mai sănătoase de a interacționa online.

Concluzie

Cyberbullyingul este o problemă serioasă care poate afecta grav dezvoltarea psihologică a tinerelor generații. Prevenirea și intervenția în acest sens necesită un efort coordonat din partea școlilor, părinților și comunității. Educarea elevilor, crearea unui mediu sigur și promovarea unui comportament responsabil în mediul digital sunt esențiale pentru combaterea acestei forme

de bullying. Este nevoie de un cadru de sprijin continuu, în care toți cei implicați să colaboreze pentru a proteja tinerii de riscurile internetului și pentru a le asigura un mediu digital sănătos.

Bibliografie:

1. Kowalski, R. M., & Limber, S. P. (2013). *Psychological, physical, and academic correlates of cyberbullying and traditional bullying*. *Journal of Adolescent Health*, 53(1), S13-S20.
2. Olweus, D. (2012). *Cyberbullying: An overrated phenomenon?* *European Journal of Developmental Psychology*, 9(5), 520-538.
3. Smith, P. K., & Sharp, S. (1994). *School Bullying: Insights and Perspectives*. Routledge.
4. *European Commission (2017). Tackling Cyberbullying: A Guide for Teachers and Parents*. Brussels: European Union.
5. Slonje, R., & Smith, P. K. (2008). *Cyberbullying: The nature and impact of online bullying*. *Journal of Adolescence*, 31(2), 147-158.
6. *Common Sense Media (2018). The Impact of Social Media on Children, Adolescents, and Families*. American Academy of Pediatrics.
7. Patchin, J. W., & Hinduja, S. (2010). *Cyberbullying: An update and synthesis of the research*. Cyberbullying Research Center.

METODE ȘI TEHNICI DE INTERVENȚIE ÎN PREVENIREA BULLYINGULUI

Prof. Részeg Ildikó, Liceul de Arte „Nagy István” – Miercurea Ciuc

Bullyingul reprezintă un comportament agresiv repetat, care poate include violență fizică, verbală sau emoțională, și care poate avea efecte devastatoare asupra victimelor, atât pe termen scurt, cât și pe termen lung. În școli, dar și în alte medii sociale, bullyingul este o problemă semnificativă care necesită o abordare complexă și eficientă. Prevenirea și intervenția în cazul bullyingului sunt esențiale pentru crearea unui mediu educativ sănătos și sigur. În acest articol, vom explora câteva metode și tehnici de intervenție care pot contribui la prevenirea și combaterea acestui fenomen.

1. Crearea unui climat educațional sigur și incluziv

Una dintre cele mai eficiente strategii de prevenire a bullyingului este construirea unui climat pozitiv în școli sau alte instituții educaționale. Acesta se poate realiza prin:

- **Promovarea respectului și diversității:** Este esențial ca toți elevii să înțeleagă importanța respectului reciproc și a acceptării diversității, fie că este vorba de diferențe culturale, etnice, de gen sau de abilitate. Proiectele educaționale care promovează incluziunea și înțelegerea reciprocă sunt esențiale.
- **Dezvoltarea abilităților sociale:** Elevii trebuie învățați să comunice eficient, să rezolve conflictele pe cale pașnică și să recunoască și să exprime empatia. Acest lucru reduce semnificativ posibilitatea de apariție a comportamentelor de bullying.

2. Educația pentru sensibilizarea și combaterea bullyingului

Programelor educaționale de sensibilizare le oferă elevilor și cadrelor didactice instrumentele necesare pentru a recunoaște bullyingul și a interveni eficient. Acestea includ:

- **Ateliere și sesiuni de formare:** Organizarea de sesiuni educaționale pentru elevi și profesori în care sunt discutate comportamentele de bullying, consecințele acestora și cum se pot preveni.
- **Campanii de informare:** Campaniile care promovează toleranța, respectul și colaborarea între elevi contribuie la crearea unui mediu în care bullyingul nu este tolerat. Aceste campanii pot include afișe, prezentări, filme educaționale sau evenimente speciale.

3. Crearea unei politici clare de prevenire a bullyingului

Este important ca școlile și instituțiile educaționale să aibă o politică clară împotriva bullyingului, care să includă:

- **Definirea clară a bullyingului:** Toți membrii comunității educaționale trebuie să știe ce constituie bullyingul, pentru a putea reacționa rapid și eficient.
- **Măsuri disciplinare și suport pentru victime:** Politica trebuie să includă proceduri clare de intervenție atunci când bullyingul este observat sau raportat. Acestea trebuie să includă atât măsuri corective pentru cei care bullyază, cât și sprijin psihologic pentru victime.

4. Intervenția rapidă și eficientă în cazurile de bullying

Intervenția rapidă este esențială pentru prevenirea escaladării bullyingului. Câteva tehnici eficiente includ:

- **Măsuri imediate:** Dacă un elev este victima bullyingului, trebuie să i se ofere imediat sprijin, iar autoritățile școlare trebuie să intervină rapid pentru a opri comportamentele agresive.
- **Consiliere pentru agresori și victime:** Atât agresorii, cât și victimele trebuie să beneficieze de consiliere psihologică. Victimele pot avea nevoie de suport pentru a-și reconstrui încrederea în sine, iar agresorii pot beneficia de programe care să le schimbe comportamentele și să le îmbunătățească abilitățile de comunicare și empatie.

5. Implicarea părinților și a comunității

Prevenirea bullyingului nu poate fi realizată doar în școli. Implicarea părinților și a comunității este crucială:

- **Colaborarea cu părinții:** Școlile trebuie să colaboreze strâns cu părinții pentru a monitoriza comportamentele elevilor și a-i educa pe aceștia despre importanța respectului și responsabilității.
- **Programe pentru părinți:** Sesiunile educaționale pentru părinți, în care aceștia pot învăța cum să recunoască semnele de bullying și cum să își sprijine copiii, sunt esențiale.

Concluzie

Prevenirea bullyingului este un efort continuu care necesită implicarea întregii comunități educaționale. Prin crearea unui climat sigur, educarea elevilor și cadrelor didactice, implementarea unor politici clare de prevenire și intervenție rapidă, și prin colaborarea cu părinții, putem reduce semnificativ acest fenomen. Este esențial ca toți cei implicați să fie conștienți de gravitatea bullyingului și să acționeze împreună pentru a crea un mediu educațional bazat pe respect, empatie și incluziune.

Bibliografie:

1. Olweus, D. (1993). *Bullying at School: What We Know and What We Can Do*. Oxford: Blackwell Publishing.
2. Smith, P. K., & Sharp, S. (1994). *School Bullying: Insights and Perspectives*. London: Routledge.
3. Rigby, K. (2002). *New Perspectives on Bullying*. London: Jessica Kingsley Publishers.

4. American Psychological Association (2013). *Preventing Bullying in Schools: A Guide for Educators and Parents*. Washington, D.C.: APA.
5. Swearer, S. M., & Hymel, S. (2015). *Understanding and Preventing Bullying: A Guide for Schools and Parents*. New York: Guilford Press.
6. *European Commission (2016). Preventing and Tackling Bullying in Schools: A European Guide*. Bruxelles: European Union.

BUNE PRACTICI ÎN EDUCAȚIA DIGITALĂ

Prof. Rus Alexandrina-Corina
Colegiul Național „Petru Rareș” Beclean

Transformarea digitală a educației a devenit o realitate inevitabilă în școlile din România, având un impact profund asupra modului în care elevii învață și profesorii predau. Noile tehnologii oferă oportunități imense pentru inovare, dar aduc și provocări semnificative. Această lucrare explorează principalele obstacole în integrarea tehnologiei în educație și oferă soluții pentru a forma cetățeni digitali responsabili.

Pincipalele provocări ale inovației digitale în educație sunt:

- ◆ Accesul inegal la tehnologie
 - Mulți elevi din zone rurale sau defavorizate nu au acces la echipamente IT adecvate sau la internet de calitate.
 - Diferențele de infrastructură dintre școli creează decalaje semnificative în dezvoltarea competențelor digitale.
- ◆ Competențele digitale ale cadrelor didactice
 - Nu toți profesorii sunt pregătiți să utilizeze platformele digitale în mod eficient.
 - Lipsa formării continue în domeniul tehnologic duce la o aplicare limitată a resurselor digitale disponibile.
- ◆ Siguranța online și etica digitală
 - Elevii sunt expuși la pericole precum cyberbullying-ul, fake news sau fraude online.
 - Lipsa educației privind securitatea digitală poate avea consecințe negative asupra dezvoltării lor personale.
- ◆ Metodele de evaluare inadecvate
 - Evaluările tradiționale nu sunt mereu adaptate pentru un mediu digital.
 - Sistemele de notare trebuie să fie revizuite pentru a reflecta mai bine competențele secolului XXI.

Câteva soluții pentru integrarea eficientă a tehnologiei în educație ar fi:

- ◆ Modernizarea infrastructurii digitale

→ Implementarea unor proiecte naționale de dotare a școlilor cu dispozitive IT și internet de mare viteză.

→ Colaborarea cu companii private pentru a sprijini digitalizarea învățământului.

◆ Formarea continuă a cadrelor didactice

→ Organizarea de cursuri de formare pentru utilizarea platformelor digitale.

→ Crearea unor comunități de practici pentru schimb de experiențe în utilizarea noilor tehnologii.

◆ Introducerea educației pentru siguranța online în curriculum

→ Elevii trebuie să învețe despre protejarea datelor personale, recunoașterea surselor credibile și comportamentul etic pe internet.

→ Organizarea de ateliere pentru părinți și elevi despre riscurile digitale.

◆ Adoptarea unor metode de evaluare digitalizate

→ Utilizarea testelor interactive și a platformelor de evaluare automată.

→ Crearea de portofolii digitale pentru monitorizarea progresului elevilor.

Câteva exemple de bună practică în educația digitală:

1. **Proiectul „Școala viitorului” din Finlanda** – Constă în implementarea unor clase inteligente, unde elevii folosesc tablete și resurse digitale interactive pentru a învăța în mod colaborativ.

2. **Google for Education** – Platforma educațională care oferă resurse gratuite pentru profesori și elevi, facilitând colaborarea și accesul la instrumente digitale.

3. **Khan Academy** – O platformă online care oferă lecții video și exerciții interactive gratuite pentru elevi din întreaga lume.

4. **Programele de educație digitală din Estonia** – Guvernul estonian a investit masiv în digitalizarea educației, oferind acces gratuit la resurse educaționale online pentru toți elevii.

5. **Microsoft Education** – Soluții tehnologice integrate care permit profesorilor să creeze medii de învățare interactive și personalizate.

6. **Programul „Code.org”** – Inițiativă globală care promovează învățarea programării în școli, oferind resurse educaționale gratuite pentru toate nivelurile de învățare.

7. **Platforme educaționale interactive** – Implementarea platformelor Google Classroom și Microsoft Teams în școli pentru o mai bună organizare și colaborare între profesori și elevi.

8. **Laboratoare digitale** – Crearea unor laboratoare echipate cu tehnologie VR și AR pentru experimente interactive în fizică, chimie și biologie.

9. **Proiecte STEM** – Dezvoltarea programelor de tip STEM care integrează știința, tehnologia, ingineria și matematica prin activități practice și creative.

10. **Educație pentru siguranța online** – Organizarea de cursuri și ateliere pentru elevi și părinți privind securitatea cibernetică și utilizarea responsabilă a internetului.

11. **Școli smart** – Implementarea soluțiilor de tip smart school, inclusiv table interactive, aplicații educaționale personalizate și evaluare digitalizată.

12. **Parteneriate cu sectorul privat** – Colaborarea cu companii de tehnologie pentru a dezvolta programe de formare digitală și pentru a dota școlile cu echipamente moderne.

13. **Proiecte internaționale** – Participarea la programe Erasmus+ pentru schimb de bune practici între școli din diferite țări europene.

Inovația digitală are un potențial uriaș pentru educație, dar trebuie implementată strategic pentru a asigura incluziunea, securitatea și eficiența procesului educațional. Prin modernizarea infrastructurii, dezvoltarea competențelor digitale ale profesorilor și promovarea unei utilizări responsabile a internetului, putem forma generații de cetățeni digitali pregătiți pentru provocările viitorului.

Bibliografie

1. European Commission. (2022). *Digital Education Action Plan 2021-2027*.
2. Ministerul Educației. (2023). *Strategia națională pentru educație digitală*.
3. OECD. (2022). *Digital Transformation in Schools: Case Studies from Europe*.
4. Nicolescu, R. (2021). *Inovația digitală în școlile românești: Analiză și perspective*. Editura Universitară.
5. UNESCO. (2020). *Harnessing Technology for Education: Global Case Studies*.
6. Bălan, M. (2023). *Implementarea noilor tehnologii în educația românească: Studiu de caz*. Academia Română.

PROIECT DIDACTIC

ALGORITM INTRODUCATIV

UNITATEA DE ÎNVĂȚĂMÂNT: Centrul Școlar de Educație Incluzivă „Orizont” – Oradea

CADRU DIDACTIC: Sabău Adela Ioana

DATA:

CLASA: a IV-a

ARIA CURRICULARĂ: Terapii specifice și de compensare

UNITATEA DE ÎNVĂȚARE: Autocontrol emoțional

DISCIPLINA: Evaluare și consiliere psihopedagogică, psihodiagnoză

SUBIECTUL: Stop bullying! Fii un prieten, nu un agresor!

TIPUL LECȚIEI: Lecție mixtă

COMPETENȚE GENERALE:

4. Formarea unor comportamente și reacții emoționale adecvate diferitelor contexte socio-educative

COMPETENȚE SPECIFICE:

4.8 Combaterea fenomenului de bullying la nivel școlar

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

COGNITIVE:

O_{C1}. Să definească bullying-ul și tipurile de bullying;

O_{C2}. Să identifice agresorul și victima, în situația dată;

O_{C3}. să interpreteze roluri identificând situațiile conflictuale și modalități nonagresive de rezolvare a acestora;

O_{C4}. Să analizeze cauzele bullying-ului;

O_{C5}. Să ia decizii cum să se comporte adecvat atunci când se confruntă sau sunt martorii fenomenului de bullying;

PSIHOMOTORII:

O_{M1}-să adopte o poziție corectă în timpul activității;

O_{M2}-să mănuiască corect instrumentele de lucru;

AFFECTIVE:

O_{A1}- să exprime o atitudine degajată în comunicarea orală;

O_{A2}- să manifeste interes pentru activitate rămânând în sarcina didactică;

STRATEGII DIDACTICE:**RESURSE PROCEDURALE**

METODE ȘI PROCEDEE: conversația, dezbateră, explicația, instructajul, exercițiul, brainstorming, problematizarea.

RESURSE MATERIALE: foi colorate, creioane, laptop, table smart, fișe de lucru, cartea "Universul știe", flipchart.

RESURSE ORGANIZATORICE:

1. FORME DE ORGANIZARE: frontal, individual, în grup.

2. RESURSE UMANE: 2 elevi

3. RESURSE DE TIMP: 45 minute

FORME ȘI STRATEGII DE EVALUARE:

Evaluare: aprecieri verbale, orală, practică

BIBLIOGRAFIE:

1. Programa școlară pentru disciplina EVALUARE ȘI CONSILIERE PSIHOPEDAGOGICĂ, PSIHODIAGNOZĂ Învățământ special Clasele Pregătitoare - a IV-a Dizabilități intelectuale ușoare și moderate.
2. Popescu, I, Popescu. I., (2020), „Dezvoltarea abilităților de viață la copiii și tineri-ghid de activități”, Alba Iulia.
3. Gherguț, A., Frumos, L., Raus, G., (2016), „Educație Specială - Ghid metodologic” Editura Polirom, Iași.

*** GHID pentru desfășurarea activităților educaționale și terapeutic-recuperatorii în învățământul special și special integrat an școlar 2020-2021

4. E.E. Kelly (2018) "Universul știe", Editura Arthur

II. Demers didactic

Momentele activității	Ob. op.	Demersul instructiv-educativ		Strategii didactice			Evaluarea
		Activitatea cadrului didactic	Activitatea elevilor	Metode	Mijloace	Forma de organizare	
1. Moment organizatoric.		Asigur climatul psihopedagogic adecvat pentru buna desfășurare a activității; Pregătesc materialele necesare	Se pregătesc pentru activitate.	Conversația, explicația		Frontală	Observarea comportamentului elevilor
2. Pregătire psihologică	O _{C1} O _{A1} O _{C3}	<p>Activitate practică –Fii un BUDDY, nu un BULLY”!</p> <p>Fiecare primește o coală colorată pe care trebuie să realizeze o floare mare (să deseneze).</p> <p>Profesorul cere să agrezeze floarea fizic și verbal, să o mototolească, să o strângă în mână, să îi adreseze cuvinte jignitoare, apoi să încerce să o îndrepte, să o lipească, să-i vorbească frumos, să-i ceară iertare.</p> <p>Concluzii: Cu toate că și-au cerut scuze, i-au adresat cuvinte frumoase și au încercat să repare floarea, profesorul le arată toate <i>cicatricile</i> pe care le-au lăsat, acestea <i>nevindecându-se</i> niciodată, oricât de tare ar încerca ei să le repare. Același lucru se întâmplă și când un copil este agresat. Indiferent ce am face, scuze,</p>	<p>Primesc materialele necesare.</p> <p>Rezolvă sarcinile cerute.</p>	Conversația, explicația	Foi colorate Creioane	Frontală Individual	Evaluare orală

		cuvinte frumoase, mângâieri..., urmele agresiunii vor rămâne în sufletul lui pentru totdeauna. Anexa 1					
3. Anunțarea temei și a obiectivelor	O _{A1}	Se anunță titlul lecției, se expun obiectivele pe care le urmărește activitatea.	Sunt atenți și ascultă. 1-2 elevi repetă tema și obiectivele.	Conversația		Frontală	Observarea comportamentului elevilor
4. Transmitere a/Înșușirea noilor cunoștințe		Se cere elevilor printr-o activitate de brainstorming să spună la ce se gândesc când aud unul dintre cuvintele: AGRESOR, VICTIMĂ, MARTOR. Anexa 2 Voi define și explica ce înseamnă conceptele de bullying, agresor, victimă, tipuri de bullying. Le voi cere elevilor să dea exemple pentru fiecare tip de bullying și se discută diverse situații. Apoi se face legătura cu activitatea practică. Atunci când au mototolit și rupt floarea, ei au fost agresori pentru ea... Au lăsat urme care nu pot fi înlăturate. Bullying-ul afectează victima pentru totdeauna! Le voi cere să identifice emoția pe care o resimte fiecare membru- agresor, victimă, martor.	Elevii dau cât mai multe exemple. Sunt atenți la prezentare. Vor da pe rând exemple. Sunt atenți la explicațiile și asocierile făcute. Dau exemple de emoții.	Brainstorming Conversația Explicația Conversația Explicația Conversația	Laptop Table smart Prezentare ppt Floarea desenată anterior	Frontal Frontal Frontal Individual	Evaluare orală Evaluare orală

	<p>Le propun elevilor fișe cu fragmentele selectate din cartea „Universul știe” de Erin Entrada Kelly .</p> <p>Vom citi împreună fragmentele, și le vom analiza: vom identifica agresorul/agresorii și victima, se discută despre comportamentele lor, despre cauzele acestor comportamente, despre sentimentele celor implicați și își exprimă opiniile (pro sau contra), oferind argumente în acest sens. Anexa 3</p> <p>În continuare prin activitatea ”Steluța curioasă” vom discuta cine sunt persoanele implicate în bullying, conform triumphiului. Ce s-a întâmplat? Cum au reacționat? De ce au reacționat așa? Când s-a stopat bullying-ul? Anexa 4</p>	<p>Răsfoiesc cartea.</p> <p>Primesc fișele cu fragmentele din carte.</p> <p>Citesc cu voce tare fragmentele.</p> <p>Discută împreună cu profesorul, pe baza textului citit.</p> <p>Rezolvă sarcina de lucru.</p>	<p>Conversația</p> <p>Explicația</p> <p>Munca independentă</p>	<p>Cartea</p> <p>Fise de lectură</p> <p>Flipchart cu steluța curioasă</p>	<p>Individual</p> <p>Individual</p> <p>Frontal</p> <p>Individual</p>	<p>Evaluare orală</p> <p>Evaluare orală</p>
6. Fixarea cunoștințelor	<p>Pentru fiecare literă a cuvântului VIOLENȚĂ se găsește un cuvânt ”bun” care să exprime o calitate sau o emoție, calitate prin care am putea anihila sau schimba comportamentele care duc la bullying. Anexa 5</p>	<p>Găsesc câte un cuvânt pentru fiecare literă și completează planșa.</p>	<p>Conversația</p> <p>Explicația</p>	<p>Coală de flipchart</p> <p>Carioci colorate</p>	<p>În grup</p>	<p>Evaluare orală</p>
7. Evaluare	<p>joc de rol – „NU Bullying-ului!” . Elevii îndeplinesc roluri de judecător, avocați, agresor, victimă, martor, jurați. Se analizează anumite acțiuni (pregătite de</p>	<p>Elevii participă la jocul de rol, intrând în pielea personajelor cerute.</p>	<p>Joc de rol</p> <p>Explicația</p>		<p>În grup</p>	<p>Evaluare orală</p>

		<p>către cadrul didactic) care se încadrează în fenomenul de bullying. „Actorii” implicați, primesc câteva instrucțiuni din partea cadrului didactic, însă se încurajează improvizația, creativitatea, originalitatea. „Sentințele” se dau în favoarea victimei, dar se comentează și se caută soluții pentru ca agresorul să fie „educat” antibullying.</p> <p>În încheierea lecției, elevii împreună cu cadrul didactic vor realiza postere, prin care vor descuraja/ elimina bullying-ul din școala/ mediul lor și vor aduce în centrul atenției ideea de empatie, siguranță, implicare, ajutorare. bullying-ul = inimă rănită</p>	<p>Realizează împreună cu cadrul didactic un poster anti bullying.</p>	<p>Conversația Explicația</p>	<p>Coală flipchart Carioci</p>	<p>În grup</p>	<p>Evaluare practică</p>
<p>8. Încheierea activității</p>		<p>Se vor face aprecieri generale și individuale asupra participării elevilor la activitate, precum și asupra comportamentului lor pe parcursul orei</p>					

Anexa 1

Fiecare elev primește o coală colorată din care trebuie să realizeze o floare mare.

Profesorul le cere elevilor să agreseze floarea fizic și verbal, să o mototolească, să o strângă în mână, să îi adreseze cuvinte jignitoare, apoi să încerce să o îndrepte, să o lipească, să-i vorbească frumos, să-i ceară iertare.

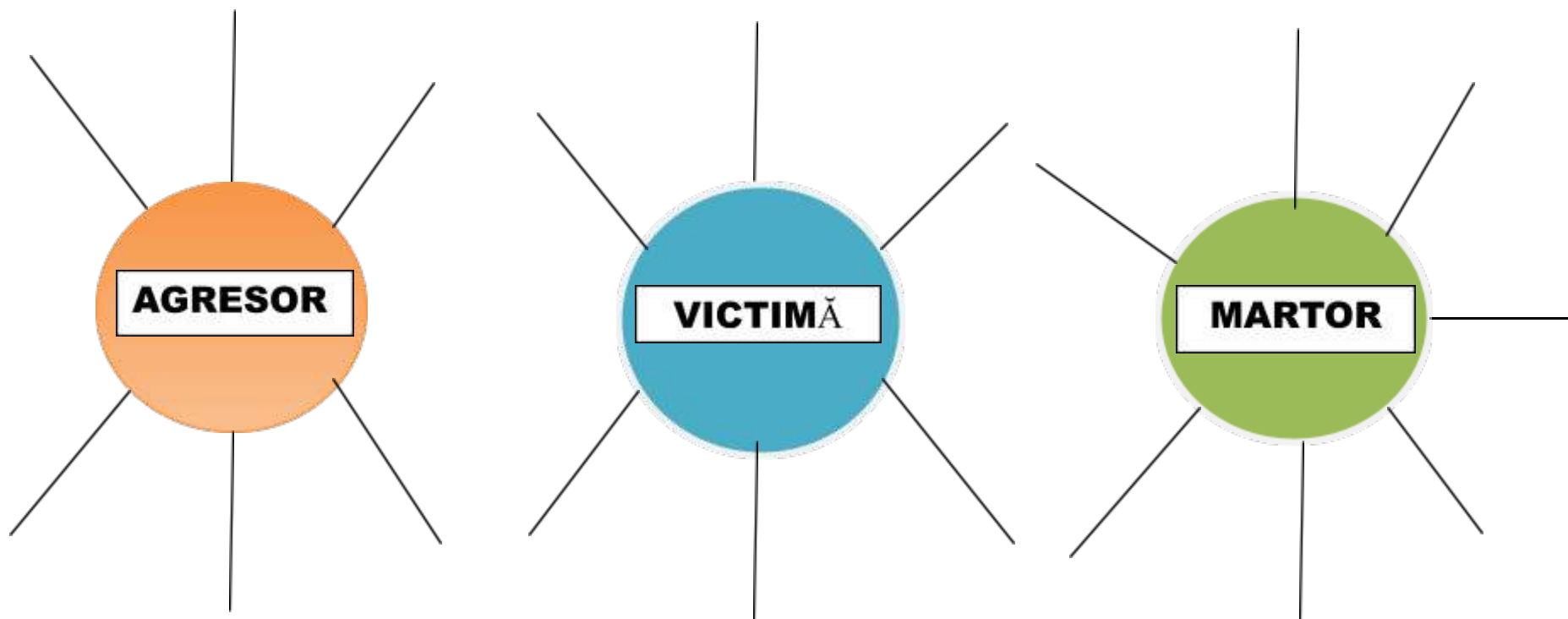
Concluzii:

Cu toate că și-au cerut scuze, i-au adresat cuvinte frumoase și au încercat să repare floarea, profesorul le arată toate *cicatricile* pe care le-au lăsat, acestea *nevindecându-se* niciodată, oricât de tare ar încerca ei să le repare.

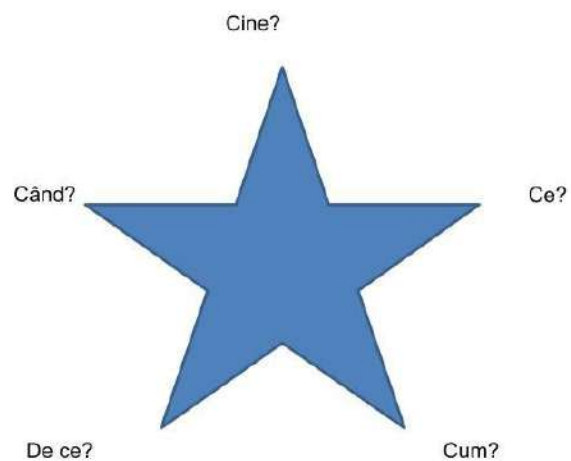
Același lucru se întâmplă și când un copil este agresat. Indiferent ce am face, scuze, cuvinte frumoase, mângâieri..., urmele agresiunii vor rămâne în sufletul lui pentru totdeauna.



Anexa 2 Brainstorming



Anexa 4- Steluța curioasă



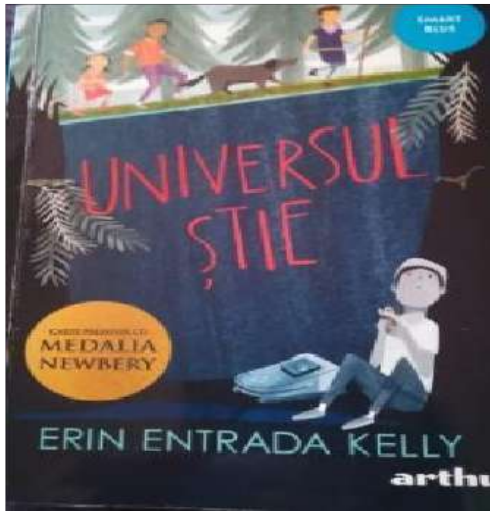
Cine sunt persoanele implicate în bullying, conform triunghiului. Ce s-a întâmplat? Cum au reacționat? De ce au reacționat așa? Când s-a stopat bullying-ul?

Anexa 5- Pentru fiecare literă a cuvântului VIOLENȚA se găsește un cuvânt ”bun”.

V
I
O
L
E
N
T
A

exemplu

VESELIE
IMPLICARE
ONESTITATE
LOIALITATE
EMPATIE
NEÎNFRICARE
TOLERANȚĂ
ALTRUIISM



PROIECT DIDACTIC

I. Algoritm introductiv:

Unitatea de învățământ: CSEI Orizont – Structura CSEI Tileagd

Cadru didactic: Sabău Adela Ioana

Data: 07.03.2024

Clasa: a III-a

Aria Curriculară : Tehnologii

Disciplina : Abilități practice

Subiectull: *Felicitare pentru mama*

Tipul activității : Formare de priceperi și deprinderi practice

Competențe generale:

2. Realizarea și aprecierea unor produse simple/complexe și utile folosind materiale, instrumente și tehnici elementare diverse specifice abilităților practice

Competențe specifice:

- 2.2 Realizarea de creații funcționale în diverse tehnici pe diferite suporturi (hârtie, confecții textile, ceramică, sticlă etc.)

Obiective operaționale :

Cognitive:

- O_{C1}: să numească caracteristicile anotimpului primăvara;
- O_{C2}: să recunoască materialele de lucru;
- O_{C3}: să enumere materialele de lucru;
- O_{C4}: să- și însușească tehnica de lucru;
- O_{C5}: să îmbine în mod creativ tehnicile specifice asamblării, lipirii și modelării pentru a obține lucrarea propusă;
- O_{C6}: să evalueze corect lucrările .

Psihomotorii :

O_{P1}: să asambleze prin lipire elementele necesare pentru a realiza lucrarea;

O_{P2}: să reproducă mișcările necesare pentru încălzirea mâinilor ;

O_{P3}: să se orienteze în spațiul de lucru;

Afective:

O_{A1} - Să participe activ la lecție, rămânând în sarcina didactică;

O_{A2} - Să coopereze în rezolvarea sarcinilor didactice.

STRATEGII DIDACTICE :

Metode și procedee: M₁ - conversația

M₂ – explicația

M₃ – demonstrația

M₄ -instructajul

M₅-munca individuală

M₆ – turul galeriei

Mijloace didactice: m₁ – laptop

m₂ – plic cu materialele necesare(lipici, bețișoare ORL, plastelină, șervețele, hârtie colorată, fundițe/șnur, glitter și crafturi, creioane și carioci)

m₃ -lucrarea model

m₄ -etapele de lucru

m₅- expoziția

Resurse:

Temporale: 45 min.

Umane: 6 elevi

Forme de organizare a activității: - frontal, individual, în grup.

Evaluarea: observația, evaluare orală, autoevaluarea, evaluare practică.

Bibliografie:

1. „Programa școlară”2021 Tehnologii, disciplină Abilități practice Învățământ special, Clasa a III- a, Dizabilități intelectuale ușoare și moderate, București.

2. „ Metodica predării lecțiilor de abilități practice”Editura Aramis, 2002 Stan, Lucian, Stan, Ileana, Dorobanțu, Gabriela, Ghiță, Ecaterina,

3. „Educație Specială- Ghid metodologic” Editura Polirom 2016 Alois Gherguț, Luciana Frumos, Gabriela Raus.

www.pinterest

II. Demers didactic

<i>Momentele activității</i>	<i>Demers instructiv-educativ</i>		<i>Strategii didactice</i>			<i>Evaluare</i>
	<i>Activitatea cadrului didactic</i>	<i>Activitatea elevilor</i>	<i>Metode și procedee</i>	<i>Mijloace</i>	<i>Forme de organizare</i>	
1.Moment organizatoric	Asigur condițiile necesare bunei desfășurări a lecției. Se pregătește materialul de lucru.	Se pregătesc materialele necesare pentru lecție.			Individual Frontal	
2.Pregătirea psihologică	Prezint un material cu versuri despre mama. Voi scrie și pe tablă versurile. -„Despre cine este vorba în această poezie”? „Ce reprezintă mama pentru fiecare dintre voi”?	Sunt atenți la conținutul poeziei. ..despre mama.	M ₁	m ₁	Frontal	Observația
3.Anunțarea temei și a obiectivelor	„Astăzi vom realiza o felicitare pentru mămicile voastre folosind tehnicile de lucru învățate de voi : decupare, lipire, asamblare,	Sunt atenți și rețin tema lecției	M ₂		Frontal	Observația

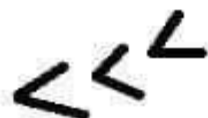
<p>7.Încălzirea mușchilor mâinii</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Tăiem/rupem bețișoarele de urechi în 3 părți egale, iar părțile cu vată le lipim cu lipici pe felicitare formând 3 flori sub forma unui buchet; - din plastelină vom forma o minge mică cât un bob de mazăre pe care o aplatizăm și o lipim formând centrul florii; - decorăm plastelina cu o bulină din hârtie cu scipici; - desenăm tulpinile și frunzele florilor cu carioca verde. - Pe șervețel vom face cu o altă cariocă multe punctulețe; - Vom desface straturile șervețelului, le vom face un fel de evantai și le vom lipi peste codițele florilor formând buchetul; - Din șur ne vom face fundițe și le lipim peste șervețel, în partea de jos; - Deschidem felicitarea și în interiorul ei vom scrie sau desena un gând pentru mama. <p>Le cer elevilor să mai repete etapele de realizare a lucrării Vom efectua exerciții de încălzire a mușchilor mâinilor.</p>	<p>Privesc cu atenție modelele prezentat.</p> <p>Rețin explicațiile date.</p> <p>Sunt atenți la modul de realizare.</p> <p>2-3 elevi repetă etapele de lucru.</p> <p>Execută exercițiile de încălzire a musculaturii.</p>	<p>M₄</p> <p>M₁</p> <p>M₂ M₃</p>	<p>m₃ m₄</p>		<p>Observația</p>
---------------------------------------------	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------	--	-------------------

<p>8.Executarea independentă a lucrărilor</p>		<p>Exercițiile au forma unui cântecel care ne cere să efectuăm câteva mișcări: <i>-mișcăm degețețelele</i> <i>-batem bine palmele ,</i> <i>-învârtim morișca,</i> <i>-zboară rândunica</i> <i>-și pe masă mâinile,</i> <i>-să lucrăm în liniște.</i> Vom repeta de 2- 3 ori cântecelul.</p> <p>Acum veți deschide plicul și luați din el lucrurile în ordinea efectuării lucrării.</p> <p>Voi solicita elevii să înceapă să lucreze. Fiecare elev va lucra independent, fiind preocupați:</p> <ul style="list-style-type: none"> - să respecte etapele de lucru - să folosească materialele potrivite pentru realizarea florilor și armoniei cromatice a lucrării. - să lucreze îngrijit, curat; - să respecte normele de protecția muncii, pentru a nu se accidenta; - Urmăresc îndeaproape modul in care elevii realizează fiecare 	<p>Își deschid plicurile și iau cele necesare.</p> <p>Elevii încep să lucreze.</p> <p>Elevi vor realiza individual felicitări pentru mame îmbinând în mod estetic și cromatic culorile.</p> <p>Cer ajutorul când este nevoie.</p> <p>Ascultă, respectă cerințele și încep să lucreze pe fondul muzical propus. Se</p>	<p>M₁</p> <p>M₂</p> <p>M₅</p>	<p>m₂</p>	<p>Frontal</p> <p>Individual</p>	<p>Evaluare orală</p> <p>Evaluare orală</p>
------------------------------------------------------	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------	----------------------	----------------------------------	---------------------------------------------

<p>9. Evaluarea lucrărilor</p>		<p>componenta a lucrării: ajut elevii neîndemânatici; - dau indicații suplimentare,individuale; - fac observații. Dacă timpul ne va permite vom mai realiza felicitări și pentru doamnele profesoare.</p> <p>Anunț încetarea lucrului. Voi aduna lucrările și vom face o mică expoziție în fața clasei, le vom prinde pe sfoară cu ajutorul clamelor.</p> <p>Vom face un tur al galeriei și vom analiza lucrările „Vă place această lucrare”? „De ce”? „Ce materiale ați folosit”? Voi cere elevilor să compare și să analizeze lucrările.</p>	<p>străduiesc să lucreze în liniște și ordine.</p> <p>Se opresc din lucru.</p> <p>Expun lucrările.</p> <p>Privesc lucrările</p> <p>..pentru că este realizată corect, a respectat tehnicile de lucru etc. Analizează și compară lucrările proprii dar și ale colegilor.</p>	<p>M₁ M₂ M₆</p> <p>M₁</p> <p>M₂</p>	<p>m₅</p>	<p>Individual</p> <p>Frontal</p>	<p>Evaluare orală</p> <p>Autoevaluarea</p>
<p>10.Încheierea lecției</p>		<p>Fac aprecieri generale privind modul de desfășurare a lecției și aprecieri nominale. Oferim felicitările doamnelor.</p>	<p>Rețin aprecierile. Oferă felicitările .</p>	<p>M₁</p>		<p>Frontal</p>	<p>Observația</p>

Mamei

De dragul tău pământul



De ghiocei e plin

Și vin cocori în zare



Și cerul e senin.



Și-ntâiul fir de iarbă



Ți-a încolțit în prag



Și-nmugurește pomul

Să-ți fie ție drag.



Învață-mă ce-i bine,



Ferește-mă de rău,

Căci am venit pe lume,

Tu știi, de dragul tău!



Cetățeni digitali responsabili

Sándor Emőke Erika

Școala Gimnazială „Móra Ferenc” Odorheiu Secuieisc

În era digitală actuală, tehnologia a devenit o parte integrantă a vieții noastre, iar educația nu face excepție. Inovația digitală în educație oferă oportunități unice pentru a îmbunătăți, a face cât mai atractiv și interesant procesul de învățare, dar și a pregăti elevii nativi digitali pentru viitor. Cu toate acestea, există și provocări semnificative care trebuie abordate pentru a asigura o educație de calitate pentru toți. Majoritatea dintre tineri dețin competențe de securitate digital foarte scăzute. Toți cetățenii ar trebui să aibă oportunitatea de a-și dezvolta competențele digitale mai ales tinerii nu ar trebui lăsați la urmă. Cetățenia digitală înseamnă abilitatea de a naviga în siguranță și responsabilitate prin mediile digitale,

Prezentul articol explorează diverse aspecte ale inovației digitale în educație, cu un accent special pe ciclul primar. Vom analiza atât provocările, cât și soluțiile posibile pentru a forma cetățeni responsabili, competenți și pregătiți pentru a trăi și a munci într-o lume digitală în continuă schimbare.

Provocări

1. Accesul la tehnologie și infrastructură

O provocare majoră este asigurarea accesului egal la tehnologie și infrastructură pentru toți elevii, indiferent de mediul lor socio-economic. Diferențele în acces pot duce la disparități educaționale și pot adânci decalajul dintre elevii avantajați și cei dezavantajați.

Experiențele noastre arată că cea mai bună metodă (dacă numărul de calculatoare permite) este munca în aranjamentul „un elev, un calculator”. Munca în pereche la un calculator are dezavantajul că elevul mai priceput și mai încrezător folosește calculatorul, în timp ce celălalt urmărește pasiv. Un alt dezavantaj al acestei metode este că nu toți elevii îndeplinesc sarcinile, astfel încât eficiența învățării nu ajunge la nivelul dorit.

2. Competențele digitale ale elevilor și profesorilor

Atât elevii, cât și profesorii trebuie să dezvolte competențe digitale adecvate pentru a utiliza eficient tehnologia în procesul de învățare. Profesorii trebuie să fie pregătiți să integreze

instrumentele digitale în predare, să creeze conținut digital relevant și să evalueze progresul elevilor într-un mediu digital.

3. Siguranța online și etica digitală

Utilizarea tehnologiei în educație expune elevii la riscuri online, cum ar fi cyberbullying-ul, conținutul inadecvat și încălcarea confidențialității. Este crucial să se educe elevii cu privire la siguranța online și etica digitală, astfel încât să poată naviga în mediul digital în mod responsabil și în siguranță.

4. Calitatea conținutului digital

Disponibilitatea conținutului digital de calitate este esențială pentru o educație digitală eficientă. Conținutul trebuie să fie relevant, captivant și aliniat cu obiectivele de învățare. Profesorii trebuie să fie capabili să selecteze și să utilizeze resurse digitale de înaltă calitate pentru a sprijini predarea și învățarea.

5. Evaluarea și monitorizarea progresului elevilor

Evaluarea și monitorizarea progresului elevilor într-un mediu digital pot fi complexe. Este necesară dezvoltarea unor metode de evaluare adecvate care să măsoare competențele digitale ale elevilor și să ofere feedback relevant pentru a sprijini învățarea.

Soluții

1. Investiții în infrastructură și tehnologie

Guvernele și instituțiile de învățământ trebuie să investească în infrastructura digitală, cum ar fi conexiuni la internet de mare viteză, dispozitive și software-uri adecvate. Este important să se asigure că toate școlile, inclusiv cele din zonele defavorizate, au acces la tehnologie și resurse digitale.

2. Dezvoltarea competențelor digitale ale profesorilor

Profesorii trebuie să beneficieze de programe de formare continuă pentru a-și dezvolta competențele digitale. Aceste programe ar trebui să se axeze pe integrarea tehnologiei în predare, crearea de conținut digital, utilizarea instrumentelor de evaluare online și promovarea siguranței online și a eticii digitale. Din fericire sunt foarte multe cursuri de perfecționare în această temă.

3. Educație pentru siguranță online și etică digitală

Este esențial să se integreze educația pentru siguranță online și etică digitală în curriculumul școlar. Elevii trebuie să învețe cum să se protejeze de riscurile online, cum să utilizeze tehnologia

în mod responsabil și etic și cum să respecte drepturile de autor și confidențialitatea altora. Un bun exemplu în acest sens sunt proiectele de învățare cu această temă.

4. Crearea și selectarea conținutului digital de calitate

Profesorii trebuie să fie implicați în procesul de creare și selectare a conținutului digital de calitate. Este important să se colaboreze cu experți în educație și dezvoltatori de conținut pentru a asigura că resursele digitale sunt relevante, captivante și aliniate cu obiectivele de învățare.

5. Dezvoltarea metodelor de evaluare digitală

Este necesară dezvoltarea unor metode de evaluare digitală adecvate care să măsoare competențele digitale ale elevilor și să ofere feedback relevant. Aceste metode ar trebui să includă evaluări formative și sumative, precum și instrumente de autoevaluare și reflecție.

Exemple de bune practici

1. Utilizarea platformelor de învățare online

Platformele de învățare online oferă un mediu interactiv în care elevii pot accesa conținut digital, pot colabora cu colegii și pot primi feedback de la profesori. Aceste platforme pot fi utilizate pentru a sprijini învățarea la distanță, învățarea mixtă sau învățarea personalizată.

2. Utilizarea instrumentelor de creare de conținut digital

Profesorii pot utiliza instrumente de creare de conținut digital pentru a dezvolta materiale didactice interactive, cum ar fi prezentări, videoclipuri, animații și jocuri. Aceste instrumente pot fi utilizate pentru a face învățarea mai captivantă și relevantă pentru elevi.

3. Utilizarea instrumentelor de colaborare online

Instrumentele de colaborare online, cum ar fi Google Docs, Microsoft Teams, pot fi utilizate pentru a facilita colaborarea între elevi la proiecte și activități. Aceste instrumente pot fi utilizate pentru a dezvolta abilitățile de lucru în echipă, comunicare și rezolvare de probleme ale elevilor.

4. Utilizarea instrumentelor de evaluare online

Instrumentele de evaluare online, cum ar fi formularele, chestionarele online, testele grilă sau portofoliile digitale, pot fi utilizate pentru a evalua progresul elevilor într-un mod eficient și relevant. Aceste instrumente pot oferi feedback instantaneu elevilor și pot ajuta profesorii să identifice lacunele în învățare.

5. Utilizarea realității virtuale și augmentate

Realitatea virtuală și augmentată pot fi utilizate pentru a crea experiențe de învățare imersive și captivante. Aceste tehnologii pot fi utilizate pentru a simula situații din viața reală, pentru a explora medii virtuale sau pentru a interacționa cu obiecte 3D.

Concluzie

Inovația digitală în educație are potențialul de a transforma modul în care elevii învață și de a-i pregăti pentru succes în secolul XXI. Cu toate acestea, este important să se abordeze provocările legate de acces, competențe digitale, siguranță online, calitate a conținutului și evaluare. Prin investiții în infrastructură, formarea profesorilor, educație pentru siguranță online și dezvoltarea de conținut digital de calitate, putem crea un mediu educațional digital în care toți elevii au oportunitatea de a-și atinge potențialul maxim.

Bibliografie:

1. <https://hirmagazin.sulinet.hu/hu/pedagogia/interaktiv-tablak-az-oktatasban>
2. Mgr. Námesztovszki Zsolt Az IKT eszközök alkalmazásának módszertani különlegességei
3. <https://chatgpt.com/>

Bune practici în activitățile extracurriculare despre arta povestirii în educația timpurie

Prof. pentru educație timpurie

Sandu Aurelia

1. Argument

Arta povestirii joacă un rol esențial în dezvoltarea copiilor de vârstă preșcolară, contribuind la dezvoltarea limbajului, imaginației și abilităților socio-emoționale. Activitățile extracurriculare bazate pe povestire oferă oportunități unice pentru explorarea creativității, dezvoltarea empatiei și consolidarea legăturilor dintre copii și educatori.

2. Cadru teoretic – Beneficiile povestirii pentru dezvoltarea copiilor

Arta povestirii influențează dezvoltarea copiilor în mai multe moduri:

Limbaj și vocabular – Prin expunerea la povești, copiii își îmbogățesc vocabularul și își dezvoltă abilitatea de a structura fraze corect.

Imaginație și creativitate – Ascultarea poveștilor stimulează gândirea creativă și încurajează exprimarea liberă.

Abilități sociale și emoționale – Poveștile ajută copiii să înțeleagă emoțiile, să dezvolte empatie și să își îmbunătățească interacțiunile cu ceilalți.

Memorie și concentrare – Ascultarea activă a unei povești le îmbunătățește atenția și capacitatea de a reține informații.

