

Provocări și soluții în educație



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

NUMĂRUL 12
VOLUMUL 2

ISSN 2972 - 2012,
ISSN-L 2972 - 2012

București, 2024



.....

SIMPOZION EDUCAȚIONAL INTERNAȚIONAL

"REVOLUȚIA EDUCAȚIEI: METODE, TEHNOLOGII ȘI INSPIRAȚIE ÎN SECOLUL XXI"

SESIUNEA DE COMUNICĂRI ȘTIINȚIFICE: „TENDINȚE ȘI PROVOCĂRI ÎN EDUCAȚIA SECOLULUI XXI”



Organizatori: CENTRUL EUROPEAN PENTRU EXCELENȚĂ ÎN EDUCAȚIE
în parteneriat cu Unitățile preșcolare/școlare participante
Tipul activității de perfecționare:
Simpozion Educațional Internațional
Categorie în care se încadrează activitatea de perfecționare:
Nivel Internațional



**ÎNSCRIEREA ȘI
REGULAMENTUL PE:**



www.euEduCenter.ro



office@eueducenter.ro

Cuprins

Abuziloe Mihaela.....	8
Afrim Roxana-Maria	19
Alalitei Virginica.....	22
Alexa Cristina Elena	25
Almajan Tabita.....	28
Antohie Dana	46
Antonescu Ligia	50
Apostol Adriana.....	53
Aradoaie Lavinia Daniela.....	56
Ariton Anca	60
Arsene Iuliana	70
Auroaica Claudia Marioara, Danila Lavinia Dorina	73
Bacargiu Eleonora Lucia, Mihailescu Cleopatra	78
Baisanu Mariana	83
Bajenaru Cristina.....	85
Bancila Victoria Georgiana	87
Beica Elena	91
Bercea Niculina	96
Bitu-Tup Ioana.....	99
Bojan Elena Claudia.....	102
Borlean-Elek Annamaria	127
Brasovean Ionela Gabriela	129
Brendea Mihaela Cecilia	144
Bud-Timbus Daniela -Niculina.....	150
Carp Monica	154
Chelbea Cristina Stefania	156
Chidovet Mariana Aurica	158
Chira Florentina.....	164
Chirila Alexandra	166
Cioban Lucia, Sitaru Iasmina	169

Ciobanu Ana Maria	177
Ciobanu Andrei	182
Ciobanu Doinita.....	184
Ciobanu Valentina	193
Clipici Nicoleta.....	198
Coman Camelia, Drula Simona Mariana	220
Coman Luminita	226
Constandache Catalina.....	231
Constantin Mihaela	235
Cosma Dana	239
Covaci Voichita Georgiana, Micsa Ioana Gabriela.....	241
Cumpanasu Alina	247
Davidescu Anca	249
Dickemann Ionita Georgeta	254
Diculescu Anca Loredana	272
Dimulescu Valeria.....	274
Dina Daniela	277
Dinu Daniela Constanta.....	279
Dobre Adriana	281
Dobrea Mihaela.....	284
Dodenciu Mariana-Mirela	286
Dodenciu Romulus Lucian.....	298
Dorotan Manuela Carolina.....	300
Dragomirescu Gabriel	302
Dragomirescu Simona Nicoleta	323
Duceac Adriana	326
Duduiala Gianina.....	328
Duma Camelia	331
Dumitriu Elena Simona	335
Dunga Aritina-Carmen	342
Eftimi Sorina	345
Farkas Ildiko.....	347

Florea Corina	350
Ghitea Alina Diana	352
Goia Otilia.....	359
Gojei Andreea-Loretta.....	364
Grigore Gabriela Luminita.....	367
Grigore Gina	369
Gurau Dorina.....	383
Harabagiu Robert	386
Herdes-Suceveanu Oana	389
Hotnogu Alexandra	395
Ifrim Paula	411
Incze Erica	416
Ioachimescu Dana Ancuta.....	418
Ion Alina Georgeta	422
Ionescu Carmen	424
Isaia Dida-Cristina	433
Isopescu Daniela	435
Itu Alina- Daniela.....	440
Ivan Madalina-Elena.....	446
Ivanciu Constanta Claudia	451
Josu-Sperlea Luminita Anisoara	453
Juravle Adriana-Claudia	461
Kis Amalia-Gabriela	464
Leica Valerica.....	468
Leonte Ionela	470
Luca-Stanescu Svetlana-Daniela	480
Lupu Anca Maria	481
Magaz Vasilica Georgeta	484
Manea Angelica.....	490
Maraloiu Pompilia	492
Matei Raluca	495
Miclea Monica-Elena.....	497

Mitea Ana Maria	501
Mocan Felicia Maria	503
Mosutan Cristina Laura	507
Munteanu Mariana	513
Murgoci Emilia Loredana	515
Neag Ancuta-Madalina	518
Neagoe Iulia	528
Neugis Sena Andrei	532
Nicu Valentina Elena	534
Nidelea Maria, Tone Ionela	537
Onea Andreea-Bianca	539
Onofrei Ciprian	559
Ormenisan Viorica	560
Palade Oana Mihaela	563
Panait Nicoleta	575
Pascu Costela	580
Pena Liliana	583
Petrescu Raluca	595
Pirjol Nicoleta Ionela	605
Pirvu Cristina	609
Pivniceru Lacramioara	611
Pop Alina-Cosmina	614
Popa Andreea Paula	616
Popa Ecaterina	628
Popescu Adina	631
Popescu Oana-Raluca	635
Popescu Polixenia Gabriela	668
Postelnicu Elena Marilena	682
Precup Maria	690
Robu Cristina	694
Rosu Roxana	697
Rus Cristina	700

Sandu Cristina Mihaela	714
Serban Anita Constantina	718
Sibiu Ana - Maria Mihaela.....	725
Simionov Georgiana-Mirela	729
Sipos Cristina Daniela.....	732
Sipos Natalia Denisa.....	734
Sledz Carmen	737
Stanciu Nicoleta Loredana	739
Stanean Liana.....	742
Stoica Daniela.....	744
Stoica Simona Florentina	762
Stratulat Anamaria Raluca	768
Stroie Mirela Mariana	771
Svella Ildiko.....	782
Tertiu Daniela	786
Tilea Elisabeta	789
Tintea Aurelia	804
Trandafir Ioana Alina	808
Truca Gabriela	812
Udrel Georgiana-Laura.....	819
Ungureanu Lavinia	821
Valu Dorina.....	829
Vasile Daniela	842
Velicu Niculina.....	845
Vilcan Mihaela.....	850
Vintila Daniela	854
Zaharescu Stefania	864
Zancu Laura-Florentina	866
Zota Adina	873
Zubas Ornella Daniela	875

Proiect de activitate integrată



„SURPRIZELE PRIMĂVERII”

Grupa mare „Albinuțele”

Ed. Abuziloaie Mihaela

UNITATEA DE ÎNVĂȚĂMÂNT: Grădinița cu Program Prolungit Nr.6 Botoșani

TEMA ANUALĂ: **Cu ce și cum exprimăm ceea ce simțim?**

TEMA SĂPTĂMÂNII: „*Mama, ființa cea mai dragă*”

TEMA ACTIVITĂȚII: „**SURPRIZELE PRIMĂVERII**”

TIPUL ACTIVITĂȚII: Mixtă

FORMA DE REALIZARE: Activitate integrată ADP+ALA+ADE (DLC+DEC)

DURATA: 1 zi

LOC DE DESFĂȘURARE: sala de grupă

SCOPUL ACTIVITĂȚII: Dezvoltarea capacității de a sintetiza informațiile noi, dezvoltându-se atenția, creativitatea limbajului și încrederii în posibilitățile de relaționare și asumarea responsabilităților prin educarea și cultivarea calități volitiv-morale (inițiativa, hărnicia, perseverența în desfășurarea și finalizarea jocurilor) și sentimentelor de dragoste față de apropiați.

ELEMENTELE COMPONENTE ALE ACTIVITĂȚII INTEGRATE

ADP (Activități de dezvoltare personală)

ÎNTÂLNIREA DE DIMINEAȚĂ: „*Povestea Zânei Primăvară*”

RUTINE : „*Dăruim din suflet !*” (deprinderea de a dărua și de a face bucurii celor dragi)

Deprinderi specifice primirii copiilor, deprinderi specifice de igienă personală, deprinderi specifice servirii mesei.

TRANZIȚII : *jocuri cu text și cânt:* „*Bat din palme clap, clap, clap!*”, „*Albinuța a jurat!*”, „*Dacă vesel se trăiește*”, „*Flori gingașe*”, „*Spune, a câta floare lipsește?*”

ALA (Activități liber alese)

BIBLIOTECĂ: „Floricele de primăvară”-exercițiu grafic

JOC DE ROL : „De-a florarii”

ȘTIINȚĂ : „Plantăm flori de primăvară” - plantare semințe flori

JOC DE MASĂ : „Flori de primăvară” - Din jumătăți - întreg (centru de rezervă)

ADE (Activități pe domenii experiențiale)

1. Domeniul limbă și comunicare(DLC) - Surprizele Zânei Primăvara (joc didactic)

2. Domeniul estetic și creativ (DEC) - Flori de primăvară pentru mama (pictură figurine ipsos)

ALA2 (Activități liber alese)

Cupa Primăverii - Competiție sportivă

STRATEGII DIDACTICE:

Metode și procedee: conversația, explicația, demonstrația, exercițiul, problematizarea, expunerea, surpriza, aplauze, turul galeriei, jocul didactic, metoda diamantului.

Material didactic: calendarul naturii, decor, cutie surpriza zilei, bani, etichete, plicuri, ecusoane cu flori , panoul prezenței, carioci, calculator, acuarele, pensoane, pământ, semințe flori, grâu.

Forme de organizare: frontal, individual, pe grupe.

Metodele de evaluare: observarea sistematică a comportamentelor, chestionarea orală, analiza lucrărilor, turul galeriei, aprecieri stimulative, aplauze;

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

ALA (Activități liber alese)

BIBLIOTECĂ: „Floricele de primăvară”-exercițiu grafic

O- să unească punctele, respectând conturul predefinit al florilor, elementelor grafice, decorând rochia cu elemente grafice cunoscute.

JOC DE ROL : „De-a florarii”

O- să denumească obiectele expuse în florărie identificând prețul acestora citind etichetele cu ajutorul educatoarei.

ȘTIINȚĂ : „Plantăm flori de primăvară” - flori de primăvară

O- Să recunoască materialele necesare plantării: ghiveci (paharul decorat), pământ, semințe, apă.

JOC DE MASĂ : „Flori de primăvară” - Din jumătăți - întreg (centru de rezervă)

O- să formeze întregul prin identificarea jumătăților corespunzătoare

ADE(Activități pe domenii experiențiale)

1. Domeniul limbă și comunicare(DLC) - Surprizele Zânei Primăvara (joc didactic)

O: Să denumească elementele specifice anotimpului primăvara;

O: Să alcătuiască propoziții simple/dezvoltate corecte din punct de vedere gramatical;

O:Să răspundă corect la ghicitori

O: Să participe activ și conștient la activitate.

2. Domeniul estetic și creativ (DEC) - Flori de primăvară pentru mama(pictură figurine **ipsos**)

O- să picteze florile utilizând tonuri deschise ale culorilor

O- să mănuiască corect materialele și instrumentele de lucru

O - să exprime impresiile estetice referitoare la lucrarea proprie și a celorlalți

ALA2 (Activități liber alese)

Cupa Primăverii - Competiție sportivă

O- să respecte regulile de joc;

O- să execute corect deprinderile motrice învățate: mers,alergare etc.

Bibliografie:

„Curriculum pentru educație timpurie – 2019”

„Metodica predării activităților instructiv-educative în grădinița de copii”, Editura Litera, 2010

“Piramida cunoașterii”- Tătaru L., Glava A., Chiș O., Editura Diamant

Ziua bună începe cu „Întâlnirea de dimineață”. Cioflică, S.M., Berbeceanu (2016)

SCENARIUL DIDACTIC

*Pentru o bună desfășurare a activității se vor lua următoarele măsuri: aerisirea sălii de grupă, aranjarea mobilierului , pregătirea materialului didactic necesar desfășurării activității, intrarea copiilor în sala de grupă.