Exemplu:

La Grădinița „Piticii Veseli” din Bolotești, educatoarea organizează în fiecare lună un „Atelier de povești”, unde copiii ascultă, creează și interpretează povești împreună cu părinții.

Exemplu:

În cadrul proiectului „O poveste pe săptămână”, fiecare copil a fost încurajat să-și exprime emoțiile prin desen după ce a ascultat o poveste. Acest exercițiu a ajutat copiii să își dezvolte empatia, imaginația și să își exprime trăirile în mod creativ.

3. Teatrul de păpuși

Organizarea unor spectacole de teatru de păpuși bazate pe povești cunoscute sau create de copii.

Exemplu: La grădinița noastră, educatoarele au organizat un spectacol de păpuși cu povestea „Cenușăreasa”. Copiii au ajutat la realizarea decorurilor și au interpretat personajele,

dezvoltându-și astfel atât creativitatea, încrederea în sine și abilitatea de exprimare liber, fără inhibiție.

3.2. Cutia fermecată a poveștilor

Educatorea pregătește o cutie cu obiecte simbolice legate de diverse povești. Copiii aleg un obiect și creează o poveste pornind de la acesta.

Exemplu: O fetiță a ales o cheiță aurie din cutie și a inventat o poveste despre „Cheia magică a prieteniei”, învățând astfel despre importanța generozității.

3.3. Povestitorii itineranți

Invitarea părinților, bunicilor sau a unor invitați speciali (actori, scriitori) pentru a le citi copiilor povești.

Exemplu: Un scriitor local a fost invitat să le citească copiilor dintr-o carte recent publicată. Apoi, copiii au fost încurajați să creeze propriile finaluri alternative pentru poveste.

4. Metode și strategii pentru o povestire captivantă

4.1. Povestirea interactivă

Educatorea implică copiii în poveste prin întrebări și jocuri de rol.

Exemplu: În timpul lecturii poveștii „Ridichea uriașă”, copiii au fost invitați să mimeze personajele și să ajute la „tragerea” ridichii imaginare.

4.2. Povestirea multisenzorială

Integrarea sunetelor, mirosurilor și texturilor pentru a face povestea mai captivantă.

Exemplu: În timpul poveștii „Hansel și Gretel”, copiii au mirosit scorțișoară și au pipăit bucăți de pâine pentru a simți mai bine atmosfera poveștii. Au interpretat rolurile personajelor folosind mimica ca instrument de dezvoltare a interpretării cât mai autentice a rolului ales.

Au desfășurat o activitate practică gospodărească, realizând turtă dulce din aluat de biscuiți pe care apoi l-au ornat în diverse forme asociate poveștii.

4.3. Ilustrarea poveștilor prin desen sau colaj

După ascultarea unei povești, copiii sunt încurajați să o redea vizual.

Exemplu: După lectura poveștii „Punguța cu doi bani”, copiii au creat desene cu aventurile cocoșului și le-au expus în grădiniță.

5. Concluzii și recomandări

Activitățile extracurriculare bazate pe arta povestirii sunt esențiale pentru dezvoltarea copiilor, oferindu-le oportunități de a explora, imagina și învăța prin experiențe captivante. Pentru a îmbunătăți aceste practici, se recomandă:

Implicarea activă a părinților în activitățile de povestire.

Utilizarea tehnologiilor interactive (ex: cărți digitale, animații) pentru a diversifica metodele.

Crearea unui mediu stimulat, cu colțuri de lectură atractive și resurse variate.

Exemplu final:

La finalul anului, Grădinița Bolotești a organizat un festival al poveștilor, unde fiecare grupă a prezentat o poveste într-un mod creativ (teatru, desen, marionete). Această activitate a consolidat încrederea copiilor și dragostea pentru lectură.

Bibliografie

1. Bruner, J. (1986). *Actual Minds, Possible Worlds*. Harvard University Press.
2. Bettelheim, B. (1976). *The Uses of Enchantment: The Meaning and Importance of Fairy Tales*. Knopf.
3. Zipes, J. (2009). *Relentless Progress: The Reconfiguration of Children's Literature, Fairy Tales, and Storytelling*. Routledge.
4. Piaget, J. (1952). *The Origins of Intelligence in Children*. W. W. Norton & Co.
5. Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
6. Ellis, G., & Brewster, J. (2014). *Tell It Again! The Storytelling Handbook for Primary English Language Teachers*. British Council.
7. Wells, G. (1986). *The Meaning Makers: Children Learning Language and Using Language to Learn*. Heinemann Educational Books.
8. Stan, C. (2018). *Educația timpurie prin povești și teatru de păpuși*. Editura Didactică și Pedagogică.
9. *Curriculum pentru educația timpurie (2019)*. Ministerul Educației Naționale, România.

Tehnologia în scopul promovării învățării, cu ajutorul platformelor online

Săulescu Nicoleta, Școala Profesională Specială Codlea, Jud. Brașov

„Tehnologiile sunt doar niște unelte care pot fi folosite în mai multe domenii, cu precădere în educație, dar cel mai important este modul cum se aplică...”

(Bates, Anthony William 2015).

Pornind de la acest citat, evoluția rapidă a tehnologiei în domeniul educației, este atât de dinamică și în permanentă schimbare, astfel că adaptarea la noile cerințe legate de strategiile moderne de predare-învățare-evaluare, reprezintă o cerință imediată.

Utilizarea platformelor online, în școală, a devenit o parte integrantă a procesului de învățare modern.

Aceste platforme oferă o varietate de instrumente și resurse care pot îmbunătăți experiența educațională atât pentru elevi, cât și pentru profesori.

Pentru atingerea obiectivelor educaționale, profesorii folosesc tehnologia, dar aceasta nu înseamnă că tot ansamblu de metode de predare-învățare-evaluare, se referă doar la utilizarea la clasă a tehnologiei de ultimă oră.

Avantajele tehnologiei în domeniul educației:

1. Crește implicarea elevilor, generând provocare.
2. Îmbunătățește reținerea de cunoștințe în rândul elevilor.
3. Ajută la îmbunătățirea și dezvoltarea de noi abilități.
4. Ajută elevii să rămână la curent cu noile progrese tehnologice, încurajând inovația.
5. Ajută elevii să fie pregătiți pentru carierele din viitor.
6. Simplifică educația la distanță.
7. Oferă elevilor flexibilitate și sprijin.

Utilizarea tehnologiei, oferă posibilitatea abordării individuale și diferită a elevilor, astfel, profesorii doresc eliminarea rutinei, iar similitudinile cu provocările zilnice plasează utilizarea tehnologiei în zonă principală de interes.

Beneficiile utilizării platformelor online în școală:

- *Îmbunătățirea comunicării:* Platformele online facilitează comunicarea între profesori, elevi dar și părinți. Elevii pot pune întrebări, pot primi feedback și pot colabora în mod eficient. Profesorii pot comunica mai ușor cu părinții și pot oferi informații despre elevi.
- *Accesibilitate la resurse educaționale:* Platformele online oferă acces la o varietate de resurse educaționale, cum ar fi manuale digitale, videoclipuri, prezentări, teste interactive și alte materiale didactice. Aceste resurse pot fi accesate de oriunde și oricând, ceea ce permite elevilor să învețe în ritmul lor propriu.
- *Personalizarea învățării:* Platformele online pot fi adaptate nevoilor individuale ale elevilor. Profesorii pot utiliza instrumente de analiză și de comparație între rezultatele obținute de elevi și pot adapta materialele didactice și la activități.
- *Învățare interactivă:* Platformele online oferă instrumente interactive, cum ar fi forumuri de discuții, chat-uri, jocuri educaționale și simulări, care pot face învățarea mai captivantă și mai interactivă.

Pe măsură ce sedentarismul și stressul (aspecte considerate negative ale civilizației moderne), se manifestă tot mai evident, tot mai mulți profesori înțeleg necesitatea abordării mișcării, sub toate formele, chiar și cu ajutorul platformelor.

Diminuarea practicării mișcării, mediul și modul de viață actual, au condus treptat la diminuarea optimului de mișcare pentru copii.

Datorită lipsei spațiilor corespunzătoare pentru mișcare sau plimbare, copiii petrec mare parte a timpului în incinta camerelor mici, preocupați mai degrabă de tehnologie și de activități statice.

Spre exemplificare, am abordat un model de Lecție Interactivă, cu ajutorul platformelor online, pentru ora de educație fizică din școala noastră, deoarece uneori lecțiile sunt foarte clasice și tradiționale, uneori epuizante atât pentru profesor cât și pentru elevi.

Cu ajutorul Platformei WordWall, am stabilit o temă pentru evaluare formativă.

Derularea activității :

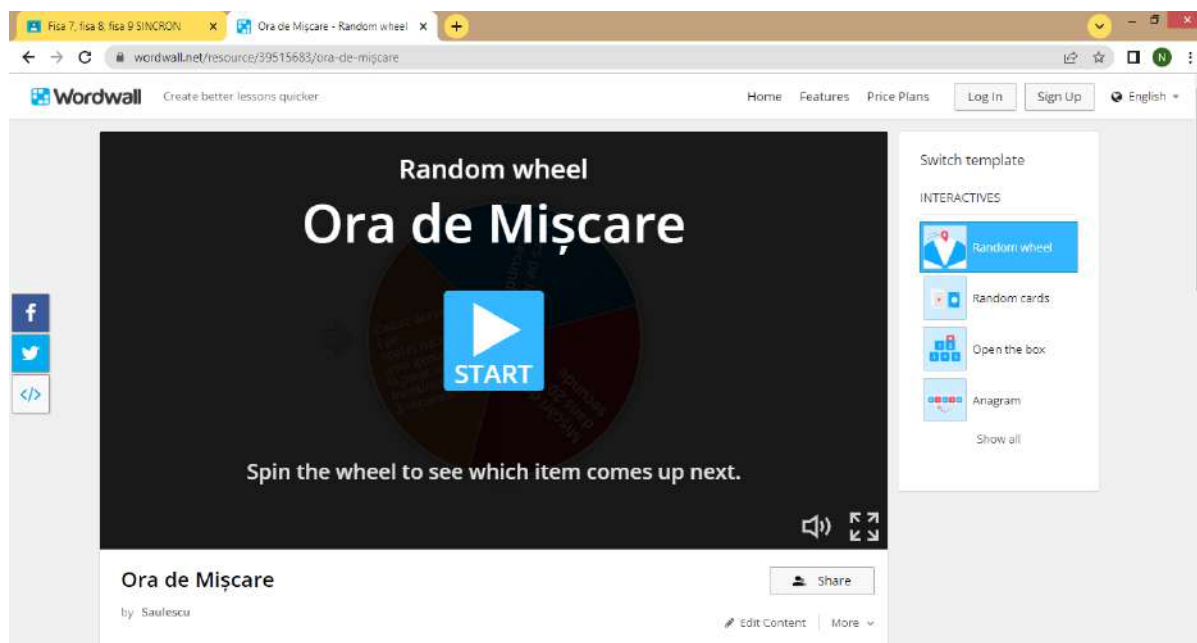
Pas 1 – stabilirea clasei și a lecției pentru care se realizează evaluarea.

Pas 2 – stabilirea obiectivelor și a competențelor evaluate.

Pas 3 – alegerea tipului de WordWall folosit.

Pas 4 – construirea aplicației pentru evaluare.

Pas 5 – partajarea aplicației.



În acest context, activitatea și exercițiul fizic ar trebui să devină obligatorii pentru asigurarea sănătății și menținerea ei la un nivel optim.

Considerații importante:

- *Confidențialitatea și securitatea datelor:* Este important ca școlile să se asigure că platformele online pe care le utilizează respectă reglementările privind confidențialitatea și securitatea datelor.
- *Accesibilitatea:* Platformele online trebuie să fie accesibile tuturor elevilor, inclusiv elevilor cu dizabilități.
- *Formarea profesorilor:* Profesorii trebuie să fie instruiți cu privire la utilizarea eficientă a platformelor online și a instrumentelor digitale.
- *Suport tehnic:* Școlile trebuie să ofere suport tehnic elevilor și profesorilor în cazul în care întâmpină dificultăți cu utilizarea platformelor online.

Concluzie:

- ✓ Tehnologia și apariția platformelor online, reprezintă pe o parte, un mare inconvenient, anume acela al eliminării efortului fizic și înlocuirea lui cu suprasolicitarea neuropsihică.
- ✓ Nu trebuie neglijată comunicarea, care se poate îmbunătăți prin folosirea tehnologiei, în scopul promovării învățării prin colaborare.

- ✓ Tehnologia este un interlocutor ideal, ce nu face niciodată observații și nu judecă.

Bibliografie:

1. <https://wordwall.net/resource/39515683/ora-de-mișcare>
2. <https://wordwall.net/ro>
3. Suport de curs: „Strategii în abordarea didactică a copiilor cu CES în sistemul de învățământ preuniversitar”, formator Dr.Diana Dana Fericel (modul I și modul II)
4. Suport de curs „Prof IV - Coaching în procesul de predare-învățare-evaluare în context blended-learning”, CCD Bacău
5. www.unicef.ro/Educația-pentru-toți-și-pentru-fiecare_2015.pdf

Dinspre "The Touch of Love" înspre stilurile funcționale

Secherneș Mihaela

Colegiul Tehnic "Ana Aslan", Cluj- Napoca

Atunci când intervine o schimbare majoră în viața noastră, a societății, soluția este Am traversat și noi o astfel pe perioadă în care, neavând altă alegere decât să ne desfășurăm activitatea didactică online, am reușit să dăm o haină nouă metodelor consacrate și folosite până la acea vreme. Cert este că, o dată în plus, pentru a păstra cât mai mulți elevi în fața calculatorului, a trebuit să venim cu soluții care să le stârnească interesul și să îi provoace. Premisa e veche de când lumea: te ocupi cu plăcere de ceea ce te interesează. Astfel, alături de elevii din clasa a IX- a, am încercat să proiectez, în virtual, unul dintre textele pe care l- am propus la Unitatea "Iubirea"- *Povestea unei singure ore*, aparținând lui Kate Chopin. Desigur, textul nu a fost ales întâmplător: are doar o pagină (deci, se parcurge ușor în cadrul unei ore) și se încadrează în literatura feministă. Publicată inițial în anul 1894, povestea documentează relația complicată a Louisei Mallard la aflarea veștii morții subite a soțului său. Noutatea adusă de autoare este finalul deschis- ceea ce va permite o întregă rețea de discuții la finalul orelor alocate textului. Nu vom ști dacă pe Louise a ucis- o bucuria revederii soțului crezut mort sau, dimpotrivă, șocul revederii. Lectura atentă, capacitatea de a citi printre rânduri, deschiderea către text și, nu în ultimul rând, curajul de a- și susține punctul de vedere, vor fi exersate, pe rând, în discuțiile ulterioare lecturii textului, pe parcursul celor patru ore alocate.

După cum am specificat, lecția s- a desfășurat online și mi- am propus predarea noțiunii de "text functional", care este cuprins în "Programa școlară pentru clasa a IX- a. Ciclul inferior al liceului. Limba și literatura română, 2009".

Din experiența predării acestor tituri de ore, cu multă informație teoretică, uneori greu de asimilat, orelor anterioare, optez pentru postarea acestora pe platformă, într- un fișier care conține titlul lecției (unitatea noastră școlară a optat pentru platforma "Teams"). În cel mai bun caz, elevii aruncă o privire să vadă ce urmează să facem și, eventual, întreabă câte ceva. Astfel, câștig timp și mă asigur că am reușit să postez materialul. Pe de altă parte, elevii mei știu că fiecare lecție are un fișier unde sunt trecute, printr- un titlu, toate lecțiile ce țin de acel subiect. Astfel, chiar dacă au absentat sau conexiunea în timpul cursului, nu a funcționat corespunzător, cu toții știu să se orienteze.

Arhitectura orei a fost următoarea: s- au format, aleatoriu, (alegerea calculatorului) cinci grupe, a câte 5 elevi. În calitate de administrator al orei, profesorul poate să intre oricând, în oricare dintre echipe, să urmărească cum se desfășoară discuțiile, să intervină cu lămuriri- dacă este cazul și să impulsioneze notarea observațiilor ce urmează să fie prezentate celorlalte grupe. Pe platformă, în fișierul corespunzător, erau postate deja fișele de lucru aferente, intitulate: "Grupă 1" și următoarele, până la "Grupă a 5-a".

Fiecare dintre fișiere purta numele unei grupe și conținea un document cu trăsăturile aceluși stil funcțional și exemple de astfel de texte. Astfel, după ce au aflat cărei grupe aparțin, fiecare a deschis fișierul ce purta numele grupeii lui.

Sarcina fiecărei grupe a fost ca, plecând de la textul literar, să creeze un text care să corespundă stilului funcțional aferent acelei grupe. Alegerea a fost a lor, nu neapărat dificilă, fiindcă fișele cuprindeau o seamă de exemple ce puteau fi folosite. După punerea de acord a tipului de text corespunzător stilului funcțional dat, prin discuții, s-a trecut la scrierea acestuia. Le-am lăsat libertatea de a desemna colegul care să noteze produsul lor dar, am atras atenția că fiecare din grupă trebuie să fie capabil să îl prezinte și să răspundă, dacă este cazul, întrebărilor celorlalți colegi. După ce timpul alocat s-a terminat, am reintrat, cu toții, în formatul inițial. Am partajat ecranul meu, pentru a vedea, cu toții, fișierul corespunzător fiecărei grupe. Elevul desemnat a prezentat textul echipei și, cu toții am trecut în revistă, pe scurt, trăsăturile stilului funcțional corespunzător.

Surprizele nu au întârziat să apară: spre exemplu, Grupa 1 căreia i-a revenit fișierul ”*Stilul juridic-administrativ*” au căutat pe internet ”*Codul familiei*” și au extras pasajul corespunzător căsătoriei, pe care ni l-au citit. S-a respectat sarcina de lucru? Nu au creat un astfel de text dar am apreciat faptul că au identificat documentul care reglementează noțiunea de ”*familie*” și au știut să facă transferul asupra textului propus spre analiză.

Grupa a 2-a a avut fișierul corespunzător ”*Stilului belletristic*”. Alegerea acestora a fost crearea unei poezii (a unui ”*Cvintet*” mai precis) care să sintetizeze povestea de iubire a cuplului- așa cum au înțeles- o ei, desigur.

Grupa a 3-a s-a concentrat asupra ”*Stilului tehnico-științific*” și, se pare că a fost puțin mai dificil de creat, în timpul alocat, textul corespunzător. Prin urmare, au ales, de pe internet, un text științific care se referea la posibilele acțiuni care pot duce la un infatct (boală ce a ucis-o, în final, pe Louise).

Grupa a 4-a a avut ”*Stilul publicistic*” iar produsul lor a fost un articol referitor la decesul neașteptat al Louisei și pe care l-ar fi văzut publicat într-o revistă mondenă (dată fiind diferența considerabilă de vârstă care au dedus ei că ar fi existat între dintre cei doi soți).

Grupa a 5-a s-a concentrat asupra ”*Stilului colocvial*” și au gândit o reclamă pentru un medicament pe care l-au numit ”*The touch of love*”.

Dacă am reușit să ne încadrăm în timp cu prezentarea fiecărei grupe? Da, am reușit. Acesta a fost și motivul pentru care am fost prezentă în fiecare dintre grupele formate. Unii nu erau siguri dacă era corect ales produsul la care s-au gândit, alții nu cădeau de acord și riscau să nu aibă nimic notat și, deci, aproape nimic de prezentat. Ce nu am reușit a fost să noteze în caiete trăsăturile fiecărui stil. Tocmai acesta a fost motivul pentru care am creat fișierele care să conțină teoria. Ca să mă asigur că avem un punct de plecare pentru recapitularea finală, am rugat elevul care a scris tema aferentă fiecărei grupe, să facă o poză caietului, pe care să o încarce, în aceeași zi, în fișierul corespunzător fiecărui stil funcțional. Aceasta a fost și tema lor de casă: să noteze în caiet produsul muncii fiecărei grupe. Platforma utilizată permite păstrarea materialelor pe parcursul anilor școlari. De aceea, de câte ori avem nevoie de vreun material, ne întoarceam la fișiere, fără să mai fie nevoie să ne încărcăm cu alte fișe xeroxate, decupate și lipite pe caiet. După cum se vede, unii au ieșit mult din text și alții au fost mai jucăuși. La final, au apreciat munca celorlalți și am fost cu toții plăcut surprinși de modul în care au știut să aplice teoria. Lecția s-ar fi putut desfășura la fel de bine și în sala de clasă, tot pe grupe. Cel mai probabil, nu m-aș fi gândit niciodată să împart dinainte fișele cu teoria.

Dacă nu ați citit încă povestea, vă invit, mai ales că sunt doar aproximativ 1.000 de cuvinte.

Bibliografie

["The Story of an Hour" text](#)

Flueraș Vasile, Paidea și gândire critică, Editura Casa Cărții de știință, Colecția Științele educației, Cluj- Napoca, 2003

Lemov Duke, Cum să predai ca un campion. 62 de tehnici pentru a le deschide elevilor calea către facultate, București, Editura Trei, 2021

Pierron Catherine și Odile, Cum să scriem, București, Editura Polirom

”Programa școlară pentru clasa a IX- a. Ciclul inferior al liceului. Limba și literatura română, 2009”

Senge Peter, Școli care învață, A cincea disciplină aplicată în educație, București, EdituraTrei, 2016

Șerbănescu Andra, Cum se scrie un text, București, Editura Polirom 2000

Media- cultură a erei contemporane- proiect educational

Profesor Sima Marina, Școala Gimnazială Episcop Melchisedec Ștefănescu Gârcina/ Neamț

ARGUMENT

Importanța mass-mediei, ca factor care contribuie la educarea atât a tinerilor, cât și a adulților, este unanim recunoscută. Mass-media formează al patrulea mediu constant de viață al copilului, alături de cel familial, de cel școlar și de anturajul obișnuit de relații. Mass-media nu se substituie școlii, iar influența sa este complexă, reprezentând un element fundamental în relația dintre om și mediul înconjurător.

Aportul educativ al mass-media se realizează prin transmiterea de informații, impunerea de valori, atitudini, modele comportamentale, având, astfel, un rol deosebit în constituirea codului socio-cultural al subiectului. Însă, spre deosebire de instruirea care se realizează riguros și planificat în sistemul clasic de învățământ pe baza unor programe școlare și sub îndrumarea unui personal calificat, mijloacele de comunicare în masă oferă informații în mod spontan și difuz, transformându-se într-o formă de educație de completare realizată în mod neinstituționalizat, în timpul liber de care dispune elevul.

Impactul deosebit al mass-media este dat de modul plăcut, accesibil, chiar captivant, în care sunt oferite informațiile. În acest context, este explicabilă puternica atracție resimțită față de acestea, atracție care uneori, mai ales la tineri, se poate manifesta creând forme extreme de obisnuință, chiar de dependență. Pentru cea mai mare parte a copiilor, ca și pentru mulți adulți, vizionarea programelor de televiziune, urmărirea emisiunilor radiofonice sau citirea presei scrise ocupă cea mai mare parte a timpului liber. Pentru aceștia, participarea la interacțiunea mediată este una dintre cele mai frecvente activități de fiecare zi. Publicul receptează, astfel, un număr foarte mare de mesaje, în special audio-vizuale, cu numeroase implicații imediate sau latente, directe sau indirecte, previzibile sau imprevizibile asupra dezvoltării personalității lor aflate în formare. Ca urmare, se produc modificări importante la nivelul personalității acestora, prin generarea de opinii, atitudini, comportamente noi. Prin prezența activă în viața comunității, sistemul mass-media a devenit un actor activ, afectând funcționarea celorlalte sisteme ale societății, inclusiv a celui educațional.

Mijloacele moderne de comunicare redimensionează relația omului cu lumea înconjurătoare, transformându-se într-una dintre cele mai importante surse de formare a profilului spiritual al individului. Apare, prin urmare, necesitatea de a privi aceste mijloace ca pe niște suporturi în educare, indiferent de vârsta educabililor.

Scopul

Proiectul își propune inițierea unor activități extracurriculare din domeniul educației cetățenești dar și din cel cultural-artistic, arte vizuale, care să stimuleze deopotrivă inteligența cognitivă dar și cea emoțională a elevilor. Se urmărește dezvoltarea competențelor digitale și informarea elevilor referitoare la pericolele prezente în mediul online. Formarea și informarea subiecților învățării se va face utilizând metode centrate pe elev, iar activitățile desfășurate prin acest proiect vor oferi elevilor ocazia de a-și îmbogăți bagajul de cunoștințe legate domeniul media.

Programul de parteneriat va armoniza relațiile în cadrul grupurilor de elevi, le va forma deprinderile de a respecta regulile de conviețuire, de a fi cooperanți, toleranți, de a avea inițiative și de a-și crea relații de prietenie, colaborare și competiție.

Obiective specifice

- dobândirea de cunoștințe, abilități și competențe necesare în vederea utilizării și interpretării conținutului mass-media;
- alfabetizarea critică prin descifrarea conținutului transmis de media;
- asimilarea unui metalimbaj prin care să descrie diverse forme și structure ale modurilor de comunicare;
- crearea capacității de a percepe, conștientiza și selecta informațiile primite;
- formarea deprinderilor de căutare, filtrare și utilizare creativă a informațiilor;
- stimularea creativității;
- încurajarea colaborării și a muncii în echipă;
- formarea spiritului competitive.

Metode / Tehnici / Principii de lucru

- dezbateră;
- documentarea;
- învățarea prin descoperire;
- I.A.C.;
- metoda proiectului.

Grupul-țintă

Elevii Școlii Gimnaziale „Episcop Melchisedec Ștefănescu” Gârcina

Beneficiarii proiectului

Beneficiari direcți: elevii.

Beneficiari indirecti: cadrele didactice, părinții elevilor, comunitatea locală.

Resurse

- umane: elevi, cadre didactice, părinți;
- materiale: laboratoare de informatică, conexiune Internet broadband, microbuz școlar, aparat foto, camera de filmat, DVD-uri.;
- financiare: contribuții bănești ale Asociației Școlare Gârcina;
- de informare: manuale, lucrări științifice, resurse online.

Etapale proiectului

- întocmirea proiectului;
- prezentarea proiectului în ședințele de consiliu profesoral;
- inițierea parteneriatului;
- consultări pentru stabilirea programului activităților;
- avizarea protocolului de parteneriat de către instituțiile partenere;
- desfășurarea activităților propuse;

- evaluare și raport final.

Descrierea activităților

Activitatea nr. 1

Titlul activității: **Exploratorii digitali**

Locul desfășurării: Laboratorul de informatică al școlii

Număr de participanți: 50

Descrierea activității: Activitatea presupune vizualizarea unor reclame și a unor scurtmetraje și decodarea mesajului transmis de acestea.

Activitatea nr. 2

Titlul activității: : **Regizor în școala mea**

Locul desfășurării: sediul școlii implicate

Număr de participanți: 60

Descrierea activității: Activitatea își propune realizarea unui spot publicitar și a unui scurtmetraj care să surprindă evoluția elevilor în cadrul școlii.

Activitatea nr.3

Titlul activității: : **Securitatea online**

Locul desfășurării: sediul școlii implicate

Număr de participanți: 200

Descrierea activității: Activitatea își propune să informeze și să conștientizeze periodic elevii cu privire la beneficiile și riscurile activității în mediul online.

Rezultate așteptate:

Rezultate cantitative:

- creșterea numărului de elevi participanți la activități;
- realizarea unor expoziții cu creații ale elevilor;
- reducerea cazurilor de cyberbullying;
- diminuarea dependenței de internet;
- crearea unor articole în care vor fi publicate rezultatele proiectului, impresii ale participanților, materiale de studiu etc.

Rezultate calitative:

- creșterea gradului de conștientizare asupra rolului media în viața noastră;
- îmbunătățirea calității actului de predare / învățare;
- instruirea subiecților într-un mediu relaxat, ne-coercitiv, prin metode active;
- valorificarea potențialului creativ al participanților;
- dezvoltarea spiritului de lucru în echipă;
- creșterea potențialului elevilor de adaptare la situații noi de învățare;
- dezvoltarea abilităților de căutare și filtrare a informațiilor;
- creșterea capacității de analiză și sinteză a informațiilor;
- valorificarea resurselor de învățare online și offline;
- utilizarea soluțiilor de instruire informatice discrete sau integrate;

- facilitarea accesului elevilor din zone defavorizate la noile tehnologii;
- formarea între grupurile de elevi participanți a relațiilor bazate pe prietenie, toleranță, comunicare, cooperare.

Monitorizarea și prezentarea rezultatelor proiectului:

- diseminarea informațiilor se va face în revista școlii;
- se va întocmi un raport final.

Modalități de asigurare a continuității și sustenabilității proiectului:

- atragerea de noi sponsorizări;
- selecționarea unor noi participanți la proiect în locul celor care au absolvit;
- atragerea unor școli în proiect.

Educația în era digitală: Cum să pregătim viitorul nostru comun

Exemple de bune practici în educația digitală

P.î.p. Simiz Andreea Elena

Școala Gimnazială „Mihail Sadoveanu” Galați

Pentru ca educația digitală să fie eficientă, este esențială integrarea unor metode inovatoare care să stimuleze gândirea critică, colaborarea și creativitatea elevilor. Iată câteva exemple de **bune practici** care au avut succes în școli și centre educaționale din întreaga lume:

1. Învățare prin gamificare

Platforma Kahoot! și Quizziz – Aceste aplicații transformă evaluările și recapitulările într-un joc interactiv, motivând elevii să participe activ și să învețe într-un mod distractiv.

Minecraft: Education Edition – Elevii își dezvoltă abilități de rezolvare a problemelor, colaborare și creativitate prin construirea unor lumi virtuale educative, explorând istoria, matematica sau programarea.

Rezultate: Elevii sunt mai implicați, rețin mai ușor informațiile și își îmbunătățesc gândirea critică.

2. Clase virtuale și învățare colaborativă

Google Classroom & Microsoft Teams – Aceste platforme permit profesorilor să creeze lecții digitale, să gestioneze teme și să comunice ușor cu elevii.

Padlet & Jamboard – Instrumente digitale interactive care încurajează brainstorming-ul, lucrul în echipă și organizarea vizuală a ideilor.

Rezultate: Elevii pot colabora în timp real, își dezvoltă competențele digitale și devin mai autonomi în învățare.

3. Învățare personalizată prin inteligență artificială

Edmodo & DreamBox – Platforme care adaptează lecțiile în funcție de ritmul de învățare al fiecărui elev, oferind exerciții personalizate.

ChatGPT și TutorAI – Asistenți digitali care răspund la întrebările elevilor și îi ajută să înțeleagă concepte dificile.

Rezultate: Elevii primesc feedback personalizat, își pot corecta greșelile mai rapid și își dezvoltă gândirea logică.

4. Realitate virtuală și augmentată în lecții

Google Expeditions & VR in Education – Permite elevilor să exploreze locuri istorice, sisteme anatomice sau fenomene naturale într-un mod imersiv.

Merge Cube – Un instrument de realitate augmentată care le permite elevilor să vizualizeze structuri 3D pentru învățarea științelor.

Rezultate: Elevii rețin mai ușor conceptele abstracte și experimentează învățarea într-un mod captivant.

5. Programare și robotică pentru dezvoltarea gândirii logice

Scratch & Code.org – Platforme care introduc copiii în programare prin jocuri interactive și proiecte creative.

LEGO Mindstorms & Arduino – Seturi educaționale pentru construirea și programarea roboților.

Rezultate: Elevii își dezvoltă gândirea algoritmică, creativitatea și abilitățile de rezolvare a problemelor.

6. Podcasturi și storytelling digital în educație

Storybird & Book Creator – Platforme unde elevii își pot crea propriile povești interactive.

Podbean & Anchor – Elevii pot realiza podcasturi educaționale, discutând teme de literatură, istorie sau știință.

Rezultate: Elevii își îmbunătățesc abilitățile de comunicare, argumentare și exprimare creativă.

7. Evaluare digitală și feedback instant

Socrative & Formative – Aplicații care permit profesorilor să creeze teste interactive cu feedback în timp real.

Google Forms & Plickers – Evaluări rapide prin sondaje și chestionare digitale.

Rezultate: Profesorii pot analiza progresul elevilor mai eficient și pot ajusta lecțiile în funcție de nevoile acestora.

Integrarea tehnologiei în educație oferă oportunități extraordinare de învățare, dar trebuie să fie utilizată cu echilibru și scop educațional clar. **Gamificarea, colaborarea online, AI, VR, programarea și storytelling-ul digital** sunt doar câteva dintre metodele care pot face procesul educațional mai interactiv și adaptat nevoilor elevilor din secolul XXI.

Adoptarea acestor **bune practici** ne ajută să pregătim generațiile viitoare pentru o lume digitalizată, bazată pe inovație, creativitate și gândire critică.

Bune practici în utilizarea instrumentelor digitale în activitatea didactică

Simon Annamaria – Școala Gimnazială "Krizs Janos", Aita Mare

- **Științe ale naturii: Animalele. Presentare cu poster digital**

Sarcina de lucru pentru elevi:

1. **Alege un animal.** Poate fi un animal sălbatic, un animal de companie sau chiar un animal imaginar.

2. **Caută informații.** Folosește calculatorul sau tableta pentru a găsi imagini, desene și informații interesante despre animalul tău.

3. **Creează un poster.** Folosește un program special pentru a face prezentări, cum ar fi PowerPoint, Canva sau Google Presentare

Pe poster, trebuie să pui:

O imagine mare și clară a animalului

Numele animalului

Unde locuiește?

Ce mănâncă?

Curiozități despre animalul ales

4. **Prezintă posterul!** Când vei fi gata, vei prezenta posterul tău colegilor. Le vei povesti despre animalul tău cu propriile cuvinte.

Rezultate așteptate ale învățării (competențe și/sau obiective):

O1: Să descrie caracteristici ale diferitelor specii de animale (aspect, habitat, alimentație).

O2: Să clasifice animalele în funcție de anumite criterii (mamifere, păsări, reptile, pești).

O3: Să creeze un poster digital pe o temă dată, utilizând un program de prezentare.

O4: Să comunice oral, argumentat, utilizând ca suport mijloace alternative de comunicare (poster digital), în fața unei audiențe.

O5: Să manifeste curiozitate și interes pentru lumea animalelor.

Tip de activitate: Temă pentru acasă

Sarcina de lucru se va realiza: Individual

Modul probabil de desfășurare a activității:

Se preconizează că elevii:

1. Vor utiliza motoare de căutare simple și adaptate copiilor pentru a găsi imagini și informații despre animalul ales.

2. Vor folosi un program de prezentare intuitiv pentru a crea un poster digital, experimentând cu diferite fonturi, culori și imagini.

3. Vor exersa abilitățile de comunicare orală, prezentând posterul în fața clasei și răspunzând la întrebări.

• **Limba română: Ocupații**

Sarcina de lucru pentru elevi:

1. Urmăriți cu atenție videoclipurile în care diferite persoane vă vor prezenta ocupațiile lor;
2. Deschideți formularul Google și citiți întrebările timp de două minute; încercați să vă amintiți informațiile din videoclipuri și alegeți, un posibil răspuns corect;
3. În timp ce ascultați persoanele a doua oară, de data aceasta fără suport video, răspundeți la întrebările din formularul Google, fie prin a alege răspunsul corect, fie completând cu unul-două cuvinte.

În vederea realizării acestei sarcini, veți avea în vedere următoarele:

- veți răspunde la întrebări fiind atenți la suportul audio;
- unele întrebări necesită ca voi să scrieți un cuvânt – scrieți-l fără a vă îngrijora cu privire la ortografiere la acest stadiu, veți putea corecta la finalul exercițiului, înainte de a apăsa butonul *Submit*.

Rezultate așteptate ale învățării (competențe și/sau obiective):

Competențe vizate:

1.1. Identificarea unor detalii din mesaje simple articulate clar și rar în contexte cunoscute/previzibile

Până la finalul activității, elevii vor fi capabili:

1. Să numească ocupațiile pe baza unor suporturi audio-video;
2. Să formuleze propoziții la timpul prezent despre activitățile specifice fiecărei ocupații.

Tip de activitate: Activitate în clasă

Sarcina de lucru se va realiza: Individual

Modul probabil de desfășurare a activității:

Elevii vor rezolva sarcina de lucru dacă vor răspunde corect la întrebările exercițiului de ascultare și își vor corecta eventuale greșeli de ortografie.

Bibliografie:

1. <https://digitaledu.ro/>

ROLUL TEHNOLOGIILOR DIGITALE LA VÂRSTA PREȘCOLARĂ, ÎN ADOPTAREA UNUI STIL DE VIAȚĂ SĂNĂTOS

**prof.Șimonca Valeria
Grădinița cu PN "Arici Pogonici"
Gherla, jud.Cluj**

Putem spune că tehnologiile digitale sunt o parte integrantă a procesului de învățare pentru preșcolari. Sunetul și animația captează atenția copiilor și ajută la creșterea interesului pentru participarea activă la rezolvarea sarcinilor propuse. La vârsta preșcolărității, jocul ocupă un loc important în activitatea copilului iar tabla interactivă, laptopul sunt mijloace prin care copiii pot explora lumea îmbinând jocul cu învățarea; ele îi satisfac copilului nevoia de cunoaștere, îi stimulează imaginația, îl ajută să-și îmbogățească cunoștințele și să-și formeze anumite priceperi și deprinderi. Folosit fără exces, poate fi folosit ca un instrument didactic în scopul eficientizării activităților din grădiniță. Folosirea tehnologiilor digitale în educația preșcolară permite transmiterea și asimilarea cunoștințelor într-un mod atractiv; ele țin atenția copilului activă pe tot parcursul activității de învățare.

Prezentarea informațiilor pe ecranul tablei interactive într-un mod ludic este de mare interes pentru copii; tehnologiile digitale nu sunt utilizate pentru a înlocui activitatea de predare a cadrului didactic, ci pentru a sprijini procesul predării-învățării-evaluării. Imaginile viu colorate însoțite de texte sugestive favorizează dezvoltarea limbajului și a vocabularului preșcolarului. Prin folosirea tastelor, copiii se familiarizează cu literele, încep să scrie cuvinte simple, învață mult mai ușor cifrele. Jocurile pe calculator îl pun pe copil în situația de a îndeplini sarcini, îl responsabilizează.

Folosirea computerului de către cadrul didactic în procesul de predare-învățare-evaluare reprezintă un nou mod de instruire care ține atenția copilului activă. Deoarece mulți copii au o vorbire slab dezvoltată, utilizarea tablei interactive îi motivează pe aceștia să pună întrebări care au un efect benefic asupra dezvoltării vorbirii. Folosirea repetată a jocurilor educaționale pe laptop, a videoclipurilor educaționale dezvoltă imaginația și gândirea abstractă la preșcolari. Alături de mijloace didactice clasice, tehnologiile didactice devin din ce în ce mai necesare, în scopul eficientizării activităților de la clasă.

Sănătatea reprezintă un concept complex cu câteva aspecte ce cuprind dimensiunea emoțională, intelectuală, fizică, socială și spirituală, este un proces ce contribuie la bunăstare și echilibru.

Grădinița, prin autoritatea morală pe care o are, poate aduce o contribuție sub stanțială în transmiterea cunoștințelor de educație pentru sănătate preșcolariilor precum și punerea în practică a acestora.

A învăța copilul, la cea mai fragedă vârstă să fie îngrijit, să iubească mișcarea, să respecte reguli de igienă personală, să se obișnuiască cu un regim rațional de alimentație înseamnă a pune baze trainice în dezvoltarea viitorului adult. Aceste deprinderi odată formate îi dau copilului siguranță în acțiune, încredere în posibilitățile lui și îi formează o oarecare independență.

Pentru a îndeplini aceste obiective am inițiat și coordonat la nivelul unității preșcolare proiectul "Vreau să fiu sănătos!"

II. Grup țintă: Preșcolarii de la Grădinița cu PP „Arici Pogonici” PJ, Grădinița cu PP „Arici Pogonici” structură I, Grădinița cu PN „Arici Pogonici” structură II,, părinții acestora, cadrele didactice din grădiniță.

III. Durata proiectului: 07.10.2024-30.05.2025

IV. Resurse umane: cadre didactice, părinții copiilor, copii preșcolari, reprezentanții autorităților locale.

V. Resurse materiale: prezentare ppt, cărți, pliante, ecusoane, diplome, diferite costumații, postere, , chestionare, , instrumente de monitorizare a activităților derulate, , laptop, videoproiector, tablă interactivă.

VI. Parteneri la nivel local: instructori fitness, bucătăreasă, asistentă medicală, părinții copiilor implicați în program

VII.a. Coordonatori la nivelul gradinitei:

- Prof.ȘIMONCA VALERIA

VIII. Scop: Promovarea principiilor educației pentru schimbare ce vizează responsabilitatea în adoptarea unui stil de viață sănătos în și prin instituțiile de învățământ preșcolar, precum și împărtășirea, la nivel local și județean a experiențelor pozitive din acest domeniu.

IX. Obiective specifice:

- a) privind copiii preșcolari:

- 🚩 Formarea deprinderilor de alimentație rațională și de practicarea de exerciții fizice în vederea menținerii sănătății;
- 🚩 Abordarea realistă a unor probleme de sănătate, pe care le ridică alimentele nesănătoase;
- 🚩 Realizarea unor schimburi de experiență pe această temă între partenerii implicați în proiect
- 🚩 Dezvoltare acapacității de utilizare a normelor igienico-sanitare prin corectarea deprinderilor greșite și încurajare a celor corecte.

b) privind cadrele didactice:

- planificarea activităților instructiv-educative în concordanță cu prevederile curriculumului preșcolar și cunoșterea individuală a copiilor
- adaptarea strategiilor didactice în concordanță cu nevoile de învățare ale copiilor și utilizarea unor mijloace de învățământ relevante pentru contextul de învățare
- promovarea exemplelor de bună practică ale proiectului în cadrul activităților de diseminare pe parcursul, la finalul și după încheierea acestuia

c) privind părinții și partenerii implicați în proiect:

- conștientizarea părinților și a partenerilor cu privire la rolul lor în adoptarea unui stil de viață sănătos de către propriii copii ,prin implicarea activă în timpul proiectului;
- creșterea gradului de implicare a părinților și a altor factori educaționali din cadrul comunității în activitatea instituției de învățământ și în crearea unui mediu sigur și sănătos pentru toți prin participarea reală la activitățile lunare ale proiectului a cel puțin unuia dintre părinți;

Structura planificării activităților lunare din cadrul proiectului la nivelul unității va fi următoarea:

Nr. crt.	Luna	Set de valori corelate unui stil de viață sănătos	Activitate planificată	Responsabili
1.	octombrie	Responsabilitate, respect	„Prietenii sănătății!”- activitate comună cu părinții	Cadre didactice Părinții copiilor implicați în proiect
2.	noiembrie	Organizarea programului zilnic	„O zi din viața mea”- lectură după imagini	Cadre didactice Președinte comitet părinți
3.	decembrie	Gândire pozitivă	„Eu știu,Eu pot și vreau să reușesc!” –activitate practică	Consilier școlar Cadre didactice
4.	ianuarie	Veselie, vitalitate, voință	„Veselie și mișcare, sănătate și	Instructor dans societate

			vigoare!”-jocuri de mișcare, jocuri distractive	Cadre didactice
5.	februarie	Alimentație sănătoasă, atitudine, alegere	„Hora alimentelor sănătoase”-joc didactic	Bucătăreasă Cadre didactice
6.	martie	Imunitate	„Știu să ma feresc de boli!”-prezentare power point	Asistenta medicală Cadre didactice
7.	aprilie	Viață sănătoasă	„Am învățat, am muncit și acum știm, Sănătatea o prețuim!”-concurs	Cadre didactice

Eficientizarea activităților planificate va fi realizată prin utilizarea tehnologiilor digitale, laptop și tablă interactivă (utilizarea aplicației CHATER PIX, utilizarea metodei Trierea aserțiunilor cu ajutorul aplicației Word Wall Net).

X.EVALUARE

Evaluarea proiectului se va realiza prin:

- Realizarea unui album la nivel de grădiniță cu aspecte din activitățile desfășurate;
- Aplicarea de chestionare participanților la proiect;
- Realizarea unui colț pentru expunerea lucrărilor realizate de copiii implicați în proiect.

Bibliografie:

- “Curriculum pentru Educație Timpurie” 2019
- ”Repere fundamentale în învățarea și dezvoltarea timpurie a copilului de la naștere la 7 ani ”, Ed. Centrul Step by Step, București, 2024
- ”Educația Timpurie - Ghid Metodic pentru aplicarea Curriculumului Preșcolar ”, Adina Glava, Maria Pocol, Lolica-Lenuța Tătaru, Ed. Paralela 45, Pitești, 2009
- ”Educația pentru sănătate în învățământul preșcolar-ghid metodic” nr.2/2024
- Repere metodologice utile pentru învățământul preșcolar- vol. I, Ed.Delta Cart, 2011

Titlul lucrării: **EXEMPLE DE BUNE PRACTICI în utilizarea resurselor digitale în actul educațional**

Nume autor: Popa Livia Florentina

Unitatea de învățământ: Școala Gimnazială Nr.3 Doicești

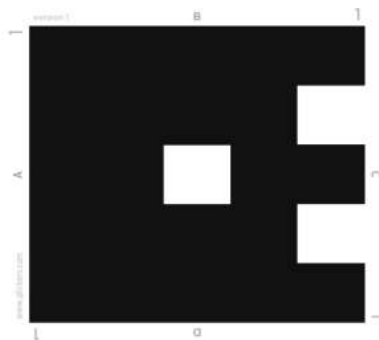
În era digitală, tehnologia joacă un rol din ce în ce mai important în educație, oferind instrumente inovatoare pentru profesori și elevi.

Activitatea didactică bazată pe jocul didactic- aplicații digitale reprezintă un ansamblu de acțiuni și operații care în paralel cu destinderea și bucuria, urmărește obiective de pregătire intelectuală, tehnică, morală, fizică a elevului.