Întâlnirea de dimineață : Ziua va debuta cu întâlnirea copiilor în sala de grupă și așezarea lor în semicerc pe melodia cântată de educatoare și preșcolari : „Iarnă să te duci cu bine”

Noutatea zilei va fi adusă de Zâna Primăvară, care îi roagă să o ajute să-și refacă grădina. Ei vor afla că Vântul Vitejel i-a distrus grădina, copiii vor avea de rezolvat mai multe sarcini de lucru pentru a duce la îndeplinire această dorință.

Salutul: Educatoarea îi salută pe copii : Bună dimineața, grupa Licuricilor! Bună dimineața, dragi copii! Fiecare copil își va alege felul cum vrea să salute în această dimineață.

Prezența: Se va realiza la centrul de prezență, unde educatoarea strigă fiecare copil după catalog și se vor lipi imagini cu copii pe tablă la secțiunile „prezent” sau „absent”.

După salutul de dimineață, vor completa **“Calendarul naturii”** Se folosesc jetoane, imagini, specifice condițiilor mediului menționându-se ziua, data, luna, anul, evenimentul zilei. Se discută starea vremii și îmbrăcămintea adecvată acesteia. (Cum este vremea astăzi? Astăzi este vineri, 10 martie, a cincea zi din săptămână. Ieri a fost joi, iar mâine va fi sâmbătă. Cum ne îmbrăcăm în acest anotimp?)

Însă ca ziua să înceapă bine, copiii vor fi invitați de educatoare să execute câteva exerciții de înviorare pe ritmul melodiei **Înviorarea de dimineață - Ghidușii**.

La momentul **împărtășirea cu ceilalți**, copiii vor juca joculețul „Cum este mama mea?”. Le voi cere la câțiva copii să-și descrie mama (culoarea ochilor, a părului, cum îi place să se îmbrace, ce face ea acasă etc.).

Trecerea la centrele de interes se va realiza prin tranziție: „*Flori gingase au răsărit, Albinele, fluturii toți s-au trezit. Să-și aleagă câte o floare, Apoi să se grupeze după culoare!*” Educatoarea va prezenta fiecare centru de interes deschis și le va explica copiilor ce au de lucru. Preșcolarii își vor alege centrul de interes la care vor să lucreze ținând cont de sarcinile cerute de educatoare. Fiecare copil în funcție de floarea aleasă, va trece la centre: *Științe (florile albastre)* , *Joc de masă (florile roșii)*, *Biblioteca (florile galbene)* , *Joc de rol (florile roz)*. Pe măsute sunt pregătite materialele pentru centrele de interes. Vor face exerciții de încălzire a musculaturii prin versurile:

*Închidem pumnișorii,
Strângem încet,
Deschidem pumnișorii,
Răsfirăm degețelele,
Mișcăm degețelele,
Cântăm la pian.
Spor la lucru!*

La centrul **BIBLIOTECĂ**, preșcolarii vor uni punctele , respectând conturul florilor astfel vor obține vaza cu flori cu elementele grafice cunoscute.

La centrul **JOC DE ROL**, copiii vor juca rolul de florar, vor realiza buchete și vor vinde florile cumpărătorilor.

La centrul **ȘTIINȚĂ** copiii vor semăna grâu, vor planta flori, le vor uda și le vor așeza la lumină.

La centrul **JOC DE MASĂ**, copiii vor forma imaginea întreagă a unor flori de primăvară.

Pentru asigurarea feed-back-ului și evaluarea modului de lucru din fiecare centru educatoarea organizează Turul galeriei.

Copiii vor merge spre baie prin tranziția : „*Bat din palme clap, clap, clap!*” și se vor pregăti pentru micul dejun.

După încheierea activităților pe centre și a gustării, educatoarea va citi o nouă sarcină de la Zâna Primăvară, desfășurându-se astfel prima activitate pe domenii experiențiale **DLC-SURPRIZELE ZÂNEI PRIMĂVARĂ** (joc didactic). Aici, copiii denumesc elementele specifice acestui anotimp și alcătuiesc propoziții simple. Pentru complicarea jocului, copiii completează diamantul primăverii în urma răspunsurilor date la ghicitori.

Prin **Tranziția** : „*Bat din palme clap, clap, clap!*” copiii se vor îndrepta către baie, unde vor deprinde rutina de îngrijire a igienei corporale.

La „întoarcerea” în sala de grupă, în zborul fluturașilor, copiii vor fi solicitați să picteze flori de primăvară, pe figurine din ipsos, acțiune desfășurată în cadrul celei de-a doua activități – **DEC (Educația plastică) : „ Flori de primăvară”**.

La **ALA2** copiii vor intra în competiția „Cupa Primăverii”, reprezentată de parcurgerea unui traseu de către copiii împărțiți în două echipe.

Demers didactic

ETAPELE ACTIVITĂȚII	CONȚINUTUL ȘTIINȚIFIC	STRATEGII DIDACTICE		EVALUARE
		METODE ȘI PROCEDEE	MIJLOACE DIDACTICE	
1.MOMENT ORGANIZATORIC	Pentru o bună desfășurare a activității se vor lua următoarele măsuri: -aerisirea sălii de grupă, -aranjarea mobilierului , -pregătirea materialului didactic necesar desfășurării activității, -intrarea copiilor în sala de grupă.			
2. CAPTAREA ATENȚIEI	Ziua va debuta cu intrarea copiilor în sala de grupă și așezarea lor în semicerc pe melodia cântată de educatoare și copii : „Iarnă să te duci cu bine!” , salutul, prezenta și calendarul naturii. Le voi povesti preșcolarilor despre Zâna Primăvară și rugămintea ei de a o ajuta.	Conversația Explicația	flori cutie	Evaluarea capacității copiilor de a răspunde corect întrebărilor adresate și de a fi atenți.
3.ANUNȚAREA TEMEI ȘI A OBIECTIVELOR	Prezint copiilor sarcinile pe care le trebuie să le îndeplinească pentru a o ajuta pe Zâna Primăvara în refacerea grădinii distrusă de Vântul Vitejel.	Expunerea Explicația Conversația	Bilet cu sarcini Cutie	Stimularea interesului pentru activități.

4. DIRIJAREA ÎNVĂȚĂRII	Doamna educatoare deschide biletul cu sarcini și citește prima activitate a zilei : Alege culoarea florii preferate și pornește în aventura pe centre de interes. La centrul BIBLIOTECĂ, preșcolarii vor uni punctele , respectând conturul florilor astfel vor obține vaza cu flori cu elementele grafice cunoscute. La centrul JOC DE ROL, copiii vor juca rolul de florar, vor realiza buchete și vor vinde florile cumpărătorilor. La centrul ȘTIINȚĂ copiii vor planta flori, le vor uda și le vor așeza la lumină. La centrul JOC DE MASĂ, copiii vor forma imaginea întreagă a unor flori de primăvară, potrivit florile după culoare sau formă. După finalizarea produselor obținute, fiecare grup examinează cu atenție produsele celorlalte grupe, grupele se rotesc de la un produs la altul, se discută,răspund la întrebările celorlalți și clarifică unele aspecte solicitate de colegi.	Explicația	Fișa cu elemente grafice	Capacitatea de a înțelege regulile
		Demonstrația	Bani,buchete cu flori	
		Exercițiul	Pământ, grâu , semințe flori, greblă, lopățică.	Capacitatea de a rezolva sarcinile date
		Turul Galeriei	Jetoane cu flori	Capacitatea de colabora cu cei din jur

5.OBTINEREA PERFORMANȚEI	Anunț numele jocului didactic pe care îl vom desfășura, "Surprizele Zânei Primăvara" și a temei pentru activitatea de educație plastică, "Flori de primăvară". Le voi spune copiilor că în acest joc va trebui să rezolvăm cât mai frumos sarcinile, ce vor avea elemente specifice anotimpului primăvara, vor alcătui propoziții simple (nivel I) / dezvoltate (nivel II), să reprezinte grafic propoziția și cuvintele. Copiii vor fi împărțiți în două grupe: <i>grupa floricelelor roz și grupa florilor albastre</i>. Prezint copiilor regulile jocului și elementele de joc, se intuiește materialul. <i>Copilul numit va rezolva o sarcină.</i> Explicarea și demonstrarea jocului <i>Voi explica și demonstra jocul.</i> Jocul de probă • Să vedem dacă ați înțeles cum ne vom juca ! <i>Cu sprijinul meu, copiii vor executa un joc de probă.</i> Voi numi un copil din echipa floricelelor roz (nivel I) care va alege un element specific anotimpului primăvara, îl va denumi și va alcătui o propoziție. Un alt copil din grupa florilor albastre (nivel II), va avea ca sarcină să dezvolte	Conversația Explicația Exercițiul Jocul	Jetoane cu imagini reprezentative anotimpului primăvara Ecusoane Flori roz Ecusoane Flori Albastre Flipchart	Capacitatea de colabora cu cei din jur Capacitatea de a rezolva sarcinile date

propoziția, să o reprezinte grafic și să numere cuvintele din propoziție. <i>* În timpul executării jocului, voi urmări realizarea obiectivelor propuse și voi sprijini pas cu pas derularea jocului.</i>		Jetoane cu imagini	
Complicarea jocului Se va realiza diamantul primăverii. Cu ajutorul răspunsurilor la ghicitori, copiii vor completa cu imagini diamantul. Voi anunța tema activității de educație plastică: „Flori de primăvară”, pictură pe flori de ipsos. Voi veți combina culori, pentru a obține modelele propuse. Se vor intui materialele de pe măsuțe. Le voi explica și demonstra copiilor cum trebuie să picteze cu ajutorul pensulelor. Se fac exerciții de încălzire a mușchilor mâinii, apoi se trece la realizarea propriu-zisă a modelului Se fac aprecieri asupra desfășurării activității. Se expun lucrările.	Metoda Diamantului Explicația Demonstrația	Jetoane cu imagini reprezentative răspunsului la ghicitori	

6.ASIGURAREA RETENȚIEI ȘI A TRANSFERULUI	Se vor adresa câteva întrebări copiilor: - Care au fost „surprizele primăverii”? - Ce am realizat la centrele BIBLIOTECĂ, ȘTIINȚĂ, JOC DE ROL, JOC DE MASĂ? - Cum s-a numit jocul didactic? - Ce sarcini am rezolvat? - Ce am realizat răspunzând la ghicitori?		Conversația	Observare sistematică Evaluare orală
7.EVALUAREA	Stimularea autoevaluării și coevaluării, având ca mobil conținutul activității în integralitatea sa. Aprecierea activității de către educatoare și către copii.	Conversația evaluativă		Analiza și sistematizarea cunoștințelor Autoevaluarea
8. ÎNCHEIEREA ACTIVITĂȚII	Activitate se încheie prin prezentarea provocării venite din partea Zânei Primăverii: Să descoperim cei mai rapizi mesageri ai Zânei Primăverii și ascultarea poveștii Inimioare, Inimioare. Anunț numele jocului pe care îl vom desfășura, "Cupa Primăverii" Le voi spune copiilor că în urma acestei competiții, echipa câștigătoare va primi denumirea distincția de mesageri ai Primăverii. Explicarea jocului și prezentarea sarcinilor. <i>Doi copii, câte unul din fiecare, vor concura pe traseul cu obstacole pe care</i>	Explicația Demonstrația	Fluier Cerc Jaloane	Evaluarea capacității de a avea fair-play, de a-și aștepta rândul, de a fi atenți la mesajul transmis de educatoare

Metode și resurse bazate pe tehnologia digitală(secvență din activitatea didactică)

Afrim Roxana-Maria

Școala Gimnazială „Miron Neagu”

Structura Școala Gimnazială „Nicolae Iorga” Sighișoara

Integrarea tehnologiilor digitale în procesul educațional reprezintă o practică inovativă și eficientă, care contribuie la dezvoltarea competențelor elevilor și la creșterea motivației acestora. Ținând cont de aceste aspecte, propun o secvență didactică care utilizează metode și resurse digitale în predarea unei teme la disciplina Geografie.