Exemple de resurse digitale:

1. PLICKERS

- ✓ platformă online ce permite profesorilor să colecteze răspunsuri instant de la elevi, fără a fi necesar ca aceștia să aibă dispozitive electronice, folosind un cod QR tipărit pe o bucată de hârtie/carton cu un model unic pentru fiecare elev;
- ✓ codurile QR pot fi descărcate gratuit direct din aplicație. Sunt disponibile coduri numerotate, fiecare având forme distincte, cu 4 laturi, fiecare latură fiind numerotată cu câte o litera mare: A,B,C,D, ca în imaginea alăturată;



- ✓ pentru a răspunde la întrebări elevii vor întorci cardul cu litera corespunzătoare răspunsului în sus și vor avea grijă să asigure vizibilitatea lor către camera video a dispozitivului mobil al profesorului.
- ✓ profesorul proiectează întrebările cu ajutorul unui videoproiector și "culege" răspunsurile elevilor cu ajutorul unui dispozitiv mobil cu camera video. Elevii răspund prin ridicarea unui carton al cărui cod unic este citit de către camera video a dispozitivului mobil al profesorului;
- ✓ utilizarea aplicației Plickers implică parcurgerea următoarelor etape:

3. STORY JUMPER

- ✓ aplicație cu ajutorul căreia se pot realiza cărțile electronice;
- ✓ StoryJumper este un instrument pentru familiarizarea elevilor cu procesul de scriere creativă.



"Povestea literei N"



BEGINNING

END

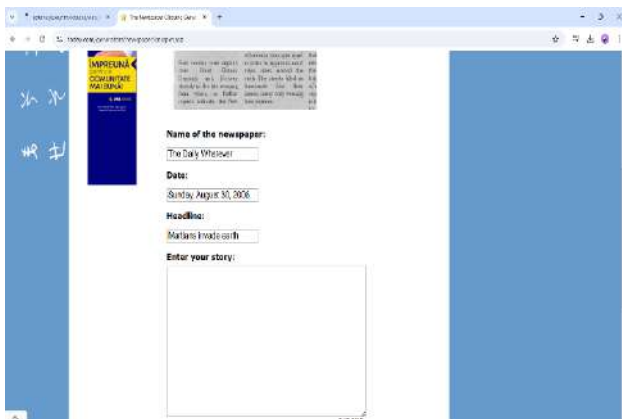


BEGINNING

END

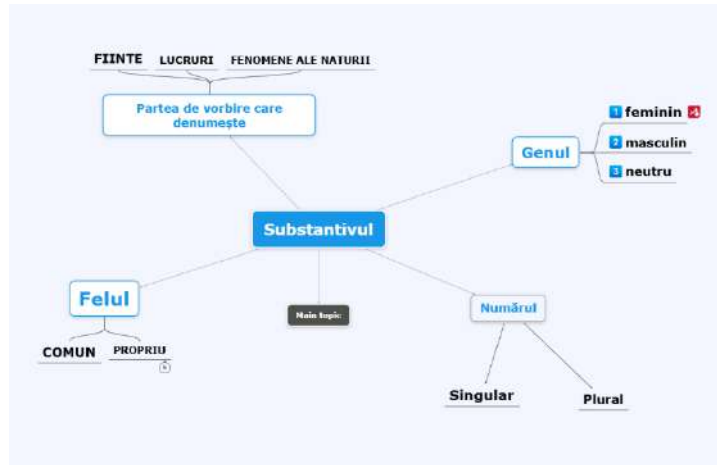
4. THE NEWSPAPER CLIPPING GENERATOR

- ✓ aplicație prin care se pot genera pagini din ziare pentru a vă crea propriile articole de ziare „falsificate”.



5. MINDOMO

- ✓ este o aplicație de cartografiere mentală pe care îl puteți accesa pe web sau prin descărcare de pe un computer. Pe scurt, este o aplicație care ajută la realizarea de hărți conceptuale;
- ✓ puteți folosi Mindomo pentru a încărca fișierele audio și video, pentru a crea hărți mentale, pentru a le prezenta, pentru a căuta imagini online, pentru a insera atașamente și hyperlinkuri, pentru a înregistra sunete.



Introducere celulă

**Celulă introdusă;
Editare celulă.**

PLANUL ANTIBULLYING

PROF.ÎNV. PRIMAR: SOCOL OANA

ȘCOALA PROFESIONALĂ BAND

Planul antibullying are rolul de a preveni și combate bullying-ul între elevii clasei mele.

Obiectivul general este de a face din clasa de elevi un loc sigur, de a crește nivelul de conștientizare a fenomenului de bullying în rândul elevilor și de a promova relații sociale pozitive între copii. Obiectivele specifice urmărite:

- 1) Înțelegerea bullying-ului ca fenomen social de către profesori și elevi;
- 2) Îmbunătățirea strategiilor de identificare a problemelor sociale și emoționale ale elevilor cauzate de fenomenul de bullying;
- 3) Creșterea capacității corpului profesoral de a face față eventualelor situații de bullying;
- 4) Îmbunătățirea adaptabilității elevilor la factorii externi sociali și emoționali;
- 5) Reducerea riscului de bullying și a formelor de bullying electronic (cyberbullying) în rândul elevilor;
- 6) Încurajarea și sprijinirea elevilor în dezvoltarea abilităților de a lua atitudine și a ajuta victimele în situații de bullying.

Intervenții la nivel individual:

- Identificarea persoanelor și a cauzelor pentru care acestea au manifestari de bullying, prin consultarea elevilor, a cadrelor didactice și a personalului specializat (psihologi, asistenți sociali și maternali).

- Elaborarea și derularea unor programe de asistență individualizată în situații de bullying în rândul elevilor (autori sau ca victime) în prin care să se urmărească:

- înțelegerea consecințelor actelor de hărțuire psihologică repetată asupra celorlalți (colegi, cadre didactice, parinti, prieteni etc.);

- prevenirea apariției dispozițiilor afective negative (resentimentul, suspiciunea excesivă, iritabilitatea, ostilitatea, negativismul);

- ameliorarea imaginii de sine (atitudine pozitivă față de sine, evaluarea corectă a calităților și defectelor personale, percepția pozitivă a experiențelor de viață, proiectarea unor experiențe pozitive pentru viitor);

- dezvoltarea autonomiei (rezistența față de evaluările celorlalți prin cristalizarea unor valori personale pozitive); - dobândirea autocontrolului asupra impulsurilor de moment și a capacității de autoanaliză.

- Implicarea elevilor care comit acte de violență fizică sau psihologică în mod repetat în programe de asistență derulate în parteneriat cu alte institutii specializate .
- Valorificarea intereselor, aptitudinilor și capacităților elevilor cu risc de manifestare a comportamentului de bullying, în activitati scolare si extrașcolare (sportive, artistice etc.).
- Responsabilizarea elevilor care au comportament violent prin aplicarea unor măsuri de intervenție cu potențial educativ și formativ;
- Identificarea si asistarea elevilor victime ale bullyingului prin implicarea cadrelor didactice, a personalului specializat (psihologi, asistenti sociali) și a părinților/ aparținătorilor.

Intervenții la nivel relațional: Recomandări privind familia

- Informarea părinților cu privire la serviciile pe care le poate oferi școala în scopul prevenirii bullying-ului și cyberbullying-ului si ameliorării relațiilor părinți-copii (consiliere, asistență psihologică); implicarea în astfel de activități a personalului specializat (psihologi, asistenți sociali). • Acordarea de sprijin familiilor care solicită asistență si orientarea acestora către serviciile specializate.
- Colaborarea școlii cu familiile elevilor cu potențial violent sau care au comis acte de violență, în toate etapele procesului de asistență a acestora (informarea, stabilirea unui program comun de intervenție, monitorizarea cazurilor semnalate); organizarea de întâlniri în școală, vizite în familie, programe extrașcolare cu participarea comună a elevilor, a părinților, a cadrelor didactice si a specialiștilor din alte sectoare de activitate.
- Identificarea unor părinți-resursă care să se implice în activitățile de prevenire sau în rezolvarea cazurilor de bullying.
- Inițierea unor programe destinate părinților, centrate pe conștientizarea, informarea și formarea cu privire la dificultățile de adaptare a copiilor la mediul școlar și la diferite aspecte ale violenței școlare, respectiv a bullying-ului (forme, cauze, modalități de prevenire, parteneri).

Intervenții la nivel curricular:

- Dezbateră, în timpul orelor de consiliere și orientare, a situațiilor de violență sau de hărțuire observate în clasă ,școală sau în vecinătatea acesteia și încurajarea exprimării opiniei elevilor privind aceste situații, cu posibile căi de soluționare.

- Valorificarea temelor relevante pentru problematica bullying-ului, care nu se regăsesc încă în curriculumul diferitelor discipline școlare, prin utilizarea unor strategii activ-participative (studiu de caz, joc de rol, analiza critică a mesajelor audio-vizuale cu conținut violent, problematizare etc.), care să conducă la conștientizarea și dezvoltarea unei atitudini critice a elevilor față de problematica violenței școlare.

- Derularea unor programe si activități extrașcolare pe tema combaterii bullying-ului (de exemplu: „Bullying 0, misiune posibilă”, la care să participe elevi, cadre didactice, părinți). • Organizarea de programe de informare a elevilor privind modalitățile adecvate de gestionare a unor situații concrete de bullying, centrate pe dezvoltarea unor competențe de înțelegere și auto-control, negociere a conflictelor, comunicare, mijloace de auto-apărare.

- Inițierea unor programe de educație intra- și inter-generațională și de educație parentală prin care să se urmărească îmbunătățirea relațiilor dintre: copii-parinti-cadre didactice-conducerea școlii).
- Creșterea transparenței evaluării rezultatelor elevilor (criterii, metode), în scopul diminuării tensiunilor care conduc la apariția unor situații de bullying (între elevi și profesori sau între elevi);
- Asumarea de către psihologul școlii a unui rol proactiv în comunitatea școlară, prin diseminarea ofertei de sprijin psihologic și prin implicarea, în afara cabinetului școlar, în identificarea și rezolvarea unor situații de bullying.

BIBLIOGRAFIE:

- Constantinescu Maria, *Formarea de comportamente prosociale în educația de azi – suport de curs*, Universitatea din Pitești
- dexonline.ro
- Didactic.ro
- *Psihosociologie. Teorie și aplicații*, S. Chelcea, Ed. Economică, București, 2006

MODELE DE BUNE PRACTICI ÎN FORMAREA DE COMPORTAMENTE PROSOCIALE

**PROF. ÎNV. PRIMAR: SOCOL OANA
ȘCOALA PROFESIONALĂ BAND**

Ce este comportamentul prosocial?

Comportamentul prosocial include comportamentul de întrajutorare, comportamentul altruist, atracția interpersonală, prietenia, încrederea, simpatia, sacrificiul, cooperarea. Comun tuturor acestor acțiuni este scopul lor, și anume a-i ajuta pe cei din jurul nostru, comportamentul prosocial fiind îndreptat spre protejarea și sprijinirea celorlalți fără a se aștepta recompense externe (Janusz Reykowski, 1975).

Comportamentul prosocial este comportamentul orientat spre ajutorarea, protejarea, sprijinirea, dezvoltarea celorlalți persoane, fără așteptarea unei recompense externe.

Comportamentul prosocial se referă la acțiuni dintre cele mai diverse: de la cele mai puțin importante, cum ar fi salutul, ajutorul acordat unui bătrân să coboare din autobuz, etc. la altele majore ca importanță, precum riscarea propriei vieți pentru a salva pe cineva de la înec sau dintr-un incendiu. Acesta este deliberat, de exemplu acțiuni de strângere a unor fonduri pentru bătrânii de la azil sau poate fi spontan, cum este ajutorul acordat unui copil, unui bătrân care a căzut. Deci, ajutorul poate fi: minor, major, deliberat sau instinctiv.

Ce favorizează comportamentele prosociale?

Un factor facilitator și susținător al comportamentului prosocial s-a delimitat a fi competența în general și competența socială în special.

Decizia pentru o formă sau alta de intervenție depinde de o serie de variabile cum sunt capacitățile și cunoștințele ofertantului, mijloacele materiale pe care le posedă, urgența situației.

Un rol important în declanșarea comportamentelor prosociale îl joacă simpatia față de persoana în cauză, similaritatea, dacă solicitantul merită să fie ajutat, distanța fizică, apropierea personală etc.

Regula de aur: *Ajută-l pe cel care te-a ajutat!*

Opoziția prosocial - antisocial

S-a constatat că și observarea unui comportament antisocial, poate induce prin reacție un comportament prosocial.

Comportamentul antisocial este acel comportament în care subiecții acționează în mod conștient și deliberat în scopuri negative. Ei se abat de la regulile de bună conviețuire ale societății, dăunează societății, adesea constituie o primejdie pentru societate. Exemple: bullying, calomnie, distrugere, violență, insultă, minciună etc.

3 modele de bune practici

Din multitudinea de modele de bune practici am ales să prezint următoarele 3 modele care se pot aplica cu succes la clasele primare:

- Modelul bunului samaritean
- Modelul de învățare, formare a C.P. prin cooperare
- Învățarea de C.P. prin expunerea de exemple, acțiuni și fapte sociale pozitive, dezirabile (în familie, școală, societate).



Modelul bunului samaritean

În anul trecut școlar am avut în clasă o fetiță cu posibilități materiale reduse provenită dintr-o familie modestă cu mulți copii, dar cu un intelect ridicat și un mare interes pentru învățatură. Încă din primele săptămâni de școală am observat că fetița lipsește periodic. Am stat de vorbă cu ea și mi-a spus că uneori nu are ce să încalțe sau să îmbrace, alteori vine fără pachetul și îi ofer cu mare drag sandwich-ul meu. Nu pot să mă gândesc și un copil nevinovat să nu aibă mâncare, mai ales că luăm masa în mod organizat toți deodată la ora 10. I-am întrebat pe elevi dacă vor să o ajute pe

colega lor cu ceva. Toți au fost încântați și chiar au venit cu idei. S-au programat ca fiecare să îi aducă pe rând, câte o săptămână, un pachetel cu mâncare, exact ce își pun pentru ei. Mai mult, să îi aducă haine și încălțăminte când le sortează acasă. Și colegii s-au ținut de promisiune, fără să aștepte nimic în schimb. Au fost foarte fericiți că fetița, colega lor, a venit de atunci aproape zilnic la școală și a învățat voioasă să scrie și să citească, iar scopul a fost atins.



Modelul de învățare, formare a C.P. prin cooperare

În cadrul miniproiectului *Sala de clasă - a doua noastră casă* am urmărit ca pe parcursul unui întreg an școlar să îmbunătățim prin forțe proprii (învățătoare, elevi, părinți) condițiile/ aspectul din sala de clasă în care ne desfășurăm activitatea cel puțin 4 ore pe zi. Am întocmit cu părinții o listă de priorități și am reușit pas cu pas să aducem câte un mare plus sălii de clasă. Elevii/părinții au adus pe rând lucruri, fiecare ce și când a dorit. Astfel, sala noastră, la început neutră a început să își contureze propria personalitate după doar 5-6 săptămâni de școală. Clasa avea acum flori la toate ferestrele, covor în spate, pernițe pe scăunele, boxe mai puternice, perdele mai frumoase, dulapul pictat, panouri pe pereți, minibibliotecă, rafturi, colț tematic etc. Elevii au contribuit inclusiv la amenajare, cu mânuțele lor. Proiectul a fost un real succes, deoarece am observat că elevii veneau cu mai mult drag la școală, păstrau mai bine curățenia și ordinea, erau mai atenți la predare. Prin cooperare elevii au îmbunătățit semnificativ mai ales aspectul sălii și s-au responsabilizat. Scopul a fost atins.

Învățarea de C.P. prin expunerea de exemple, acțiuni și fapte sociale pozitive, dezirabile (în



familie, școală, societate).

Pentru recunoașterea de către copiii înșiși a apartenenței la o comunitate mai largă decât familia, cunoașterea responsabilităților speciale pe care comunitatea le are față de copii și înțelegerea responsabilităților pe care copiii le au față de comunitate am desfășurat acțiunea *Vizită în comunitate* -proiect tematic în cadrul căruia elevii au observat locurile special organizate pentru ei: grădinița, școala, parcul, dispensarul, biserica, primăria, magazinele, cât și oamenii comunității: poliștii, funcționarii publici, vânzătorii, profesorii etc. A doua zi au redat prin desen ce le-a plăcut și ce nu le-a plăcut în această plimbare. Folosind planșe am discutat despre ce face medicul pentru copii, ce face educatoarea, ce face învățătoarea, ce face preotul sau ce face poliștul pentru copiii din comunitate. Tot pe baza materialului ilustrativ am desfășurat convorbiri privind respectarea de către copii a regulilor de viață în comunitate: să nu arunce hârtii pe stradă sau în parc, să traverseze prin locuri marcate, să nu alerge după minge în mijlocul străzii, să salute vecinii, educatorii, cunoscuții, să nu se bată să nu se insulte, să nu chinuie animalele, să-i ajute pe bătrâni. Am decupat din reviste materiale care reprezintă problemele comunității și rolul copilului. Cu acestea am realizat un poster pe care l-am afișat în clasă. Comportamentul civic al elevilor s-a îmbunătățit semnificativ, deci, scopul a fost atins.

BIBLIOGRAFIE:

- Constantinescu Maria, *Formarea de comportamente prosoziale în educația de azi* – suport de curs
- dexonline.ro
- Didactic.ro
- *Psihosociologie. Teorie și aplicații*, S. Chelcea, Ed. Economică, București, 2006

Provocări și soluții pentru formarea cetățenilor responsabili în mediul școlar, prin disciplina Geografie

Daniela Florentina Sopota,

Colegiul Național „Mihai Eminescu” Oradea, Bihor, România

Formarea cetățenilor responsabili reprezintă un obiectiv central al educației contemporane, iar disciplina Geografie joacă un rol esențial, oferind elevilor cunoștințe despre mediu, societate și interacțiunea om-natură.

Totuși, acest demers întâmpină unele *provocări* deoarece, încă lipsește conștientizarea de către elevi a impactului acțiunilor lor asupra mediului, mulți elevi nu încă nu percep legătura dintre acțiunile lor zilnice (cum ar fi consumul de resurse sau gestionarea deșeurilor) și efectele asupra mediului global. O altă provocare este faptul că în școală, încă se manifestă utilizarea insuficientă a metodelor interactive, predarea bazându-se, pe metode tradiționale care limitează implicarea elevilor și nu stimulează gândirea critică sau empatia față de problemele globale. De asemenea, există resurse limitate pentru activități practice, școlile confruntându-se adesea cu lipsa materialelor sau a infrastructurii necesare pentru organizarea unor proiecte aplicative relevante. Tot o provocare poate fi contextul social variabil, diferențele socio-economice dintre elevi putând influența percepția acestora asupra importanței protejării mediului sau a cetățeniei responsabile.

Posibile *soluții* la aceste provocări ar putea fi integrarea proiectelor aplicative în programa școlară, prin organizarea unor proiecte de cartare a resurselor locale, evaluare a impactului poluării sau campanii de informare despre reciclare. Apoi, utilizarea în mod frecvent a metodelor interactive și a tehnologiei, prin aplicații GIS (Geographic Information Systems) și hărți interactive pentru analizarea datelor despre schimbările climatice sau dezastre naturale. De asemenea, o altă soluție ar fi implicarea comunității, prin organizarea de parteneriate cu ONG-uri sau autorități locale pentru a desfășura proiecte comunitare, cum ar fi plantarea de copaci sau curățarea râurilor. Nu în ultimul rând, promovarea învățării experiențiale, prin excursii tematice pentru a studia ecosisteme locale, vizite la rezervații naturale sau interacțiuni cu specialiști în domeniul protecției mediului, ar fi o altă soluție în optimizarea formării cetățenilor responsabili, în mediul educațional.

Disciplina Geografie abordează teme de larg interes formativ, fiind deschisă la inovare, la armonizarea transferului de cunoștințe, cu noile tehnologii, la desăvârșirea viitorului cetățean, prin formare continuă de competențe.

În proiectul „*Harta responsabilității locale*”, inițiat și desfășurat cu elevii clasei a XI-a C din cadrul Colegiului Național „Mihai Eminescu”, am urmărit crearea unei hărți detaliate a problemelor de mediu din localitate de către elevi și identificarea de soluții concrete pentru a încuraja responsabilitatea comunității față de mediul înconjurător.

Pentru a-i încuraja și pe alți colegi să-l propună elevilor domniilor lor, vom menționa pașii de realizare ai proiectului, menționând că implicarea copiilor, interesul acestora și mai ales rezultatele, aduc satisfacții deosebite. Astfel, gradual, am parcurs etapele:

1. Culegerea datelor:

- **Activitate:**
Elevii identifică zonele afectate de poluare sau degradare, cum ar fi:
 - Gropi de gunoi neautorizate.
 - Spații verzi neglijate.
 - Surse de poluare (ex. ape poluate, deșeuri industriale).
- **Metode:**
 - Observații directe pe teren.
 - Interviuri cu membrii comunității locale.
 - Documentare din surse oficiale (ex. rapoarte de mediu).

2. Analiza datelor:

- **Instrumente:**
 - Aplicații GIS (ex. Google Earth, QGIS).
 - Softuri pentru hărți interactive (ex. ArcGIS Online).
- **Rezultate:**
 - Crearea unei hărți interactive care identifică clar problemele de mediu.
 - Clasificarea problemelor în funcție de severitate și impact.

3. Campanii locale:

- **Propuneri de soluții:**
 - Organizarea de campanii de reciclare și colectare selectivă a deșeurilor.
 - Amenajarea și întreținerea spațiilor verzi.
 - Plantarea de copaci sau flori în zonele afectate.
 - Organizarea de ateliere educative pentru cetățeni privind protecția mediului.
- **Implicarea comunității:**
 - Colaborarea cu autoritățile locale, ONG-uri și companii.
 - Promovarea inițiativelor prin rețele sociale și materiale informative.

Rezultate așteptate:

1. O hartă interactivă ce reflectă problemele de mediu din localitate.
2. Soluții implementate la nivel local pentru ameliorarea problemelor identificate.
3. Creșterea nivelului de conștientizare și implicare a comunității în protecția mediului.

Dacă primele două rezultate sunt specifice fiecărui areal comunitar, cu aspecte particulare, vom detalia, spre exemplu, posibile moduri în care se poate atinge ultimul rezultat: Creșterea nivelului de conștientizare și implicare a comunității în protecția mediului.

Pentru a asigura succesul proiectului și implicarea activă a comunității, se pot implementa următoarele activități:

1. Campanii de informare publică

- **Obiectiv:** Să informeze cetățenii despre problemele de mediu identificate și importanța soluționării acestora.
- **Metode:**
 - Pliante și postere: Distribuite în școli, primării, centre comunitare și alte locuri publice.

- Prezentări interactive: Organizate în școli, biserici sau centre culturale.
- Articole în presa locală: Publicarea de materiale despre proiect și impactul acestuia.
- Rețele sociale: Crearea unei pagini de Facebook/Instagram pentru actualizări, sondaje și implicare.

2. Ateliere și sesiuni educative

- Teme abordate:
 - Importanța reciclării și colectării selective.
 - Impactul poluării asupra sănătății și mediului.
 - Beneficiile plantării copacilor și întreținerii spațiilor verzi.
- Participanți:
 - Elevi, profesori, părinți și alți membri ai comunității.
- Exemple de activități:
 - Crearea de obiecte decorative din materiale reciclate.
 - Demonstrații practice despre compostare și utilizarea resurselor regenerabile.

3. Evenimente comunitare

- Ziua mediului local: Organizarea unui eveniment anual care să includă:
 - Curățarea unor zone afectate.
 - Concursuri educative pentru copii și tineri (ex. creații artistice despre mediu).
 - Standuri cu informații despre inițiativele ecologice locale.
- Târguri de reciclare: Oferirea de premii simbolice celor care aduc materiale reciclabile (sticle, hârtie, plastic).

4. Colaborări strategice

- Implicarea autorităților locale:
 - Crearea unor parteneriate cu primăria sau consiliul local pentru sprijin logistic.
 - Propunerea unor proiecte comune, cum ar fi instalarea de coșuri de reciclare în spațiile publice.
- Parteneriate cu ONG-uri:
 - Invitarea organizațiilor de mediu să susțină proiecte de educare.
- Sponsoriate:
 - Atragerea de sponsori locali pentru finanțarea unor activități (ex. firme locale care să sprijine financiar plantările sau materialele promoționale).

5. Platforme digitale interactive

- Crearea unui site sau a unei aplicații mobile care să includă:
 - Harta interactivă cu problemele de mediu actualizată în timp real.
 - O secțiune de propuneri unde cetățenii pot raporta noi probleme de mediu.
 - Ghiduri practice despre cum să fie mai ecologici în viața de zi cu zi.

Aceste inițiative nu doar că vor informa comunitatea, ci vor încuraja participarea directă a acesteia la soluționarea problemelor, generând un impact durabil.

Așadar, prin activități aplicative și colaborative, Geografia poate transforma elevii în cetățeni activi și responsabili, conștienți de rolul lor în protejarea mediului și în construirea unei societăți sustenabile.

Bibliografie:

CUCOȘ, Constantin, *Educația – preocupări, viziuni, previziuni*, Editura Polirom, București, 2024;

MARINESCU, Mariana, *Noile educații în societatea cunoașterii, ediția a II-a*, Editura Pro Universitaria, București, 2023.

PROIECT EDUCAȚIONAL
„CROSUL SĂNĂTĂȚII”

Prof. Spătaru Carmen-

Școala Gimnazială „Ștefan cel Mare” Zemeș

COORDONATOR DE PROIECT: SPĂTARU CARMEN- Prof. educație fizică și sport

ECHIPA DE PROIECT:- Consilier educativ/ Diriginți/ Învățători/ Bibliotecar/ Voluntari

PARTENERI:

- 1.ȘCOALA GIMNAZIALĂ „ION CREANGĂ” BOLĂTĂU
2. POLIȚIA LOCALĂ ZEMEȘ
- 3.DISPENSARUL LOCAL ZEMEȘ

SCOPUL PROIECTULUI:

- să atragem atenția elevilor/ tinerilor- voluntarilor din Zemeș asupra importanței pe care trebuie să o acorde sănătății prin sport, dar și implicarea instituțiilor partenere în activitățile extrașcolare;
- să stimulăm implicarea voluntarilor interesați pentru participarea la competiții sportive;

ARGUMENTAREA PROIECTULUI

Omul secolului XXI este predominant sedentar.Este tributul pe care-l plătește dezvoltării tehnicii și automatizării, solicitarea muncii fizice și participarea la efort a organismului se reduce din ce în ce mai mult.

Prin acest proiect de voluntariat urmărim ieșirea din cotidian, prin formarea la tineri a unui comportament bazat pe înțelegerea rolului și importanței sportului pentru sănătatea viitoare, dezvoltarea condiției fizice, întărirea sănătății prin sporirea capacității de efort, formarea spiritului de întrecere, stimularea relațiilor sociale prin voluntariat, stimularea spiritului fair-play în sport, implicarea tinerilor în proiecte de voluntariat etc.

DESCRIEREA PROIECTULUI:

*Cuprinderea unui număr cât mai mare de elevi în activitățile competiționale organizate și cu caracter continuu precum sunt jocurile și alte tipuri de activități sportive.

*Antrenarea organizată în practicarea sportului prin voluntariat pentru combaterea sedentarismului.

*Competiția organizată are un efect mai puternic decât cea spontană cu condiția ca, voluntarul să cunoască nu numai regulile de bază ale jocurilor sportive și tehnica de desfășurare a acestora, ci și influența lor educativă.

“Nimic din ceea ce se face cu plăcere, nu obosește”.

OBIECTIVE:

- 1.Asigurarea dezvoltării fizice armonioase prin educație fizică și practicarea sportului, întărirea sănătății tinerei generații;
2. Conștientizarea participanților la sport cu privire la efectele pozitive ale sportului asupra sănătății lor;
- 3.Extinderea sportului la toate vârstele ca activitate de relaxare și sănătate;
- 4.Sportul este alternativă la vicii (fumat, alcool, droguri);

GRUP ȚINTĂ:

Elevii claselor 0-I-IV și V-VIII:

- de la Școala Gimnazială „Ștefan cel Mare” Zemeș
- de la Școala Gimnazială „Ion Creangă” Bolătău
- tinerii din comunitate- voluntarii

CALENDARUL ACTIVITĂȚILOR:

1. TENIS DE MASĂ, JOCURI: ȘAH, DOMINO, MOARĂ-noiembrie
2. „BASCHETUL-SPORTUL PENTRU TOȚI”-ianuarie - februarie
3. „FOTBALUL-SPORTUL ROMÂNILOR”- martie-aprilie
4. CONCURS DE ROLE-fete, CONCURS DE BICICLETE-băieți- mai
5. „CROSUL SĂNĂTĂȚII”-fete și băieți- iunie

LOCUL DE DESFĂȘURARE:

CROSUL se va desfășura pe traseul :

- strada secundară(variantă), localitatea Zemeș
- startul –de la Clubul Zemeș (variantă)
- sosire-clasele I-IV în dreptul școlii
- sosire –clasele V-VIII la Secția I (petrol) Zemeș

DISTANȚA DE PARCURGERE A TRASEULUI:

- 1Km/clasele I-IV
- 2Km/clasele V-VIII

CICLISM/ ROLE – concurs de biciclete/role – traseu aplicativ dus – întors printre jaloane- pe drumul variantă

BASCHET se va desfășura pe terenurile de baschet din fiecare școală, respectiv săli de baschet.

FOTBAL se va desfășura pe terenurile de fotbal din fiecare școală.

TENIS DE MASĂ/ JOCURI DE SALĂ- se vor desfășura în sala de sport.

METODOLOGIA DE INTERVENȚIE:

- exerciții de încălzire pentru cros (atletism)
- competiții sportive propriu –zise (fete și băieți)
- acordarea de premii și diplome la finalul competițiilor

DISEMINARE- EVALUARE:

-CD-uri cu poze, realizarea unui album multimedia al proiectului și promovarea lui în comunitate

RESURSE UMANE:

- elevii claselor I-IV și V-VIII/ cadre didactice/ părinți/ voluntari

RESURSE MATERIALE:

- CD-uri/ diplome/ fluier, cretă, mingi, apă potabilă, diplome și premii

BIBLIOGRAFIE:

- 1.Cojocar, V., 2000, Fotbal la copii și juniori, Ed. Rodos, București.
- 2.Dragnea A.,1996, Antrenament sportiv, Ed. Didactica și Pedagogica, București.
- 3.Dragomir M.,Albina A.,2009, Atletismul în școală, Ed. Universitaria, Craiova.
- 4.Ghișescu I.G, 2000, Baschet, Ed. Arvin, București.

OPȚIONAL PENTRU CLASA PREGĂTITOARE
JOCURI DE MIȘCARE- „HAI LA JOACĂ AFARĂ !”

PROF. SPĂTARU CARMEN
ȘCOALA GIMNAZIALĂ „ȘTEFAN CEL MARE” ZEMEȘ

ARGUMENT

„Nu știu alții cum sunt, dar eu, când mă gândesc la locul nașterii mele, și la alte jocuri și jucării pline de hazul și farmecul copilăresc, parcă-mi saltă și acum inima de bucurie!”

Ion Creangă

Jocul reprezintă principala cale și formă de activitate prin care copilul ia contact cu mediul înconjurător, îmbogățindu-și experiența de viață.

Multiplele sale valențe îi conferă culoarea de fond în tabloul activităților psiho-motorii ale copilului de vârstă școlară, revenindu-i contribuții de seamă în formarea și în dezvoltarea personalității copilului. În acest sens, este necesar să fie subliniat că jocurile de mișcare asigură dezvoltarea multilaterală a aparatului locomotor, exercitând în același timp influențe pozitive asupra marilor funcțiuni, contribuind astfel la îmbunătățirea metabolismului general.

Nu mai puțin important este rolul pe care îl are acesta în ceea ce privește dezvoltarea trăsăturilor de personalitate, a calităților morale și volitive, a spiritului de acțiune în colectiv etc. Toate aceste valori pe care le-am subliniat în mod succint nu se vor realiza în mod spontan, ci numai dacă se vor urmări, de către educatoare, pe parcursul derulării întregului procesului instructiv-educativ.

Pentru a asigura dezvoltarea multilaterală a motricității este necesar ca jocurile să fie bine alese, să se bazeze pe un fond vast și multilateral de mișcare, care să solicite în mod complex capacitatea motorie a copilului.

Jocul este vital pentru copil. La fel ieșitul în aer liber. Privat de aceste două lucruri, copilul se va ofili ca o floare tăiată de pe lujer. Nu putem schimba lumea în care trăim însă putem găsi întotdeauna soluții, mai ales dacă în joc este sănătatea și dezvoltarea normală a copiilor noștri. Jocul devine astfel un pilon de bază în disciplinarea eficientă a copilului. Jocul este o formă de manifestare întâlnită la copii indiferent de rasă, apartenență etnică, civilizație, cultură, din cele mai vechi timpuri și satisface în cel mai înalt grad nevoia de activitatea a copilului generată de trebuințele, dorințele și tendințele specifice vârstei lui.

Jocul este cea mai eficientă cale de învățare și disciplinare a copilului, de cunoaștere și apropiere a lui, de educare a copilului în spiritul valorilor morale și estetice.

Jocul este cea mai importantă formă de activitate a copilului.

Din toate aceste motive și grație tuturor valențelor pe care le are, jocul este însăși esența copilăriei.

Competențe generale:

- 1. Participarea la jocurile de mișcare, organizate sau spontane, în funcție de capacitatea psiho-motrică și interesele individuale**
- 2. Manifestarea unor comportamente sociale adecvate în activitățile ludice**

Competențe specifice și exemple de activități de învățare:

- 1. Participarea la jocurile de mișcare, organizate sau spontane, în funcție de capacitatea psiho-motrică și interesele individuale**

Clasa pregătitoare- obiective:

1.1.Utilizarea deprinderilor locomotorii în acord cu reguli simple ale unor activități de joc

Executarea actelor și acțiunilor motrice la comandă

Jocuri de atenție cu executarea sarcinilor motrice prestabilite

1.2.Manevrarea obiectelor în acord cu un sistem de reguli simple ale jocurilor de mișcare

Implicarea în jocuri de numărare cu manevrarea obiectelor

Jocuri de mișcare cu manevrarea diferitor obiecte(mingi,cercuri,cuburi etc.)

1.3.Utilizarea deprinderilor motrice de bază pentru desfășurarea unor activități cu caracter ludic,cu efort redus

Reproducere unor fenomene din natură prin deprinderi motrice de bază (locomotorii și de stabilitate)

participarea la jocuri de comunicare și conștientizare corporală

2. Manifestarea unor comportamente sociale adecvate în activitățile ludice

Clasa pregătitoare – obiective:

2.1.Respectarea regulilor de protecție individual și de siguranță în timpul activităților de joc și mișcare

Cunoașterea regulilor de verificare și organizare a spațiului de joc

Verificarea materialelor didactice utilizate în cadrul jocurilor

Autoverificarea echipamentului adecvat condițiilor de desfășurare a jocurilor de mișcare

2.2.Manifestareaechilibratăaemoțiilorîncadruljocurilordemișcare

Exersarea unor manifestări adecvate situației și momentelor de joc(deexemplu,aplauze,încurajări)

Participarea la acțiuni desfășurate pe perechi,îngrup,cu component și nivel motric variabil

ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE:

- Executarea actelor și acțiunilor motrice la comandă
- Jocuri de atenție cu executarea sarcinilor motrice prestabilite
- Jocuri de numărare cu manevrarea obiectelor
- Reproducerea unor fenomene din naturăprin deprinderi motrice de bază
- Participarea la jocuri de comunicare și conștientizare corporală
- Cunoașterea regulilor de verificare și organizare a spațiului de joc
- Verificarea materialelor didactice utilizate în cadrul jocului

- **Autoverificarea echipamentului adecvat condițiilor de desfășurare a jocurilor**
- **Exersarea unor manifestări adecvate situației și momentelor de joc**
- **Participarea la acțiuni desfășurate pe perechi, în grup, cu componență și nivel motric variabil**

CONȚINUTURILE ÎNVĂȚĂRII:

Domeniul: Capacitate psiho-motrică

- 1 Jocuri de mișcare cuprinzând variante de mers, în tempou constant**
- 2 Jocuri de mișcare și ștafete cuprinzând variante de alergare**
- 3 Jocuri de mișcare și ștafete cuprinzând variante de sărituri cu desprindere de pe ambele picioare**
- 4 Jocuri de mișcare și ștafete cuprinzând variante de aruncare și prindere**
- 5 Jocuri de mișcare, trasee aplicative și ștafete cuprinzând deprinderi motrice utilitar-aplicative**
- 6 Jocuri de mișcare și ștafete vizând dezvoltarea calităților motrice: viteza de reacție și coordonare segmentară**
- 7 Jocuri pentru schema corporală**

Domeniul : Deprinderi de comunicare

- 1 Reguli simple ale jocurilor de mișcare**
- 2 Modalități de comunicare verbală și nonverbală elev-profesor**
- 3 Mesaje verbale și nonverbale în practicarea jocurilor de mișcare – reguli de interacțiune cu alții**

Domeniul: Stil de viață activ

- 1 Efectele jocului de mișcare asupra stării de sănătate- jocuri de mișcare pentru timpul liber desfășurate în spații de joacă**
- 2 Variante de jocuri de mișcare desfășurate în grupuri mici constituite spontan**
- 3 Activități ludice pentru tabere, excursii, drumeții**

VALORI ȘI ATITUDINI:

- *Sensibilizarea elevilor pentru practicarea sportului în general și a jocurilor de mișcare în special**
- *Satisfacția elevului de a aplica în activități extrașcolare a cunoștințelor acumulate**
- *Dezvoltarea spiritului de învingător**

MODALITĂȚI DE EVALUARE:

- evaluarea curentă, cu observarea comportamentului elevului în desfășurarea jocului, vizând cu precădere executarea acțiunilor motrice ale jocului, respectarea regulilor de joc, utilizarea deprinderilor de comunicare - lucru și îndeplinirea rolurilor atribuite în desfășurarea jocurilor;
- evaluarea sumativă, va avea în vedere capacitatea copilului de a participa eficient la desfășurarea a minimum 4 jocuri de mișcare;
- participări la activități extracurriculare cuprinzând jocuri de mișcare învățate;
- progresul înregistrat de elev în cadrul jocurilor de mișcare.

BIBLIOGRAFIE:

- Cârstea, Gh. *Teoria și metodică educației fizice și sportului*. București:Editura An-Da, 2000.**
- Dragnea, A., Bota, A., Teodorescu, S., Stănescu, M., Șerbănoiu, S., Tudor, V. *Educație fizică și sport – teorie și didactică*. București:Editura FEST, 2006.**
- Epuran, V. *Jocuri de mișcare*, București:IEFS, 1977.**
- Mujicov, N., Branga, I., Mujicov, C. *Jocuri pentru copii și tineret*. București:Editura Uniunii de Cultură Fizică și Sport, 1966.**
- Oprea, L., Sulea, R. *Ghid pentru profesorii de educație fizică*. București:Editura SEMN, 2009.**

LICEUL TEHNOLOGIC “DOAMNA CHIAJNA”

Integrarea resurselor digitale in activitatile cu prescolarii

PROIECT DIDACTIC

„Mărul magic”



Prof. pt. învățământ preșcolar STÂNGĂ SIMONA-LIANA

Nivel: II

Grupa: Mare „Fluturașii”

Propunător: prof.înv.preșc. **Stângă Simona-Liana**

Tema anuală de studiu: „Cine sunt/suntem?”

Tema săptămânii: ”Sănătate de la toate”

Tema zilei: „*Mărul care dă putere*”

Domeniul experiențial: Domeniul Om și Societate

Tema activității: „Mărul magic”

Mijloc de realizare: Activitate practică (pictură, lipire, asamblare)

Tipul activității: mixtă

Scopul activității :

Formarea și consolidarea deprinderilor practice necesare pentru realizarea temei propuse

Familiarizarea copiilor cu beneficiile consumului de fructe, în special al merelor

Obiective operaționale:

- Să realizeze un măr folosind materialele de lucru puse la dispoziție și exersând tehnicile de lucru demonstrate de educatoare
- Să denumească elementele componente specifice secțiunii unui măr având la bază cunoștințele anterioare
- Să aprecieze verbal o lucrare pe baza criteriilor de evaluare propuse în realizarea temei

Strategii didactice:

a) *Resurse umane:* copiii grupei mari, educatoarea.

b) *Metode și resurse procedurale:* conversația, explicația, problematizarea, observația, demonstrația, exercițiul, jocul.



- c) **Resurse materiale:** laptop, acuarele, pensule, lipici, bile de bumbac, hârtie creponată, clești de rufe, farfurii de carton, jocuri online, site-uri educaționale.
- d) **Resurse spațiale:** sala de grupă
- e) **Resurse temporale:** 30 min

Modalități de evaluare:

- continuă (prin observarea comportamentului, analiză asupra corectitudinii îndeplinirii sarcinilor);
- finală (apreciere verbală asupra întregii activități desfășurate).

Bibliografie:

1. *** (2019) *Curriculum pentru educație timpurie*, MEN, București
2. *** (2010) *Reperete fundamentale în Învățarea și Dezvoltarea Timpurie a copilului de la naștere la 7 ani*”, Ministerul Educației, Cercetării, Tineretului și Sportului, în colaborare cu UNICEF
3. <https://sanatosdemic.ro/>
4. <https://www.didactic.ro/>

DEMERS DIDACTIC

Nr. crt.	Secvențe didactice	Conținutul activității	Strategii didactice			Evaluare (instrumente și indicatori)
			Metode și procedee	Materiale didactice	Forme de organizare	
1.	Moment organizatoric	Asigurarea condițiilor optime pentru buna desfășurare a activității: -amenajarea spațiului de desfășurare a activității -pregătirea materialului didactic	Conversația	https://www.youtube.com/watch?v=LI8NAW5SXQ0	Frontal	
2.	Captarea atenției	Se va realiza prin intermediul personajului surpriză „Mărul magic” care, cu ajutorul aplicației AR Fruit, va face o ”magie” și va arata copiilor secționarea unui măr și interiorului acestuia.	Conversația	Aplicatie Ar fruit, tabla interactiva	Frontal	Stimularea interesului pentru activitate
3.	Anunțarea temei și enunțarea obiectivelor	Se va anunța tema activității - ”Mărul magic” și obiectivele acesteia. Tranziție: <i>“Mărul magic se rotește și la mese vă pofteste!”</i>	Conversația	mărul	Frontal	Observarea comportamentului copiilor

	activității					
4.	Reactualizarea cunoștințelor anterioare	Se va realiza cu ajutorul unui joc-exercitiu pe platforma wordwall prin care copiii vor alege denumirea corectă a părților componente secțiunii mărului.	Jocul	Platforma wordwall https://wordwall.net/en/resources/39627179/39627179/C4%83rul laptop	Frontal individual	
5.	Prezentarea noului conținut și dirijarea învățării	<p><u>Intuirea exemplului</u> "Dar ce avem oare aici? Mărul magic ne provoacă să realizăm o lucrare deosebită". Voi prezenta exemplul și se vor purta discuții pe baza acestuia.</p> <p><u>Intuirea materialului</u> Copiii vor identifica materialele și instrumentele de lucru.</p> <p><u>Explicarea și demonstrarea modului de lucru</u> Voi demonstra modul de lucru pentru realizarea mărului magic. Se vor picta farfuriile de carton, se vor lipi bilele de bumbac, se va răsuci hârtia creponată și se va atașa cleștele de rufe reprezentând</p>	<p>Expunerea</p> <p>Observația</p> <p>Explicația</p> <p>Conversația</p> <p>Demonstrația</p>	<p>Lucrare exemplu</p> <p>Acuarele</p> <p>Pensule</p> <p>Lipici</p> <p>Bile de bumbac</p> <p>Hârtie creponată</p>	Frontală	<p>Observarea comportamentului copiilor</p> <p>Orală</p>

		<p>codița mărului.</p> <p>Se enunță <i>criteriile de evaluare a lucrărilor.</i></p> <p><i>Încălzirea mușchilor mici ai mâinii</i></p> <p><i>“Știu să fac un fluturaș, Știu să cânt la fluieraș, Mâinile mi le rotesc Și la lucru eu pornesc!”</i></p>		<p>Clește</p> <p>Farfurie carton</p>		
6.	Obținerea performanței	<p><i>Executarea lucrării de către copii</i></p> <p>Se urează copiilor ”Spor la lucru!”. În timp ce copiii lucrează, voi urmări îndeaproape modul de realizare a temei, voi interveni cu indicații și îi voi ajuta când va fi necesar. Se asigură un fond muzical adecvat.</p>	<p>Exercițiul</p> <p>Conversația</p>	<p>Acuarele</p> <p>Pensule</p> <p>Lipici</p> <p>Bile de bumbac</p> <p>Hârtie creponată</p> <p>Clește</p> <p>Farfurie carton</p> <p>Fond muzical https://www.youtube.com/watch?v=ICOF9LN_Zxs&t=1029s</p>	<p>Frontal</p> <p>Individual</p>	<p>Observarea comportamentului copiilor</p> <p>Stimularea verbala</p> <p>Aprecieri verbale individuale si colective</p>

7.	Evaluarea activității	Tranziție: "Clean up!" Copiii fac ordine la masa de lucru și își prezintă lucrările în fața colegilor și a lui Mărului magic.	Explicatia Exercițiul Conversația		Individual Frontal	Stimularea verbala Aplauze Analiza Produselor
8.	Încheierea activității	Educatorea face aprecieri finale referitoare la modul de desfășurare a activității, la felul în care au lucrat și s-au comportat copiii. Copiii primesc spre degustare o felie de măr și rezolva un puzzle la tabla interactiva.	Conversația	Mere https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=2b21ac752c41874&pieces=9	Frontal	Aprecieri colective

PROIECT DIDACTIC

ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR. 25 BRAȘOV

DATA: 20.03.2025

CLASA: a III-a C

PROF. ÎNVĂȚĂMÂNT PRIMAR: Stăniloiu Oana

ARIA CURRICULARĂ: Limbă și comunicare

DISCIPLINA: Limba și literatura română

UNITATEA DE ÎNVĂȚARE: Cum gândesc? Ce simt? Cum mă comport?