CLASA: a IV-a

ARIA CURRICULARĂ: Om și societate

DISCIPLINA : Geografie

SUBIECTUL LECȚIEI : Formele de relief din România

TIPUL ACTIVITĂȚII : predare-învățare

FORMA DE REALIZARE: activitate integrată

SCOP: Dezvoltarea competențelor de învățare active și utilizarea tehnologiei digitale pentru a facilita înțelegerea conceptelor legate de formele de relief.

OBIECTIVE:

- să recunoască și să descrie principalele forme de relief din România;
- să localizeze pe hartă principalele forme de relief;
- să folosească resurse digitale pentru a explora informații despre relief.

ETAPELE LECȚIEI:

1. Captarea atenției (5 minute)

Activitate: Explorare interactivă printr-un joc digital.

Resursă digitală: Aplicația World Geography Games sau Google Earth.

Descriere: Profesorul proiectează o hartă interactivă și îi roagă pe elevi să ghicească formele de relief pe baza unor imagini și indicii. De exemplu: „Ce formă de relief are vârfuri înalte și se găsește în centrul țării?”

2. Predarea conținutului (15 minute)

Activitate: Lecție interactivă utilizând o platformă digitală.

Resursă digitală: Prezentare interactivă pe Nearpod sau Canva.

Descriere: Profesorul prezintă formele de relief (munți, dealuri, câmpii) folosind imagini, animații și hărți. Elevii participă activ prin răspunsuri la întrebări directe sau prin completarea unor mici exerciții pe platformă (de ex., asocieri între imagini și denumiri).

3. Aplicarea cunoștințelor (15 minute)

Activitate: Explorare digitală și creativă.

Resursă digitală: Google Earth sau aplicația Pinturillo.

Descriere: Elevii, organizați în echipe mici, folosesc Google Earth pentru a localiza munții Carpați, Dealurile Subcarpatice și Câmpia Română. După localizare, echipele desenează pe tableta lor o formă de relief pe baza observațiilor și o prezintă colegilor.

4. Evaluarea (5 minute)

Activitate: Chestionar digital interactiv.

Resursă digitală: Kahoot sau Quizizz.

Descriere: Profesorul lansează un test cu întrebări despre formele de relief (ex. „Unde se află Munții Carpați?”). Elevii răspund în timp real, iar rezultatele sunt afișate imediat.

Resurse utilizate:

- Laptop/proiector/tablete.
- Platforme interactive (Google Earth, Kahoot, Nearpod).
- Conexiune la internet.

Beneficii ale activității:

- Promovează învățarea prin descoperire și colaborare.
- Dezvoltă abilități de gândire critică și creativă.
- Crește motivația și implicarea elevilor prin utilizarea tehnologiilor digitale.

Această activitate exemplifică modul în care tehnologia digitală poate fi integrată eficient în procesul educațional, oferind elevilor oportunitatea de a învăța într-un mod interactiv și captivant.

Bibliografie:

Baltac, Vasile – Lumea digitală. Concepte esențiale, Editura Excel XXI Books, București, 2015.
Susskind, Jamie – Politica viitorului. Tehnologia digitală și societatea, Editura Corint, București, 2019.

Activități de conștientizare a abilităților socio-emoționale

prof. Alaliței Virginica

Școala Profesională Specială „Emil Gârleanu” din Galați

Emoțiile și sentimentele copilului însoțesc toate manifestările lui, fie că este vorba de jocuri, de cântece, fie de activități educative.

„Fii motivul pentru care cineva zâmbește!” a fost mesajul transmis elevilor cu ocazia desfășurării activității „Clasa înțelegerii”, pentru a pune bazele unei comunități anti-bullying..

Obiective:

- identificarea trăsăturilor unei clase a înțelegerii;
- recunoașterea propriilor responsabilități pentru a ajuta la crearea unei atmosfere de învățare suportive;
- identificarea regulilor pentru o clasă a înțelegerii;
- formarea „Inimii mânuțelor amabile”.

Materiale: jucărie din pluș care reprezintă un clovn vesel, minge, pânză roșie pe care este trasată o inimă mare, jetoane care reprezintă palme (mânuțe) din carton pe care sunt scrise diverse mesaje

Desfășurarea activității

➤ Introducere

Captarea atenției se realizează prin intermediul unei jucării din pluș care reprezintă un clovn vesel. Profesorul adresează întrebări care conduc la emoția de bucurie și ce ar trebui să facă elevii pentru a fi beneficiarii unor stări de bine. („Ce este un clovn?”, „Unde întâlniți un clovn și care este rolul său?” „Dar, la școală, ce ar trebui să faceți pentru a fi bucuroși?”, etc.).

Le spun elevilor că ei sunt conectați unul cu altul ca membri ai clasei, ai școlii și este necesar să învețe să se înțeleagă, să se respecte reciproc, să coopereze.

➤ „Reguli pentru o clasă a înțelegerii” - joc

Elevii se așează într-un cerc și aruncă o minge de la unul la altul. Fiecare elev care primește mingea propune o regulă pentru o clasă a înțelegerii, apoi pasează mingea altcuiva.

Pe o coală de flipchart, se scrie titlul „Reguli pentru o clasă a înțelegerii” și se notează regulile sugerate de elevi.

Afișul cu „Regulile unei clase a înțelegerii” se va expune la loc vizibil în fața clasei.

➤ „Inima mânuțelor amabile”- joc

Se împart elevii în grupe. Elevii din fiecare grupă extrag dint-un coșuleț jetoane sub formă de palme (mânuțe) pe care sunt scrise diverse mesaje despre prietenie, colaborare, susținere, respect, comunicare, ajutor etc. Citesc mesajele și la aranjează în interiorul inimii trasate pe pânza roșie, apoi elevii își vor fixa mâinile cu degetele orientate către conturul inimii pentru a forma „Inima mânuțelor amabile”.