SUBIECTUL LECȚIEI: *Întâlnire cu vulpea Alisa și motanul Bazilio*, după Alexei Tolstoi

TIPUL LECȚIEI: recapitulare

TIPUL DE ACTIVITATE: activitate integrată

DOMENII INTEGRATE: Matematica



COMPETENȚE SPECIFICE:

Limba și literatura română

1.1. Extragerea unor informații de detaliu dintr-un text informativ sau literar accesibil

3.4. Evaluarea conținutului unui text pentru a evidenția cuvinte-cheie și alte aspecte importante ale acestuia

Educație civică

2.3. Explorarea unor relații existente între oameni în cadrul grupului

Matematică

2.4. Efectuarea de adunări și scăderi de numere naturale în centrul 0 - 10 000 sau cu fracții cu același numitor

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

a) Cognitive

OP1: să identifice termenii propuși de rebus cu cel mult o greșeală;

OP2: să citească coerent, corect, conștient, expresiv textul dat;

OP3: să demonstreze înțelegerea textului răspunzând fără greșeală sarcinilor date;

OP4: să stabilească legătura de sinonimie/antonimie pentru perechile de cuvinte date ;

OP5: să distingă sensurile omonimului din text prin utilizarea lui în propoziții;

OP6: să creeze un cvintet pentru personajul principal, folosind informațiile din text;

OP7: să evalueze rezolvarea exercițiilor cu ajutorul ”bănuților”;

OP9: să rezolve operații cu numerele descoperite prin autoevaluare.

b) afectiv-atitudinale

OP9: să conștientizeze existența unei valori comportamentale;

c) psiho-motrice

O10: să realizeze în mod voluntar mișcări simple cu un anumit scop (poziție în bancă, scris)

RESURSE:

✓ *Umane:* 24 elevi;

✓ *Metode și procedee:* conversația, explicația, exercițiul, discuția colectivă, brainstorming.

✓ *Mijloace și materiale:* laptop, fișe, instrumente de scris, caietele, Cartea zilei, planșa-suport, cărți, jocuri interactive, rebus, tabla interactivă

✓ *Forma de organizare:* frontal-individuală;

- ✓ *Spațiale*: sala de clasă;
- ✓ *Temporale*: 45 minute
- ✓ *Bibliografice*:

1. *Programa școlară pentru disciplina **Limba și literatura română** (clasa a III-a și clasa a IV-a), aprobată prin ordinul ministrului 2014;*

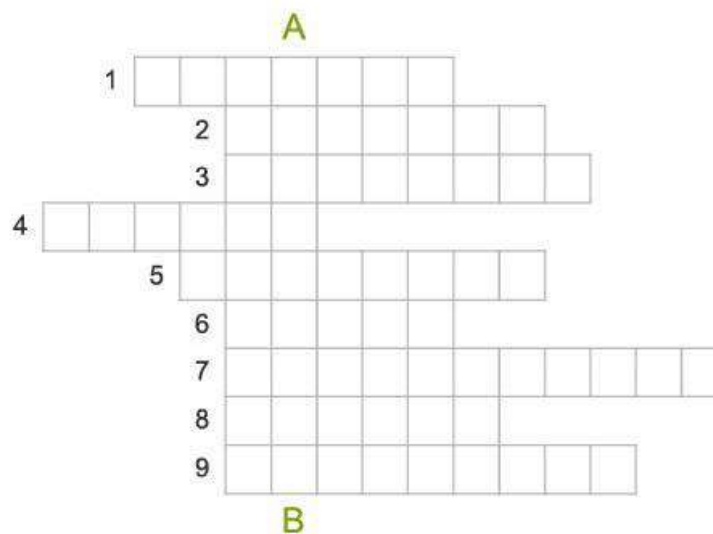
MOMENTELE LECȚIEI	OB OP	CONȚINUTUL INSTRUCTIV- EDUCATIV	RESURSE EDUCAȚIONALE				EVALUARE
			PROCEDU- RALE (metode si procedee)	MATERIA LE	TEMPO RALE	FORME DE ORG	
<i>1. Moment organizatoric</i>		Se crează condițiile optime pentru buna desfășurare a activității propuse (spațiu educațional, materiale didactice, climat psihoafectiv).	Conversația		2 minute	individual	Observarea comportamen- tului elevilor
<i>2. Verificarea temei și reactualizarea cunoștințelor</i>		Se verifică cantitativ și calitativ tema Se fac aprecieri generale.	Conversația Explicația	Caietele de teme	7 minute	individual frontal	Observarea sistematică
<i>3. Captarea atenției</i>		Elevii primesc o carte individuală în care sunt fișele pe care vor lucra pe parcursul zilei.	Explicația Conversația	Cartea zilei Rebus	1 minute	Individual frontal	Observarea sistematică
	O1	Se propune un rebus prin care se verifică cunoștințe de limbă și literatură română: https://www.didactic.ro/instrumente-interactive/rebus/prietenie-24 (Link 1)	Explicația Conversația Exercițiul	Tabla interactivă	4 minute	Frontal individual	Observarea sistematică Aprecieri verbale

	O9	✓ Ce părere aveți despre comportamentul personajelor din text? Argumentați care dintre ele vă plac /nu vă plac.	Problematizarea	Flipchart		frontal	Observarea comportamentului elevilor
	O4	Se propune un joc prin care se identifică sinonime și antonime ale cuvintelor din text: <i>Cuvinte prietene. Cuvinte certate</i> (Anexa 3) Se verifică rezolvarea exercițiilor propuse.	Exercițiul	Fișe			Observarea sistematică
	O5	Se propune un joc prin care se identifică omonimele cuvântului <i>sare</i> .				individual	Aprecierea răspunsurilor
	O6	Se propune crearea unui cvintet pentru cuvântul cheie „Buratino”(Anexa 4)				frontal	
	O9	1.Cine e personajul principal al povestirii? 2.Scrie două însușiri ale acestuia. 3. Scrie trei cuvinte/acțiuni ale acestuia. 4.Scrie o propoziție/impresie/sentiment despre Buratino.					
5. Obținerea performanței și asigurarea feed-back-ului	O7	Se solicită completarea unui text lacunar folosind informațiile din text (Anexa 5).	Exercițiul		10 min.	individual	Aprecierea produselor realizate
	O8						

		<p>Se verifică frontal rezolvarea sarcini, elevii se autoevaluează prin notarea răspunsurilor corecte cu „bănuți”.</p> <p>Se notează pe tablă punctajele elevilor; se propun exerciții de matematică cu numerele scrise: operații diverse cu aceste numere.</p>					Observarea sistematică
6. Încheierea și evaluarea activității		<p>Se solicită elevilor pregătirea acestui exercițiu pentru orele următoare: ”Delimitează textul în fragmente și gândește planul simplu de idei pentru acest text.”</p> <p>Se stabilește tema pentru acasă: identificarea a două argumente care să susțină afirmația: „Vulpea și motanul îl păcălesc pe Buratino”(Anexa 5)</p> <p>Se apreciază participarea elevilor la activitate.</p>		Cartea zilei Flipped classroom	5 minute	frontal	Observarea sistematică

Anexa 1

Completează rebusul pentru a afla care este cuvântul cheie al zilei.



1. Musafir sau...

2. Partea de vorbire care ține locul unui substantiv.

3. Cuvinte cu înțeles asemănător sau...

4. Păreră /argument sau...

5. Cuvinte cu înțeles opus sau...

6. Orice povestire transmite un...

7. Partea de început a unei compuneri se numește...

8. Convorbire între două sau mai multe persoane.

9. Participă la acțiune.

Întâlnire cu vulpea Alisa și motanul Bazilio

după Alexei Tolstoi

Buratino, micuța păpușă de lemn, primise de la directorul teatrului de păpuși câteva monede de aur. În zorii zilei, numără banii; avea exact atâtea monede de aur câte degete de la o mână. Mulțumit, strânse banii în pumn și fugi spre casă.

Exact atunci, el văzu doi cerșetori triști. Erau vulpea Alisa, care șchiopăta pe trei picioare și motanul orb, Bazilio.

- Bună ziua, Buratino! Unde te grăbești așa? întrebă vulpea.

- Acasă, la papa Karlo.

Văzând banii în mâna lui Buratino, vulpea întinse laba după ei, iar motanul deschise larg ochii săi orbi. Buratino nu băgă de seamă aceste lucruri, însă, le explică:

- Vreau să cumpăr o haină pentru papa Karlo și un abecedar nou.

—Abecedar ? Of, of, se vaită vulpea Alisa dând din cap. Prea multă învățătură strică, dragul meu. De pildă eu: am învățat, am tot învățat și acum ia uită—te la mine : am ajuns să merg în trei labe.

—Abecedar? mormăi motanul Bazilio, pufăind supărat printre mustăți. Din pricina învățaturii ăsteia afurisite mi—am prăpădit vederea.

- Deșteptule și prea înțeleptule Buratino, ai vrea tu ca banii să îți se înmulțească de zece ori? zise vulpea cu glas lugușitor.

- Sigur că vreau! Dar cum se poate asta?

- Am să-ți explic ... În Țara Proștilor există „Câmpul Minunilor ”. Aici sapi o gropiță, spui de trei ori „Kreks, feks, peks”, pui o monedă de aur, o acoperi cu pământ, o presari cu sare, o uzi bine și te duci la culcare. Dimineța, din gropiță crește un copac mititel plin cu monede de aur. Accepți să vii cu noi?

Buratino săltă de emoție:

- Minți! exclamă el.

Hai să plecăm, Bazilio, spuse vulpea, nu are încredere în noi și nici nu e nevoie...

- Nu, nu, strigă Buratino stânjenit, vă cred, vă cred!... Să pornim spre Țara Proștilor!

Anexa 3

Cuvinte „prietene”



Cuvinte „certate”



Alcătuiește enunțuri în care cuvântul „sare” să aibă înțelesuri diferite. Notează, în dreptul fiecăruia , ceea ce reprezintă.

SARE

Anexa 4



numele personajului

două adjective

trei verbe

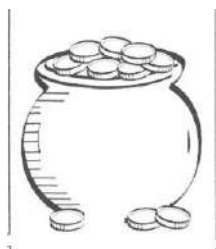
un enunț

concluzie, mesaj, esență

Anexa 5

A. Completează spațiile goale folosind cuvintele date.

1. Acesta este un _____ narativ.
2. Buratino avea _____ monede de aur.
3. El le _____ tâlharilor ce vrea să cumpere.
4. Cei doi cerșetori sunt un _____ negativ.
5. Motanul privea _____ cu ochii săi chiori.
6. Va fi o _____ plină de peripeții.
7. Buratino era nerăbdător _____ Țara Proștilor.
8. Îi dorim _____ în aventurile sale.



(succes, cincii, fix, text, exact, explică, să exploreze, exemplu, excursie)

B. Separă în tabel cuvintele de la primul exercițiu, care se scriu cu x, dar se pronunță cu cs sau gz.

Cuvinte care se pronunță cu cs	Cuvinte care se pronunță cu gz



Temă:

1. Pregătește următorul exercițiu pentru data viitoare:
Delimitează textul în fragmente și alcătuește planul simplu de idei.
2. Găsește în text două argumente care să susțină afirmația: „Vulpea și motanul îl păcălesc pe Buratino.”

Inovația digitală în educație: provocări și soluții pentru formarea cetățenilor responsabili în școlile gimnaziale din mediul rural

Profesor Stegerean Ioana-Elisabeta

1. Introducere

Trăim într-o eră digitală în continuă expansiune, unde tehnologia a devenit indispensabilă în viața de zi cu zi. Această realitate necesită o adaptare a sistemului educațional, cu focus pe dezvoltarea competențelor digitale ale elevilor și pe formarea unor cetățeni responsabili, capabili să utilizeze tehnologia într-un mod etic, critic și constructiv.

Școlile gimnaziale din mediul rural se confruntă cu provocări specifice în ceea ce privește integrarea tehnologiei în educație. Printre acestea se numără accesul limitat la internet și echipamente, nivelul scăzut de alfabetizare digitală în rândul elevilor și, uneori, chiar al profesorilor, precum și lipsa unor resurse educaționale digitale relevante și adaptate contextului local.

În contextul expansiunii rețelelor de socializare și a accesului facilitat la informație, formarea cetățenilor responsabili în mediul online devine o prioritate. Elevii trebuie să fie conștienți de riscurile și oportunitățile oferite de mediul online, să cunoască regulile de conduită și să fie capabili să identifice și să combată fenomenele negative precum cyberbullying-ul, dezinformarea sau discursul urii.

Cetățenia digitală cuprinde abilitățile, cunoștințele și atitudinile necesare pentru a utiliza tehnologia într-un mod responsabil, etic și sigur. Aceasta include aspecte precum:

- **Accesul la tehnologie:** Dreptul tuturor indivizilor de a avea acces la tehnologie și la internet.
- **Alfabetizarea digitală:** Capacitatea de a utiliza tehnologia în mod eficient și critic.
- **Comunicarea digitală:** Abilitatea de a comunica eficient și respectuos în mediul online.
- **Eticheta digitală (netiquette):** Respectarea regulilor de bună purtare în mediul online.
- **Siguranța digitală:** Protejarea datelor personale și evitarea riscurilor online.
- **Drepturile digitale:** Cunoașterea și respectarea drepturilor și responsabilităților în mediul online.
- **Sănătatea digitală:** Conștientizarea impactului tehnologiei asupra sănătății fizice și mentale.
- **Participarea digitală:** Utilizarea tehnologiei pentru a te implica în comunitate și a fi un cetățean activ.

2. Prezentarea școlii și analiza nevoilor

2.1. Contextul local și caracteristicile școlii

Școala noastră are un număr de aproximativ 400 de elevi și este situată în mediul rural.

O parte semnificativă a elevilor provin din familii cu o situație socio-economică modestă, cu acces limitat la tehnologie și internet acasă.

Școala dispune de un laborator de informatică cu 20 de calculatoare învechite și 20 laptopuri, o conexiune la internet cu viteză medie. Nivelul de competențe digitale al profesorilor este

variabil, unii având nevoie de formare suplimentară pentru a integra eficient tehnologia în activitatea didactică.

2.2. Identificarea nevoilor specifice ale elevilor și profesorilor

Pentru a identifica nevoile specifice, am utilizat următoarele metode:

- **Chestionare:** aplicat elevilor și profesorilor pentru a evalua nivelul de competențe digitale, accesul la tehnologie, atitudinile față de utilizarea tehnologiei în educație și nevoile de formare.
- **Interviuri:** cu elevi, profesori și părinți pentru a obține o perspectivă mai detaliată asupra nevoilor, așteptărilor și provocărilor legate de educația digitală.
- **Observații:** la clasă și în afara ei, pentru a identifica punctele forte și punctele slabe în ceea ce privește utilizarea tehnologiei în procesul de învățare.

Rezultatele analizei nevoilor au arătat că:

- Majoritatea elevilor au nevoie să își îmbunătățească competențele digitale de bază (căutarea eficientă de informații, comunicarea online, crearea de conținut digital).
- Profesorii au nevoie de formare în domeniul utilizării platformelor educaționale online, al creării de resurse digitale interactive și al abordării predării într-un mod care să integreze tehnologia în mod eficient.
- Este necesară o îmbunătățire a conexiunii la internet a școlii și o dotare cu mai multe dispozitive digitale (tablete, laptopuri).
- Părinții trebuie informați și implicați activ în procesul de educație digitală a copiilor lor.

3. Provocări specifice în integrarea tehnologiei în școlile rurale

- **Accesul limitat la tehnologie și internet:** Infrastructura deficitară (laborator informatică cu dotări insuficiente, conexiune la internet cu viteză redusă), costuri ridicate pentru familiile cu venituri mici care nu își permit achiziționarea de echipamente și abonamente la internet, zone cu acoperire limitată la internet mobil.
- **Competențe digitale reduse:** Nivel scăzut de competențe digitale în rândul elevilor, profesorilor și părinților, lipsa de experiență în utilizarea diverselor instrumente și platforme digitale.
- **Resurse educaționale digitale inadecvate:** Multe resurse digitale nu sunt adaptate la curriculumul național sau la nevoile specifice ale elevilor din mediul rural, există o lipsă de conținut digital în limba română și o accesibilitate limitată pentru elevii cu dizabilități.
- **Factori socio-economici și culturali:** Sărăcia, analfabetismul digital, mentalități tradiționale și rezistența la schimbare pot constitui bariere în calea integrării tehnologiei în educație.

4. Soluții și strategii pentru o integrare eficientă a tehnologiei

- **Investiții în infrastructură și acces la internet:** Atragerea de fonduri europene și guvernamentale pentru modernizarea laboratorului de informatică, îmbunătățirea conexiunii la internet, achiziționarea de laptopuri și tablete, crearea unor spații de învățare digitale (ex: săli de clasă dotată cu tablă interactivă).
 - **Parteneriate public-private:** Colaborarea cu companii private din domeniul IT pentru a oferi acces la tehnologie și resurse educaționale digitale elevilor și profesorilor.

- **Inițiative locale:** Implicarea autorităților locale în dezvoltarea infrastructurii IT și în susținerea proiectelor de educație digitală
- **Formarea continuă a cadrelor didactice:** Organizarea de cursuri de formare acreditate pentru profesori, cu accent pe utilizarea tehnologiei în educație, crearea de resurse digitale interactive, predarea online și utilizarea platformelor educaționale.
 - **Mentorat:** Crearea unui sistem de mentorat în care profesorii cu experiență în educația digitală să îi sprijine pe colegii lor mai puțin experimentați.
 - **Comunități de practică online:** Încurajarea participării profesorilor la comunități de practică online, unde pot împărtăși experiențe, resurse și idei despre integrarea tehnologiei în educație.
- **Crearea și adaptarea resurselor educaționale digitale:** Dezvoltarea de resurse educaționale digitale în limba română, adaptate la curriculumul național și la nevoile specifice ale elevilor din mediul rural (ex: lecții interactive, jocuri educaționale, simulări, aplicații).
- **Implicarea comunității și a familiei:** Organizarea de ateliere de educație digitală pentru părinți, unde aceștia pot învăța cum să își sprijine copiii în utilizarea responsabilă a tehnologiei, și implicarea comunității în proiecte cu utilizare de tehnologie (ex: crearea unui site web al școlii, organizarea unui eveniment online pentru strângerea de fonduri pentru o cauză socială).

5. Proiectul "Cetățeni digitali responsabili" - Exemplu de bună practică

5.1. Obiectivele proiectului

- Dezvoltarea competențelor digitale ale elevilor din ciclul gimnazial.
- Formarea unor cetățeni responsabili în mediul online.
- Stimularea participării civice și a implicării în comunitatea locală.
- Promovarea unui climat școlar sigur și incluziv în mediul online.

5.2. Descrierea modulelor proiectului

- **Modulul 1: "Cunoaște-ți drepturile și responsabilitățile online"**
 - Conștientizarea riscurilor și oportunităților oferite de mediul online.
 - Familiarizarea cu regulile de conduită (netiquette, cyberbullying, protecția datelor personale).
 - Dezvoltarea capacității de a identifica și evita situațiile de risc online.
- **Modulul 2: "Implică-te! Fii un cetățean activ în comunitatea ta digitală"**
 - Stimularea participării civice și a implicării în comunitate.
 - Promovarea valorilor democratice și a drepturilor omului în mediul online.
 - Dezvoltarea abilităților de comunicare și colaborare în mediul digital.
- **Modulul 3: "Gândește critic! Evaluează informația online"**
 - Dezvoltarea gândirii critice și a capacității de a evalua informația online.
 - Conștientizarea fenomenului dezinformării și a manipulării online.
 - Formarea unui comportament responsabil în accesarea și distribuirea informațiilor.

5.3. Metode și instrumente digitale utilizate

- Metode: învățarea prin descoperire, învățarea bazată pe proiecte, învățarea prin colaborare, jocul de rol.
- Instrumente: platforme educaționale online (Google Classroom, Edmodo), aplicații mobile educative, software de prezentări (Prezi, Google Slides), instrumente de creare de conținut digital (Canva, Adobe Spark), platforme de comunicare online (Zoom, Google Meet).

5.4. Exemple de activități desfășurate

- **Modulul 1:**

- Atelier de lucru cu un specialist în securitate cibernetică de la poliția locală, pe tema "Siguranța online".
- Concurs de postere digitale pe tema "Cyberbullying - Spune NU!".
- Crearea unui ghid interactiv online cu reguli de conduită în mediul online, accesibil pe site-ul școlii.
- Simularea unor situații de risc online (phishing, fraude online) și identificarea soluțiilor responsabile.

- **Modulul 2:**

- Crearea unui blog al școlii cu articole despre tradițiile și obiceiurile locale, realizat de către elevi.
- Campanie de informare online despre importanța colectării selective a deșeurilor în comunitate.
- Organizarea unei mese rotunde online cu reprezentanți ai autorităților locale, pe tema "Problemele comunității și soluții posibile".
- Crearea unui ghid digital cu informații despre oportunități de voluntariat în comunitate.

- **Modulul 3:**

- Joc de rol online pe tema dezinformării, cu elevii împărțiți în "creatori de știri false" și "verificatori de informații".
- Analiza comparativă a unor știri preluate din surse diferite (site-uri de știri, bloguri, rețele de socializare).
- Dezbateri online pe tema "Impactul știrilor false asupra societății".
- Realizarea unui material video educativ despre cum să identifici știrile false online.

5.5. Evaluarea proiectului și a impactului asupra elevilor

- **Metode de evaluare:** observarea participării elevilor, analiza produselor realizate, chestionare, teste, focus grupuri.
- **Indicatori de evaluare:** creșterea gradului de conștientizare a elevilor privind responsabilitatea în mediul online, îmbunătățirea competențelor digitale, stimularea participării civice, dezvoltarea gândirii critice, promovarea unui climat școlar sigur.
- **Rezultate concrete:** (în urma evaluării proiectului s-a constatat o creștere cu 50 % a nivelului de cunoștințe al elevilor despre siguranța online", "70% dintre elevi au participat activ la crearea blogului școlii").

5.6. Diseminarea rezultatelor și a bunelor practici

- Prezentarea proiectului la conferințe și simpozioane.
- Publicarea unui articol într-o revistă de specialitate.
- Crearea unei pagini web dedicate proiectului pe site-ul școlii.
- Organizarea unei expoziții cu produsele realizate de elevi (ex: postere, prezentări, materiale video).
- Diseminarea rezultatelor către alte școli din județ prin intermediul inspectoratului școlar și al rețelelor de profesori.

6. Concluzii și recomandări

Proiectul "**Cetățeni digitali responsabili**" a demonstrat că, printr-o abordare adaptată contextului local și prin implicarea activă a elevilor și profesorilor, se pot obține rezultate semnificative în ceea ce privește integrarea tehnologiei în educație și formarea cetățenilor digitali responsabili, chiar și în școlile gimnaziale din mediul rural.

Este important ca politicile educaționale să prioritizeze investițiile în infrastructura IT a școlilor din mediul rural, formarea continuă a cadrelor didactice în domeniul educației digitale și crearea de resurse educaționale digitale relevante și accesibile. De asemenea, este esențială implicarea comunității locale și a familiilor în susținerea educației digitale a copiilor.

7. Bibliografie

- Chinery, M. (2016). Digital citizenship: The internet, society and participation. London: Sage
- Council of Europe. (2016). Competences for democratic culture. Strasbourg: Council of Europe.
- Livingstone, S., Haddon, L., Görzig, A., & Ólafsson, K. (2011). Risks and safety on the internet: The perspective of European children. Full Findings.
- Ribble, M. (2015). Digital citizenship in schools: Nine elements all students should know. Eugene, OR: International Society for Technology in Education.
- Small, R. V., & Vorgan, G. (2008). iBrain: Surviving the technological alteration of the modern mind. New York: Collins Living.
- UNESCO. (2011). Key competencies in media and information literacy. Paris: UNESCO.

8. Anexe

Anexa 1: Fișă de lucru pentru elevi - Modulul 1 "Cunoaște-ți drepturile și responsabilitățile online"

Tema: Cyberbullying - Cum ne protejăm în mediul online?

Obiective:

- Definirea conceptului de cyberbullying și a formelor acestuia (hărțuire, denigrare, excludere, impostură, dezvăluirea de informații private).
- Identificarea consecințelor cyberbullying-ului asupra victimei și agresorului.
- Conștientizarea impactului emoțional al cyberbullying-ului (anxietate, depresie, izolare socială).

- Identificarea soluțiilor pentru prevenirea și combaterea cyberbullying-ului (blocarea agresorului, păstrarea dovezilor, raportarea cazurilor de cyberbullying).
- Promovarea empatiei și a respectului în mediul online.

Activități:

1. **Introducere în temă:** (10 minute)
 - Se prezintă elevilor un scurt material video despre cyberbullying.
 - Se inițiază o discuție pe baza materialului video: Ce este cyberbullying-ul? Care sunt formele de cyberbullying? Ați fost vreodată victime sau martori la situații de cyberbullying?
2. **Lucru individual:** (15 minute)
 - Elevii primesc fișa de lucru și răspund la următoarele întrebări:
 - Cum te simți când cineva te jignește sau te amenință online?
 - Ce crezi că simte o persoană care este victima cyberbullying-ului?
 - Ce ai face dacă ai fi martor la o situație de cyberbullying?
3. **Lucru în grup:** (15 minute)
 - Elevii se organizează în grupuri de câte 4-5.
 - Fiecare grup primește un scenariu de cyberbullying și trebuie să identifice:
 - Forma de cyberbullying prezentă în scenariu.
 - Consecințele cyberbullying-ului asupra victimei.
 - Soluții pentru prevenirea și combaterea cyberbullying-ului în situația dată.
 - Fiecare grup își prezintă rezultatele în fața clasei.
4. **Dezbatere:** (10 minute)
 - Se lansează o dezbatere pe tema: "Cum putem crea un mediu online mai sigur și mai respectuos?"
 - Elevii sunt încurajați să își exprime opiniile și să propună soluții.

Material necesar:

- Fișe de lucru (cu spațiu pentru răspunsuri și exemple de scenarii de cyberbullying)
- Videoproiector
- Laptop/calculator cu acces la internet

Anexa 2: Exemplu pentru crearea de către elevi a unui poster digital- Modulul 1 "Siguranța online în mediul rural"

Poster digital cu titlul Siguranța online în mediul rural

- **Titlu:** Siguranța online în mediul rural - Fii responsabil!
- **Secțiuni:**
 - **Protejează-ți datele personale:** Nu îți împărtăși parola cu nimeni, fii atent la site-urile pe care le accesezi, nu oferi informații personale pe internet.
 - **Atenție la rețelele Wi-Fi publice:** Evită să accesezi informații sensibile (conturi bancare, email) când ești conectat la o rețea Wi-Fi publică.

- **Utilizează responsabil rețelele de socializare:** Fii atent la ce postezi online, nu accepta cereri de prietenie de la persoane necunoscute, setează-ți profilul ca "privat".
- **Atenție la fraudele online:** Nu da click pe link-uri suspecte, nu descărca fișiere de pe site-uri necunoscute, nu oferi datele cardului tău bancar pe site-uri nesigure.

Ideea de poster- o persoană care folosește un laptop într-un mediu rural, cu un lacăt simbolizând siguranța online

- **Slogan:** "Internetul este un instrument puternic. Folosește-l cu responsabilitate!"

Anexa 3: Exemplu de articol publicat pe blogul clasei/școlii - Modulul 2 "Implică-te! Fii un cetățean activ în comunitatea ta digitală"

Titlu: Elevii se implică în promovarea turismului rural

Conținut:

- **Introducere:** O scurtă prezentare a frumuseților naturale și a obiectivelor turistice din comuna lor.
- **Inițiativa elevilor:** Descrierea proiectului elevilor de a crea un ghid turistic digital al zonei, cu informații despre trasee turistice, cazare, restaurante, evenimente locale.
- **Impactul proiectului:** Cum a contribuit proiectul la promovarea turismului rural în zonă și la dezvoltarea comunității locale.
- **Concluzie:** Un îndemn la acțiune pentru vizitatorii blogului de a descoperi frumusețile zonei și de a sprijini comunitatea locală.
- **Imagini:**

Anexa 4: Exemplu de material video realizat de elevi - Modulul 3 "Gândește critic! Evaluează informația online"

Titlu: Cum să ne protejăm de dezinformare în mediul online

Conținut:

- **Introducere:** Prezentarea problemei dezinformării în mediul online și a impactului acesteia asupra societății.
- **Sfaturi practice:** Oferirea de sfaturi practice pentru identificarea știrilor false și a conținutului manipulator:
 - Verificarea sursei informației.
 - Atenție la titluri și imagini senzaționale.
 - Căutarea informațiilor din mai multe surse.
 - Verificarea datei publicării știrii.
 - Utilizarea instrumentelor online de verificare a faptelor.
- **Exemple concrete:** Prezentarea unor exemple concrete de știri false și de conținut manipulator, cu explicații despre cum pot fi identificate.
- **Concluzie:** Un îndemn la acțiune pentru a fi vigilenți în mediul online și a nu distribui informații neverificate.
- **Muzică de fundal și efecte vizuale:** Pentru a face materialul video mai atractiv.

Anexa 5: Chestionar de evaluare - Modulul 3

Întrebări:

1. Ce este o știri falsă? (Răspuns deschis)
2. Care sunt caracteristicile unei știri false? (Răspunsuri multiple)
3. Cum poți verifica dacă o informație este adevărată? (Răspunsuri multiple)
4. Care sunt consecințele distribuirii unei știri false? (Răspunsuri multiple)
5. Ce înseamnă să fii un cetățean digital responsabil? (Răspuns deschis)
6. Cum poți contribui la combaterea dezinformării în mediul online? (Răspunsuri multiple)

Anexa 6: Planificare de lecție - Modulul 2 "Implică-te! Fii un cetățean activ în comunitatea ta digitală"

Clasa: a VII-a

Disciplina: Educație socială

Unitatea de învățare: Cetățenia digitală

Tema lecției: Promovarea tradițiilor locale prin intermediul instrumentelor digitale

Tipul lecției: Lecție de formare de competențe

Durata: 50 minute

Obiective operaționale:

- Să identifice tradițiile locale specifice zonei.
- Să utilizeze instrumente digitale pentru a crea materiale de prezentare a tradițiilor locale.
- Să își dezvolte abilitățile de comunicare și colaborare în mediul digital.

Metode și procedee:

- Conversația, explicația, demonstrația, lucrul în grup, proiectul.

Materiale didactice:

- Calculator cu acces la internet, videoproiector, tablă interactivă, fișe de lucru, instrumente digitale (Canva, Adobe Spark, Flipgrid).

Desfășurarea lecției:

1. **Moment organizatoric:** (5 minute)
 - Verificarea prezenței.
 - Pregătirea materialelor didactice.
2. **Captarea atenției:** (5 minute)
 - Se prezintă elevilor un material video despre tradițiile locale din zona Bălan.
3. **Anunțarea temei și a obiectivelor:** (5 minute)
 - Se anunță tema lecției și se prezintă obiectivele operaționale.
4. **Dirijarea învățării:** (25 minute)
 - Se organizează elevii în grupuri de câte 4-5.
 - Fiecare grup va avea sarcina de a crea un material digital de prezentare a unei tradiții locale specifice zonei.

- Elevii vor utiliza instrumente digitale (Canva, Adobe Spark, Flipgrid) pentru a crea materialul digital.
 - Profesorul va oferi suport și îndrumare elevilor pe parcursul activității.
5. **Obținerea performanței:** (5 minute)
- Fiecare grup va prezenta materialul digital realizat în fața clasei.
6. **Asigurarea feedback-ului:** (5 minute)
- Se fac aprecieri asupra activității elevilor și se oferă feedback constructiv.
7. **Evaluarea:** (pe parcursul lecției)
- Se va evalua participarea elevilor la activitate, creativitatea și originalitatea materialelor digitale realizate, precum și abilitățile de comunicare și colaborare în mediul digital.

Anexa 8: Fișă de documentare - Modulul 3 "Gândește critic! Evaluează informația online"

Tema: Cum să identificăm știrile false

Conținut:

- Definiția știrilor false.
- Caracteristicile știrilor false.
- Exemple de știri false.
- Sfaturi practice pentru identificarea știrilor false:
 - Verificați sursa informației.
 - Fiți atenți la titluri și imagini senzaționale.
 - Căutați informații din mai multe surse.
 - Verificați data publicării știrii.
 - Fiți sceptici cu privire la informațiile care vi se par prea bune ca să fie adevărate.
 - Utilizați instrumente online de verificare a faptelor (ex: Snopes, Factual.ro).

Anexa 9: Modulul 1 "Cunoaște-ți drepturile și responsabilitățile online" - schița sau ppt

Titlu: Netiquette - Reguli de conduită în mediul online; Cum să te comporti civilizată online

Ce este Netiquette?

- **Definiție:** Netiquette este un set de reguli de bună purtare în mediul online.
- **Scop:** Netiquette ne ajută să comunicăm eficient și respectuos online, evitând conflictele și promovând un mediu online pozitiv.

De ce este importantă Netiquette?

- **Comunicare clară:** Netiquette asigură o comunicare clară și previne neînțelegerile.
- **Respect reciproc:** Netiquette promovează respectul reciproc și previne conflictele.
- **Reputație online:** Modul în care ne comportăm online ne afectează reputația.

Reguli de bază ale Netiquette

- **Scrive corect gramatical și folosește un limbaj adecvat:** Evită prescurtările excesive, jargonul și limbajul vulgar.

- **Exemplu:** În loc de "ms pt msg", scrie "Mulțumesc pentru mesaj".
- **Fii respectuos cu ceilalți utilizatori:** Adresează-te politicos, evită insultele și atacurile personale.
 - **Exemplu:** "Nu sunt de acord cu tine, dar îți respect opinia."
 - **Nu distribui informații personale despre alții fără acordul lor:** Respectă intimitatea celorlalți.
 - **Exemplu:** Nu posta fotografii sau informații personale despre prietenii tăi fără permisiunea lor.
- **Nu spama:** Evită trimiterea de mesaje nesolicitate sau postarea de conținut irelevant.
 - **Exemplu:** Nu trimite email-uri în lanț sau mesaje publicitare nesolicitate.
- **Nu posta conținut ofensator sau ilegal:** Respectă legea și evită postarea de conținut care ar putea jigni sau discrimina.
 - **Exemplu:** Nu posta comentarii rasiste, sexiste sau homofobe.
- **Protejează-ți confidențialitatea:** Fii atent la informațiile pe care le distribui online și setează-ți setările de confidențialitate în mod corespunzător.
 - **Exemplu:** Nu-ți face publică adresa de domiciliu sau numărul de telefon pe rețelele de socializare.
- **Fii un bun cetățean digital:** Participă activ la comunitatea online, respectă regulile și ajută la crearea unui mediu online sigur și pozitiv.
 - **Exemplu:** Raportează conținutul abuziv sau ilegal.
- **Gândește înainte de a posta:** Odată ce ai postat ceva online, este dificil să ștergi complet informația.
 - **Exemplu:** Asigură-te că mesajele tale sunt clare, concise și respectuoase.

Întrebări și discuții

- Aveți întrebări despre Netiquette?
- Cum putem aplica regulile de Netiquette în viața de zi cu zi?

Concluzie

- Netiquette este esențială pentru o comunicare eficientă și respectuoasă în mediul online.
- Respectând regulile de Netiquette, contribuim la crearea unui mediu online sigur și pozitiv pentru toți.

Introducere – Ce reprezintă Inteligența Artificială în/pentru Educație?

Inteligența artificială (AI) reprezintă capacitatea sistemelor informatice de a simula procesele cognitive umane, cum ar fi învățarea și rezolvarea problemelor.

În educație, AI aduce inovații prin:

- Personalizarea învățării
- Automatizarea sarcinilor administrative (corectare teste, feedback)
- Crearea de conținut interactiv și adaptativ

Exemple de aplicații AI în educație

- **Duolingo**: Personalizează lecțiile de limbi străine pentru fiecare utilizator folosind IA
- **Kahoot** – integrează AI în crearea de lecții și quizz-uri rapide interactive
- **Perplexity AI** : generator de conținut bazat pe modele AI selective
- **ALEKS**: Oferă planuri personalizate pentru învățarea matematicii, adaptate progresului fiecărui elev
- **Cognii**: Un asistent virtual care ajută la evaluarea și predarea personalizată
- **Carnegie Learning**: Platformă care folosește IA pentru a îmbunătăți predarea matematicii și limbilor străine

Problematică . Obiective

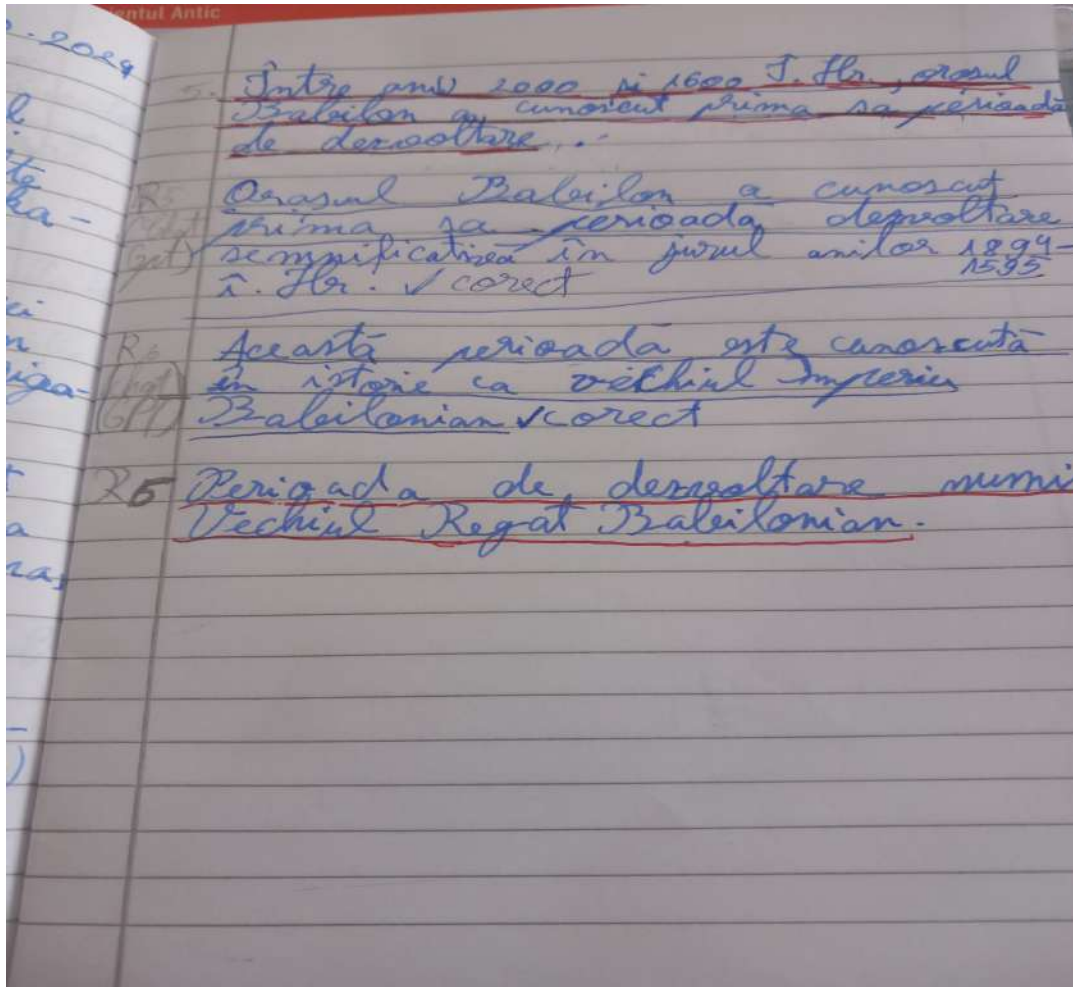
- ▣ Problematika utilizării AI în procesul instructiv-educativ depășește cu mult limitele activității pe care am desfășurat-o împreună cu elevii clasei a V-a A în cadrul orei de Istorie.
- ▣ Temerile, mefiența și expectanțele pe care le succită Inteligența Artificială sunt îndeobște cunoscute. Orizontul de interogații pe care utilizarea A.I. în procesul instructiv-educativ inclusiv cea cu privire la natura ființei ne este deasemenea familiar.
- ▣ Oiectivele pe care le-am stabilit împreună cu elevii clasei a V- A pot fi sintetizate astfel:

- ▣ 1. Să stabilim acuratețea informațiilor oferite de ChatGPT, validatea lor urmând a fi stabilită de către profesor dar și de către elevi prin intermediul fișelor de control puse la dispoziția lor;
- ▣ 2. A stabili eficacitatea utilizării AI.

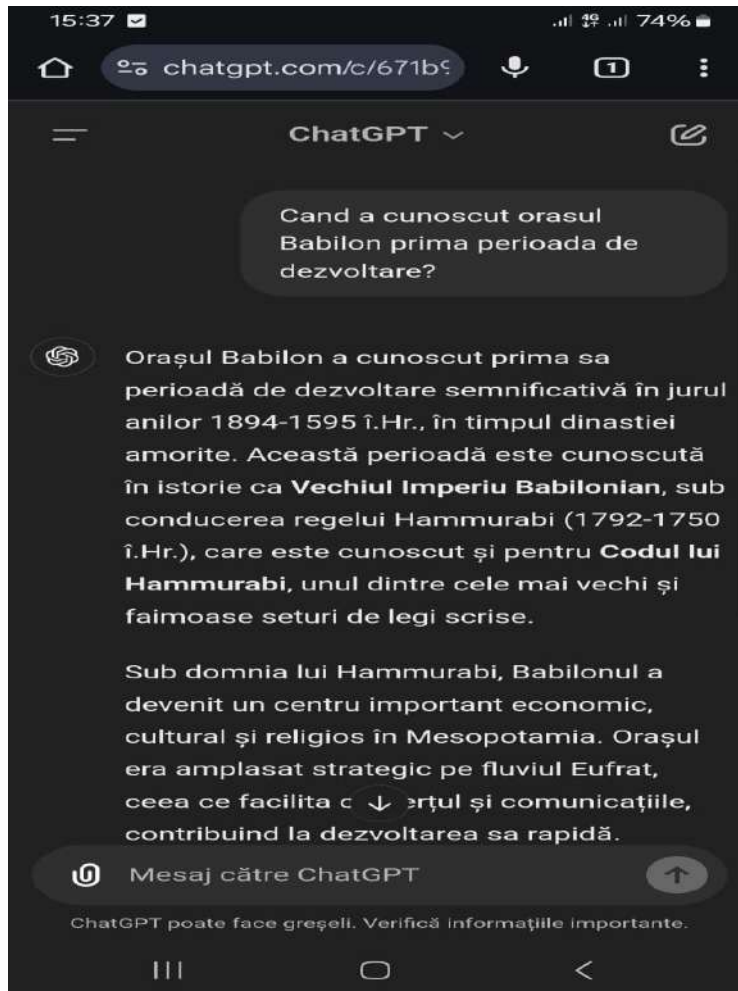
ChatGPT



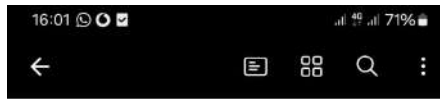
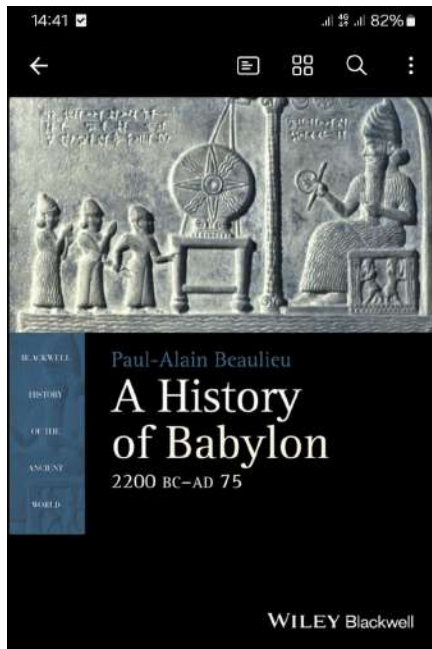
Secvența lecției
cu răspunsurile elevilor și cele ale AI



Răspunsurile AI



Fișele de control, sursa



3 The Rise of Babylon

In the first half of the second millennium Babylon rose in status from provincial center to political capital of Sumer and Akkad. For a brief period in the middle of the eighteenth century Babylon's hegemony even extended over the larger part of Iraq. Scholars generally refer to the era of four centuries between the fall of Ur III and the end of Babylon I as the Old Babylonian period (2004-1595). Its first half is often labeled the Isin-Larsa period after the name of the two cities which claimed authority over Sumer and Akkad following the demise of Ur. These two centuries are also known as the Early Old Babylonian period, while the appellation Late Old Babylonian period is reserved for the last century of Babylon I (1711-1595) which followed Babylon's first imperial age under Hammu-rabi and Samsu-iluna (1792-1712), although some also include these two reigns under that label. The major unifying trait of that era is the intrusion of West Semitic Amorites in the urbanized areas of the Near East, from the Levant to Sumer, and their gradual takeover of political power (see Map 3.1).

The study of the Old Babylonian period presents the historians with an intricate puzzle. Babylon emerged as hegemonic power in a politically unstable world, where alliances between competing dynasties shifted constantly and cities could change hands several times within one generation. Sources, while sparse for certain reigns or cities can be abundant and varied for others. No fewer than 32,500 archival documents and letters dating between 2003 and 1595 have been compiled by the Archibab Project in Paris, and countless others await publication. Historical reconstruction relies largely on the year names of local dynasties and the data collected from private, temple, and state archives. The study of political history often depends on establishing which dynasty enjoyed official recognition in a given place and time on the basis of year names used in local archives and also of royal inscriptions discovered in situ. Fortunately, we know the order

A History of Babylon: 2200 BC-AD 75, First Edition, Paul-Alain Beaulieu.
© 2018 John Wiley & Sons Ltd. Published 2018 by John Wiley & Sons Ltd.



3.3 Date Lists and King Lists of Babylon I

Date lists and king lists supply our chronology for Babylon's First Dynasty. King List B provides the essential data, with all the names of the kings preserved, the family relation to their predecessor and the lengths of their reigns. Many date lists of the First Dynasty have been recovered. Some record the year names of a king or even sometimes only a segment of his reign, while others include long periods. The most comprehensive such document is Date List A, compiled in the sixteenth year of Ammi-saduqa. It runs from Sumu-abum to the end of the reign of Samsu-iluna, covering almost two centuries (1894-1712). Date List B covers a slightly shorter period, from Hammu-rabi until Ammi-saduqa year 10. Date List C and Date List D from Hammu-rabi to Ammi-saduqa year 10. These compilations often abbreviate the year names. Their main purpose was the accurate placement of archival documents in chronological sequence. The combined evidence from Date Lists and archival documents indicates that the lengths of reigns provided by King List B are not always accurate. For example, King List B gives fifty-five years for the reign of Hammu-rabi, while according to Date Lists and all other evidence his reign lasted forty-three years. One must remember, however, that this king list dates from the Neo-Babylonian period, and that errors must have

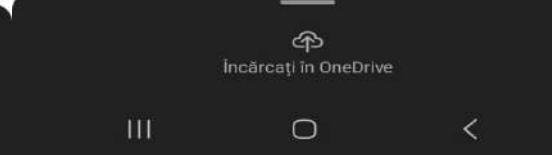
THE RISE OF BABYLON 69

Table 3.1 The First Dynasty of Babylon

(Sumu-abum	1894-1881)
Sumu-la-el	1880-1845
Sabium	1844-1831
<i>Apil-Sin</i>	1830-1813
<i>Sin-muballit</i>	1812-1793
Hammu-rabi	1792-1750
Samsu-iluna	1749-1712
Ahi-kušah	1711-1684
Ammi-ditana	1683-1647
Ammi-saduqa	1646-1626
Samsu-ditana	1625-1595

occurred in the transmission of manuscripts. Study of all the data allows us to establish the following list for the First Dynasty, in accordance with the Middle Chronology (Table 3.1).

Linguistically, all these names can be analyzed as Amorite with the exception of Apil-Sin and Sin-muballit (in italics), which are clearly Akkadian. Much progress has been made in recent years in our knowledge of Amorite. However, if the etymologies of such names as Sumu-la-el ("Offspring indeed of the god") and Ammi-saduqa ("My paternal uncle is righteous") seem reasonably secure, the name of the most illustrious representative of the dynasty, Hammu-rabi, still arouses debate. Most agree that the first element must be Ammu "paternal uncle" (as in Ammi-ditana "My paternal uncle is Ditanu" and Ammi-saduqa), but the



Pe scurt, o sinteză a celor făcute

- Pornind de la cele scrise în Manual (Studiu de caz-orașul-stat Babilon p. 30) doi elevi au formulat două întrebări la care au răspuns alți doi elevi-profesorul le-a validat pe toate. Aceleași întrebări au fost adresate în scris A.I. de către o elevă. Întrebările, răspunsurile elevilor și cele ale AI au fost scrise de către elevi pe tablă. S-au constatat neconcordanțe. Răspunsurile AI au fost verificate de către profesor dar și de către elevi cu fișele de control, împărțite întregii clase, traduse în părțile necesare și explicate de către profesor. Am optat pentru răspunsurile A.I. oferindu-le explicații: imperiu și nu regat (reiese din fișa "the rise of Babylon"), am optat pt cronologia AI (1894-1595) iar la întrebarea "De ce manualul a ales o rotunjire, am răspuns -este opinia mea-că astfel a dorit să împiedice a adâncire a elevilor

într-un studiu prea amplu(originea vest semită a dinastiei amorite, cronologia și istoria primei dinastii etc).

Concluzii și perspective viitoare

- **Concluzie:** Tehnologiile digitale asistate de IA au potențialul de a transforma radical educația, făcând-o mai accesibilă, personalizată și eficientă.
- **Provocări viitoare:** Integrarea echitabilă a acestor tehnologii pentru toți elevii și pregătirea cadrelor didactice pentru utilizarea eficientă a IA pentru a nu ajunge la *neînsuflețirea* actului didactic autentic, precum și la absența sau diminuarea creativității.
- **Perspective:** Educația va deveni din ce în ce mai interactivă, continuând să evolueze pe măsură ce tehnologiile avansează.

Această structură asigură o acoperire completă a temei propuse, evidențiind atât aspectele teoretice cât și cele practice ale utilizării inteligenței artificiale în educație.

INOVAȚIA DIGITALĂ ÎN EDUCAȚIE: PROVOCĂRI ȘI SOLUȚII PENTRU FORMAREA CETĂȚENILOR RESPONSABILI

Profesor Învățământ Preșcolar: Georgiana Străinu-Cioclei

Unitatea de învățământ: Grădinița cu Program Prelungit Rovinari

La nivelul unităților de învățământ se vorbește tot mai mult despre educație, despre calitatea educației, despre creșterea eficienței activităților instructiv- educative a tuturor educabililor. În primul rând vorbind despre calitatea educației ne ducem cu gândul la cultura organizațională, instituțională, la competențele bazate pe valorile fundamentale ceea ce înseamnă performanță.

Sistemul nostru de învățământ a evoluat lent, dar ascendent fiind bazat pe multiple inovații în domeniul educației.

Sistemul educațional trebuie să răspundă cerințelor sociale, să crească gradul de realizare a indicatorilor de calitate iar pentru o calitate educațională mai eficace, trebuie să punem accent pe resursele digitale existente în școli dar și pe creșterea calității corpului profesoral (informarea pedagogică, utilizarea tehnologiei informației și a comunicațiilor).

Cum am fost în pandemie putem afirma că școala online nu se putea desfășura fără utilizarea tehnologiei digitale, deoarece aceasta era o necesitate care facilita realizare scopurilor didactice, a idealurilor educaționale și consider că reprezintă o dezvoltare a învățării, care va deveni ulterior o componentă integrantă a educației școlare. Digitalizarea le oferă copiilor cunoștințele științifice de bază și competențe de specialitate unde inovarea și progresul susțin educația și au o pondere foarte mare în asigurarea dezvoltării și modernizării învățământului din țara noastră.

Educația în era digitală, oferă cadrului didactic parcurgerea de strategii interactive pentru progresul învățării-evaluării, având ca obiectiv sporirea clarității, și a materialului suport intuitiv. Sala de grupă utilată complet cu apartaură digitală de înaltă performanță, facilitează o învățare creativă și un transfer facil către competențe profesionale.

În ceea ce privește prezentul, putem spune că activitățile și cursurile copiilor se realizează pe diverse platforme educaționale digitalizate, reprezentând o abordare corectă a strategiilor care pune bazele întregului proces complex al predării-învățării.

Noile tehnologii digitale din sectorul educațional trebuie să țină pasul cu o lume aflată mereu în schimbare, să găsească idei noi de soluționare și abordare benefică asupra învățării tuturor copiilor.

Educația digitală reprezintă lumea viitorului și sprijină în continuare dezvoltarea pe diferite niveluri deoarece sunt parte a educației obligatorii atât în România cât și în alte țări.

Tehnologia ne însoțește peste tot în lume și este un motiv suficient de bun pentru a schimba modul în care tinerii asimilează informația. Datorită ritmului alert copiii trebuie pregătiți pentru viitor deoarece ei cunosc aceste tehnologii, iar rolul profesorului este acela de a-i ghida corect în utilizarea mediului digital, grăbind ritmul predării și al învățării.

Pentru a facilita accesul la informații și cursuri, orele interactive bazate pe programe software create special pentru educație au îmbunătățit mult nu numai procesul de predare / învățare, ci și relația dintre elevi și profesori și relațiile dintre părinți și elevi.

Copiii reprezintă viitorul unei societăți, motiv pentru care este important pentru ei să dobândească abilitățile necesare pentru a trăi decent în societate. Tehnologia este o sursă utilă, iar programele puse în aplicare în școli urmăresc să ofere elevului o experiență de învățare interactivă, bogată și variată, care îi ajută să devină mai disciplinați și mai informați.

Există o strânsă relație reciprocă între tehnologiile de astăzi și educație: avansarea tehnologiei este o consecință a dezvoltării educației iar educația, la rândul ei, beneficiază de aceste progrese.

Noile tehnologii digitale au o dublă funcția educațională: în primul rând facilitează și ajută educația atunci când sunt integrate cu atenție în practicile sistemului educațional; în al doilea rând, generează nevoia de noi competențe, de activități de formare care urmează să fie dezvoltate în instituțiile de învățământ. Putem spune că încorporarea noilor tehnologii în educație duce la o adaptare a metodelor tradiționale de predare prin modernizare și inovare.

Dezvoltarea tehnologiei este continuă și nu are limite. Folosirea tehnologiei, în domeniul educației și în școli le oferă elevilor posibilități nelimitate de învățare, evoluție și performanță. Limitările de resurse și acces redus la informație dispar o dată cu pătrunderea Tehnologiei în domeniul educației, unde cadrele didactice pot veni cu diverse metode noi de a atrage elevii și de a-i ține captivați. În unele școli nu se poate beneficia de resursele materiale și educaționale necesare pentru a reuși să le ofere elevilor informații utile și valoroase de învățare. Datorită tehnologiei moderne din ziua de azi se pot suplini aceste lipsuri prin accesul nelimitat la informație, iar acest acces se poate realiza cu costuri reduse.

Educația prin intermediul *Internetului* este un nou tip de predare-învățare la distanță, care se amplifică pe zi ce trece, iar cele mai utilizate resurse IT sunt produsele software educaționale acele aplicații ce conțin o strategie didactică și care se adresează direct celor ce

învață ajutându-i să-și însușească informații sau să dobândească *competențe* prin demonstrații, exemple, explicații și simulări.

Un alt tip de resursă pentru activitatea didactică îl constituie *cărțile electronice* pentru care se anunță un progres semnificativ având în vedere costurile de producție reduse comparativ cu cărțile tipărite, dar mai ales reducerea consumului de hârtie și în consecință protejarea mediului înconjurător. Alături de produse software educaționale și cărți electronice, în procesul instructiv-educativ un rol informațional important îl au aplicațiile multimedia educative precum enciclopediile, dicționarele multimedia sau diversele tipuri de atlase.

Învățământul modern este bazat pe comunicare nelimitată în sistemul digital, putem spune că reprezintă un model educațional potrivit cu nevoile tinerii generații de azi și oferă o alternativă la educația tradițională. Noile tehnologi digitale utilizate în domeniul educației reprezintă utilizatorului online interactivitate putând să acceseze simultan mai multe site-uri și oferă educabililor oportunități de comunicare și interconectare conducând la o schimbare radicală a comportamentului și a modului zilnic de viață.

Concluzii

Prioritatea învățământului o constituie infomatizarea, softul educațional, reprezentat de programele informație special dimensionate în perspectiva predării unor teme specifice, ceea ce reprezintă o necesitate evidentă. Utilizarea calculatorului în procesul instructiv-educativ facilitează realizarea scopurilor didactice și idealurilor educaționale.

Educația virtuală reprezintă un avânt informațional în această eră, conferind deprinderi utile pentru tinerii aflați în plin proces de școlarizare.

Implementarea formatului eLearning în activitatea didactică conduce la eficientizarea proceselor de instruire, pregătire și formare, crearea de noi oportunități de învățare și acces facil la instruire. În acest sens, se poate vorbi despre un proces de adaptare la sistemul de alfabetizare electronică a tinerelor generații.

BIBLIOGRAFIE

1. Ioan Cerghit , „*Sisteme de instruire alternative*”, Editura Aramis, Bucuresti, 2002;
2. Ghergut Alois – Managementul general și strategic în educație, Editura Polirom, Iasi, 2007;
3. Ioan Cerghit, „*Metode de învățământ*”, Editura Didactică și Pedagogică, București 1976
4. Savu Cristescu, M., „*Teoria și metodologia instruirii*”, suport de curs, U.V.T. (2014)

COPIII CU CES (CERINȚE EDUCAȚIONALE SPECIALE)

Toți cetățenii români au drept egal la educație, la toate nivelurile și toate formele, indiferent de gen, rasă, naționalitate, religie sau afiliere politică și indiferent de statutul social sau economic. Acest drept este prevăzut în Constituția României, precum și în Legea educației naționale nr.1/2011.

Pentru copiii cu CES a fost elaborat și pus în practică conceptul de educație integrată / educație incluzivă. Educația integrată și incluzivă se referă la ridicarea tuturor barierelor în legătură cu învățarea și asigurarea participării tuturor celor vulnerabili la excludere și marginalizare.

Din categoria copiilor cu C.E.S fac parte atât copiii cu deficiențe propriu-zise, cât și copiii fără deficiențe, dar care prezintă manifestări stabile de inadaptare la exigențele școlii.

Dintre copiii cu deficiențe propriu-zise incluși în CES fac parte cei care prezintă:

- întârziere/deficiență mintală/dificultăți/dizabilități intelectuale;
- deficiențe fizice/motorii;
- deficiențe vizuale;
- deficiențe auditive;
- deficiențe comportamentale (de opoziție);
- ADHD și ADD;
- tulburări afective, emoționale (anxietatea, depresia, mutism selectiv, atacul de panică, tulburări de stres posttraumatic, tulburări de alimentație: anorexia nervoasă, bulimia, supraalimentarea);
- handicap asociat;
- dificultăți de învățare (disgrafia, dislexia, discalculia, dispraxia);
- tulburări din spectrul autist, sindromul Asperger, întârzieri în dezvoltarea limbajului.

În categoria copiilor cu manifestări repetate și stabilizate de inadaptare se înscriu:

- copii care cresc în medii defavorizate;
- copii ce aparțin minorităților etnice;
- copii ai străzii;
- copii bolnavi de SIDA.

O caracteristică comună a elevilor cu dificultăți de învățare este prăpastia ce există între aptitudini și realizările lor.

De exemplu, un elev poate avea aptitudini superioare la nivelul limbajului vorbit, dar să prezinte grave deficiențe în limbajul scris.

Elevii cu deficiențe mintale au în general aptitudini scăzute în toate domeniile; în schimb, cei cu dificultăți de învățare nu au dificultăți decât în anumite domenii.

Deoarece în școala noastră există mulți copii cu CES, vă propun două modele de fișe de lucru pentru elevii care sunt încadrați în aceste categorii.

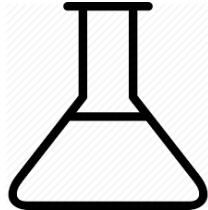





FIȘĂ DE LUCRU (pentru elevi cu deficiențe mintale)

Desenează ustensilele din imagine și scrie-le denumirea:

 <p>EPRUBETA</p>	<p>.....</p>
 <p>PAHAR BERZELIUS</p>	<p>.....</p>
 <p>STICLA DE CEAS</p>	<p>.....</p>
 <p>VAS CONIC</p>	<p>.....</p>

FIȘĂ DE LUCRU (pentru elevi cu dificultăți de învățare)

Pe baza observațiilor efectuate de tine și grupa ta, colorează conținutul vaselor:

	ACID + FENOLFTALEINĂ
	BAZĂ + FENOLFTALEINĂ
	ACID + TURNESOL
	BAZĂ + TURNESOL
	ACID + METILORANJ
	BAZĂ + METILORANJ

BIBLIOGRAFIE:

https://pse-b.spiruharet.ro/images/secretariat/sinteze/anul_3_-_pipp/Sinteze_de_curs_Psihopedagogia_copiilor_cu_CES.pdf
<http://www.logopedics.info/copiii-cu-cerinte-educative-speciale.php>

IMAGINI:

https://www.google.ro/search?biw=1920&bih=920&tbm=isch&sxsrf=ACYBGNS0qPe6kO3-mSiykQUaR68GnV3TxQ%3A1570346601043&sa=1&ei=aZaZXemiAoTfwAL-xIXIBw&q=images+balon+chemistry&oq=images+balon+chemistry&gs_l=img.3...4652.7691..8125...0.0..0.187.956.9j1.....0....1..gws-wiz-img.0LW9P8udOxE&ved=0ahUKEwip-9D6jIflAhWEL1AKHX5iAXkQ4dUDCAc&uact=5

https://www.google.ro/search?biw=1920&bih=920&tbm=isch&sxsrf=ACYBGNTCPGO3oTSVNzb22gXkvrmd3Lswkg%3A1570346610271&sa=1&ei=cpaZXc6SEI3awAKfbC4Bw&q=images+eprubeta&oq=images+eprubeta&gs_l=img.3..35i39.131050.133301..135211...0.0..0.185.788.6j2.....0....1..gws-wiz-img.....0j0i30j0i8i30.cYkl4sivZqg&ved=0ahUKEwjOk4T_jIflAhUNLVAKHZ8UDHcQ4dUDCAc&uact=5

https://www.google.ro/search?biw=1920&bih=920&tbm=isch&sxsrf=ACYBGNTeITBuYmjRZmnaNP_LAqoT5k4uWA%3A1570346746531&sa=1&ei=-paZXE6GINDDwQKut4GwAg&q=images+sticla+de+ceas&oq=images+sticla+de+ceas&gs_l=img.3...35952.40965..42327...0.0..0.107.1197.13j1.....0....1..gws-wiz-img.....0.b7DIGGTTTR0Y&ved=0ahUKEwju64DAjYflAhXQYVAKHa5bACYQ4dUDCAc&uact=5

https://www.google.ro/search?biw=1920&bih=920&tbm=isch&sxsrf=ACYBGNSTgbmqHvQNEu3QY5--5DtLW3WU1Q%3A1570346851824&sa=1&ei=Y5eZXfzuMcHEwKQOhZ3YAw&q=images+glass+berzelius&oq=images+glass+berzelius&gs_l=img.3...26087.27473..27784...0.0..0.87.405.5.....0....1..gws-wiz-img.ljbutgWGY7E&ved=0ahUKEwi8rJvyjYflAhVBYlAKHY5CBzsQ4dUDCAc&uact=5

https://www.google.ro/search?biw=1920&bih=920&tbm=isch&sxsrf=ACYBGNQKn9eUdtX4tqoMevGJByiP2BxmAw%3A1570347997036&sa=1&ei=3ZuZXY_kAcOkwQK3bmQDw&q=erlenmeyer+picture&oq=erlenmeyer+picture&gs_l=img.3..0j0i7i30.5082.7960..9499...0.0..0.85.248.3.....0....1..gws-wiz-img.Nj0KJ2n5JpI&ved=0ahUKEwjPqxWUkoflAhVDUIAKHaZuDvIQ4dUDCAc&uact=5

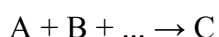
MODEL LECȚIE ONLINE

CHIMIE, CLASA A VIII-A

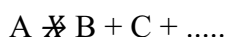
Prof. STROE IONELA LUIZA

TIPURI DE REACȚII CHIMICE

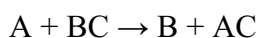
1. REACȚIA DE COMBINARE



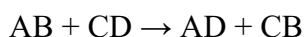
2. REACȚIA DE DESCOMPUNERE



3. REACȚIA DE SUBSTITUȚIE (ÎNLOCUIRE)



4. REACȚIA DE SCHIMB (DUBLĂ ÎNLOCUIRE)



1. REACȚIA DE COMBINARE



Procesul prin care doi sau mai mulți reactanți formează un singur produs de reacție se numește **reacție de combinare**. / Procesul prin care două sau mai multe substanțe chimice se transformă într-o singură substanță chimică, se numește reacție de combinare.

A,B = substanțe simple sau compuse

C = substanță compusă

Modele de reacții de combinare:

a) metal + nemetal \rightarrow sare

b) metal + oxigen \rightarrow oxid metalic (oxid bazic)

c) nemetal + oxigen \rightarrow oxid nemetalic (oxid acid)

d) oxid metalic (oxid bazic) + apă \rightarrow bază

e) oxid nemetalic (oxid acid) + apă \rightarrow acid

f) oxid inferior + oxigen \rightarrow oxid superior

g) amoniac + acid \rightarrow sare de amoniu

h) SINTEZE (sinteză = obținerea unui compus binar din elementele componente)

- sinteza apei

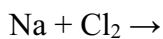
- sinteza amoniacului

- sinteza hidracizilor

Exemple de reacții de combinare:

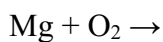
} reacțiile cu oxigenul se numesc ARDERI

a) metal + nemetal \rightarrow sare



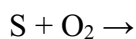
https://www.youtube.com/watch?v=ji_25I_q4LQ

b) metal + oxigen \rightarrow oxid metalic (oxid bazic)



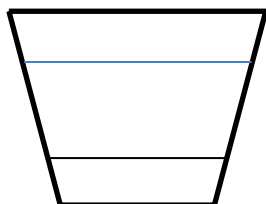
<https://www.youtube.com/watch?v=m2i9jLPXprQ>

c) nemetal + oxigen \rightarrow oxid nemetalic (oxid acid)



<https://www.youtube.com/watch?v=dZSwHoRkSk>

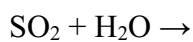
d) oxid metalic (oxid bazic) + apă \rightarrow bază



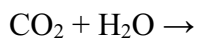
★ (obținerea practică a varului stins, laptelui de var, apei de var)

<https://www.youtube.com/watch?v=bicHM679AEY&t=3s>

e) oxid nemetalic (oxid acid) + apă \rightarrow acid

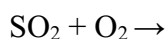


<https://www.youtube.com/watch?v=qFgtK8JBznY>

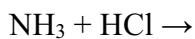


★ (obținerea sifonului)

f) oxid inferior + oxigen \rightarrow oxid superior



g) amoniac + acid \rightarrow sare de amoniu



<https://www.youtube.com/watch?v=hHd5FqV7avE>

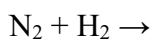
h) SINTEZE

- sinteza apei

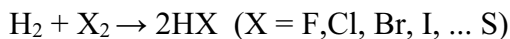


<https://www.youtube.com/watch?v=XlmtcsSJr7Q>

- sinteza amoniacului



- sinteza hidracizilor



Aplicații

1. Scrieți ecuațiile reacțiilor chimice, completând substanțele care lipsesc:

- carbon + oxigen \rightarrow
- potasiu + brom \rightarrow
- + \rightarrow iodură de calciu
- + \rightarrow acid azotic
- + \rightarrow hidroxid de natriu
- monoxid de carbon + \rightarrow dioxid de carbon
- + \rightarrow sulfid de amoniu
- azot + hidrogen \rightarrow
- + \rightarrow acid fosforos
- + \rightarrow hidroxid de litiu

2. Elementul chimic cu $Z=1$ reacționează cu elementele cu $Z=6$, $Z=7$, $Z=8$, $Z=9$.

- identificați elementele fără a utiliza Sistemul Periodic;
- scrieți ecuațiile reacțiilor chimice.

3. Stabiliți coeficienții următoarelor ecuații chimice. Identificați reacțiile de combinare și precizați regula generală aplicată.

- $\text{Fe} + \text{HCl} \rightarrow \text{FeCl}_2 + \text{H}_2\uparrow$
- $\text{O}_2 + \text{N}_2\text{O}_3 \rightarrow \text{N}_2\text{O}_5$
- $\text{K}_2\text{CO}_3 \rightarrow \text{K}_2\text{O} + \text{CO}_2\uparrow$
- $\text{H}_2\text{O} \rightarrow \text{H}_2\uparrow + \text{O}_2\uparrow$
- $\text{Na} + \text{MgBr}_2 \rightarrow \text{NaBr} + \text{Mg}$
- $\text{K}_2\text{O} + \text{H}_2\text{O} \rightarrow \text{KOH}$
- $(\text{NH}_4)_3\text{PO}_3 \rightarrow \text{NH}_3 + \text{H}_3\text{PO}_3$
- $\text{HCl} + \text{Fe}(\text{NO}_3)_3 \rightarrow \text{HNO}_3 + \text{FeCl}_3$
- $\text{P}_2\text{O}_5 + \text{H}_2\text{O} \rightarrow \text{H}_3\text{PO}_4$
- $\text{Fe} + \text{O}_2 \rightarrow \text{Fe}_3\text{O}_4$
- $\text{Cu} + \text{HNO}_3 \rightarrow \text{Cu}(\text{NO}_3)_2 + \text{NO}\uparrow + 4\text{H}_2\text{O}$

4. Dați exemple de reacții de combinare care au loc între:

- două substanțe simple
- două substanțe compuse
- o substanță simplă și una compusă

Utilizarea tablei Smart în activitățile comune la grădiniță-Domeniul Om și Societate

GRĂDINIȚA: „Albă ca Zăpada și piticii”, Sector 4, București
PROFESOR: Sularia Andreea-Monica

TEMA ANUALĂ: CU CE ȘI CUM EXPRIMĂM CEEA CE SIMȚIM?

TEMA PROIECTULUI: CE DRAGI ÎMI SUNT SĂRBĂTORILE DE IARNĂ!

TEMA SĂPTĂMÂNII: FRUMUSEȚILE IERNII

DOMENIUL EXPERIENȚIAL: Domeniul Om și Societate– DOS – Educație pentru societate

SUBIECTUL ACTIVITĂȚII: Legenda lui Moș Crăciun

TIPUL ACTIVITĂȚII: transmitere de noi cunoștințe

MIJLOC DE REALIZARE: lectura educatoarei

SCOPUL ACTIVITĂȚII: transmiterea și însușirea de noi cunoștințe referitoare la sărbătoarea Crăciunului în vederea dezvoltării comportamentelor de cooperare, prosociale și proactive

DIMENSIUNI ALE DEZVOLTĂRII:

B.1. Interacțiuni cu adulții și cu copiii de vârste apropiate

B.4. Autocontrol și expresivitate emoțională

COMPORTAMENTE VIZATE:

B.1.3. Inițiază/participă la interacțiuni pozitive cu copii de vârstă apropiată

B.4.1. Recunoaște și exprimă emoții de bază, produse de piese muzicale, texte literare, obiecte de artă etc.

B.4.2. Demonstrează abilități de autocontrol emoțional

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

O1. Să audieze textul concomitent cu imaginile pentru a înțelege mesajul acestuia;

O2. Să denumească stările emoționale ale personajelor din povestea „Legenda lui Moș Crăciun” pe baza întrebărilor adresate;

O3. Să identifice cauzele care au contribuit la stările emoționale ale personajelor;

O4. Să identifice momentele principale ale povestirii pe baza imaginilor-suport.

STRATEGII DIDACTICE:

Metode și procedee: explicația, conversația, exercițiul, expunerea

Resurse materiale: tablă inteligentă, imagini poveste, carte, soldat, sac, imagini puzzle, plicuri

Forme de organizare: frontal, individual, pe grupe mici

DURATA: 30 de minute

BIBLIOGRAFIE:

- M.E.N. (2019). *Curriculum pentru educație timpurie*;

- Glava, A. (coord.), Tătaru, L., Chiș, O., Chiș, V. (2014). *Piramida cunoașterii: repere metodice în aplicarea curriculumului preșcolar*. Pitești: Editura Diamant;

- Fulaș, A. E. (2023). *Proiecte didactice învățământ preșcolar*. București: Editura R&S.

DEMERSUL DIDACTIC

Momentul activității	Conținutul activității	Strategia didactică			Evaluare
		Metode și procedee	Materiale didactice	Forme de organizare	
Moment organizatoric	În vederea bunei desfășurări a activităților de învățare, au loc: aranjarea mobilierului, stabilirea				

	liniștii și asigurarea unei atmosfere de învățare adecvate.				
Reactualizarea cunoștințelor	Se realizează cu ajutorul unor întrebări: În ce anotimp suntem? (Suntem în anotimpul iarna). Ce sărbătoare urmează? (Urmează Crăciunul). Cine ne vizitează în ajunul Crăciunului? (Moș Crăciun vine la casele oamenilor în ajunul Crăciunului). Ce aduce Moș Crăciun? Cui? (Moș Crăciun aduce cadouri copiilor cuminiți). Ce alte tradiții de iarnă cunoașteți? (Copiii merg la colindat, cu sorcova, cu plugușorul, capra)	Conversația Explicația Exercițiul		Activitate frontală Activitate individuală	Orală
Captarea atenției	Se realizează prin solicitarea ajutorului unui preșcolar pentru a descoperi ce se află în sacul de sub bradul din grupă. Preșcolarul descoperă un soldat de jucărie.	Exercițiul Explicația Conversația		Activitate frontală Activitate individuală	Orală
Anunțarea temei a scopului și a obiectivelor	Se anunță titlul poveștii din care vine soldățelul - „Legenda lui Moș Crăciun” și se prezintă scopul și obiectivele pe înțelesul copiilor.	Exercițiul Explicația Conversația	Sac Soldat	Activitate frontală	
Desfășurarea activității	În timpul lecturii textului se utilizează nuanțarea vocii, se vor marca principalele momente prin expresivitatea limbajului și se vor derula imagini sugestive pentru textul poveștii utilizând tabla smart. Prin mimică și gestică se redă starea sufletească a personajelor. Prin intensitatea timbrului vocal se creează o atmosferă propice captării atenției copiilor asupra anumitor comportamente și trăiri din poveste. Pe parcursul povestirii, se vor explica expresiile și cuvintele necunoscute, prin utilizarea unor sinonime, fără a întrerupe firul poveștii (datină-obicei, sărmani-săraci, gingașă-delicată, firavă, straiete-hainele).	Expunerea Explicația	Tablă inteligentă Imagini poveste Carte	Activitate frontală	

Obținerea performanței	<p>Se anunță că urmează să se joace un scurt joc pentru a verifica cât de atenți au fost la poveste. Se solicită copiilor să vină la tablă pentru a arunca „zarul” digital (Google dice). Pentru fiecare cifră sunt pregătite plicuri cu întrebări, câte două întrebări în fiecare plic.</p> <p>-Ce confecționa bătrânul meșter? -Ce își doreau cei trei frați? -Cum crezi că se simțeau frații în seara de ajun când nu aveau jucării? -Cum crezi că se simt frații după ce dorința lor a fost îndeplinită? -Ce își dorea bătrânul meșter foarte mult? -Ce a făcut bătrânul meșter înainte de a primi sania magică? -Unde a ajuns bătrânul meșter după ce a ajutat puiul de căprioară? -Cine îl aștepta pe Moș în casuță? -Cum este Moș Crăciun cu oamenii? -Cum se numește povestea? -Cum crezi că se simțea meșterul când a văzut frații sărmani în casa fără jucării? -Ce ne îndeamnă povestea să facem și noi? Cum putem ajuta oamenii săraci?</p>	Conversația Explicația Exercițiul	Tablă inteligentă Plicuri	Activitate frontală Activitate individuală	Orală
Asigurarea retenției și a transferului	Preșcolarii sunt invitați la mese pentru a rezolva puzzle-uri cu secvențele principale ale poveștii. După rezolvarea puzzle-urilor sunt rugați să spună ce scenă este ilustrată și să ordoneze imaginile în funcție de ordinea cronologică a evenimentelor.	Explicația Exercițiul Conversația	Imagini puzzle	Activitate pe grupuri mici	Analiza produselor activității Orală
Încheierea activității	Se fac aprecieri verbale asupra comportamentului și răspunsurilor oferite de preșcolari.	Conversația		Activitate frontală	Aprecieri verbale

Exemple de bune practici în predarea matematicii utilizând SmartLab-ul și programele GeoGebra și Desmos

Integrarea tehnologiei în predarea matematicii aduce beneficii semnificative, transformând un subiect considerat abstract și dificil într-o experiență interactivă și captivantă. La Liceul din Luduș, utilizarea SmartLab-ului și a unor programe precum GeoGebra și Desmos a revoluționat modul în care elevii înțeleg și aplică conceptele matematice. Iată câteva exemple de bune practici și activități care pot fi implementate:

1. Utilizarea GeoGebra pentru vizualizarea conceptelor geometrice

GeoGebra este un instrument excelent pentru predarea geometriei, permițând elevilor să vizualizeze și să manipuleze forme geometrice în timp real.

Exemplu de activitate:

- **Tema:** Proprietățile triunghiurilor.
 - **Descriere:** Elevii folosesc GeoGebra pentru a construi diferite tipuri de triunghiuri (isoscele, echilaterale, dreptunghice) și pentru a explora proprietățile acestora.
 - **Pași:**
 1. Elevii deschid GeoGebra și folosesc instrumentul de construcție pentru a desena triunghiuri.
 2. Ei măsoară unghiurile și laturile folosind funcțiile integrate.
 3. Prin manipularea triunghiurilor, observă cum se modifică unghiurile și laturile.
 4. Elevii notează concluziile lor despre relațiile dintre laturi și unghiuri.
 - **Beneficii:** Vizualizarea interactivă ajută elevii să înțeleagă proprietățile triunghiurilor mai bine decât prin metode tradiționale.
-

2. Explorarea funcțiilor matematice cu Desmos

Desmos este un calculator grafic online care permite elevilor să exploreze și să reprezinte grafice de funcții într-un mod intuitiv.

Exemplu de activitate:

- **Tema:** Funcții liniare și pătratice.

- **Descriere:** Elevii folosesc Desmos pentru a reprezenta grafice de funcții și pentru a analiza proprietățile acestora.
 - **Pași:**
 1. Elevii introduc funcții liniare (de exemplu, $y=2x+3$) și observă cum modificarea coeficienților afectează panta și interceptarea.
 2. Apoi, introduc funcții pătratice (de exemplu, $y=x^2-4x+3$) și analizează vârful și direcția parabolei.
 3. Elevii pot adăuga mai multe funcții pe același grafic pentru a compara comportamentul lor.
 - **Beneficii:** Desmos ajută elevii să înțeleagă cum coeficienții influențează forma și poziția graficului, într-un mod interactiv și ușor de urmărit.
-

3. Studiul transformărilor geometrice cu GeoGebra

Transformările geometrice (translația, rotația, simetria) pot fi predate eficient folosind GeoGebra.

Exemplu de activitate:

- **Tema:** Transformări geometrice în plan.
 - **Descriere:** Elevii folosesc GeoGebra pentru a aplica transformări geometrice asupra unor forme.
 - **Pași:**
 1. Elevii desenează o formă geometrică (de exemplu, un triunghi) în GeoGebra.
 2. Aplică translații, rotiri și simetrii folosind instrumentele disponibile.
 3. Ei observă cum se modifică coordonatele punctelor după fiecare transformare.
 4. Elevii discută despre invarianți (ce rămâne neschimbat după transformare).
 - **Beneficii:** Elevii înțeleg vizual și practic cum funcționează transformările geometrice.
-

4. Rezolvarea problemelor de optimizare cu Desmos

Desmos poate fi folosit pentru a explora probleme de optimizare, un subiect important în matematica superioară.

Exemplu de activitate:

- **Tema:** Optimizarea ariei unui dreptunghi.
 - **Descriere:** Elevii explorează cum să maximizeze aria unui dreptunghi cu un perimetru dat.
 - **Pași:**
 1. Elevii introduc în Desmos o funcție care reprezintă aria unui dreptunghi în funcție de lungimea laturii.
 2. Folosesc funcția de trasare a graficului pentru a identifica punctul de maxim.
 3. Ei modifică parametrii pentru a vedea cum se schimbă punctul de maxim.
 - **Beneficii:** Elevii înțeleg conceptul de optimizare într-un mod practic și vizual.
-

5. Proiecte interdisciplinare cu GeoGebra și Desmos

Tehnologia permite integrarea matematicii cu alte discipline, cum ar fi fizica sau economia.

Exemplu de activitate:

- **Tema:** Mișcarea proiectilelor (matematică și fizică).
 - **Descriere:** Elevii folosesc GeoGebra pentru a modela traiectoria unui proiectil și pentru a analiza ecuațiile matematice din spatele mișcării.
 - **Pași:**
 1. Elevii introduc ecuațiile parametrice ale traiectoriei în GeoGebra.
 2. Ei modifică unghiul și viteza inițială pentru a observa cum se schimbă traiectoria.
 3. Folosesc instrumentele de măsurare pentru a calcula înălțimea maximă și distanța parcursă.
 - **Beneficii:** Elevii văd aplicații practice ale matematicii în viața reală.
-

6. Evaluare interactivă cu ajutorul tehnologiei

SmartLab-ul poate fi folosit pentru evaluări interactive care să testeze înțelegerea elevilor într-un mod distractiv.

Exemplu de activitate:

- **Tema:** Quiz interactiv despre funcții.
- **Descriere:** Elevii folosesc Desmos sau GeoGebra pentru a răspunde la întrebări despre grafice și funcții.

- **Pași:**
 1. Profesorul creează un quiz în care elevii trebuie să identifice tipul de funcție sau să corecteze un grafic.
 2. Elevii folosesc instrumentele pentru a rezolva sarcinile.
 3. Rezultatele sunt afișate în timp real, permițând feedback imediat.
 - **Beneficii:** Evaluarea devine mai interactivă și mai puțin stresantă pentru elevi.
-

Concluzie

Utilizarea SmartLab-ului și a programelor precum GeoGebra și Desmos în predarea matematicii transformă procesul de învățare într-o experiență interactivă și captivantă. La Liceul din Luduș, aceste instrumente au demonstrat că elevii pot înțelege concepte complexe mai ușor și pot aplica cunoștințele lor în mod practic. Prin activități creative și proiecte interdisciplinare, matematica devine nu doar un subiect de studiu, ci și o unealtă pentru explorarea lumii înconjurătoare.

(Aceste exemple pot fi extinse și adaptate în funcție de nivelul clasei și de resursele disponibile.)

ÎMBINAREA TEHNOLOGIEI DIGITALE CU METODELE TRADIȚIONALE ÎN LECȚIILE DE COMUNICARE ÎN LIMBA ROMÂNĂ

Prof. înv. primar Szilagyi - Tomoiu Mihaela

Școala Gimnazială Nr. 3 Cugir

Educația în era digitală a cunoscut transformări semnificative, redefinind modul în care elevii și profesorii interacționează cu informația. Accesul facil la internet, platformele de învățare online au creat oportunități noi, dar și provocări.

Îmbinarea activităților tradiționale cu platforme digitale în educație este esențială pentru a crea un mediu de învățare echilibrat și eficient. Această combinație permite elevilor să beneficieze de avantajele tehnologiei, păstrând totodată elementele esențiale ale interacțiunii umane și ale experienței directe. Platformele digitale completează lecțiile tradiționale prin simulări, videoclipuri educaționale și teste interactive. Testele digitale oferă feedback imediat și permit personalizarea materialelor în funcție de progresul elevului.

Un echilibru între metodele tradiționale și cele moderne poate transforma educația într-un proces mai dinamic și eficient.

Fișa de lucru tradițională și activitatea interactivă au fost utilizate ca materiale suport în cadrul lecției de Comunicare în limba română, la clasa I - Literale "î, Î" și "ă", lecție de consolidare și sistematizare a cunoștințelor. Modul în care au fost concepute a permis forme variate de organizare a colectivului de elevi în vederea rezolvării sarcinilor de lucru: frontal, individual și pe grupe. Sarcinile de lucru au vizat însușirea și aplicarea regulilor de scriere corectă a cuvintelor ce conțin literele "î, Î" și "ă".

Fișa de lucru, în format tipărit, a permis elevilor exersarea scrisului de mână, iar prin proiectarea acesteia cu ajutorul tablei interactive, aceștia au fost antrenați mult mai ușor în rezolvarea itemilor. Utilizarea tablei inteligente în educație aduce un plus de interactivitate, eficiență și accesibilitate în procesul de predare și învățare. Aceasta transformă lecțiile într-o experiență vizuală și practică, stimulând implicarea elevilor și facilitând înțelegerea conceptelor complexe. Prin integrarea resurselor digitale și a activităților interactive, tabla inteligentă sprijină metodele moderne de predare și evaluare, oferind un mediu de învățare mai atractiv și adaptat nevoilor fiecărui elev.

Activitatea interactivă a fost creată cu ajutorul aplicației *wordwall*, ca mijloc de fixare a cunoștințelor, fiecare elev rezolvând câte o sarcină de lucru surpriză. Platforma transformă lecțiile într-o experiență dinamică, captivantă și vizuală. Aceasta oferă diverse tipuri de activități, precum chestionare, jocuri, diagrame și exerciții interactive, care pot fi utilizate pentru consolidarea cunoștințelor și evaluarea elevilor. Elementele grafice și personalizabile fac învățarea mai

atractivă și mai ușor de reținut. Profesorul poate adapta activitățile în funcție de nivelul și nevoile elevilor.

Cele două resurse educaționale, prin structura lor și modul în care au fost integrate în lecție, au facilitat valorizarea tuturor elevilor, realizarea obiectivelor propuse, oferind totodată un feedback direct, eficient.

Educația modernă îmbină metodele tradiționale cu tehnologia digitală pentru a oferi elevilor o experiență de învățare mai eficientă și atractivă. Atât metodele tradiționale, cât și platformele digitale au avantaje și limitări, iar o combinație între cele două poate oferi cele mai bune rezultate în educație. Metodele tradiționale asigură structură, disciplină și interacțiune directă, în timp ce platformele digitale aduc interactivitate, accesibilitate și posibilitatea personalizării învățării.

Pentru o educație eficientă și motivantă, profesorii pot îmbina strategiile clasice cu instrumente digitale, adaptându-se nevoilor și stilurilor de învățare ale elevilor. Astfel, procesul educațional devine mai dinamic, incluziv și relevant pentru generația actuală. Echilibrul dintre tradițional și digital este cheia unei învățări de succes!

FIȘĂ DE LUCRU – Comunicare în limba română – clasa I Literale "î, Î" și "â"

1. Formează cuvinte cu literele date:

n, â, c, t

e, p, i, â, n p

c, n, e, î, e, p

2. Completează cuvintele cu literele "î" sau "â", apoi transcrie-le:

c__ntec, __mpărat, __nceput, t__năr, m__ndru, __ntuneric, lăm__ie, cobor__, __nc__ntat,
__nt__i, ne__nceput.

3. Desparte în silabe cuvintele: pământ, împreună, câmpie, râu, neîncetat.

4. Alege și transcrie cuvântul potrivit pentru fiecare cerință:

câine

are trei silabe

împarte

arată o însușire

tânăr

denumeste un animal

5. Formează perechi de cuvinte cu înțeles opus:

începu

luminat

înainte

separat

înapoi

împreun

neîncepu

întunec

6. Ordonează cuvintele pentru a obține o propoziție:

popular

minunat

Costumul

românesc

este.

7. Completează textul, folosind cuvintele potrivite:

România

_____ este patria mea. Tatăl meu este _____, iar mama mea este _____.

Îmbrăcăm cu mândrie costumele populare _____. Iubim pământul _____ și păstrăm datina _____.

Sunt un _____ mândru de patria mea.

(româncă, România, românești, românesc, român, românaș, românească)

Activitate interactivă - Literele "î" și "ă"

<https://wordwall.net/ro/resource/66658218>

LESSON PLAN

Prof. Anamaria Tănase

Colegiul Tehnic „Gheorghe Asachi”, Botoșani

Lesson: Pushing the boundaries

Level: Upper-intermediate students

Type of lesson: acquiring new information

Skills: speaking, listening

Didactic strategies: IW, WhC, Gw, Pw, conversation, exercises, explanation, interactive methods, debating

Materials: whiteboard, projector, Internet, laptop, worksheets, SB, video, pictures

Lesson Aims:

1. to encourage Ss direct involvement in the activities
 2. to raise Ss interest for the topic
 3. to practice listening through watching TV News
 4. to encourage and develop Ss speaking skill
-

ACTIVITY 1 Warm-up

Aim: - to encourage Ss involvement

Procedure:

- ✓ T. greets Ss., asks for absentees and asks about Ss. news and what they have been doing.
- ✓ T. gives Ss. slips of paper containing the names of different inventions that have changed the world in the last fifteen years (Annex 1) and Ss. are encouraged to talk about the invention they have, say if they know what it involves or ask questions if they don't know. They work in pairs with the person that gives them an answer and try to establish which are the most important according to them (top 5).
- ✓ T. checks homework.
- ✓ Interaction: T-Ss-T, Ss-Ss, Pw
- ✓ Timing : 10'

ACTIVITY 2

Aim: to raise Ss interest for the topic

Procedure:

- ✓ T. gives Ss a set of short definitions making references to the inventions discussed previously. (Annex 2) Ss. have to work in pairs and match them checking if their

explanations in the first activity were correct. They will come across words they are not familiar with and try to guess their meaning in context.

- ✓ Ss discuss with their pair the Top 5 and decide if they want to review it giving arguments for their decisions.
- ✓ Interaction: Pw, T-Ss-T
- ✓ Timing : 10'

ACTIVITY 3

Aim: - to practice listening through watching TV news

Procedure:

- ✓ T. shows Ss a video (CBS News: The National) related to semi-autonomous cars, they watch part of it - https://youtu.be/0F-Np15OLVM?si=6EzF0Exu9R09_qiE - and try to think of positive and negative aspects supporting their opinion with arguments. They can start from certain questions that the teacher may ask like: What difficulties do you think there may be?; What can the driver do in case of an unforeseen event?; etc.
- ✓ There're certain things that Ss have to pay attention to while listening and watching. For example, after they watch the first part of the video they answer two of the T's questions and then they watch the second part of the video and answer other questions that lead to a final debate among students.
- ✓ Interaction: T-Ss-T
- ✓ Timing : 15'

ACTIVITY 4

Aim: - to encourage and develop Ss speaking skill

- ✓ Procedure: Ss. work in groups. They have the following task – they are split into groups and try to point out the advantages and disadvantages of driving autonomous cars, they have to convince the other side by bringing solid arguments and examples or imaginary situations that would be hard to deal with or benefits that would be vital. Ss. have to discuss the topics in their groups, then follows a short debate between the groups.
- ✓ Interaction: Group work
- ✓ Timing: 15'

HOMEWORK:

Ss. have to do a project about another extraordinary invention they would like to present to their classmates. It can be a PowerPoint presentation or a speech.