Încheiere

Se felicită elevii pentru că au colaborat eficient, apoi li se precizează că stabilirea de relații amabile depinde de fiecare dintre ei. Dacă vor ca lumea în care trăiesc să devină un loc mai pașnic, trebuie să înceapă chiar din clasa lor.

Elevii primesc câte o inimă din carton roșu, fixată pe un bețișor, pe care este scris mesajul: „Fii motivul pentru care cineva zâmbește!”.



Bibliografie

- Bradley Nelson, *Codul emoțiilor*, Editura Adevăr Divin, Brașov, 2012;
- Isabelle Filliozat, *Emoțiile copilului*, Editura Trei, București, 2021;
- Jeffrey C. Wood Matthew McKay Jeffrey Brantley, *Cum să-ți gestionezi emoțiile copleșitoare și să-ți reapeți autocontrolul*, Editura Herald, București, 2018.

PROIECT INTERINSTITUȚIONAL „Biodiversitatea creativă”

prof. înv. primar Alexa Elena Cristina

Argument

Motto:

„Natura îți dă zilnic exemplul de a trăi.”

Nicolae Iorga

Biblioteca Județeană „Gh. Asachi” Iași, Agenția pentru Protecția Mediului Iași și Școala Gimnazială „Ionel Teodoreanu” Iași au avut ca preocupare permanentă pentru realizarea unor proiecte care să susțină colaborarea educațională în comunitatea ieșeană prin realizarea unei legături strânse între elevi, studenți, profesori și membrii comunității.

Remarcând beneficiile acestei legături între zona educațională, științifică și de dezvoltare non-formală, demersul partenerial de față, oferă posibilitatea atingerii unui nivel ridicat de performanță tehnică și didactică, creând ocazia largirii oportunităților de afirmare profesională și orientare a elevilor și studenților din instituțiile noastre.

În ultimii ani, Biblioteca Județeană „Gh. Asachi” Iași a avut o preocupare deosebită pentru încurajarea dezvoltării educației nonformale, a simțului practic și tehnic prin dezvoltarea de ateliere în cadrul **programului Biblioteca și Știința - Intersecții**. Acestea vor valorifica suprapunerea dintre literatură, artă și diferitele ramuri ale științei și vor consta în manifestări în care se vor îmbina expuneri pe teme actuale ale științei și tehnologiei cu prezentarea felului în care se reflectă ele în literatură și artă. Parteneri în acest proiect sunt instituțiile mai sus enumerate prin elevii, studenții săi și voluntari ai bibliotecii.

Se vor pune în evidență prin aceste activități punctele de convergență a caracterului științific și tehnic al celor două instituții. În mod natural, elevii și studenții din Iași, au devenit motivați în a-și valorifica deprinderile științifice în cadrul cercurilor de dezvoltare a abilităților creatoare.

Biblioteca a construit un spațiu în care nivelul științific a evoluat, aducând beneficii atât comunității, cât și tinerilor elevi și studenților care au găsit aici multiple oportunități de dezvoltare educațională și de afirmare profesională.

Miercuri, **22 mai 2024**, de la ora **09.00**, Biblioteca Județeană „Gh. Asachi” Iași în parteneriat cu, Agenția pentru Protecția Mediului Iași, Școala Gimnazială „Ionel Teodoreanu” Iași și atelierul de creație „Voroneț” desfășoară manifestarea **„Biodiversitatea creativă”**.

În anul 2000 Adunarea Generală a Națiunilor Unite (ONU) a declarat ziua de 22 mai – Ziua Interanțională a Biodiversității.

A fost aleasă această dată, 22 mai, deoarece ea reprezintă adoptarea „Convenției privind diversitatea biologică” în anul 1992, la Nairobi. Convenția specifică între obiectivele ei conservarea biodiversității și gestionarea sustenabilă a resurselor planetei.

Așa cum se știe biodiversitatea reprezintă diversitatea biologică a genelor, microorganismelor, ecosistemelor, plantelor, animalelor, într-un cuvânt totalitatea speciilor, a vieții pe Pământ.

România prin poziția sa geografică, munți, câmpii, șes, dealuri, mare, delte, cuprinde 5 regiuni biogeografice din totalul a 11 existente la nivelul Uniunii Europene și de aceea este semnatară a acestui document din 5 iunie 1992.

Despre importanța acestei zile ne va vorbi director executiv APM Iași, Galea Temneanu.

Întâlnirea va avea loc la: Stejarul secular de la Poieni, ocolul silvic Schitu Duca jud. Iași și va include prezentarea susținută de reprezentanta APM Iași, despre arbori seculari și parcuri dendrologice, semnificație, importanță, impact asupra mediului, modalități de protejare și vor sublinia impactul major pe care îl are prezența (sau absența) acestora în modificările climatice și activitatea elevilor de la Școala Gimnazială „Ionel Teodoreanu” Iași, mentorați de prof. înv. primar Cristina Elena Alexa, coordonatoarea atelierului de creație „Voronet”. Reprezentanții bibliotecii vor aduce în prim plan cărțile legate de această temă ecologică.

Atelierul se desfășoară în cadrul programului Biblioteca și Știința - Intersecții al bibliotecii județene care își dorește să valorifice suprapunerea dintre literatură, artă și diferitele ramuri ale științei. În cadrul acestora îmbinăm expuneri pe teme actuale ale științei și tehnologiei cu prezentarea felului în care se reflectă ele în literatură și artă.

Tipul proiectului

Proiectul de față este de informare și comunicare și concretizează colaborarea între instituții din domeniile literar - științific și educațional, având multiple valențe culturale, educative și profesionale.

Scop

Scopul întâlnirii este acela de informare a tinerilor despre rolul existențial al biodiversității și copacilor seculari, importanța protejării copacilor, a florei, faunei și a mediului înconjurător.

Obiective

- %1. Crearea unui cadru oportun de valorificare a rezultatelor didactico-științifice a participanților la acest proiect;
- %1. Promovarea tehnicilor și practicilor de lucru și studiu;
- %1. Lărgirea orizontului științific și cultural al elevilor prin cunoașterea și aprofundarea cunoștințelor acumulate;
- %1. Dezvoltarea abilităților de comunicare
- %1. Familiarizarea actorilor implicați cu tehnici de științifice noi, contemporane.