Annex 1

The video doorbell	
Apple iPad	
The Snoo or The Snoo Smart Sleeper	
Facial recognition technology	
Bioprinting – the technology of 3D printing	
Netflix streaming	
Semi-autonomous cars	
Uber	
Instagram	
Air fryers	
Square or the credit card reader	
Kickstarter – the best crowdfunding site	
Smart speakers	
Venmo	
Beds in boxes	

Annex 2

It is a simple and affordable solution to record and monitor activities at your doorstep and driveway. With a smart video doorbell, you can easily keep track of package deliveries, get alerts about unwanted visitors, and communicate with guests at your door via two-way audio, on your phone.	
Aids sleep while keeping babies sleeping safely on the back. SNOO lulls babies with sound and motion all night long. And when it detects fussing, SNOO automatically responds with 4 levels of gradually increasing motion and sound—much like the actions of an experienced caregiver—often quieting babies in under a minute.	
It is a kitchen countertop appliance that can mimic deep-frying by circulating hot air rather than submerging your food in masses of oil. It's like a small, portable and extra-fast convection oven.	
They are typically mass-produced mattresses made of foam that are rolled and compressed, put into a box, and shipped right to the customer's door.	
This is an American mobile payment service founded in 2009 and owned by PayPal since 2013. Venmo is aimed at users who wish to split their bills.	
It became a household name in 2010 when it transitioned to in-home video streaming. Though it initially had a pretty limited streaming library, the service continued to add titles over time, eventually branching out into creating original content.	
It is a funding platform for creative projects. Everything from films, games, and music to art, design, and technology. It is full of ambitious, innovative, and imaginative ideas that are brought to life through the direct support of others.	
It is a type of loudspeaker and voice command device with an integrated virtual assistant that offers interactive actions and hands-free activation with the help of one "hot word".	

<p>It is a wireless solution that allows customers to pay with their own devices. The terminal has an offline mode through which you can take payments even if your wireless network is down. All you have to do is reconnect to an internet connection within 24 hours to upload your offline transactions.</p>	
<p>This is a photo-sharing app that has revolutionized marketing, advertising, public relations, brand building, and journalism, especially among teenagers.</p>	
<p>It is a transportation and ride-sharing technology company that allows passengers to book rides and drivers to charge fares and get paid via a smartphone app.</p>	
<p>They require a driver to be onboard and ready to retake control when necessary, but they don't need them to keep an eye on what the car is doing when it is driving itself.</p>	
<p>It is a piece of technology where bioinks and biomaterials, mixed with cells, are 3D printed, often to construct living tissue models. The process follows that of additive manufacturing, where a digital file acts as a blueprint to print an object layer-by-layer.</p>	
<p>It operates by capturing a digital image or video frame that includes a face. This image is meticulously analyzed to identify specific landmarks or features on the face, known as nodal points.</p>	
<p>It is a touchscreen tablet PC made by Apple. These portable devices provide a more substantial computer device than a smartphone; however, they don't come with all the features and capabilities of a laptop.</p>	

TV News in the EFL Classroom – Folosirea știrilor TV în ora de limba engleză

Prof. Anamaria

Tănase

Colegiul Tehnic „Gheorghe Asachi”, Botoșani

Bunele practici în educația digitală se bazează pe utilizarea responsabilă, eficientă și creativă a tehnologiilor pentru a sprijini învățarea. Atât elevii, cât și profesorii beneficiază de avantajele educației digitale, care include accesibilitatea resurselor și personalizarea învățării. Aceste practici ajută la dezvoltarea competențelor necesare într-o lume tot mai digitalizată și interconectată. În ultimii ani mediul educațional a făcut eforturi să se adapteze la noile cerințe educaționale, flexibilitatea și creativitatea în tehnicile și resursele de predare folosite devenind un principiu esențial. Profesorii au participat la tot mai multe astfel de cursuri conștientizând nevoia de a actualiza principiile educaționale și mulți au devenit creatori de resurse educaționale care se înscriu în aceste norme noi. Elevii reacționează pozitiv sau negativ la materialele la care sunt expuși și sunt cei mai aprigi critici când nu înțeleg sau nu sunt atrași de conținuturile propuse.

O abordare personală a fost lucrarea metodică-științifică pentru obținerea gradului I realizată în 2015 care a avut ca subiect folosirea știrilor TV în predarea limbii engleze, lucrare care s-a bazat pe o cercetare riguroasă și pe experimentare directă. Ascultarea și comunicarea verbală sunt două aspecte importante în învățarea unei limbi moderne și prioritatea acestora în acest demers este de necontestat, limba fiind în primul rând o unealtă de comunicare orală¹ iar când vorbim despre aceste competențe mijloacele audio-vizuale sunt un real suport. Există o necesitate reală de a transforma abilitățile în automatisme de comunicare pentru a putea face reproducerea unei limbi moderne cât mai autentică posibil.

Există diferite stiluri de învățare dar cele mai importante implică partea audio-vizuală așa că profesorii pot exploata cu succes aceste resurse și metode de predare. Știrile TV reprezintă o sursă de materiale autentice mass media oferind o varietate de texte audio și vizuale care pot fi folosite în sala de curs. Scopul acestui studiu a fost de a analiza diferite aspecte ale acestei resurse și modul în care aceasta poate eficientiza demersul educațional făcându-l mai atractiv pentru elev și facilitând atingerea obiectivelor finale. Capitolul 3 al acestei lucrări oferă sugestii de contextualizare a practicii de ascultare și comunicare, dar și argumente care să susțină folosirea lor. Comunicarea vizuală beneficiază în primul rând de elementul de noutate și impredictibilitate, textele folosite fiind întotdeauna de actualitate și de în zona de interes a elevilor. Decodarea și procesarea informațiilor în acest context este cu siguranță mai ușoară și mai atractivă pentru elev. Elevul poate fi implicat în alegerea temelor de discuție și a materialelor pe care ar dori să le urmărească și să le discute ulterior. Există o legătură strânsă între ceea ce vezi, cunoștințele și opinia personală pe care le are elevul despre o anumită temă de discuție.

Christina Evans² subliniază o serie de motive pentru știrile TV pot facilita învățarea unei limbi străine, în special pentru elevi de liceu, printre acestea fiind următoarele aspecte: știrile TV sunt în general scurte (3-4 minute), elevii au acces la un vocabular și o pronunție autentică în diferite contexte, conțin diferite tipuri de discurs și o varietate largă de subiecte, oferă acces la expresii și elemente noi de vocabular care apar într-un context natural, pot genera discuții, dezbateri și idei

¹ Martinet, A., *Elements de linguistique générale*, 1963, p.11

² Evans, C., *Using TV News to Integrate the Four Skills: A Guide for EFL Teachers*, 2006

noi, oferă suport vizual ca gesturi și expresii faciale care ajută în interpretarea mesajului, pot fi folosite pentru numeroase activități care permit elevilor să revadă și să recicleze un anumit limbaj specific unei teme, reprezintă o dezvoltare și o integrare naturală a celor patru abilități de bază în învățarea unei limbi străine, pot fi folosite indiferent de numărul de elevi dintr-o clasă și pot fi selectate și adaptate nivelului de competență al elevilor.

În 2013, în Marea Britanie, s-a ținut o conferință europeană despre tehnologia folosită în sala de clasă³ cu o participare largă în care suporterii folosirii acesteia au venit cu argumente în acest sens iar materialul strâns a devenit un sprijin pentru profesorii interesați, unul dintre acestea fiind oferit de Raju Barthakur – Social Network Media in the classroom – care sublinia că rolul profesorului este acela de a crea un mediu care să încurajeze gândiri noi, argumente incisive și concluzii logice, aspecte care se regăsesc în Strategia Educației Digitale⁴ pentru perioada 2021-2027 care nuanțează importanța educației digitale pentru formarea unui sistem educațional incluziv și inovativ. Curricula învățării limbii engleze în sistemul liceal românesc se concentrează pe următoarele aspecte: exersarea rațională a unei limbi moderne, formarea și dezvoltarea abilităților de comunicare și interacțiune, dezvoltarea unor tehnici de lucru intelectuale care să permită elevului o analiză multilaterală critică și analitică.

În realizarea lucrării de licență din 2015 au fost incluși 116 elevi de liceu, din care 60 de la profil de filologie, clasa a X-a și a XII-a, 29 de elevi de la profil matematică-informatică, clasa a IX-a, și 27 de elevi de la profil tehnic, clasa a XI-a. Materialul folosit în cele 6 luni de studiu aplicat a reprezentat 120 de ore de materiale autentice iar răspunsul elevilor la acestea a fost unul foarte pozitiv deși unii profesori ar putea considera că este dificil să expui elevii în această măsură pentru că unii elevi au probleme mai mari în înțelegerea vocabularului, pronunției sau a intonației. Ritmul mai alert al unui material autentic poate fi o provocare pentru unii elevi dar și un exercițiu bun pentru dezvoltarea abilităților de ascultare și de atenție.

În concluzie, folosirea știrilor TV în predarea limbii engleze poate fi o metodă eficientă și captivantă pentru a îmbunătăți abilitățile de înțelegere orală (listening), vocabularul, și chiar gândirea critică a elevilor. Știrile TV sunt resurse actualizate și relevante, care ajută elevii să învețe limba engleză într-un context real și aplicabil. Prin activități interactive și prin integrarea știrilor în lecții, elevii își pot dezvolta abilități de înțelegere orală, vocabular și gândire critică, în timp ce sunt mai bine pregătiți să înțeleagă lumea în care trăiesc și să comunice despre subiectele actuale. Volumul materialelor de acest timp poate fi stabilit de fiecare profesor în funcție de specificul și abilitățile individuale ale elevilor cu care lucrează.

Bibliografie:

Martinet, A. (1963), *Elements de linguistique générale*, Armand Colin, Paris

Evans, C., *Using TV News to Integrate the Four Skills: A Guide for EFL Teachers*, 2006

<https://education.ec.europa.eu/ro/focus-topics/digital-education/action-plan>

³ <http://iafor.org/> - The International Academic Forum (IAFOR)

⁴ <https://education.ec.europa.eu/ro/focus-topics/digital-education/action-plan>

Inovația digitală la elevii cu CES

Prof. Tănăsioiu Monica-Vasila – C.S.E.I- Târgu Jiu /Gorj

STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics): Abordarea STEAM extinde conceptul STEM prin adăugarea componentei artistice. În plus față de știință, tehnologie, inginerie și matematică, STEAM integrează și artele în educație. Aceasta recunoaște importanța creativității, expresiei artistice și a abordărilor inovatoare în rezolvarea problemelor. Prin adăugarea artelor în STEM, abordarea STEAM încurajează elevii să exploreze și să aprecieze conexiunile și sinergiile dintre domeniile științifice și artistice.¹

Plan de lecție: Cum reacționăm la mânie

Explorarea sentimentelor și a modului de a gestiona mânia la elevii cu CES din clasa a IV-a

Obiective:

1. Elevii vor putea identifica sentimentele asociate cu mânia și semnele acesteia;
2. Elevii vor învăța tehnici de gestionare a mâniei într-un mod constructiv;
3. Elevii vor comunica eficient despre sentimentele lor legate de mânie.

Exercițiu independent

Elevii creează un desen sau scriu o poveste despre cum au gestionat o situație dificilă în mod pozitiv.

Practică ghidată

Elevii identifică soluții pentru a gestiona mânia folosind un poster cu tehnici calmante (de exemplu, respirație profundă).

Discuție în grupuri mici

Elevii discută în grupuri mici despre momentele în care au simțit mânie și cum au reacționat. sfaturi înainte de a apuca sa le cerem.

De multe ori doar prin faptul ca exteriorizam un sentiment, sau ne auzim vorbind cu voce tare despre o situație anume, ne poate ajuta să găsim singuri răspunsul la anumite întrebări sau să înțelegem de ce am avut o reacție anume în diferite situații.

Umorul este de asemenea un bun remediu împotriva mâniei.

Ar fi ideal dacă am reuși să vedem în fiecare situație care ne-a enervat o latură amuzantă. privind incidentul într-o lumină mai pozitivă putem schimba reacția chimică a corpului, reușind să trecem de la furie la umor.

De asemenea stările de mânie pot apărea în cazul în care avem un stil de viață dezordonat. În acest caz este ideal să facem puțin ordine în viața de zi cu zi, să aplicăm un program riguros pentru a putea dobândi autocontrol asupra sentimentelor noastre.

Persoanele adulte au nevoie de 7-8 ore de somn pe noapte, pentru a se putea păstra în forma o zi întreagă. In caz contrar, ne este afectat ceasul biologic, acesta generând diverse probleme de sănătate, printre care și incapacitatea de a gestiona corect emoțiile. Așadar un

¹ Asociația pentru dezvoltare profesională continuă-PRAEDU, Suport de curs , Integrarea STEAM în educație, Arad , 2024, al Aso pag 2

program complet de somn este una dintre soluțiile cele mai ușoare și eficiente de reducere a stărilor de mânie prin controlarea eficientă a emoțiilor.

Odată ce am încercat controlarea emoțiilor și a stării de mânie prin toate metodele menționate mai sus, putem trece la o abordare mai amănunțită a problemei care să ne aducă rezultate ideale și de lungă durată. Acest lucru se poate realiza urmând următorii trei pași:

a. Scrierea unui jurnal al mâniei în care să menționăm în detaliu tot ceea ce ne-a cauzat starea respectivă, cine sau ce ne-a enervat, unde și când s-a întâmplat, cine mai era prezent, cum ne-am simțit și cum am reacționat. Recitind după un timp ne va face să vedem lucrurile mult mai limpede și mai obiectiv, astfel vom identifica persoanele/lucrurile/contextele care ne provoacă starea de manie, urmând ca o dată cu acest lucru să putem în viitor să ocolim sau să ne detașăm de acestea.

b. Realizarea unui plan de gestionare a maniei- o dată identificată sursa maniei putem începe gestionarea ei. Folosindu-ne de tehnicile de mai sus putem să ne pregătim din avans reacția și replicile.

c. Exprimarea afirmativă a maniei- în loc să ne ieșim din sărite și să ne pierdem controlul, putem să ne exprimăm într-un mod respectuos și frumos ceea ce dorim sau simțim referitor la o situație care ne deranjează.

Introducerea lecției

Profesorul prezintă un scenariu despre o situație de conflict și întreabă elevii cum s-ar simți în acea situație. <https://youtu.be/aufFHI7xDBU>

Întrebarea esențială Cum putem reacționa la mânie într-un mod pozitiv?

Prezentare în fața clasei

Elevii își prezintă desenul sau povestea creată în timpul exercițiului independent.

Test de autoevaluare Elevii completează un chestionar despre ce tehnici de gestionare a mâniei cred că li se potrivesc cel mai bine.

Jurnal pentru emoții copleșitoare (9-12 ani)

Propune copiilor să completeze acest jurnal timp de o lună pentru a-și înțelege mai bine emoțiile care îi copleșesc în această perioadă. Exercițiile propun subiecte de analizat și de scris pentru a pune în lumină informații precum sursa acestor emoții, modul în care îi afectează pe copii sau strategiile pe care le pot pune în aplicare pentru a nu mai fi afectați de aceste emoții copleșitoare.

Observație Profesorul observă discuțiile din grupurile mici și oferă feedback asupra răspunsurilor elevilor.

Ticket de ieșire

Elevii scriu pe o hârtie o idee sau o tehnică pe care o vor folosi în viitor pentru a gestiona mânia.

Discuție finală

Elevii discută ce au învățat despre gestionarea mâniei și care tehnici li s-au părut cele mai utile.

Jurnal de emoții

Elevii scriu în jurnal despre un moment în care au simțit mânie și cum au reacționat.

Fișă de lucru Elevii completează o fișă cu scenarii ipotetice și tehnicile de gestionare potrivite.

<https://padlet.com/monicatanasoiu10/plan-de-lec-ie-cum-reac-ion-m-la-m-nie-es703g7sdt0u6f1u>

<file:///C:/Users/monic/OneDrive/Desktop/imag.html>



MINISTERUL EDUCAȚIEI
Inspectoratul Școlar al Județului Bacău
Colegiul „N. V. Karpen” Bacău

Nr.....din data...../...../.....

**PROIECT DE
PARTENERIAT
EDUCAȚIONAL**



**„COPIIUL
SI CARTEA„**

Aprobat

Dir. prim CAZACU REMUS-EMANOIL

Avizat

**Dir. adj. LĂCĂTUȘU SIMONA
CPPE Prof. LĂCĂTUȘU ROXANA**

Motto:

*„ Nu este alta si mai frumoasa si mai de folos in toata viata omului zabava decat
cetitul cartilor „*

Miron Costin

ECHIPA DE PROIECT:

Dir. Adj. :Lăcătușu Simona

Prof.Documentarist:Cazacu Remus-Emanoil

Bibliotecar:Dumitrașc Ștefan

COORDONATOR PROIECT:

Prof. inv. Prescolar: Tapalagă Andra-Elena

Bracău Adina-Mihaela

Căpușă Cristina

Domnița Victoria

PARTENERI :

Gradinita : Colegiul „N.V.Karpen” Bacău- Gradinița „Bambi”

Biblioteca : C.D.I-cu biblioteca integrate „Alexandru Piru”

BENEFICIARI :

-prescolarii grupelor mijlocie B si mare A

-educatoare

-bibliotecar -Dumitrașc Ștefan

DURATA PROIECTULUI ; anul scolar 2024-2025

ARGUMENT

Respectul pentru carte și gustul pentru lectură par a-și fi diminuat importanța și semnificația pentru tânăra generație. Din păcate, accesul informatizat la cunoaștere - prin maniera facilă în care se realizează, îndepărtează copilul de actul complex al cunoașterii prin lectură. Acest aspect, dar și convingerea că gustul pentru lectură poate fi educat începând chiar de la vârsta preșcolară, curiozitatea care-i caracterizează, interesul pentru lumea minunată a cărților, a povestilor și povestirilor m-au determinat să inițiez acest parteneriat.

Considerăm că este bine ca, încă din perioada preșcolară, copilul trebuie să fie atras spre carte, spre lectura de calitate, ca o componentă esențială a pregătirii acestuia pentru școală, în vederea dezvoltării aptitudinii pentru școlaritate.

Comunitatea locală are un rol important în dezvoltarea personalității copiilor. Alături de celelalte reprezentante ale comunității, școala, biserică, primărie, poliție, etc. biblioteca contribuie la pregătirea copiilor pentru o integrare socială adecvată. Prin această colaborare mi-am propus să-i familiarizez pe copii cu instituția locală și cu regulile ce se impun în această instituție, să-i introduc în lumea cărților, să le formez o atitudine pozitivă față de carte, să le dezvolt dorința de a merge în bibliotecă și de a împrumuta o carte.

SCOPUL PROIECTULUI:

& Familiarizarea prescolarilor cu institutia locala si constientizarea rolului pe care il are o biblioteca intr-o societate;

& Trezirea interesului pentru alcatuirea unei biblioteci personale cu sprijinul parintilor;

& Dezvoltarea capacitatii de intelegere si transmiterea de intentii, ganduri, semnificatii mijlocite de limbajul oral si scris;

& Motivarea copiilor pentru activitatea cu cartea, în vederea pregătirii acestora pentru un debut școlar favorabil.

OBIECTIVE:

& Să înțeleagă importanța cărții în viața omului;

& să înțeleagă importanța mesajului scris;

& să manipuleze cu grijă cartea;

& să cunoască elemente importante, distinctive, ale unei cărți (coperti, foi, pagini, titlu, autor, text scris, imagine, numerotarea paginilor);

& să comunice impresii despre cărți lecturate - audiate;

& să cunoască reguli de respectat în împrumutarea, lecturarea, returnarea cărților împrumutate de la bibliotecă;

& să diferentieze cartile de alte tiparituri : ziare, reviste,postere, pliante,etc.

& să -si cultive sentimente de pretuire si dragoste fata de frumusetea si armonia limbii romane:;

& să manifeste interes pentru carte.

EVALUAREA PROIECTULUI

& Concurs de recitari,, Cel mai bun recitator „

& Concurs de povestiri,, In lumea povestilor“

& Expozitii cu lucrari ale copiilor organizate cu ocazia unor evenimente importante

& Programe artistice prezentate la biblioteca

& Expozitii cu carti realizate de copii

FINALITATEA PROIECTULUI

& Copiii isi formeaza deprinderea de a merge sa imprumute carti de la biblioteca insotiti de parinti si bunici ;

& Realizarea unor minibiblioteci la fiecare grupa impreuna cu copiii

ACTIVITATI PLANIFICATE
PROIECT DE PARTENERIAT,, COPIIUL SI CARTEA"
An scolar 2024-2025

Nr.crt.	ACTIUNEA	CINE PARTICIPA	LUNA
1.	„In lumea fascinanta a cartilor” -vizita prescolarilor la biblioteca „Rapsodii de toamna”-lectura din poeziile lui Toparceanu	prescolari,educatoare, personalul bibliotecii	Octombrie
2.	„ Cartea, prietena mea „ - vizita la o biblioteca-„ Cum imprumutam o carte?” Cri.cri, cri toamna gri ”poezia inchinata Toamnei in cartile pentru copii	prescolari,educatoare, personalul bibliotecii	Noiembrie
3.	„La multi ani tara mea iubita,, -expozitie de desene si lucrari practice, organizata in cadrul bibliotecii	Prescolari, educatoare, personalul bibliotecii	Decembrie
4.	O mare si frumoasa prietenie- Eminescu si Creanga -lectura educatoarei-enele povesti de Creanga/Eminescu - concurs de poezii -sa redea prin desen personaje din povestile cunoscute	Prescolari, educatoare, personalul bibliotecii	Ianuarie Februarie Martie
5.	„In lumea minunata a basmelor” -Concurs-„Recunoaste personajul si spune din ce poveste face parte „	prescolari educatoare	Aprilie
6.	Reconditionare de carti	Prescolari Educatore	Mai

7.	„ Si noi stim sa facem carti „realizarea unei „ carti“ la activitatile alese	-prescolari -educatoare	Iunie
----	------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------	-------

EDUCAȚIA MEDIA ÎN CADRUL ORELOR DE LIMBA ȘI LITERATURA ROMÂNĂ

**Prof. Țicu Mirela, limba și literatura română,
Liceul Tehnologic „ Ion Bănescu” Mangalia, județul Constanța**

Termenul „ media”, este pluralul latinescului „ medium”, care înseamnă intermediar, și are sensul de canal prin care se transmit informații. Mass- media reprezintă totalitatea canalelor de comunicare în masă. Prin mass- media aflăm informații, ne formăm păreri, ne conturăm credințe.

DEX- ul definește mass- media drept ansamblul mijloacelor și modalităților tehnice moderne de informare și influențare a opiniei publice, cuprinzând radioul, televiziunea, presa, internetul etc; mijloace de comunicare în masă.

Orice ne transmite un mesaj este media și media este peste tot: ziare tipărite, reviste, cărți, emisiuni radio și de televiziune, ziare online și bloguri, vloguri, muzică, podcasturi, fotografii, jocuri, ambalaje de tot felul, reclame în presa tipărită, radio sau televiziune în online, afișaj stradal, afișe, flyere, rețele sociale. Suntem înconjurați de mesaje media chiar și atunci când nu ne dăm seama.

Mass- media nu este în mod esențial bună sau rea. Impactul asupra cetățenilor este variat, în funcție de nivelul de educație media al acestora. Conform Comisiei Europene, educația media înseamnă abilitatea de a accesa, înțelege, crea și evalua în mod critic diferite tipuri de media. Educația media ajută așadar la creșterea capacității de a evalua credibilitatea și valoarea mesajelor media.

Am absolvit recent Cursul de educație media pentru profesorii de limba și literatura română, organizat de Centrul pentru Jurnalism Independent (CJI). Cursul explică concepte de educație media dar, mai ales, modul în care aceste concepte pot fi integrate- „ infuzate”, în cadrul orelor de limba și literatura română deoarece educația media oferă oportunități de conectare cu programa școlară a acestei discipline.

Se urmărește în acest fel ca elevii să dobândească competențe care să le permită să fie cetățeni informați, capabili să reacționeze critic și responsabil la media, să- și formeze o imunitate parțială la efectele antidemocratice ale dezinformării.

Educația media pune accent pe dezvoltarea și consolidarea abilităților- de a identifica concepte- cheie, de a face conexiuni între idei, de a pune întrebări pertinente, de a formula răspunsuri, de a identifica erori logice- , mai puțin pe memorarea de conținuturi.

Am început să implementez deja la clasă câteva dintre conceptele discutate la curs și am ales să le vorbesc elevilor despre bias- urile cognitive.

Bias- urile sunt mecanisme de gândire care ne ajută să înțelegem mai bine realitatea și să luăm decizii rapide. Cunoscute și sub denumirile de prejudecăți, scurtături, erori logice, sunt aprecieri pe care le facem înainte de a examina ceva, adică idei preconceptuate.

Ele influențează modul în care interacționăm cu mesajele media. Nimeni nu este imun la ele, dar este bine să fim conștienți că ele există.

Dintre categoria bias-urilor cognitive pe care am ales să le infuzez la clasă, fac parte cel de confirmare, amintirile false, de autoritate, fluența euristică și atracția pentru povești.

Am ales să discut despre două dintre aceste tipuri de bias- **bias-ul de confirmare** și **bias-ul amintirilor false**- la clasa a IX-a, la unitatea de învățare Școala. Celelalte tipuri de bias vor fi discutate în clasele a X-a- a XII- a, atunci când conținuturile discutate la clasă vor permite acest lucru. Cele doua texte literare discutate la clasă la această temă au fost povestirea „ Domnu Trandafir” de Mihail Sadoveanu și nuvela „ Domnul Vucea”, de Barbu Ștefănescu-Delavrancea, pentru a evidenția antiteza dintre dascălul model și cel antimodel. Am alocat infuzării acestor concepte 50 de minute.

Pentru explicarea conceptelor am folosit platforma You Tube, filmulețul „ Ce sunt bias-urile?”, realizat de Bianca Oanea, expert media în cadrul Centrului de Jurnalism Independent.

După vizionarea filmulețului am punctat definițiile de lucru: bias-ul de confirmare înseamnă căutarea și acceptarea informațiilor care ne confirmă convingerile și respingerea celor care le contrazic. Cu alte cuvinte, credem ce știm deja.

Pentru exemplificare le- am propus elevilor un exercițiu pe tabla interactivă; am ales câteva fragmente din nuvela „ Domnul Vucea”, le- am lecturat și am formulat împreună bias-uri de confirmare (Anexa).

Pentru discutarea celui de- al doilea tip de bias, cel al amintirilor false, le- am solicitat elevilor să aducă fotografii cu învățătoarele lor. Am pregătit două panouri din polistiren, pe care am notat numele celor doi dascăli ale căror portrete se conturează în operele studiate: domnul Trandafir- caruia i- am asociat o bulină verde- și domnul Vucea- căruia i- am asociat o bulină roșie, după culorile semaforului.

Pe baza trăsăturilor comune dintre aceste două personaje și învățătoarele lor, elevii au lipit pozele pe unul dintre cele două panouri. Evident, cele mai multe fotografii au fost așezate pe panoul cu numele dascălului model, dar au existat și elevi care au considerat că învățătoarea lor a avut trăsături comune cu domnul Vucea. În urma discuțiilor purtate, am ajuns la concluzia că a avut în comun cu acesta faptul că folosea uneori violența.

Profitând de faptul că am avut câte trei- patru elevi care au fost colegi încă din clasa I, adică au avut aceeași învățătoare, i- am rugat să povestească întâmplări frumoase din clasele I- IV. Am numit acest moment „ Ghiozdanul cu amintiri frumoase”. Au observat că își amintesc cu toții întâmplarea, dar nu la fel. Unele detalii au fost diferite, așa că am explicat că acest bias se referă de fapt la ficționalizarea de sine.

A fost momentul în care am introdus conceptul de bias al amintirilor false; combinarea amintirilor reale cu conținutul sugestiilor primite din alte surse pentru a obține imaginea de ansamblu despre un subiect.

Creierul are nevoie de ordine, încearcă să vadă întreaga imagine. Când nu îți amintește toate detaliile unui eveniment, creierul încearcă să acopere zonele care lipsesc cu detalii plauzibile, iar linia dintre amintiri și imaginație este uneori prea subțire pentru ca persoana să realizeze că a trecut- o.

La finalul orei, am discutat despre importanța cunoașterii acestor concepte, despre legătura cu viața reală; în mediul online, lăsăm mereu o **amprentă digitală**, ce influențează informațiile care ne sunt livrate de algoritmiile rețelelor sociale. Filtrarea algoritmică conduce spre **bule informaționale și camere de ecou**.

Conceptul de bulă informațională (sau bulă de filtrare) se referă la o situație în care persoana este expusă doar știrilor și informațiilor care susțin ceea ce crede și îi place, cu riscul de a o izola în propriile sisteme culturale și ideologii.

Camera de ecou este o situație în care prin comunicarea și repetarea unor știri și informații, sunt amplificate și întărite credințele în interiorul unui sistem cultural și ideologic închis și împărtășit de un grup de persoane, iar informațiile care contrazic aceste credințe sunt respinse. Ambele situații sunt periculoase pentru că duc la izolare și respingere celor care au păreri diferite. In plan social, se poate ajunge la **polarizare**, adică la situații în care opiniile, credințele sau interesele membrilor unei comunități sau societăți se găsesc la extreme opuse și ireconciliabile.

Elevii au fost interesați de conceptele abordate, au fost activi și comunicativi, ceea ce mă determină să continui să introduc concepte de educație media atunci când conținuturile disciplinei vor permite acest lucru.

BIBLIOGRAFIE

Dicționar explicativ al limbii române, București, Editura Univers Enciclopedic, 2016
 Curs de educație media Centrul de Jurnalism Independent
 Ștefănescu- Delavrancea, Barbu, „ Nuvele.Povestiri”, București, Editura Gramar, 2018

ANEXĂ

Nr. crt.	Fragmentul suport din textul literar „ Domnul Vucea, de Barbu Ștefănescu-Delavrancea (Unitatea de învățare „ Școala”)	Biasul (prejudecata)
1	„ Dar oricât m- ar fi spăimântat și fericit lumea basmelor și- a poveștilor, când mi- aduceam aminte că de la S- tă Mărie o să trec la Școala domnească, din culoarea de negru, uitam și de turci, și de muscali, și de nemții cu coadă, și de țara cocorilor.”	Școala din centru este mai bună. Fiind „ domnească” școala este cea mai importantă.
2	„ Mă apropiam cu gândul, sfiicios, tremurând, d- acea vestită școală, ca de un urs împăiat, gata să fug. Mi- era frică și mi-era dragă. Și- mi era dragă fără să bănuiesc nici cum e, nici unde e. Două lucruri aflasem: că e <i>domnească</i> , iar nu cum era a noastră din curtea bisericii, și că dascălul e <i>profesor</i> , trebuind să- i zici <i>Domnul</i> , iar nu cum îi ziceam noi, la al nostru, Nea Nicuță.”	Profesorului de la Școala domnească i se spune „Domnul” pentru că este mai bun decât dascălul de școala din cartier

3	„ - Hai, măi Grivei, măi, nu fi leneș. Acolo e școală, nu glumă...profesor mare și învățat, iar nu ca Nea Nicuță, care se încurcă când zice cazania...Măi Grivei, este așa de grozav profesorul că, dacă ai vrea, chiar și tu ai învăța carte...”	Profesorul este atât de competent, încât poate învăța carte pe oricine
4	„ - He! he! Martinico...hai la Școala domnească, că sunt profesori buni... Să nu- ți fie frică...Dacă ai învăța adunarea, îți dă un șoarece...la scădere îți dă doi...la fracții te face împărâteasașoaricilor...Dacă nu te- i sili, să știi dragă Martinică, că te ia de coadă, te învărtește de trei ori și- ți crapă fierea de pământ...”	Profesorul răsplătește pe cei silitori și pedepsește pe cei care nu învață
5	„ Mai erau cinci zile până la Școala domnească. Toate lighioile din curte aflaseră că va să mă duc la o școală mare. Câinele, pisica și cei patru cai ai tatii știau pe de rost cum trebuie să fie în ochii Domnului: nici unul nu s- ar fi dus fără botini în picioare, căci desculți nu i- ar fi primit decât Nea Nicuță, c- un sfaņ pe lună.”	Ce este ieftin este prost. La Școala domnească elevii sunt bine îmbrăcați.
6	„ Noapte visam școala: un palat mare, mare și frumos, ca în basme, cu porți de fier, cu geamlăcuri, cu uși de cleștar, cu ziduri văpsite ca niște icoane...”	Fiind domnească, arată ca un palat.

Demersuri didactice la Istorie pe baza surselor vizuale

Motto :

Învățătura din constrângere nu e făcută să rămână, dar cea care pătrunde în suflet prin dragoste și bunăvoință, aceea rămâne acolo pentru totdeauna. Sfântul Ioan Gură de Aur

Pentru orice cadru didactic pregătirea unui demers didactic este o necesitate .În funcție de nivelul de vârstă al elevilor , de particularitățile acestor cât și de cunoștințele științifice un profesor își pregătește actul didactic ,selectând cu mare atenție resursele ,metodele , modul de desfășurare al activității.

Asemenea unui arhitect ,un profesor își alege cu multă responsabilitate resursele pe baza cărora poate realiza un demers didactic atractiv ,interactiv dar și inovativ .Gerațiile actuale de elevi sunt mai receptive față de sursele istorice vizuale . Pornind de la această realitate am creat un demers didactic pentru ora de istorie de la clasa a VI –a pe baza unor resurse vizuale . Am optat pentru un demers la clasa a VI „Napoleon I și răspândirea ideilor revoluției franceze în Europa „.Competența pe care am urmărit să o formez a fost „ Utilizarea critică și reflexivă a limbajului de specialitate și a surselor istorice .

Resursele vizuale oferă o gamă largă de informații pentru realizarea sarcinilor de lucru însă ,marele lor atu este că permit elevului să „pătrundă in laboratorul științific „ ,se realizează un arc peste timp , se poate în mod simbolic „ călătorii,, în timp și spațiu .În timpul acestei „călătorii „ , elevul poate să asimileze informații despre personalitatea istorică , să –și contureze / fixeze în timp și spațiu activitatea acesteia , să afle informații despre copilăria , familia , pasiunile acesteia .

Resursele vizuale au o importanță inedită în demersul didactic , căci acestea oferă o învățare autentică , reală .Mai mult prin activitățile de învățare , cunoștințele sunt achiziționate rapid și utilizate pe termen lung .La disciplina istorie nu se pot realiza o activitate de tipul experimentului , însă se poate reconstitui trecutul pe baza surselor istorice : scrise , orale , vizuale . Sursele vizuale au impact mai mare asupra activității de învățare căci permit formarea și dezvoltarea unor competențe complexe de la cele de comunicare , la cele de a învăța să înveți .

Misiunea mea a fost una dificilă ,fiindcă a trebuit să selectez o resursă care să aibă un mesaj ,informație științifică care să corespundă nivelul intelectual al elevilor mei . Am ales ca resursa să fie lecturată ,știind că inflexiunile vocii, tonul au o importanță deosebită în reținerea informației . Am fost atentă ca resursa vizuală să nu dureze foarte mult , să prezinte în mod clar , corect din punct de vedere științific informația .

Pe baza resursei vizuale care este indicată la următoarea adresă <https://www.youtube.com/watch?v=3D1MJWxxYFA> ,am gândit un demers didactic

Am solicitat elevilor înainte de a viziona resursa vizuală să scrie conform **metodei Știu , vreau să știu , am învățat .**



Știu	Vreau să știu	Am învățat

La rubrica știu elevii au scris ce au știut despre Napoleon ,că a fost general, personalitate marcantă a istorie . Am rugat elevii să scrie în rubrica vreau să știu ce ar dori să afle despre această personalitate . Având în vedere curiozitatea specifică oricărui copil au vrut să știe unde s-a născut , ce materii îi plăceau la școală ,de ce a fost un mare cuceritor , ce calități avea ? Pentru a afla răspunsurile la întrebările pe care le-au notat , am cerut să urmărească resursa vizuala . În urma vizionării resursei elevii au găsit răspunsuri la întrebările lor . După vizionare am rugat elevii să scrie ce au învățat . Aceștia au notat o gamă vastă de informații despre reformele pe care le-a înfăptuit , despre campaniile militare , aspecte legate de vestimentație , de înălțimea acestuia , despre greșelile pe care le –a făcut .

În vederea fixării cunoștințelor am solicitat elevilor să utilizăm un joc didactic,, Ești Napoleon .

Fișă de lucru

Joc de rol ești și convinge-ți auditorul că ești Napoleon

Sarcină de lucru
Imaginează-ți că ești Napoleon



Practic pe baza informațiilor din sursa vizuală elevii au trebuit să-și imagineze că sunt Napoleon I. Sarcina de lucru a trezit imediat interes în rândul elevilor care au intrat „ în pielea„ personajului . Au redactat imediat un text în care au prezentat informații despre familia , campaniile militare . Elevii au fost încântați de sarcina de lucru pe care au rezolvat-o cu rapiditate .Am observat că elevii au avut interes pentru o anumită parte din informația prezentată .Au fost elevi care au insistat pe reformele

înfăptuite ,în special pe reforma educațională , mulți elevi sesizând că fetele nu aveau acces către studii, căci Napoleon consideră că nu se merita o astfel de „ investiție „. În realizarea sarcinii de lucru, elevii au utilizat informația științifică ,au folosit vocabularul de specialitate , au descris imaginile care le-a captat atenția .

În urma lecturării sarcinii de lucru am putut realiza o evaluare formativă , am corectat elevul acolo unde acesta a realizat o greșală științifică . Ceea ce m- a bucurat a fost că elevi au utilizat un limbaj de specialitate corect , au prezentat corect și cronologic informația , iar candoarea și inocența lor le-a permis să-și prezinte sarcinile de lucru fără emoție , să-și imagineze că sunt într-adevăr personalitatea marcantă a istorie .

Pe parcursul demersului didactic elevii au manifestat interes față de tema aleasă și de sarcinile de lucru . S-au implicat în realizarea sarcinilor de lucru .

Considerăm că demersul didactic propus pe baza surselor de lucru vizuale a facilitat asimilarea unor cunoștințe pe termen lung, căci elevii au putut să realizeze o învățare autentică, reală, formativă. Participanții au realizat sarcinile de lucru pe baza informațiilor vizuale. Atmosfera de lucru a permis realizarea sarcinilor de lucru prin comunicare și colaborare, rezolvare de probleme.

Practic am facilitat elevilor să intre în contact cu sursele vizuale, să-și formeze deprinderi de muncă intelectuală, să-și dezvolte abilități și competențe. Am stimulat interesul elevilor pentru studierea istoriei, am dezvoltat gândirea critică a acestora. Utilizarea surselor vizuale în studierea istorie este o necesitate căci se pot organiza activități interesante , atractive pentru stimularea studiului istoriei .Elevii vor manifesta interes pentru studiul acestei discipline , vor reține și utiliza mai ușor informația .

Pledăm pentru utilizarea surselor vizuale în demersurile didactice căci elevii vor putea realiza mai ușor sarcinile de lucru . Sursele vizuale aduc un plus de valoare pentru studiul istoriei căci permit reconstituirea autentică a realității, îi permite elevului să observe o realitate autentică , îi facilitează „o întâlnire cu personalitățile istorice , se recrează atmosferă . Prin intermediul resursei vizuale elevul își poate fixa în memorie imaginea , reformele ,toate aceste elemente asigură elevului o învățare completă dar și complexă.

Bibliografie

- Căpiță, Laura, Căpiță, Carol, “Tendințe în didactica istoriei”, Editura Paralela 45 București, 2005
- Cerghit, Ioan, “Metode de învățământ”, Editura Poliorom, Iași, 2006
- Ernt H. Gombrich, “Istoria lumii”, Editura Pro Editură și Tipografie, București, 2006
- Pânișoară, Ion-Ovidiu, “Comunicarea Eficientă”, Editura Polirom, Iași, 2006
- Manea, Mihai, Palade, Eugen, Sasu, Nicoleta, “Predarea istoriei și educației pentru cetățenie democratică: demersuri didactice inovative”, Editura Educația 2000+, București, 2006
- Doru Dumitrescu, Mihai Manea, Mirela Popescu, “Culegere de surse istorice”, Editura Nomina, București, 2011
- Programa Școlară pentru disciplina Istorie clasele a V-a – a VIII-a, București, 2017
 - [.https://www.youtube.com/watch?v=3D1MJWxxYFA](https://www.youtube.com/watch?v=3D1MJWxxYFA)
 - Țintea Aurelia „Auxiliar didactic istorie pentru clasa a VI a ,, , Editura Revers , Craiova , 2021.

Proiect didactic



Unitatea de învățământ

: Școala Gimnazială „Unirea”, Braniștea

Data

: 08.02.2024

Clasa

: a V-a A

Disciplina

: Limba și literatura română

Profesor

: Mariana Toma

Unitatea de învățare

: **Vreau să salvez lumea**

Titlu

: **Tezeu și Minotaurul**, Florin Bican

Tipul
lecției

: mixtă

COMPETENȚE GENERALE

1. Participarea la interacțiuni verbale în diverse situații de comunicare, prin receptarea și producerea textului oral
2. Receptarea textului scris de diverse tipuri
3. Redactarea textului scris de diverse tipuri

COMPETENȚE SPECIFICE

1.1.	Identificarea temei, a unor informații esențiale și de detaliu, a intențiilor de comunicare explicite și/sau a comportamentelor care exprimă emoții din texte narative, monologate sau dialogate
1.2.	Prezentarea orală, pe baza unor repere date de profesor, a unor informații și a unor idei, exprimând opinii, emoții și sentimente prin participarea la discuții pe teme familiare, de interes sau pornind de la textele ascultate/citite

2.1.	Identificarea informațiilor importante din texte literare și nonliterare, continue, discontinue și multimodale
2.3.	Formularea unui răspuns personal și/sau a unui răspuns creativ pe marginea unor texte de diferite tipuri, pe teme familiare
2.5.	Observarea comportamentelor și a atitudinilor de lectură, identificând aspectele care necesită îmbunătățire

3.1.	Redactarea unui text scurt pe teme familiare, având în vedere etapele procesului de scriere și structurile specifice, pentru a comunica idei și informații sau pentru a relata experiențe trăite sau imaginate
3.2.	Redactarea, individual și/sau în echipă, a unui text simplu, pe o temă familiară, cu integrarea unor imagini, desene, scheme

Obiective operationale:

La sfârșitul lecției, elevul va ști :

a) Cognitive:

O1: să identifice tema textului și valorile culturale promovate;

O2 : să precizeze asemănări și deosebiri între textul citit și filmul vizionat;

O3: să redacteze un text în care să prezinte sentimentele unui personaj;

O4: să dramatizeze o secvență din textul citit .

b) Psihomotorii:

O1:să-și dirijeze efortul oculo-motor către centrul de interes vizat de profesor;

O2: să-și reprime tendința de a practica mișcări inutile în timpul orei .

c) Afective:

O1: să participe cu interes la lecție;

O2 : să manifeste grijă pentru felul în care își construiesc răspunsurile orale , precum și pentru felul în care scriu;

O3 : să fie dispuși să rezolve sarcinile prezentate .

Strategia didactică:

a) **Metode și procedee:** tehnica predictivă, exercițiul, brainstorming-ul, expunerea, explicația, problematizarea, filmul de animație, eseul de cinci minute, Teoria Inteligențelor Multiple, Diagrama Venn, interviul, dramatizarea, chestionarul, conversația euristică;

b) Mijloace de învățământ: laptop, videoproiector, tablă interactivă, Platforma Wordwall, markere, tabla, caietele elevilor ;

c) Forme de organizare a activității: activitate frontală combinată cu cea individuală și în echipe.



Bibliografie:

- **Material psiho-pedagogic :**

Parfene , Constantin , *Metodica studierii limbii și literaturii române în școală*” , Iași , 1999 .

Pamfil , Alina , *Limba și literatura română în gimnaziu. Structuri didactice deschise* ,Editura Paralela 45, București , 2003;

Pavelescu, M., *Metodica predării limbii și literaturii române*, Editura Corint, București, 2010.


- **Material de specialitate :**








Bican, Florin, *Tezeu și Minotaurul*;


Mitru, Alexandru, *Legendele Olimpului, Eroii*, Editura Vox, București, 2004.

<https://ro.wikipedia.org/wiki/Tezeu>

Scenariu didactic

Nr. crt	Etapele lecției	Ob. oper.	Timp	Conținutul învățării	Strategia didactică			Evalua re
					Metode și procedee	Mijloace de învățământ	Forma de organizare	
1.	Moment organizatoric		1'	Se asigură condițiile necesare desfășurării optime a activității: asigurarea liniștei, pregătirea materialului didactic.	Conversația		Activitate frontală	
2.	Verificarea temei scrise și a cunoștințelor dobândite anterior		7'	Se verifică tema pe care elevii au avut-o de pregătit. Reactualizarea cunoștințelor se realizează printr-un chestionar, utilizând Platforma Wordwall: https://wordwall.net/ro/resource/12164382/tezeu-%C8%99i-minotaurul-timp-spa%C8%9Biu-ac%C8%9Biune	Conversația Chestionarul	Caietele de teme Videoproiector Tabla interactivă Platforma Wordwall	Activitate frontală	Aprecieri prin calificative: foarte bine, bine, etc. frontală orală
3.	Captarea atenției		6'	Profesorul le captează atenția elevilor cu un filmuleț de animație și le cere să realizeze predicții în momentul când filmul este oprit: https://www.youtube.com/watch?v=Da7Ey39sXcU Întrebările sunt:  Pe cine înfățișează imaginea?	Conversația Filmul de animație	Tabla interactivă Youtube	Activitate individuală și frontală	frontală orală Aprecieri prin calificative: foarte bine, bine, etc.

				<ul style="list-style-type: none">  Cine este personajul?  Ce face Ariadna?  Unde pleacă Ariadna?  Cine este personajul masculin? Pentru ce se pregătește?  Ce i s-a întâmplat Minotaurului?  Unde se duce Minotaurul?  Se întâlnește Minotaurul cu Tezeu?  Unde a ajuns Minotaurul?  Ce credeți că a făcut Minotaurul? 	<p><i>Tehnica predicti vă</i></p>	<p><i>Tabla interactivă</i></p>	<p><i>Activitate frontală</i></p>	<p><i>Apreciere prin calificative: foarte bine, bine, etc</i></p>
4.	Anunțarea temei și a obiectivelor		3	<p>Profesorul anunță titlul lecției, precum și obiectivele; scrie titlul și data pe tablă .</p>	<p><i>Explicați a</i></p>	<p><i>Tabla Caietele elevilor</i></p>	<p><i>Activitate individuală</i></p>	<p><i>Observarea sistematică a elevilor</i></p>
5.	Dirijarea învățării și obținerea performanțelor	O1 O2 O3	25	<p>Profesorul le cere elevilor să identifice tema textului și valorile culturale pe care le promovează textul. Utilizând <i>Teoria Inteligențelor Multiple</i>, profesorul grupează elevii în funcție de tipul de inteligență dominant și citește sarcinile pentru fiecare grupă (Anexa 1).</p>	<p><i>Conversa ția euristică Teoria Inteligen țelor Multiple</i></p>	<p><i>Tabla Caietele elevilor</i></p>	<p><i>și frontală</i></p>	<p><i>Apreciere prin calificative: foarte bine, bine, etc</i></p>

6.	Obținerea feedbackului	O4	7	Răspunde într-un text de 30-50 de cuvinte, în 5 minute, la următoarea întrebare: <i>De ce s-a oprit Tezeu pe insula Naxos?</i>	<i>Eseul de 5 minute</i>	<i>Caietele elevilor</i>	<i>Activitate individuală și frontală</i>	<i>Observarea sistematică a elevilor</i> <i>Aprecieri prin calificative: foarte bine, bine, etc</i>
7.	Asigurarea retenției și a transferului de cunoștințe		1'	<p>Profesorul le dă ca temă elevilor să răspundă la următoarea întrebare: <i>Care ar fi în lumea de azi „monștrii” împotriva cărora omul este nevoit să lupte? Justifică-ți părerea într-un text de 80-100 de cuvinte.</i></p> 	<i>Conversația</i> <i>Explicația</i>		<i>Activitate frontală</i>	

Anexa 1

TEZEU ȘI MINOTAURUL

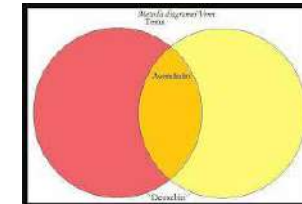
Florin Bican

TEORIA INTELIGENȚELOR MULTIPLE

1. Inteligența verbal-lingvistică: Creați un text în care să prezentați trăirile (sentimentele) Ariadnei în momentul în care a observat că a rămas singură pe insula Naxos.



2. Inteligența logico-matematică: Folosind Diagrama Venn, scrieți asemănări și deosebiri dintre textul lui Florin Bican și filmul prezentat.



3. Inteligența muzical-ritmică: Imaginați-vă ce instrumente muzicale ar putea reprezenta personajele: Tezeu, Ariadna, Minotaurul. De ce?



4. Inteligența vizual-spațială: Care sunt culorile pe care le-ai asocia cu Minotaurul? De ce?



5. Inteligența interpersonală: Realizați un interviu cu un personaj la alegere (3-4 întrebări).



6. Inteligența corporal-kinestezică: Dramatizați prin joc de rol, o secvență din text, provocându-i pe ceilalți colegi să o recunoască.



7. Inteligența intrapersonală: Analizează de ce nu reușește Minotaurul să iasă din labirint?



8. Inteligența naturalistă: Imaginați-vă că sunteți într-un labirint; propuneți o altă posibilitate de ieșire.



Proiect didactic



Unitatea de învățământ

: Școala Gimnazială „Unirea”, Braniștea

Data

: 08.02.2024

Clasa

: a VI-a

Disciplina

: Limba și literatura română

Profesor

: Mariana Toma

Unitatea de învățare

: **Dincolo de ferestre**

Subiectul

: **Cazurile substantivului**

Tipul
lecției

: consolidarea cunoștințelor

COMPETENȚE GENERALE

3. Redactarea textului scris de diverse tipuri
4. Utilizarea corectă, adecvată și eficientă a limbii în procesul comunicării orale și scrise

COMPETENȚE SPECIFICE

3.1.	Redactarea unui text scurt pe teme familiare, având în vedere etapele procesului de scriere și structurile specifice, pentru a comunica idei și informații sau pentru a relata experiențe trăite sau imaginate
------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

4.1.	Utilizarea achizițiilor sintactice și morfologice de bază ale limbii române standard pentru înțelegerea și exprimarea corectă a intențiilor comunicative
4.2.	Aplicarea achizițiilor lexicale și semantice de bază, în procesul de înțelegere și de exprimare corectă a intențiilor comunicative
4.3.	Respectarea normelor ortografice și ortoepice în utilizarea structurilor fonetice, lexicale și sintactico-morfologice în interacțiunea verbală

Obiective operationale:

La sfârșitul lecției, elevul va ști :

a) Cognitive:

- O1: să precizeze cazurile substantivului;
- O2 :să identifice funcțiile sintactice și cazul substantivelor;
- O3: să utilizeze corect formele articolului genitival;
- O4: să alcătuiască enunțuri cu substantive care îndeplinesc diferite funcții sintactice.

b) Psihomotorii:

- O1:să-și dirijeze efortul oculo-motor către centrul de interes vizat de profesor;
- O2: să-și reprime tendința de a practica mișcări inutile în timpul orei .

c) Afective:

- O1: să participe cu interes la lecție;
- O2 : să manifeste grijă pentru felul în care își construiesc răspunsurile orale , precum și pentru felul în care scriu;
- O3 : să fie dispuși să rezolve sarcinile prezentate .

Strategia didactică:

a) Metode și procedee: exercițiul, brainstorming-ul, copacul ideilor- harta cognitivă, explicația, comerțul cu probleme, roata aleatorie, Quiz;

b) Mijloace de învățământ: laptop, videoproiector, Platforma Wordwall, Platforma LearningApps, tabla interactivă, afișul, harta, markere, post-it-uri, tabla, caietele elevilor ;

c) **Forme de organizare a activității:** activitate frontală combinată cu cea individuală .



Bibliografie:

- **Material psiho-pedagogic :**

Parfene, Constantin , *Metodica studierii limbii și literaturii române în școală*” , Iași , 1999 ;

Pamfil, Alina , *Limba și literatura română în gimnaziu. Structuri didactice deschise* ,Editura Paralela 45, București , 2003;

Pavelescu, M., *Metodica predării limbii și literaturii române*, Editura Corint, București, 2010.

- **Material de specialitate :**

Gramatica limbii române, volomul I (Cuvântul), Ed. Academiei Române, 2005;


Pană Dindelegan, Gabriela, *Gramatica limbii române pentru gimnaziu*, Ed. Univers Enciclopedic, București, 2019

Scenariu didactic

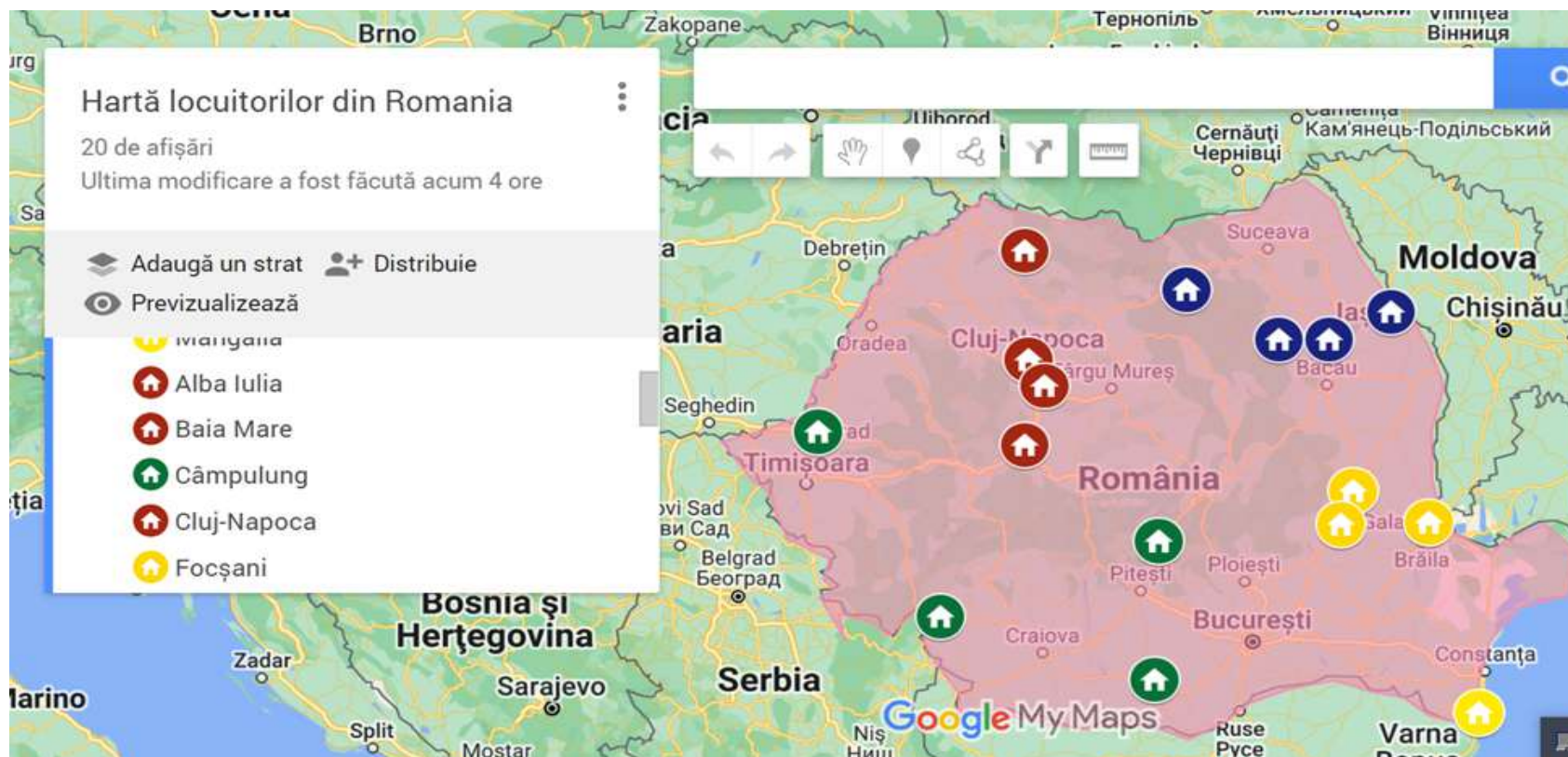
<i>Nr. crt</i>	<i>Etapele lecției</i>	<i>Ob. oper.</i>	<i>Timp</i>	<i>Conținutul învățării</i>	<i>Strategia didactică</i>			<i>Evaluare</i>
					<i>Metode și procedee</i>	<i>Mijloace de învățământ</i>	<i>Forma de organizare</i>	
<i>1.</i>	<i>Moment organizatoric</i>		<i>1'</i>	Se asigură condițiile necesare desfășurării optime a activității: asigurarea liniștei, pregătirea materialului didactic.	<i>Conversația</i>		<i>Activitate frontală</i>	

2.	Verificarea temei scrise și a cunoștințelor dobândite anterior		8'	Se verifică la tablă tema pe care elevii au avut-o și se corectează eventualele greșeli. Profesorul adresează întrebări cu privire la cunoștințele dobândite anterior despre <i>substantiv</i> .	<i>Conversația</i>	<i>Caietele de teme</i> <i>Tabla</i>	<i>Activitate frontală</i>	<i>Aprecieri prin calitative: foarte bine, bine, etc. frontală orală</i>
3.	Captarea atenției		6'	Profesorul le împarte elevilor post-it-uri colorate și apoi le arată la videoproiector o harta colorată a României cu diverse orașe. Le cere elevilor să scrie numele locuitorilor din orașele selectate în funcție de culoarea cartonașului (Anexa 1): https://www.google.com/maps/d/edit?mid=1_mZn1H3ASN7QOLLRRUOIBJbnMIy6NY&ll=45.85993579647055%2C24.972869599999974&z=6	<i>Conversația</i> <i>Comerțul cu probleme</i>	<i>Tabla interactivă</i> <i>Videoproiector</i>	<i>Activitate individuală și frontală</i>	<i>frontală orală</i>
4.	Anunțarea temei și a obiectivelor	01		Profesorul anunță titlul lecției, precum și obiectivele; scrie titlul și data pe tablă .	<i>Explicația</i>	<i>Tabla</i> <i>Fișe</i> <i>Afiș</i>	<i>Activitate individuală și frontală</i>	<i>Aprecieri prin calitative: foarte bine, bine, etc.</i>
5.	Dirijarea consolidării și obținerea performanțelor		25	Profesorul le oferă elevilor o fișă cu o hartă cognitivă sub forma unui copac (Anexa 2), pe care să o completeze cu noțiunile învățate despre cazurile substantivului. Timp de 5 minute, elevii rezolvă individual, apoi profesorul completează la tablă copacul ideilor cu informațiile	<i>Harta cognitivă- Copacul ideilor</i>	<i>Tabla interactivă</i>		<i>Observarea sistematică a elevilor</i>

6.	Obținerea feedbackului	O2	8	transmise de elevi.	<i>Brainstorming</i>	<i>Caietele elevilor</i>		
		O3		Folosind Platforma Wordwall, profesorul proiectează Roata aleatorie și le cere elevilor să aleagă propoziții pentru a analiza substantivele marcate: https://wordwall.net/ro/resource/38725175/cazurile-substantivului	<i>Roata aleatorie</i>	<i>Tabla interactivă</i>	<i>Activitate frontală</i>	<i>Aprecieri prin calificative: foarte bine, bine, etc</i>
		O4		Profesorul le spune elevilor să completeze un text lacunar cu formele corecte ale articolului genitival: https://wordwall.net/resource/29519897/limba-romana-2n-83/articolul-posesiv-genitival	<i>Explicația</i>	<i>Caietele elevilor</i>		<i>foarte bine, bine, etc</i>
				Profesorul le zice elevilor să alcătuiască: <ul style="list-style-type: none"> ✚ un enunț imperativ în care un substantiv colectiv să fie în cazul vocativ; ✚ o propoziție negativă în care substantivul propriu „Elena” să fie în cazul dativ. 	<i>Platforma Wordwall-Quiz</i>	<i>Tabla</i>	<i>Activitate individuală și frontală</i>	<i>Observarea sistematică a elevilor</i>
				<i>Exercițiul</i>	<i>Caietele elevilor</i>			
				<i>Problematizarea</i>				

7.	<i>Asigurarea retenției și a transferului de cunoștințe</i>		2'	<p>Profesorul le dă ca temă elevilor să redacteze o pagină de jurnal de minim 100 de cuvinte în care să folosească două substantive comune în cazul acuzativ, un substantiv propriu în genitiv și un substantiv pluralia tantum să fie în nominativ.</p> 	<p><i>Conversația</i></p> <p><i>Explicația</i></p>		<i>Activitate frontală</i>	
----	--------------------------------------------------------------------	--	----	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------	--	----------------------------	--

Anexa 1



UTILIZAREA NOILOR TEHNOLOGII ÎN EDUCAȚIE

**Profesor învățământ primar Tudor Iuliana
Școala Gimnazială „Matei Basarab” Târgoviște**

Societatea actuală tinde să se transforme într-o societate informațională și de la cele mai fragede vârste, copiii trebuie să fie pregătiți pentru un contact benefic cu lumea în care trăiesc, prin intermediul calculatorului, tehnologiei digitale. Tehnologia informației nu trebuie să reprezinte o simplă adăugare în planul de învățământ, trebuie să fie integrată deplin în serviciul educației" la toate nivelurile sistemului școlar. Actorii educaționali trebuie să fie formați pentru a face față schimbării, incertitudinii și inovării. Complexitatea crescută a școlilor și mediilor de învățare de astăzi vine cu nevoia realizării într-o nouă manieră a activităților educaționale.

Modernizarea școlii românești presupune adecvarea acesteia la provocările și la noile solicitări ale mediului socio-profesional. Învățământul nu poate evolua în afara acestui adevăr, atâta timp cât, în condițiile foarte schimbătoare ale tehnologiei informației, utilizarea frecventă a calculatorului, a noii tehnologii în procesul instructiv- educativ, devine o necesitate. Școala online din perioada pandemiei a fost o provocare majoră atât pentru cadrele didactice cât și pentru elevi.

Tehnologia modernă oferă școlii posibilități de prezentare sau de transmitere de noi conținuturi, într-o manieră nouă, atractivă, prin forme, culori și mișcare, asigură o tratare interdisciplinară, posibilitatea de individualizare, încorporează o bază de demonstrații și exemplificări iar jocurile didactice pot solicita perspicacitatea, atenția distributivă, creativitatea contribuind la dezvoltarea unor abilități sau afinități față de unele științe.

Softurile educaționale, resursele educaționale deschise susțin efortul de învățare într-un ritm propriu și favorizează administrarea unor forme noi de evaluare și de urmărire a unor progrese înregistrate de elevi. Acestea sunt foarte utile atât elevului, cât și profesorului, însă folosirea acestora trebuie realizată astfel încât să îmbunătățească calitativ procesul instructiv-educativ, nu să îl îngreuneze. Tehnologia avansată a invadat învățământul cu scopul de a îmbogăți instrumentele pedagogice în concordanță cu finalitățile fiecărui ciclu de învățământ, mărește calitatea învățării și permite includerea noțiunilor într-un cadru coerent de informații, îmbogățindu-le permanent.

Introducerea în școală a internetului și a tehnologiilor moderne duce la schimbări importante în procesul de învățământ. Astfel, actul învățării nu mai este considerat doar efortul și munca profesorului, ci rodul interacțiunii elevilor cu calculatorul și al colaborării cu profesorul.

Această schimbare în sistemul de învățământ are ca obiectiv primordial creșterea eficienței activităților de învățare și dezvoltarea competențelor de comunicare și studiu individual.

Atingerea acestor obiective depinde de gradul de pregătire a profesorului în utilizarea tehnologiei moderne, de stilul profesorului, de numărul de elevi într-o clasă, de interesul, cunoștințele și abilitățile acestora, de atmosfera din clasă și tipul programelor folosite, de timpul cât se integrează softul în lecție, de sincronizarea explicațiilor cu secvențele utilizate, de metodele de evaluare, de fișele de lucru elaborate. Avantajul în cazul noilor tehnologii este gradul ridicat de receptivitate al tinerilor, consumatori de new media.

Învățământul bazat pe Internet și new media construiește un model educațional potrivit cu nevoile tinerii generații și oferă o alternativă la educația tradițională. În concluzie, rețelele digitale, internetul constituie cea mai importantă provocare a momentului în planul formării instructiv-educative, impactul produs devine un vârf de lance al progresului înregistrat în toate domeniile vieții sociale. Dezvoltarea competențelor specializate este o problemă de actualitate, curriculumul educațională direcționează procesul de instrucție și educație în realizarea unei formări de calitate, proprie unei societăți cu caracter informațional.

În ultimii ani au apărut o mulțime de platforme online ce permit crearea de materiale educaționale, de resurse educaționale deschise, bannere, infografice și alte elemente vizuale, plecând de la template-uri, fără prea multe cunoștințe tehnice.

Din multitudinea platformelor educaționale am ales un serviciu mai special, care permite crearea de conținut digital animat și interactiv, - **Genially**, pe care l-am folosit cu succes la clasă.

Ce este Genially?

[Genially](#) este o platformă online care permite crearea de infografice, video, ghiduri, imagini și prezentări digitale colorate, artistice și creative, dar și jocuri, teste distractive online. Cu toate că platforma nu este în limba română, aceasta este foarte intuitivă și permite să lucrăm în ea fără a cunoaște foarte bine limba engleză.

Platforma a fost lansată în Spania prin 2015, la început se axau mai mult pe zona educațională. Acum sunt prezenți la nivel mondial, au peste 12 milioane de utilizatori din 190 de țări și oferă funcții utile pentru marketeri, designeri, jurnaliști și alți profesioniști ce vor să creeze rapid infografice, prezentări, imagini interactive, clipuri video, landing pages, joculețe și quizz-uri, cursuri interactive, rapoarte și multe altele.

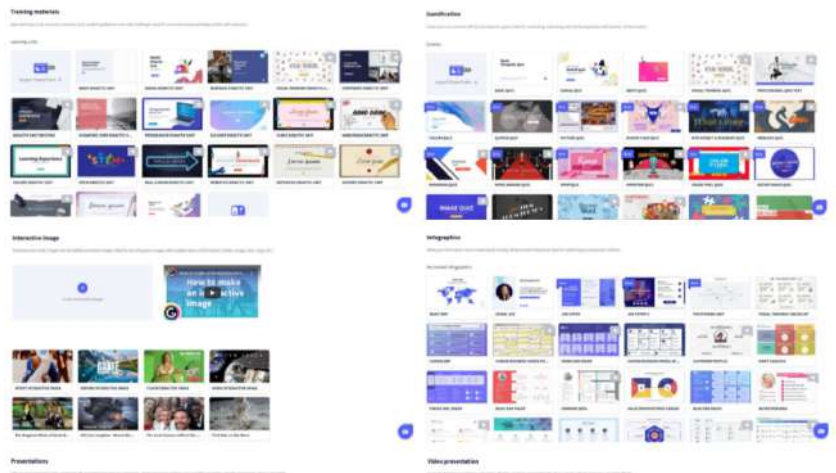


Diferența față de alte servicii existente stă în interactivitatea elementelor ce pot fi create, faptul că se pot realiza ușor animații ce arată foarte bine, faptul că materialul poate fi colaborativ, iar Genially se integrează cu alte platforme, pentru importarea sau exportarea de conținut.

Pe Genially se găsesc 12 categorii de bază care cuprind și subcategoriile și în care poți să găsești, printre miile de exemple, șabloanele potrivite pentru tema lecției. De asemenea, dacă ai nevoie de ceva specific, poți să scrii în căutare un cuvânt cheie, iar platforma va avea grijă să-ți selecteze cele mai potrivite exemple.

Care sunt categoriile de pe Genially:

- Presentare;
- Dosar și raport;
- Experiență de învățare;
- Jocuri;
- Imagini interactive;
- Infografice orizontale;
- Infografice verticale;
- Ghid;
- Presentare video;
- Branding personal (inclusiv CV);
- Social;
- Creează singur, de la zero, o prezentare.



Toate instrumentele oferite de platforma Genially sunt extrem de utile atât pentru cadrele didactice cât și pentru elevi. Desigur că acestea instrumente, pe lângă faptul că pot fi utilizate de sine stătător, pot fi conectate mai multe împreună. De exemplu prezentare cu Interactive image sau cu Learning Experience, dar nu numai. Totul depinde de creativitatea profesorului și de obiectivele pentru care este creată resursa.

Pentru a înțelege mai bine platforma Genially, există tutoriale care te ghidează pas cu pas.

<https://youtu.be/PRhgKPfgHe8>

https://youtu.be/C_vNY2Ca40g

Genially îți oferă și oportunitatea să îți găsești formatul potrivit, fie că e vorba despre o postare orizontală, verticală, numai bună de pus pe cover la Facebook sau în story pe Instagram, poate fi distribuită cu link pe GoogleClassroom sau pe grupurile de WhatsApp. În șabloane poți găsi și elemente interactive pe care, accesându-le, treci la subiectul dorit, evidențiezi un anumit criteriu sau chiar ascunzi un comentariu care ți-ar încărca slide-ul cu prea mult scris.

Încă o oportunitate pentru cadrele didactice este faptul că platforma permite re folosirea conținutului creat de alți utilizatori, dacă aceștia și-au dat acordul. Practic, pe lângă accesul la template-urile oficiale, puteți folosi orice fel de conținut care vă place și este public.

De asemenea, un avantaj al Genially este că prezentarea ta poate fi accesată de un număr mai mare de persoane. Aceasta poate fi încorporată pe platformele sociale sau pe site-uri personale. Prin urmare, poți să trimiți linkul chiar într-un chat comun, iar persoanele interesate îl vor putea accesa.

Am realizat pe această platformă întregul suport pentru o lecție de limba română, având ca text „Aventurile lui Habarnam”. Resursa educațională deschisă creată pe platforma Genial.ly poate fi folosită atât sincron cât și asincron, frontal sau individual.

<https://view.genial.ly/61cad9c65926570df2887578/presentation-aventurile-lui-habarnam-lectie>

Jocurile interactive integrate în lecție în format digital captează atenția elevilor și conduc spre formarea și dezvoltarea cu ușurință a competențelor propuse.

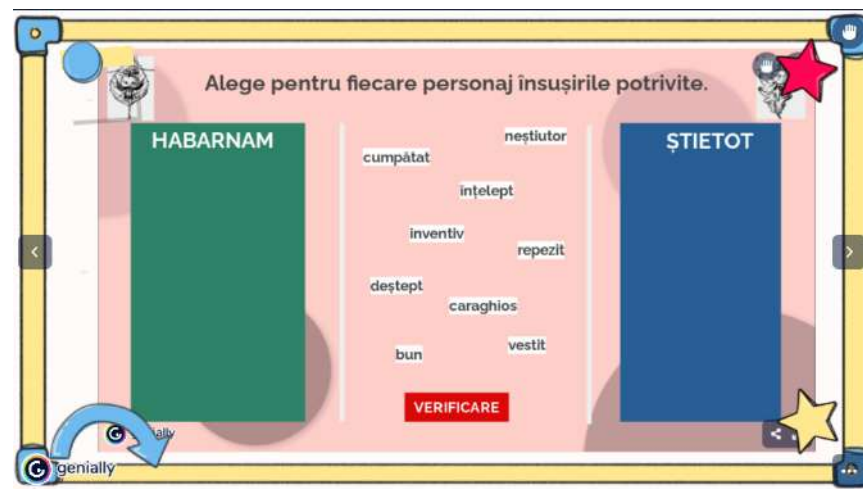
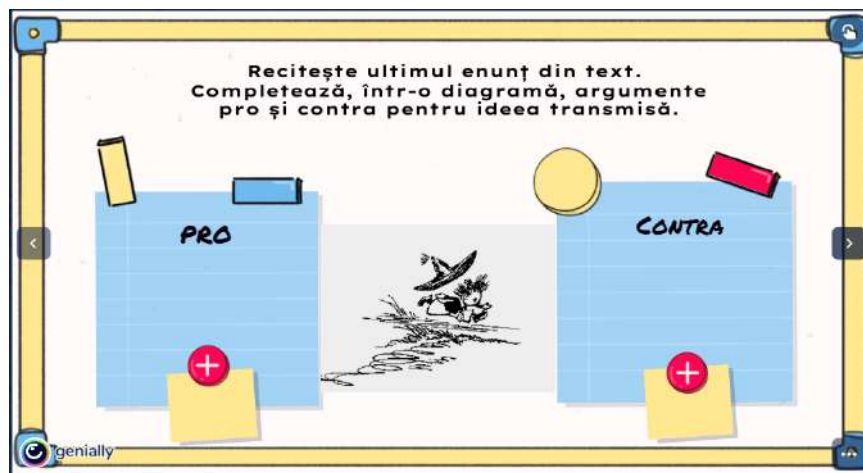
Proiectul de lecție a fost înscris în competiția Digitaliada 2022.

<https://www.digitaliada.ro/Aventurile-lui-Habarnam-a1721672005161572>



Folosirea quizului cu feedback imediat conduce la înțelerea textului prin joc, iar jocurile wordwall îi provoacă plăcut pe elevi pentru a-și consolida cunoștințele.





Ceea ce ține de costurile platformei, e foarte avantajos, în pachetul gratuit avem posibilitatea de a utiliza câte creații dorim din cele gratuite, fără o limită. Dacă însă dorim să descărcăm prezentările offline, să le descărcăm în format jpg, pdf, de asemenea să inserăm audio în creațiile noastre și alte opțiuni avem următoarele pachete de cost: <https://app.genial.ly/plans> .

Bibliografie:

1. GHID PRACTIC DE RESURSE EDUCAȚIONALE ȘI DIGITALE PENTRU INSTRUIRE ONLINE Volum coordonat de GABRIELA GROSSECK și DANA CRĂCIUN, Editura Universității de Vest Timișoara,2020
2. Gunesch, L. (2019). *Resurse Educaționale Deschise și Platforme Online de Învățare*. Suport de curs, Programul CRED. <https://www.educred.ro/resurse-cred/>.
3. Holotescu, C. & Grosseck, G. Educație deschisă. Resurse educaționale deschise și cursuri online masive deschise, în Ceobanu, C., Cucos, C., Istrate, O. și Pănișoară, I.O. (coord.) (2020). *Educație digitală*. Polirom

Educația în era digital: provocări și soluții pentru formarea cetățenilor responsabili.

Exemple de bune practice

Profesor învățământ primar Tudorel Raluca-Vanessa

Școala Gimnazială „Radu Stanian”, Municipiul Ploiești

Educația digitală reprezintă un factor esențial în pregătirea elevilor pentru societatea modernă, oferind oportunități diverse pentru dezvoltarea competențelor necesare în era tehnologiei. Atât profesorii, cât și elevii au un rol activ în acest proces, iar implementarea unor bune practici în mediul școlar poate facilita o învățare eficientă și adaptată cerințelor actuale.

Profesorii sunt principalii facilitatori ai educației digitale, având responsabilitatea de a integra tehnologiile în procesul didactic pentru a îmbunătăți experiența de învățare a elevilor. Exemple de bune practici includ:

1. Utilizarea platformelor de învățământ online – profesorii utilizează platforme precum Google Classroom, Adservio sau Edmondo pentru a structura lecțiile, a distribui resurse și a facilita colaborarea între elevi. Aceste instrumente permit accesul facil la materialele didactice și oferă feedback rapid.
2. Gamificarea procesului educațional – aplicarea elementelor de joc în predare, prin platforme precum Kahoot, Quizizz sau Classcraft, poate crește motivația elevilor și implicarea acestora în procesul de învățare.
3. Predarea prin metode interactive – utilizarea tablourilor interactive, a realității augmentate și a resurselor multimedia îmbunătățește înțelegerea conceptelor și face lecțiile mai atractive.

Elevii trebuie să fie participanți activi în procesul educațional digital, dezvoltându-și autonomia și competențele digitale. Exemple de bune practici pentru elevi sunt:

1. Colaborarea prin instrumente digitale – elevii pot lucra împreună la proiecte comune folosind diferite aplicații (Padlet, Google Docs etc.), dezvoltând astfel abilități de lucru în echipă și organizare.

2. Autoreglarea învățării prin resurse online – platforme precum Coursera, Duolingo, EduBoom și altele, permit elevilor să își personalizeze procesul de învățare, accesând conținuturi adaptate nevoilor lor specifice.

3. Utilizarea responsabilă a tehnologiei – educația digitală trebuie să includă și formarea unei conduite etice online, prin respectarea regulilor de siguranță cibernetică și a normelor de comunicare adecvată în mediul digital.

Exemple concrete de bune practici:

Proiectul „Flipped Classroom” – această metodă a fost dezvoltată de profesorii de chimie Jon Bergmann și Aaron Sams în anii 2000, când au început să înregistreze lecțiile lor și să le distribuie online pentru ca elevii să le poată viziona înainte de ore. Astfel, timpul din clasă este utilizat pentru dezbateri, exerciții practice și clarificări. Această metodă poate fi aplicată în ciclul primar la orele de științe, unde elevii vizionează videoclipuri despre fenomene naturale și apoi experimentează în clasă.

În această metodă, profesorii oferă elevilor materiale educaționale digitale înainte de lecție (videoclipuri explicative, articole, prezentări), permițând astfel ca timpul din clasă să fie utilizat pentru dezbateri, exerciții practice și clarificări.

Integrarea portofoliilor digitale – elevii pot crea portofolii digitale utilizând Seesaw sau Google Sites, unde își documentează progresul, își prezintă proiectele și primesc feedback personalizat de la profesori. Acestea sunt utile pentru disciplinele artistice și literare, unde elevii pot încărca compuneri, desene sau proiecte multimedia.

Utilizarea realității virtuale în predare – Tehnologii precum Google Expeditions permite elevilor să exploreze medii virtuale, cum ar fi muzee sau situri istorice, oferindu-le o experiență imersivă și captivantă. Această metodă poate fi folosită la orele de istorie pentru a recrea evenimente istorice sau la geografie pentru a explora diferite regiuni îndepărtate.

Ateliere digitale interactive – profesorii pot organiza ateliere unde elevii creează conținut educațional digital, precum prezentări interactive sau animații. Aceste activități dezvoltă creativitatea și abilitățile de comunicare ale elevilor și sunt potrivite pentru orele de comunicare sau limbi străine.

Proiectele colaborative intenționale – elevii pot participa la proiecte internaționale, unde colaborează cu alți colegi din țări diferite pe teme interdisciplinare. Această metodă promovează învățarea interculutară și dezvoltarea competențelor lingvistice.

Așadar, implementarea bunelor practici în educația digitală contribuie la crearea unui mediu de învățare dinamic, interactiv și eficient. Profesorii trebuie să adopte metode inovatoare de predare, iar elevii să devină utilizatori responsabili ai tehnologiei. Astfel, educația digitală poate sprijini dezvoltarea competențelor necesare pentru succesul în societatea viitorului.

Bibliografie

- Bergmann, J., & Sams, A. (2012). *Flip Your Classroom: Reach Every Student in Every Class Every Day*. International Society for Technology in Education.
- Billingham, M., & Duenser, A. (2012). Augmented Reality in the Classroom. *Computer*, 45(7), 56-63.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. John Wiley & Sons.
- UNESCO. (2019). *Guidelines on Digital Learning for All*. Retrieved from

„EDUCAȚIA ÎN ERA DIGITALĂ: CUM SĂPREGĂTIM VIITORUL NOSTRU COMUN”

ȘCOALA GIMNAZIALĂ „UNIREA”, BRANIȘTEA, JUD. GALAȚI
PROF. ÎNV. PRIMAR VASILE ARSINICA

Schiță de proiect

Disciplina: **Dezvoltare personală**

Clasa: **a II-a**

Profesor în inv. primar **Vasile Arsinica**

Titlul temei: „**Eu și ceilalți**”

Competențe:

DP

1.1. Stabilirea unor asemănări și deosebiri între sine și ceilalți, după criterii simple

2.2. Utilizarea unor elemente de ascultare activă

2.3. Explorarea abilităților de relaționare cu ceilalți

CLR:

2.2. – Transmiterea unor informații referitoare la sine și la universul apropiat, prin mesaje scurte;

AVAP:

2.2. – Exprimarea ideilor și trăirilor personale, în aplicații simple, specifice artelor vizuale.

Resurse:

- videoproiector, laptop, internet, coli printate, creioane/pixuri, lipici, bilețele în formă de inimioară, markere, coli A4;

- jocuri (de cunoaștere, didactic), Metoda „Ciorchinele”, explicația, conversația de verificare, conversație euristică, exercițiul, munca independentă, problematizarea, diferite tehnici de ascultare activă

- Activități frontale, în perechi, grupe;

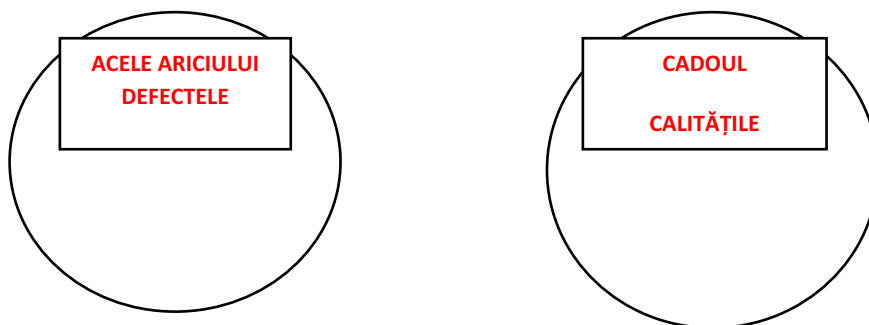
- Timp: 45 de minute;

Scenariu didactic:

Pasul 1: Vizionarea unor secvențe de film pentru identificarea expresiilor corporale, faciale, verbale simple, care indică ascultarea activă.

https://www.youtube.com/watch?time_continue=97&v=kMSDD619o7o

Pasul 2: După vizionare, elevii împărțiți în grupe de câte 6 elevi își vor spune părerea despre comportamentul colegilor ariciului și vor identifica unele soluții pentru a îmbunătăți climatul afectiv din clasă folosind „Metoda Ciorchinele”:



Pasul 3: Cum ai putea să transformi „ACELE” în calități? (în perechi)

Implică-te apoi în cazul pe care îl avem în școala noastră „ Valentin, băiatul în scaun cu rotile izolat”, sub forma jocului de rol. Ce soluții ați găsit pentru rezolvarea acestei situații?

Pasul 4: <https://youtu.be/urEJGUa1uPO>

Învățătoarea le va lectura „POVESTEA VASULUI CRĂPAT” :



„O femeie bătrână din China avea două vase mari, pe care le atârna de cele două capete ale unui băț și le căra pe după gât. Un vas era crăpat, pe când celălalt era perfect și tot timpul aducea întreaga cantitate de apă. La sfârșitul lungului drum ce ducea de la izvor până acasă, vasul crăpat ajungea doar pe jumătate. Timp de doi ani, asta se întâmpla zilnic: femeia aducea doar un vas și jumătate de apă. Bineînțeles, vasul bun era mândru de realizările sale. Dar bietului vas crăpat îi era atât de rușinecu imperfecțiunea sa, și se simtea atât de rău ca nu putea face decât jumătate din munca pentru care fusese menit! După doi ani de așa zisă nereușită, după cum credea el, i-a vorbit într-o zi femeii lângă izvor:

–Mă simt atât de rușinat, pentru că această crăpătură face ca apa să se scurgă pe tot drumul până acasă! Bătrâna a zâmbit.

– Ai observat că pe partea ta a drumului sunt flori, însă pe cealaltă nu?

– Asta pentru că am știut defectul tău și am plantat semințe de flori pe partea ta a potecii și, în fiecare zi, în timp ce ne întoarcem, tu le uzi.

De doi ani culeg aceste flori și decorez masa cu ele. Dacă nu ai fi fost așa, n-ar mai exista aceste frumuseți care înprospătează casa.”

Fiecare dintre noi avem defectul nostru unic. Însa crăpăturile și defectele ne fac viața împreună atât de interesantă și ne răsplătesc atât de mult! Trebuie să luăm fiecare persoană așa cum este și să căutăm ce este bun în ea.

***Morala:* Crăpătura vasului nu înseamnă sfârșitul, ci o posibilitate de a face ceva diferit.**

Se poartă discuții cu elevii pe baza lecturii cu tâlc.

Pasul 5.- Elevii vor primi postituri pe care vor scrie/desena cum s-au simțit pe tot parcursul activității.

Analiza activității/ Evaluarea

Fiecare elev va adăuga în buzunarul de la panoul clasei o inimioară cu câte un cuvânt frumos despre colegii lui care să contribuie la creșterea stimei de sine.

Individual, copiii sunt recompensați cu fețe vesele pe toată perioada de lucru, în funcție de rolul lor și acțiunile urmărite de către cadrul didactic.

Sugestii de adaptare la categorii de elevi în risc(cazul lui Valentin)

- promovarea unei atitudini prietenoase și cooperante din partea elevilor (învățarea acestora cum să reacționeze pozitiv) ;
- oferirea de feedback pozitiv (laude, recompense simbolice).
- implicarea în toate jocurile și activitățile propuse;

„EDUCAȚIA ÎN ERA DIGITALĂ: CUM SĂPREGĂTIM VIITORUL NOSTRU COMUN”

ȘCOALA GIMNAZIALĂ „UNIREA”, BRANIȘTEA, JUD. GALAȚI
PROF. ÎNV. PRIMAR VASILE ARSINICA

PROIECT DIDACTIC

DATA: 23. 01. 2025

CLASA: I B

ÎNVĂȚĂTOR: VASILE ARSINICA

ARIA CURRICULARĂ: Consiliere și orientare

DISCIPLINA: Dezvoltare personală

UNITATEA DE ÎNVĂȚARE: „Vine iarna”

SUBIECTUL: „Cine sunt/suntem?”

TIPUL LECȚIEI: Transmitere de noi cunoștințe

DURATA: 45 min

COMPETENȚE SPECIFICE:

- 1.1. prezentarea unor trăsături personale elementare, în contexte variate;
- 2.2. transmiterea unor mesaje verbale și nonverbale simple despre propriile experiențe de viață;
- 3.1. identificarea unor sarcini de lucru simple în contexte variate;

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

- O₁: să alcătuiască cel puțin cinci întrebări pe baza conținutului poveștii;
- O₂: să identifice valoarea de adevăr a propozițiilor date, respectând regulile jocului;
- O₃: să scrie corect mesaje pentru România, într-un timp limitat;
- O₄: să realizeze un colaj, asociind imaginile cu denumirile potrivite;
- O₅: să manifeste sentimente de dragoste și apreciere pentru țara noastră;

STRATEGIA DIDACTICĂ:

- a) **Resurse procedurale:** conversația, explozia stelară, jocul didactic, explicația, exercițiul, observația, observarea sistematică, aprecierea verbală;
- b) **Resurse materiale:** prezentare ppt., planșe, post-it-uri, fișe, suport audio, stimulente;
- c) **Forme de organizare:** frontal, , individual, în perechi.

BIBLIOGRAFIE:

- ❖ *** Curriculum pentru învățământul primar, M.E.C.T.S. , 2013.
- ❖ „Organizarea interdisciplinară a ofertelor de învățare pentru formarea competențelor cheie la școlarii mici” - Program de formare continuă de tip „blended learning” pentru cadrele didactice din învățământul primar 2012
- ❖ „Sugestii pentru abordarea transdisciplinară în învățământul primar” – inst. Negrici Mariana, înv. Nechifor Lenuța, prof. Teodor Ștefănică, Editura Pax Aura Mundi Galați, 2008
- ❖ „Arte vizuale și abilități practice pentru clasa I”, Adina Grigore, Ioana Neagoe, Cristina Toma, Editura Ars Libri, Argeș, 2013
- ❖ „Calendarul sărbătorilor naționale și internaționale”, Georgeta Toma, Editura Paralela 45, Pitești, 2012

Nr crt	Momentele lecției	O b. o p.	Conținutul informațional al lecției		Strategia didactică			Evaluare
			Activitatea învățătorului	Activitatea elevilor	Resurse procedurale	Resurse materiale	Forme de organizare	
1.	Moment organizatoric 2 min		-Asigur ordinea și pregătesc materialele necesare desfășurării lecției.	-Se pregătesc pentru lecție.				
2.	Captarea atenției 10 min.		-Dezvălui adevăratul nume al păpușii: Elena. -Invit copiii să asculte aventura prin care ea a trecut.(Anexa 1) -Anunț că la sfârșitul lecției vom completa flipchart-ul cu ultima informație despre unire.	-Sunt atenți. -Ascultă povestea trăită de Elena. -Rețin.	conversația observația	prezentare ppt.	frontal individual	observarea sistematică
3.	Anunțarea temei și a obiectivelor 3 min.		-Prezint subiectul lecției „Cine sunt/suntem?”și obiectivele operaționale (pe înțelesul copiilor). -Precizez că pe parcursul lecției trebuie să manifestăm sentimente de dragoste și mândrie față de țara noastră.	-Sunt atenți și rețin obiectivele.	conversația		frontal	
4.	Dirijarea învățării 20 min.	O 1 O	ACTIVITATEA 1: -Voi iniția o discuție în legătură cu povestea citită, folosind metoda „Explozia stelară”.(Anexa 2) Exemple de întrebări: <i>De ce plângea Elena?</i> <i>Unde a mers ea?</i> <i>Ce a făcut-o fericită?</i>	-Formulează cât mai multe întrebări legate de conținutul poveștii care încep cu: „Cine?, Ce?,	conversația Explozia stelară	planșă	frontal individual	observarea sistematică aprecierea verbală

		5	<p><i>Cine a ajutat-o pe fetiță? Când s-a înveselit aceasta?</i></p> <p>ACTIVITATEA 2: -Inițiez jocul „La Polul Nord, la Polul Sud” pentru a înțelege de unde și-a dat seama Elena că a ajuns acasă. -Stabilesc cele două locuri în sala de clasă, le delimitez și explic regulile jocului. -Rostesc următoarele propoziții: <i>1.Pe geamul avionului Elena a zărit steagul României: roșu, alb și galben.</i> <i>2.Deodată se auzi un cântec: „Deșteaptă-te, române!”</i> <i>3.Când privi mai atent, fetița zări un ocean.</i> <i>4.O doamnă purta ie, brâu și opinci.</i> <i>5.În pădurea de lângă aeroport erau mulți lei, hipopotami și girafe.</i> <i>6.Oamenii vorbeau în limba română.</i></p> <p>ACTIVITATEA 3: -Propun alcătuirea și scrierea de mesaje pe post-it-uri, către România, pe care Elena le va duce la președintele țării.</p>	<p>Unde?, Când?, De ce?”.</p> <p>-Ascultă și sunt atenți la regulile jocului.</p> <p>-Merg în locul marcat a fi Polul Nord în cazul în care apreciază propoziția ca fiind falsă sau spre Polul Sud dacă apreciază propoziția ca fiind adevărată.</p>	<p>explicația</p> <p>conversația</p> <p>jocul didactic</p> <p>conversația exercițiul</p>	<p>post-it-uri</p>	<p>frontal</p> <p>individual</p> <p>frontal</p> <p>individual</p> <p>frontal</p> <p>individual</p>	<p>observarea sistematică aprecierea verbală</p> <p>observarea sistematică aprecierea verbală</p>
5.	Evaluare 7 min.	0 4 0 5	<p>-Împart fișa de lucru. (Anexa 3)</p> <p>-Explic și ofer îndrumările necesare.</p>	-Rezolvă fișa de lucru în perechi.	exercițiul	fișe	în perechi	aprecierea verbală
6.	Încheierea lecției 3 min.	0 5	<p>-Propun să interpretăm cântecul „Acasă-i România”.</p> <p>-Aaug pe flipchart harta din anul 1859.(Anexa 4)</p> <p>-Fac aprecieri generale si</p>	<p>-Interpretează cântecul propus.</p> <p>-Observă toate informațiile</p>	conversația	suport audio	frontal <p>individual</p>	aprecierea verbală

			individuale asupra modului de participare la lectie. -Împart stimulente elevilor.	despre evenimentul sărbătorit. -Ascultă aprecierile făcute.				
--	--	--	--------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------	--	--	--	--

ANEXA 1

Fetita fara tara

Elena, o fetita de 5 ani, din Romania, era in excursie cu parintii ei in Italia, unde se simteau foarte bine. O intamplare nefericita a facut ca fetita sa se piarda de parintii ei.