Resurse materiale și procedurale:

Prin sprijinul Biblioteca Județeană „Gh. Asachi” Iași, a partenerilor și a instituțiilor de învățământ semnatare, vor fi acoperite următoarele aspecte: spațiul de

desfășurare a activităților și materiale necesare activităților.

Descrierea proiectului

Acest proiect implică organizarea și desfășurarea unei excursii care să prezinte: Stejarul secular de la Poieni, ocolul silvic Schitu Duca jud. Iași și va include prezentarea susținută de reprezentanta APM Iași, despre arbori seculari și parcuri dendrologice, biodiversitate, semnificație, importanță, impact asupra mediului, modalități de protejare și vor sublinia impactul major pe care îl are prezența (sau absența) acestora în modificările climatice.

Locul de desfășurare:

Stejarul secular de la Poieni, ocolul silvic Schitu Duca jud. Iași

Perioada de desfășurare

Proiectul se va derula în data de 22 mai 2024.

Organizarea evenimentului se va realiza începând cu data de 9 mai 2024. Promovarea și demararea se va realiza începând cu data de 16 mai 2024.

Grup țintă direct

Copiii de la Școala Gimnazială „Ionel Teodoreanu” Iași.

Grup țintă indirect

Persoane din cadrul comunității ieșene.

Echipa de proiect

Agenția pentru Protecția Mediului Iași,
Ecolog Ramona Ciobanu

Școala Gimnazială „Ionel Teodoreanu” Iași
Prof. Silviana Loghin
Prof. înv. primar Cristina Elena Alexa

Biblioteca Județeană „Gh. Asachi” Iași
Responsabil proiect, Bibliograf Oana Ciobanu

Sustenabilitate

Cercurile și activitățile organizate prin intermediul parteneriatului de față pot constitui o modalitate de valorificare a colaborării instituționale între bibliotecă, școli și instituții ieșene cu beneficii educaționale aduse întregii comunități.

Data: 09.05.2024

Activitățile desfășurate se pot vizualiza pe site-ul: <https://bjiasi.ro/>



”Oamenii sunt păsări cu aripile crescute înlăuntru. ”

(Nichita Stănescu)

(19.03.2025)

LICEUL TEHNOLOGIC ELECTROTIMIȘ
STRUCTURĂ GRĂDINIȚA P.P.NR. 8 TIMIȘOARA
GRUPA MICĂ-MIJLCIE
Prof. ALMĂJAN TABITA

DATA : 19.03.2025

NIVELUL : I

TEMA ANUALĂ : ”Când, cum și de ce se întâmplă ?”

TEMA PROIECTULUI : ”Surprizele primăverii”

TEMA SĂPTĂMÂNII : ”Se întorc păsările călătoare !”

TIPUL ACTIVITĂȚII : Consolidare de cunoștințe, priceperi și deprinderi

FORME DE ORGANIZARE : Frontală, individuală, pe grupe



INVENTAR DE ACTIVITĂȚI



ACTIVITĂȚI DE DEZVOLTARE PERSONALĂ (ADP) :

ÎNTÂLNIREA DE DIMINEAȚĂ : ”Telefonul fără fir al păsărilor” – joc distractiv

RUTINE : ”Îmi aștept rândul !” – deprinderea de a anunța prin ridicarea mâinii când solicită un anumit lucru;

TRANZIȚIE : ”Dacă vesel se trăiește !” – joc cu text și cânt

ACTIVITĂȚI PE DOMENII EXPERIENȚIALE (ADE):

DOMENIUL LIMBĂ ȘI COMUNICARE : ”Rândunica și barza” – povestirea educatoarei

DOMENIUL OM ȘI SOCIETATE : ”Căsuțe pentru hrana păsărelelor – activitate practică

ACTIVITĂȚI LIBER ALESE (ALA1):

BIBLIOTECĂ : ”Ajută rândunica să ajungă la cuib” – elemente grafice

CONSTRUCȚII : ”Stâlpul cuibului de barză” – joc de construcții

ACTIVITĂȚI LIBER ALESE (ALA2) :

”Cursa oului de rândunică !” – joc de mișcare

ACTIVITATE INTEGRATĂ : ALA1 + DOS (activitate practică



SCENARIUL ZILEI

Este o zi minunată de miercuri, iar copiii din grupa mică – mijlocie ajung la grădiniță cu zâmbetul pe buze , pregătiți pentru a afla și astăzi ce surprize a mai pregătit Zâna Primăvara pentru ei prin activitățile didactice care se vor desfășura pe parcursul acestei zile.

Activitatea zilei începe cu Întâlnirea de dimineată :

Salutul : Preșcolarii intră în sala de grupă și se vor așeza pe scăunele, iar apoi vor rosti versurile:

”În fiecare dimineată
S-avem zâmbetul pe față,
Către soare să privim,
Iubire să dăruim !
Soarele de dimineată
Blând m-a mângâiat pe față !
Razele lui jucăușe,
Îmi zâmbesc acum ghidușe !”

Fiecare copil își va saluta colegul din stânga, dar și din dreapta sa, prin bătaia palmelor și rostind ”Bună dimineața ! ”.

Prezența : După ce ne-am salutat , vom face prezența, notând cine este absent.

Calendarul naturii : Le voi spune copiilor că vom completa calendarul naturii.

- În ce zi a săptămânii suntem ? (se repetă zilele săptămânii)
- În ce anotimp ne aflăm ?
- Cum este vremea în această dimineată ?

Copiii vor veni și vor completa calendarul naturii.

Împărtășirea cu ceilalți : ”Telefonul fără fir al păsărilor” – joc distractiv

Noutatea zilei : Se va realiza prin prezentarea unei scrisori din partea unei rândunici ,adresată copiilor , pe care o voi citi , aflând în acest mod ce fel de activități se vor desfășura astăzi în grupa noastră.

Copiii vor începe ziua cu activitatea din cadrul *Domeniului Limbă și Comunicare* - ”Rândunica și barza”, aceasta fiind organizată sub forma povestirii educatoarei.