Dintr-o data zambetul de pe fata ei a disparut lasand loc unui chip trist si speriat, peste care se rostogoleau lacrimi fierbinti.

Cativa italieni s-au apropiat de fetita singura si infricosata, si au intrebat-o de ce plange, dar ea nu intelegea ce spuneau acestia pentru ca ei vorbeau in limba italiana. Cand fetita a inceput sa vorbeasca ei nu au inteles limba in care vorbea Elena. A trecut pe acolo o familie binevoitoare, cu suflet mare, careia i s-a facut mila de fetita. Ei au luat-o cu ei si au pornit in cautarea parintilor ei si a tarii de unde venea Elena.

Mai intai au mers in Franta: "Comment t'appelles tu?" adica "Cum te numesti tu?" dar fetita nu a inteles limba franceza si nu a raspuns.

Apoi au mers in Anglia: "What is your name?", "How old are you?" adica "Cum te numesti?", "Cati ani ai?" Dar nici de aceasta data fetita nu a inteles nimic.

Fara sa isi piarda speranta, cautarile lor au continuat si in alte tari: Germania ("Wie heit du?"), Grecia ("Pos se lene?"), Spania ("Como te llamas?"). Dar in niciuna din aceste tari nu au avut succes.

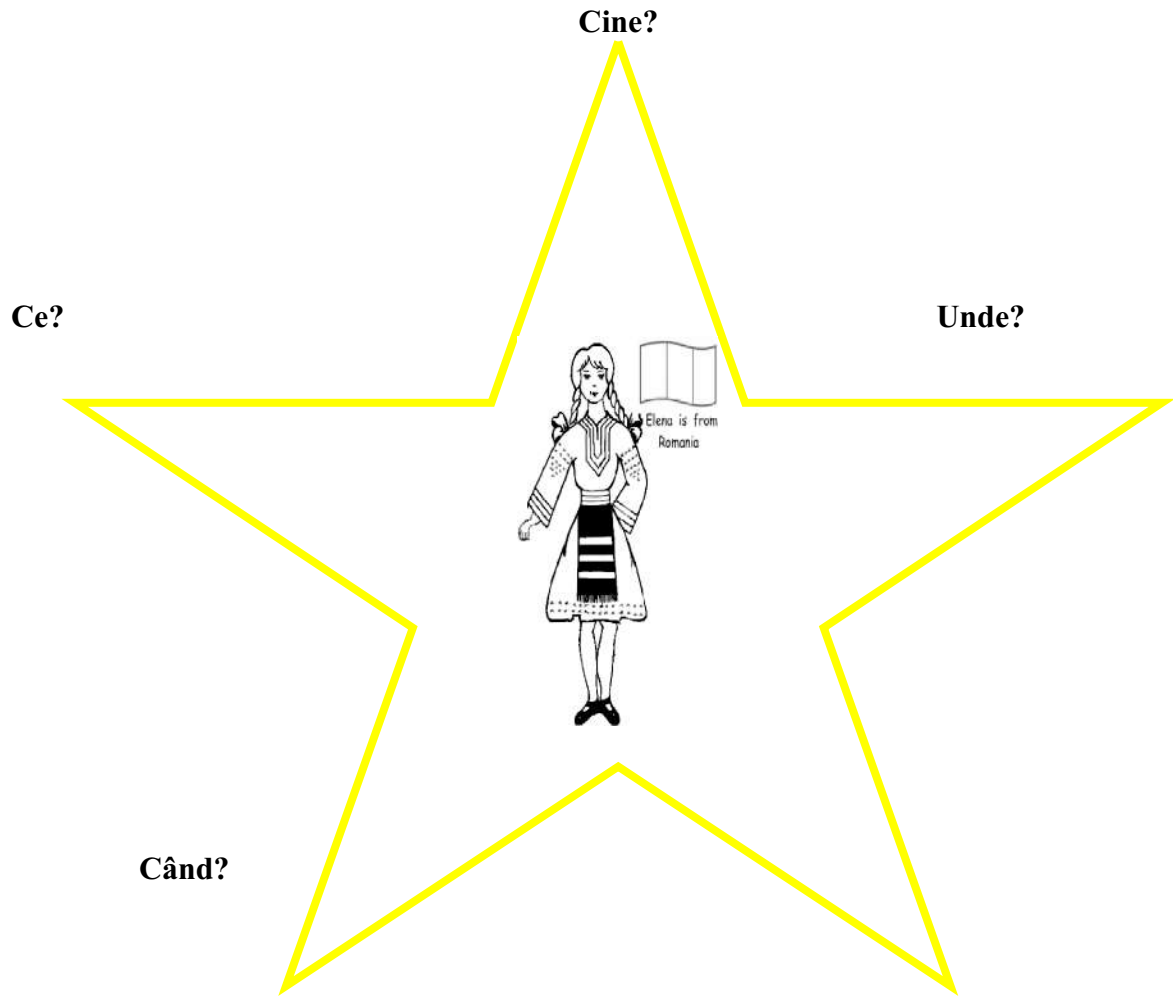
Si uite-asa au ajuns intr-o alta tara frumoasa. Avionul urma sa aterizeze. Elena privea trista pe fereastra avionul si se gandea ca nu isi va mai gasi niciodata parintii si nici nu se va mai intoarce in tara ei. Deodata zari in departare multe steaguri fluturand. Privind cu atentie observa culorile steagurilor: albastru, galben si rosu.

Inima a inceput sa-i bata cu putere si chipul i s-a luminat. In locul tristetii aparut un chip senin cu un zambet mare. Ea a recunoscut steagul tarii sale dupa culorile sale. Cei care o insoteau nu au inteles ce spunea fetita, insa dupa chipul vesel si-au dat seama ca au adus-o unde trebuie si au zambit si ei multumiti.

"La revedere!" si "Multumesc frumos!" le-a spus ei insotitorilor ei.

Acum era fericita. Ajunsese ACASA!

ANEXA 2 (Explozia stelară)

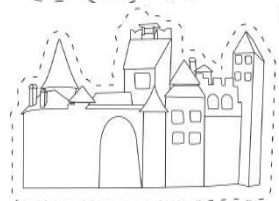
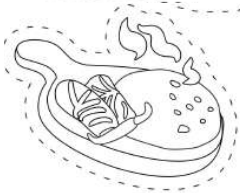


ANEXA 3

FIȘĂ DE EVALUARE

(în perechi)

- *Ce ne oferă România?* Decupează jetoanele și lipește-le în perechi, asociind imaginea cu denumirea acesteia.



Castelul Bran
Ciocolata cu rom
Castelul Bran
Gimnastica
Sport national
Gimnastica
Fotbal
Ciocolata cu rom

Castelul Bran

port național

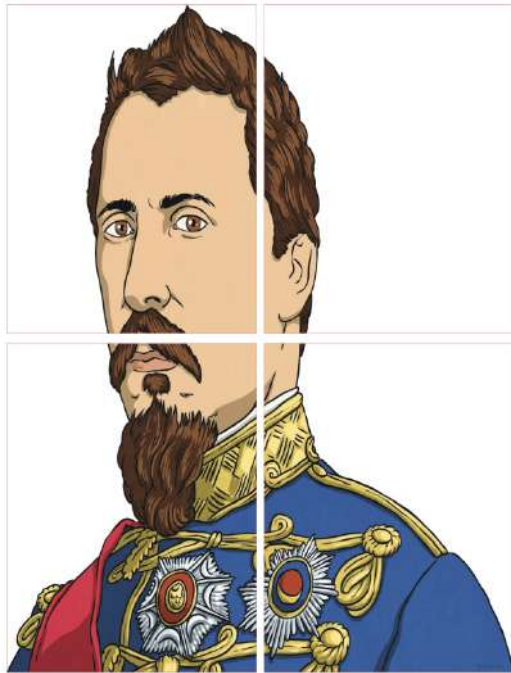
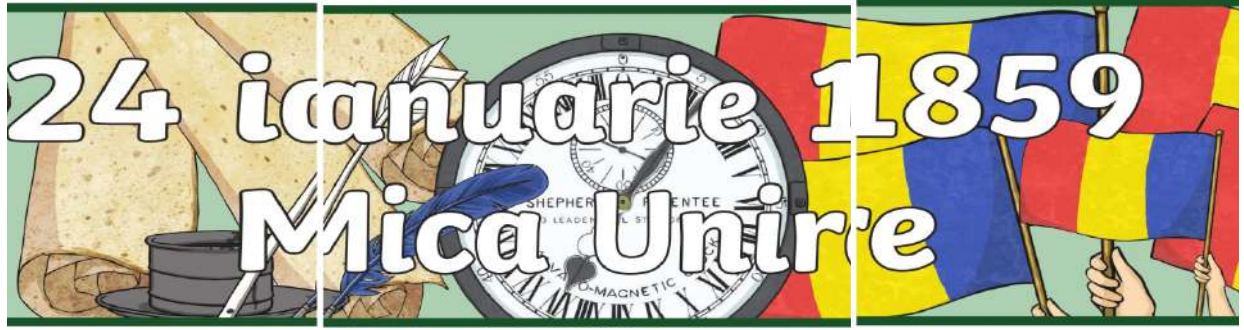
gimnastică

ciocolată cu rom

fotbal

ANEXA 4

OGLINDA FLIPCHART-ULUI LA SFÂRȘITUL ZILEI



Fișă de lucru

Cum mă văd, cum mă definesc ceilalți

Prof. înv. primar Vasile Mihaela

Școala Gimnazială numărul 13 Brașov

Completați următoarele informații:

Numele:..... Prenumele:.....

Vârsta:..... Înălțimea:..... Culoarea ochilor:.....

Culoarea părului:..... Data nașterii:.....

Lucrurile care nu îmi plac:

1.....

2.....

3.....

Lucruri pe care le fac cel mai bine:

1.....

2.....

3.....

Lucrurile care îmi plac:

1.....

2.....

3.....

După ce ați completat fișa de lucru schimbați-o cu a colegului de bancă. Ascultați părerea acestuia despre persona voastră. Concluzionați cu ceea ce trebuie schimbat în vederea dezvoltării personalității voastre.

Comportamentale se formează încă din prima copilărie. Copiii vor face în viața de adult ceea ce au văzut sau au învățat încă de mici, continuând cu sistemul de educație preșcolar și școlar și completând cu exemplul comportamental al persoanelor adulte din preajma lor. Din această perspectivă, educația financiară devine necesară. Entuziasmul și bucuria experimentării sunt maxime la această vârstă. Nu este niciodată prea devreme să începem! Cea mai simplă modalitate – jocul!

Ce vom constata? Decizii financiare bune concretizate în economisire, investire inteligentă, a înțelege că mai întâi muncești, apoi cheltuiești! V-ați gândit la ce v-ar folosi descoperirea informațiilor despre BANI ?

SARCINA DE LUCRU : Dacă v-am stârnit curiozitatea, vă invit să desfășurați o mică cercetare și să descoperiți: de ce este importantă educația financiară încă de la grădiniță?

Sursele de informație:

- Surse online <https://wordwall.net/ro/resource/73035953/recunoa%C8%99te-banii> (adinatrifon 1970)
- EDUCA IE FINANCIARA nbsp PENTRU COPII DE 5 6 ANI Manual digital / Carte editată cu sprijinul Asociației pentru Promovarea Performanței în Educație, autor Ligia Georgescu-Goloșoiu.
- Surse offline: Ligia Georgescu – Goloșoiu, Banii pe înțelesul copiilor, Editura Didactică și Pedagogică, RA, București, 2008

PROCESUL: Procesul: preșcolarii se organizează în 3 grupuri în funcție de medalioane, reprezentând bancnote de 1, 5, respectiv 10 lei. Grupurile aplică în fiecare zonă de concurs timp de 10 minute, apoi se rotesc încât fiecare participant să rezolve sarcinile de lucru propuse de organizatori.

- A. Joc de rol „Bugetul personal”; Jucați un joc de rol: unii oameni economisesc acasă, alții la bancă, banii voștri sunt în siguranță atunci când îi păstrați la bancă. Preșcolarii răspund la întrebări despre: bancă, contul de economii, cardul de economii, pin-ul. Ei utilizează bancnote de 1, 5 și 10 lei, pentru a merge la cumpărături. La stand fiecare produs este etichetat cu prețul corespunzător. În această zonă de lucru există: vânzătorul, standul cu produse etichetate cu prețuri și două pușculițe: una pentru economisire, alta pentru cheltuială. La finalul cumpărăturilor fiecare preșcolar constată suma cheltuită, respectiv suma economisită, utilizând pușculițele puse la dispoziție.
- B. Sudoku „Minutele de educație financiară”; În această zonă de concurs, fiecare preșcolar are la dispoziție un patrat de patru pe patru căsuțe, subdivizat în tot atâtea patrate identice, numite regiuni. Sudoku, conține la momentul inițial așa numitele căsuțe precompletate. Regula jocului este simplă: fiecare rând, coloană, regiune, ansamblu, nu trebuie să conțină decât o singură dată bancnotele de: 1, 5, 10, 100 lei.

Dificultatea veritabilă a jocului, rămâne în a găsi suita exactă a bancnotelor rămase. Jocul reprezintă un antrenament pentru gândirea logică. Jucătorul expert încearcă să determine celulele candidat pentru o bancnotă anume. Ca și pentru alte jocuri de logică, soluția este unică.

- C. Șirul logic: „Banii pe înțelesul copiilor”; Jocul constă într-un șir de 5 bancnote: 1, 5, 10, 100 și 500 lei, cu succesiune logică între ele. Jocul are din start o aranjare minimă a bancnotelor. Fiecare preșcolar rezolvă individual șirul logic în 3 variante, timpul alocat fiind de 10 minute. Ei descoperă ce bancnotă urmează în șirul logic și o postează în succesiunea logică. Proba de concurs „Șirul logic”, a reprezentat o activitate de analiză și sinteză superioară, solicitând deprinderi de muncă intelectuală, care prin logica de la baza raționamentelor de tip matematic, antrenează preșcolarii cu precizia, obiectivitatea, cu ordinea intelectuală, cu un comportament consecvent. Vorbim de exercițiul minții - o mică investigație în rezolvarea de probleme.

MODALITĂȚI DE EVALUARE ȘI DISEMINARE: Materialele au fost valorificate în expoziția : „Copil prosper”. Un școlar reprezintă - Reporterul – care adresează întrebări, precum: ce ai simțit când.....ce ai învățat din care este mesajul tău către colegi și adulți? Să ne verificăm cunoștințele despre bani! Generarea unor idei, asocieri ale minții creative între idei și concepte existente. Evidențierea creativității ca idee fundamentală pentru progresul în domeniul științe /matematică și viața cotidiană.

<https://wordwall.net/ro/resource/30554655/bani-romanesti-romanești-Banii>

[https://wordwall.net/ro/resource/30819569/banii -Ce poți face cu banii?](https://wordwall.net/ro/resource/30819569/banii-Ce-poți-face-cu-banii?)

[https://wordwall.net/ro/resource/2919796/pungu%C8%9Ba-cu-doibani - Punguța cu 2 bani\)](https://wordwall.net/ro/resource/2919796/pungu%C8%9Ba-cu-doibani-Punguța-cu-2-bani)

Prin acest proiect precolarii și-au dezvoltat competențe noi, au relaționat, investigat, chestionat, valorificat, s-au documentat, au comunicat, acceptat puncte de vedere, au cooperat, acumulat noi informații. Cu alte cuvinte au redescoperit adevăruri științifice. Impactul proiectului: generarea unor schimbări specifice;

- grădinița ca organizație: creșterea atractivității, creșterea prestigiului în comunitate, partenerilor din proiect, dobândirea unor informații și abilități;

- părinții au înțeles importanța educației financiare care poate să înceapă de la grădiniță, au fost invitați să descopere pas cu pas „Banii pe înțelesul copiilor”. Am realizat că este nevoie de viziune coerentă și integrată, de educație financiară și că aceasta trebuie să înceapă din familie, să continue în grădiniță și școală, ținta fiind competențele cheie în domeniul financiar.

Concluzii referitoare la Proiectul WebQuest:

- dezvoltă abilități analitice și gândirea creativă;
- dezvoltă capacități privind rezolvarea de probleme;
- preșcolarii sunt participanți la propria învățare

Demersuri didactice digitalizate pentru formarea gândirii critice

Vlad Adriana
Colegiul „Spiru Haret”, Ploiești

Argument

Nevoia de reformare a sistemului de educație contemporan este o certitudine, având în vedere dezvoltarea accelerată a societății, precum și viabilitatea relativă a informațiilor transmise care nu mai depășește pragul unui deceniu. Ca o consecință firească, atât profesorii, cât și elevii s-au confruntat cu provocarea redefinirii paradigmei didactice, a relațiilor interumane, dar și cu necesitatea învățării constante, a adaptării informațiilor la dinamica societății. În condițiile în care rolul școlii este incontestabil acela de a pregăti elevii pentru integrarea socială optimă, în special în plan profesional, **dezvoltarea competenței de gândire critică** se dovedește o soluție pentru societatea viitorului, avansată din punct de vedere tehnologic, impunând alegeri motivate, acțiuni autonome, evitarea unor impulsuri emoționale și, mai ales, capacitatea de aplicare a unor cunoștințe prin conexiune cu realitatea și cu experiențele anterioare.

În acest context, trebuie pusă în discuție și o altă provocare adresată profesorului: obiceiul elevilor de a se pregăti pentru școală citind materiale de pe internet raportat la capacitatea lor de a selecta informațiile valide sau pe cele relevante pentru tema abordată, capacitate ce este pusă deseori sub semnul întrebării, observând rezultatele învățării. Evident, elevii sunt atrași de accesibilitatea informațiilor preluate din mediul online, de posibilitatea de a le valorifica fără prea mari eforturi în orice moment, pentru redactarea unei lucrări într-un interval limitat sau cu un termen de predare scurt. Cu toate acestea, adoptarea frecventă a acestei abordări nu le formează competențe reale de documentare și de selectare a informațiilor, nici nu le asigură achiziții solide, pe care să le poată utiliza ulterior și cu atât mai puțin putem vorbi despre formarea competenței de gândire critică. Totodată, este o certitudine și preferința elevilor de a citi cărți în format online din perspectiva accesibilității, dar aceștia admit că pot înțelege mai ușor mesajul unui text printat, pot evidenția anumite idei și au o percepție senzorială mai profundă a subiectului cărții. Toate aceste considerente devin importante în contextul formulării unor judecăți de valoare sau a unor viziuni comparative.

Pornind de la aceste premise care subliniază complementaritatea tradițional-digital în procesul de învățare contemporan, materialul de față propune **demersuri didactice concrete pentru formarea competenței de gândire critică a elevilor în cadrul orei de limba și literatura română**. Ele sunt prezentate **în relație cu dezvoltarea competenței digitale**, situată printre competențele cheie în sistemul de educație actual, considerate importante pentru o viață împlinită, de succes în societatea cunoașterii.

Exemple de bună practică

În clasa a IX-a, conținuturile sunt organizate modular, fiecare propunând câte o temă: *Adolescența, Familia, Confruntări etice și civice, Iubirea, Lumi fantastice* etc. Există astfel un grad mai mare de libertate în selecția textelor studiate, precum și în alegerea strategiilor și metodelor didactice.

Ținând cont de corelarea experiențelor reale cu formarea competenței de gândire critică, am ales tema *Confruntări etice și civice*. Într-o primă etapă, de clarificare conceptuală, putem utiliza un text non-literar (text juridic referitor la drepturi și responsabilități sau un regulament școlar etc.), iar elevii pot nota principalele drepturi/ responsabilități ale unei persoane în societate **utilizând aplicația padlet** (padlet.com). Ca o variantă a metodei *Știu/vreau să știu/am învățat*, aplicația padlet oferă posibilitatea de a explora textul sub forma *întrebări și răspunsuri*, permițând colaborarea elevilor: un elev pune o întrebare despre o anumită noțiune ce nu este pe deplin înțeleasă, iar un alt elev/ alți elevi

oferă un răspuns. Metoda susține gândirea critică prin promovarea ideilor/ interpretărilor multiple și susținerea spiritului de colaborare.

Aplicația padlet poate fi utilizată și pentru corelarea competenței critice cu cea de gândire creativă, de exemplu pentru ca elevii să imagineze o campanie prin care să promoveze valori, principii etice și civice, iar în padlet să creeze un logo al acestei campanii.

Poate fi utilizată și aplicația **puzzel.org**, care permite profesorului să creeze un puzzle pentru calități/ principii/ valori morale pe care elevii să le descopere într-un timp limitat. Exercițiul este adecvat, întrucât permite lucrul în grupe de câte două persoane și sporește spiritul de observație al elevilor, le stimulează gândirea logică.

Această aplicație poate fi corelată cu **Wardwall** (wordwall.net), care este ofertantă în privința metodelor de lucru, aproximativ 34 de exemple fiind puse la dispoziție (roata aleatoare, căutare de cuvinte, potrivire de cuvinte, cărți aleatorii, adevărat sau fals, potrivește, rearanjează, cuvânt lipsă). Astfel, profesorul poate corela anumite concepte cu definiții pe care elevii să le potrivească sau poate solicita completarea unor situații problematice cu soluția optimă. De asemenea, pot fi rearanjate semnificațiile unor proverbe/ zicători/ enunțuri gnomice prin schimbarea sensului negativ cu afirmativ sau prin substituția unui cuvânt.

Utilizând **wardwall**, profesorul poate propune unor legi/ principii în relație cu anumite criterii de evaluare conform exemplului de mai jos:

Se recomandă ca elevii să utilizeze o serie de criterii-cheie, de exemplu:

- a. **corectitudine** – justiție și egalitate
- b. **utilitate** – societatea să funcționeze fără probleme
- c. **binele comun** – sunt sprijinite drepturile tuturor categoriilor sociale
- d. **aplicabilitate** – majoritatea sunt dispuși să le respecte, poliția este în măsură să îi prindă pe cei care le încalcă;
- e. **simplitate** – ușor de înțeles și de respectat, nu prea complicate.

Reguli sugerate:

1. Temele de acasă sunt interzise.
2. Intimidarea/umilirea verbală și fizică este interzisă.
3. Elevii ar trebui să plătească studiile.
4. Elevii ar trebui să poată alege profesorul la clasă.
5. Profesorii mai în vârstă trebuie să aibă un program mai ușor.
6. Este interzisă folosirea telefoanelor mobile în școală.
7. Profesorii au datoria să îi învețe pe elevi că regulile societății, care sunt cele mai bune, sunt inviolabile.

Pentru regulile bune/acceptate vor indica răspunsul „A” (acceptat), iar pentru regulile respinse – răspunsul „R” (respins), corelând regula cu unul dintre criterii.

În cadrul aceluiași modul, poate fi studiată comedia „O scrisoare pierdută”, care aduce în discuție atât criticarea unor moravuri, generând confruntări etice, cât și dezbaterăa unor principii morale privind viața de familie. În vederea dezvoltării competenței de gândire critică, dar și a celei creative și digitale, elevii pot folosi aplicații precum **Mobizen** (www.mobizen.com), **Breakyournews** (breakyournews.com), **Genially** (genial.ly) sau **Video Movie Maker** (moviemaker.support), **Kizoa** (www.kizoa.com), **Anchor** (anchor.fm), **Scratch** (scratch.mit.edu) pentru a răspunde unor cerințe de tipul:

- ▶ creează un portret robot al unuia dintre personaje, având în vedere două trăsături de caracter ale acestuia sau prin asociere cu o personalitate politică actuală, folosind editorul de fețe online (fixthephoto.com);
- ▶ prezintă un reportaj cu privire la organizarea alegerilor locale din 1883 (folosind **Mobizen** sau **Breakyournews**);

- ▶ utilizând **Kizoa** sau **Video Movie Maker**, creează un film editând secvențele principale din piesa de teatru „O scrisoare pierdută”, pentru a reconstitui tabloul lumii politice de la finalul secolului al XIX-lea;
- ▶ creează animații potrivite exprimării emoțiilor personajului feminin Zoe, în diferite contexte conflictuale în care se regăsește pe parcursul acțiunii (folosind aplicația **Genially**);
- ▶ realizează un podcast în care să intervievezi unul dintre politicienii implicați în conflictul principal al piesei sau un podcast în care dezbați cu personajul Zoe problema dreptului la vot al femeilor (aplicația **Anchor** permite realizarea unui podcast);
- ▶ folosind aplicația **Scratch**, rescrie finalul piesei alegând una dintre variante: Zaharia Trahanche consideră adevărat conținutul scrisorii / Zoe îl convinge pe Ștefan Tipătescu să îl voteze pe Nae Cațavencu/ Agamiță Dandanache renunță la candidatură.

Una dintre aplicațiile care constituie un instrument excelent pentru dezbateri, organizarea argumentelor și, în consecință, pentru dezvoltarea gândirii critice este **Kialo Edu** (www.kialo-edu.com). Utilizarea acestui instrument permite dezbateri pe subiecte controversate, comunicarea liberă a ideilor, exersând în același timp abilitățile de cercetare și de argumentare ale elevilor. Pot fi propuse pentru dezbateri subiecte precum:

- ◆ nevoia revizuirii Constituției privind organizarea Parlamentului României (pornind de la prevederile constituționale din 1883, comparativ cu cele din prezent);
- ◆ egalitatea de gen pe piața muncii (pornind de la ideea că Zoe Trahanache nu avea drept de vot, dar exercita influență asupra vieții politice locale);
- ◆ democrație versus comunism (pornind de la destinul personajului feminin din romanul „Sunt o babă comunistă” de Dan Lungu);
- ◆ Geneza umană între veridicitate religioasă – teoria evoluționistă și fenomenul clonării (având la bază texte poetice cu această tematică: „Adam și Eva” de Tudor Arghezi și „Facerea lumii” de Dan Norea).

Concluzie:

În contextul actual care impune reformarea continuă a metodelor și a strategiilor didactice, fără îndoială că digitalizarea demersului didactic reprezintă un element de noutate atractiv, dar care devine o provocare pentru toți cei implicați. Prin urmare, ceea ce poate face un profesor este să păstreze legătura cu elevii atât la nivel cognitiv, asigurând continuitatea învățării, dar și la nivel emoțional, oferind elevilor suportul necesar adaptării la un context educațional nou, la noi modalități de relaționare interumană. Astfel, profesorul nu își va propune doar obiective cognitive, academice, ci și pe cele care oferă elevilor posibilitatea de a-și forma competențe necesare integrării socio-profesionale: gândirea critică și creativă, competențe digitale, flexibilitatea cognitivă sau coordonarea activităților. De aici derivă necesitatea ca profesorul să îmbine strategiile didactice cu momente explicite de discuție cu elevii pentru promovarea unor valori universale: respect, răbdare, înțelegere, corectitudine, empatie. Nu în ultimul rând, trebuie să ținem cont că, dincolo de fascinația noutății, a creativității, trebuie să primeze probitatea unui profesor care este conștient de importanța formării unor competențe și a unei discipline de lucru în timpul cursurilor.

Bibliografie:

1. [2-4 3.pdf \(idsi.md\)](#) – Olga Cosovan – *Gândirea critică – o competență a viitorului*;
2. Almășan Beatrice, Dumitrache Anișoara, Gheorghe Mihaela, Vișan Andreea - *Lecția de acasă – Ghid practic pentru profesori*, Universitatea din București, Facultatea de Psihologie și Științele Educației;
3. Crăciun, D. & Grosseck, G. (2022). *Ghid practic de resurse educaționale și digitale pentru instruirea fizică, online și mixtă*. Editura Universității de Vest din Timișoara;

UTILIZAREA INSTRUMENTELOR DIGITALE ÎN ACTIVITATEA DIDACTICĂ DIN DOMENIUL AGRICOL

Prof. VLAD ANETA
LICEUL ECONOMIC „P. S. AURELIAN,, SLATINA

LearningApps este o platformă care sprijină procesele de învățare și predare cu module interactive. Aplicațiile existente pot fi direct folosite ca materiale didactice sau utilizatorii le pot crea sau modifica ei înșiși după cerințele și ideile personale.

După publicare și stabilirea drepturilor de acces (Share), aplicațiile pregătite pot fi folosite de oricine. Modulele/exercițiile online (denumite Apps) existente pot fi integrate direct în conținuturile de învățare corespunzătoare, sau redactate/ajustate la necesitate.

Tipurile de exerciții care pot fi alcătuite sunt diverse pornind de la: Cuvinte încrucișate, Jocul Milionarii, Marchează în text, Quiz cu alegere, Completează tabel, Quiz cu introducere; Grilă ordonare, Joc-Perechi (Perechi imagini), Joc-Perechi (Text/Imagine), Ordonare cu hartă, Ordonare grupe, Ordonare pe imagini, Ordonează perechi, Puzzle–Grupe, Tabel ordonare, Rebus, Spânzurătoarea, Text spații goale, Completează tabel, Quiz cu introducere.

Avantajul major al acestei aplicații este acela că se distribuie gratuit și cu codul sursă deschis pentru utilizator, astfel utilizatorul poate schimba modulele existente sau poate adăuga module noi având posibilitatea de a extinde funcționalitatea lor. Este simplă pentru folosire, se integrează ușor în procesul de învățare.

- Exercițiul „**Ordonează perechi**” pentru tema „**Identificarea bolilor plantelor**”.

The screenshot displays the LearningApps.org interface for an exercise titled "IDENTIFICAREA BOLILOR PLANTELOR". The main instruction is "Temă: Asociază denumirile bolilor plantelor la imaginile corespunzătoare." (Topic: Associate the names of plant diseases with the corresponding images). The interface shows several cards with disease names and images. A hand cursor is pointing at the card for "CANCERUL BACTERIAN AL VIȚEI DE VIE". The interface also includes a search bar, navigation buttons, and a user profile "Setări cont: ANETA VLAD".

- Exercițiul „Puzzle - Grupe” pentru tema „Bolile plantelor legumicole”

- Exercițiul „Cursă de cai” pentru tema „Recapitulare Modul I”.

- Exercițiul „Tabel cu ordonare” pentru tema „Boli produse de micoze”.

The screenshot shows an interactive learning application interface. At the top, there is a search bar and navigation buttons: "Răsfoiește exerciții", "Alcătuiește exercițiu", "Alcătuiește colecție", and "Lucrurile mele". The main title is "BOLI PRODUSE DE MICOZE (CIUPERCI)". Below this, there is a table with three columns: "MICOZE", "BOLI PRODUSE DE MICOZE", and "IMAGINI MICOZE". The first two columns contain text labels for various fungi, while the third column contains corresponding images. The items are arranged in a grid, with some cells containing dashed boxes, indicating a drag-and-drop activity. At the bottom, there are more items to be ordered, including "Înroșirea spicelor de grâu", "Fusarium graminearum", "Podosphaera leucotricha", and "Fâinare". The interface also includes a "Setări cont: ANETA VLAD" button and a "Prelucrează exercițiu" button.

BIBLIOGRAFIE:

1. Baltac, Vasile – Lumea digitală. Concepte esențiale, Editura Excel XXI Books, București, 2015.
2. Susskind, Jamie – Politica viitorului. Tehnologia digitală și societatea, Editura Corint, București, 2019.
3. Mihotiu, Adrian (2013). *LearningApps.org, module interactive pentru predare și învățare*. În: „iTeach: Experiențe didactice” nr. 10/ aprilie 2013.
4. iteach.ro/experientedidactice/learningapps-org-module-interactive-pentru-predare-si-invatare.
5. <https://learningapps.org/>.
6. <https://lectii-virtuale.ro>.
7. <https://www.liveworksheets.com>.

Digitalizarea în educație – activitate practică

Școala Gimnazială nr.1, Matca

Prof. Vulpe Mariana Daniela

Informatica a revoluționat educația, oferind instrumente și resurse care au transformat modul în care învățăm și predăm. Pe lângă beneficiile evidente ale accesului la informații și eficiența crescută, utilizarea informaticii în educație are și un impact emoțional semnificativ asupra elevilor și profesorilor.

De asemenea, utilizarea informaticii poate spori motivația și angajamentul elevilor. Jocurile educative și simulările interactive pot transforma învățarea într-o activitate captivantă și plăcută, încurajând elevii să participe activ și să exploreze noi concepte. Acest tip de învățare bazată pe joc poate reduce stresul asociat cu metodele tradiționale de predare și poate crea o experiență educațională mai pozitivă și mai stimulantă din punct de vedere emoțional.

Pe de altă parte, profesorii pot beneficia emoțional de utilizarea tehnologiei în educație. Instrumentele de management al clasei și resursele online pot reduce sarcina administrativă, permițându-le profesorilor să se concentreze mai mult pe interacțiunea cu elevii și pe dezvoltarea de lecții creative. Acest lucru poate duce la o satisfacție profesională mai mare și la reducerea stresului.

Planul creării unei clase digitale

Tema: Animalele domestice

Clasa: a II-a

Durata: 1 oră

Obiectivele Lecției

- **Obiective:**
 - Să recunoască și să numească animalele domestice comune.
 - Să înțeleagă caracteristicile și rolurile animalelor domestice.
 - Să descrie modul în care animalele domestice ajută oamenii.
- **Criterii de succes:**
 - Elevii vor putea enumera cel puțin cinci animale domestice.
 - Elevii vor descrie două caracteristici ale fiecărui animal domestic menționat.
 - Elevii vor explica unul sau mai multe moduri în care animalele domestice sunt utile oamenilor.

Resurse Necesare

- **Platforma de e-learning:** Google Classroom
- **Materiale didactice:** Prezentare PowerPoint, videoclipuri scurte despre animale domestice, imagini cu animale
- **Instrumente de comunicare:** Google Meet, forumuri de discuție, chat-ul platformei

Structura Lecției

- **Introducere (10 minute):**
 - Prezentarea obiectivelor lecției.
 - Activitate de captare a atenției: videoclip de 2 minute despre diverse animale domestice (ex. câini, pisici, vaci).
- **Prezentarea Materialului (15 minute):**
 - Prezentare PowerPoint cu imagini și informații despre animalele domestice (câine, pisică, vacă, cal, găină).
 - Explicarea caracteristicilor fiecărui animal și rolurile lor (ex. câinele ca animal de companie și ajutor în diverse activități).
- **Activitate Interactivă (15 minute):**
 - Quiz online simplu (Kahoot) cu întrebări despre animalele prezentate.
 - Activitate de grup în camere de breakout: fiecare grup primește o imagine cu un animal și trebuie să discute și să noteze două caracteristici ale acestuia și cum ajută oamenii.
- **Aplicarea Cunoștințelor (10 minute):**
 - Elevii completează o fișă de lucru în care desenează și scriu despre un animal domestic la alegere, incluzând două caracteristici și un rol al acestuia.
- **Întrebări și Clarificări (5 minute):**
 - Sesiune de întrebări și răspunsuri pe Google Meet.
 - Feedback instantaneu pe răspunsurile din quiz și activitățile de grup.

Evaluare și Feedback

- **Evaluări formative:** Quiz online (Kahoot) în timpul lecției.
- **Evaluări sumative:** Fișa de lucru completată de elevi va fi evaluată ulterior.
- **Feedback:** Feedback scris pe fișa de lucru și discuții de grup pe forum.

Suport și Asistență

- **Ore de consultație:** Vineri, 12:00 - 13:00, pe Google Meet.
- **Resurse suplimentare:** Link-uri către videoclipuri educaționale și pagini web despre animale domestice.

Activități de Extensie

- **Proiecte opționale:** Elevii pot crea un mini-proiect (colaj, poster) despre un animal domestic preferat.
- **Lecturi recomandate:** Cărți și articole scurte despre animale domestice, disponibile online sau recomandate de bibliotecă.

TEHNICA MODERNĂ ÎN GRĂDINIȚĂ

Prof. înv. preșcolar Vultur Sorina -Ioana
Grădinița cu Program Normal Vad, județul Cluj

Copilăria este inima tuturor vârstelor. – Lucian Blaga

Educația, în perspectiva noilor tehnologii, a deschis noi direcții și orientări în procesul instructiv-educativ.

Viitorul învățământului aparține unui sistem educațional informatizat. Pe această cale s-au și făcut primii pași, în unitățile școlare și preșcolare, calculatorul fiind o prezență certă. Tehnologia calculatoarelor este în plin avânt și, indiferent de vârstă, toți copiii captivați de jocurile pe calculator sau de flexibilitatea oferită în editarea de texte.

Educatorea trebuie mai mult ca oricând să fie creativă, reușind astfel să țină pasul cu noua provocare, în pofida faptului că dorința noastră arzătoare este să privim copilașii cum se bucură de această etapă numită „copilăria la grădiniță”, urmărindu-le zâmbetul, dăruirea, dragostea, apropierea și sclipirile din privirile lor. Creativitatea educatoarei intervine și în modalitățile prin care creează un climat psiho-afectiv pozitiv, ajutând preșcolarii să-și însușescă deprinderi morale și de dezvoltare emoțională chiar și în această perioadă mai mult decât înainte. În acest sens, educatoarea nu va uita niciodată de încurajări, de aprecieri pozitive sau mici recompense cu care preșcolarii pot fi convinși să realizeze diverse sarcini mai mult sau mai puțin dorite, primite sub formă de sugestii în fiecare dimineață, astfel reușind să ținem copiii captați până la finalizarea activităților.

Faptul că grădinița în care lucrez are în dotare calculator, m-a determinat ca, anul școlar trecut, să propun și să abordez ca activitate opțională (de tip integrator), „Informatica: Cunoașterea calculatorului”.

Principala formă de activitate a preșcolarului este jocul. Prin joc este posibilă stimularea activității creatoare, a imaginației, a limbajului, a gândirii, a proceselor afective și volitive. Din acest punct de vedere, granița dintre joc și procesul de învățare este neobservabilă, motivația prin joc determinându-l pe copil ca în final să devină ușor un utilizator al calculatorului și al produselor informatice aferente.

Acceptarea calculatorului de către copil a fost imediată și necondiționată. Cu toate că primele activități au avut mai mult un caracter „tehnic”, de cunoaștere și familiarizare cu calculatorul și componentele sale, cu funcția pe care o are fiecare, cu modul de pornire-oprire etc., interesul copiilor nu a scăzut; dimpotrivă, el a crescut, nerăbdarea lor de a se juca efectiv fiind foarte mare.

Comunicarea cu calculatorul este posibilă prin intermediul tastaturii, care conține toate literele alfabetului și diferite simboluri (cifre, săgeți, semne grafice). La grupa mare, majoritatea copiilor știu să-și scrie și să-și citească numele cu litere mari de tipar. Acestor copii, calculatorul le-a dat posibilitatea să se joace „De-a școala”. De la scrierea numelui, ei au trecut la scrierea unor litere după dictare, prin utilizarea tastelor, iar mai târziu, prin combinarea acestor litere, la scrierea unor cuvinte sau propoziții simple. Acest mod de „operare” pe calculator a venit ca o prelungire firească a cunoștințelor acumulate în cadrul activităților de educarea limbajului, în care preșcolarii și-au exersat: formarea de propoziții simple sau dezvoltate, despărțirea în silabe, stabilirea sunetului inițial al unui cuvânt, găsirea unui număr cât mai mare de cuvinte care să înceapă (sau să se sfârșească) cu un anumit sunet.

Reprezentarea grafică a propoziției, a cuvintelor acesteia, a despărțirii în silabe sunt ușor de

realizat atunci când copiii se află în fața calculatorului, pentru că motivația lor este puternică: dorința de a „lucra” pe calculator, de al manevra le canalizează cunoștințele și întreaga concentrare spre îndeplinirea cu ușurință a acestei sarcini.

Jocurile de „aventuri” pe calculator nu au ca obiectiv declarat învățarea, deși reprezintă surse reale de învățare. Ele implică stabilirea clară a unui scop al jucătorului, precum și analizarea opțiunilor și luarea de decizii cu privire la soluțiile optime de atingere a scopului propus. Acest joc apare sub forma rezolvării unor situații, a luării unor decizii, pentru rezolvarea problemelor apărute. Un astfel de joc este HERCULES, în care legendarul erou este implicat într-o luptă continuă cu tot felul de adversari, ajutat fiind de personajele pozitive (pitici, zâne). În funcție de decizia pe care copilul o ia în fața calculatorului, Hercules își continuă drumul, este sancționat sau recompensat, ori este oprit din joc.

Pornind de la acest joc (sau oricare joc), drumul poate fi parcurs invers pentru realizarea unor obiective de educare a limbajului. Văzând imaginile și desfășurarea acțiunii, copiii vor fi puși în situația de a povesti „Întâmplările lui Hercules”; „Necazurile lui Mario”; „Aventurile ursulețului Marty; etc. Astfel se pot realiza o multitudine de obiective ale activității de educare a limbajului, urmărite în:

- povești după un șir de ilustrații;
- lecturi după imagini;
- citire după imagini selective;
- caracterizări de personaje;
- descrierea unui personaj;
- vorbirea dialogată (redarea vorbirii dialogate imaginată între personajele jocului).

Totodată, se activează vocabularul, copiii trebuind să utilizeze în vorbire epitețe, metafore, expresii literare cunoscute din poveștile sau basmele auzite la grădiniță. Cu aceleași urmări benefice, aceste jocuri pe calculator pot fi dramatizate de către copii în cadrul jocurilor și activităților la alegere sau pot fi subiectul unor convorbiri ocazionale.

Cunoștințele asimilate în cadrul activităților matematice au fost ușor de transpus în jocul cu calculatorul. Astfel după ce au localizat tastele și comenzile pentru cifre, copiii au trecut la scrierea unor numere de telefon cunoscute sau inventate, la formarea unor șiruri crescătoare sau descrescătoare (folosind cifre sau simboluri), la constituirea unui algoritm dat. Rezolvarea unor exerciții de adunare, scădere, a unor probleme matematice simple solicită intens gândirea preșcolarului, însă capacitatea de concentrare crește considerabil în fața calculatorului, transferul la sarcinile „școlare” făcându-se cu ușurință.

Fiind puși în situația de a elabora strategii simple pentru atingerea unor scopuri ludice, preșcolarii învață să se orienteze în spațiu. De la pozițiile spațiale simple (sus, jos, stânga, dreapta) până la punctele cardinale stabilite în raport cu monitorul calculatorului nu mai este decât un pas, ușor de făcut.

Există o serie întreagă de obiective ale activităților matematice care pot fi realizate și exersate prin intermediul calculatorului:

- construirea unor grupe după una, două sau trei înșușiri comune (criterii): au colțuri, conțin trei linii, au un cerc etc;
- formarea de perechi și observarea raporturilor cantitative;
- sesizarea și expunerea corectă a poziției spațiale (în cazul unui desen);
- familiarizarea cu numerele ordinale;
- realizarea unor operații simple de adunare și scădere (cu una, două unități);
- măsurarea dimensiunilor;
- realizarea unor operații logice cum sunt: reuniunea, intersecția.

În cadrul opționalului pe care l-am desfășurat pe parcursul unui an școlar cu grupa mare, nu a existat o graniță, nici măcar imaginară, între categoriile de activități abordate; ele s-au

întrepătruns, s-au influențat reciproc, au interferat, atât în ceea ce privește conținutul, modul de organizare, cât și îndrumarea și antrenarea copiilor. Copilul este pus să numere, de exemplu, nu numai când urmărim obiective matematice, ci și în activități care vizează, cu precădere, educarea limbajului (în care numără cuvintele din propoziție, silabele unui cuvânt, sunetele sau literele unui cuvânt). La fel poate fi pus în situația de a număra cercurile, liniile ori punctele dintr-un desen pe care l-a realizat pe calculator sau simbolurile dintr-un șir constituit după un algoritm (de exemplu:linie, cerc, pătrat, triunghi).

Cunoștințele asimilate în activitățile artistico-plastice devin operaționale și în momentul în care copilului i se cere să constituie pe calculator un desen, folosind puncte, linii, săgeți etc., să formeze un desen numai din figuri geometrice, să recunoască și să utilizeze culori din paleta de culori a calculatorului, să alcătuiască întregul din părțile componente, să deseneze liber.

Acceptând ideea conform căreia învățăm acționând, înseamnă că prin intermediul calculatorului se lărgeste nebănuit câmpul operațional al preșcolarului.

Astfel preșcolarul este capabil:

- să analizeze și să interpreteze date, formulând chiar unele concluzii;
- să propună unele ipoteze alternative la o problemă;
- să perceapă situații- problemă care pot apărea în diferite momente din viața reală.

O influență benefică se observă și în:

- dezvoltarea imaginației creatoare;
- fluența și creativitatea în vorbire;
- dezvoltarea oculometriei și psihomotrică;
- coordonarea voluntară în executarea unor modele grafice;
- dezvoltarea capacității de investigare;
- dezvoltarea gândirii logice;
- capacitatea de a formula întrebări pertinente în vederea lămuririi unor probleme.

Totuși nu trebuie să uităm că un calculator, prin simpla sa prezență nu are nici o valoare educativă. Important este să știm la ce solicitări de natură informatică va răspunde pozitiv copilul, ce taste trebuie acționate pentru a declanșa valențele motivaționale, cum și prin intermediul căror metode și procedee conducem preșcolarul prin labirintul minunat al calculatorului. E necesar ca generația tânără să pășească în viitor cunoscând utilizarea calculatorului, la fel cum generațiile anterioare au știut să se folosească de creion.

Bibliografia

- Botiș, A., & Mihalca, L., Despre dezvoltarea abilităților emoționale și sociale ale copiilor, fete și băieți, cu vârsta până în 7 ani. Editura Alpha MDN, Buzău, 2007.
- Catrinel, A., Ș., Kallay, E., Dezvoltarea competenței emoționale și sociale la preșcolari – Ghid practic pentru părinți, Editura ASCR, Cluj- Napoca, 2010.
- Sas, C., Cunoașterea și dezvoltarea competenței emoționale, Editura Universității din Oradea, 2010.
- Shapiro, L. E., Inteligența emoțională a copiilor. Jocuri si recomandări pentru un EQ ridicat, Editura Polirom, Iași, 2016.
- Stan, L., Dezvoltarea copilului și educația timpurie, Editura Polirom, Iași, 2016.