În continuare se va desfășura activitatea din cadrul *Domeniului Om și Societate* – ”Căsuțe pentru hrana păsărilor” – activitate practică, unde copiii vor trebui să decoreze prin lipire căsuțele pentru hrana păsărilor. La aceasta se vor integra și *Activitățile Liber Alese*. La centrele de interes, preșcolarii vor descoperi : *Construcții* :”Stâlpul cuibului de barză” – joc de construcții ; *Bibliotecă* : ”Ajută rândunica să ajungă la cuibul său !” – fișă individuală (exerciții grafice).

Ziua se va încheia prin desfășurarea jocului de mișcare ”Cursa oului de rândunică” (ALA2).



PROIECT DIDACTIC
”RÂNDUNICA ȘI BARZA”



DATA :19.03.2025

GRUPA : mică-mijlocie

NIVELUL : I

TEMA ANUALĂ : ”Când ,cum și de ce se întâmplă ?”

TEMA PROIECTULUI : ”Surprizele primăverii”

TEMA SĂPTĂMÂNII : ”Se întorc păsările călătoare !”

DOMENIUL EXPERIENȚIAL : Limbă și comunicare

MIJLOC DE REALIZARE : povestirea educatoarei

TIPUL DE ACTIVITATE : transmitere de cunoștințe

LOCUL DE DESFĂȘURARE : sala de grupă

SCOPUL : -formarea capacității de a asculta și interpreta mesajul unei povești pentru copii ;

-promovarea și educarea unor atitudini pozitive a copiilor de vârstă preșcolară ;

DIMENSIUNI ALE DEZVOLTĂRII ȘI COMPORTAMENTE VIZATE :

☺ **Mesaje orale în contexte de comunicare cunoscute :**

1.1. Exersează, cu sprijin, ascultarea activă a unui mesaj, în vederea înțelegerii și receptării lui (comunicare receptivă) ;

1.2. Demonstrează înțelegerea unui mesaj oral, ca urmare a valorificării ideilor, emoțiilor, semnificațiilor etc. (comunicare expresivă) ;

☺ **Ascultarea activă a mesajului pentru înțelegerea și receptarea lui (comunicare receptivă) :**

1.2. Înțeleg mesaje simple ;

1.3. Participă la activitățile de grup și la activitățile de joc în calitate de auditor ;

☺ Exprimarea orală a mesajului, a emoțiilor etc. (comunicare expresivă) :

2.2. Participă la activitățile de grup și la activitățile de joc, în situații uzuale, în calitate de vorbitor ;

2.3. Utilizează structuri orale simple ;

2.4. Exersează și extinde progresiv vocabularul ;

OBIECTIVE OPERAȚIONALE :

O1 – să audieze cu atenție textul povestirii ”Barza și rândunica” ;

O2 – să interpreteze corect mesajul transmis de text, cu ajutorul întrebărilor educatoarei ;

O3 – să ordoneze în ordine cronologică imaginile din poveste ;

O4 – să numească un personaj cu care se identifică cel mai mult ;

O5 – să participe cu interes la activitate ;

STRATEGII DIDACTICE :

Metode și procedee : conversația, explicația, expunerea , floarea de lotus ;

Metode de evaluare : evaluarea orală

Mijloace de învățământ : videoproiector, laptop, imagini cu momentele poveștii, panou cu floarea de lotus;

BIBLIOGRAFIE :

**Activitatea integrată din grădiniță, Editura Didactică Publishing House, București, 2008 ;*

**Curriculum pentru educație timpurie , 2019 ;*

**Suport pentru explicarea și înțelegerea unor concepte și instrumente cu care operează curriculumul pentru educație timpurie, 2019 ;*

**www.didactic.ro*

**www.scribd.ro*

DEMERSUL DIDACTIC

EVENIMENT DIDACTIC	CONȚINUTUL ȘTIINȚIFIC	STRATEGII DIDACTICE			EVALUARE
		Metode	Mijloace de învățământ	Forma de organizare	
1.Moment organizatoric	Se asigură condițiile pentru buna desfășurare a activității : -Pregătirea materialului didactic necesar; -Aerisirea sălii de grupă ; -Aranjarea copilor în semicerc ;			Frontal	Observarea comportamentului copiilor
2.Captarea atenției	Voi trezi interesul copiilor prin prezentarea unui scurt filmuleț cu un cuib de barză. Adresez următoarele întrebări preșcolarilor : - Ce fel de păsări ați identificat în imaginile filmulețului prezentat ? -Unde se aflau aceste berze ? -Cum se numește locul în care aceste berze și-au construit cuibul ?	conversația explicația instruirea asistată de calculator	video proiector laptop	Frontal Individual	Observarea răspunsurilor copiilor
3.Anunțarea temelor și a obiectivelor	Astăzi vom porni într-o călătorie în lumea poveștilor și vom asculta o poveste care se numește ”Rândunica și barza” . Vom afla ce se întâmplă cu cele două păsări în această poveste, ce doresc ele să ne transmită și	explicația conversația		Frontal	Observarea comportamentului copiilor

	6. După atâta muncă istovitoare, celor 2 păsări li se face foame și servesc masa împreună, însă fiecare mănâncă în funcție de mărimea corpului său. -barza mănâncă șoareci,pești,viermișori,deoarece are ciocul lung și ascuțit. -rândunica mănâncă insecte mici sau muște, din cauza ciocului său mic. 7.După ce au mâncat, barza și rândunica au cântat împreună, fiecare în modul său, îmbinându-se în acest mod armonia galsurilor celor două păsări. 8.Bărzuța și Nica rămân prietene și își propun una alteia să se întâlnească la primăvara viitoare.				
5.Obținerea performanței	Voi prezenta preșcolarilor panoul pe care am atașat floarea de lotus. Pe fiecare petală a florii este scrisă o întrebare cu referire la conținutul poveștii. Copiii vor răspunde la cele șase întrebări de pe petalele florii de lotus. <i>1.Din ce loc îndepărtat se întorceau berzele acasă, la cuiburile lor ?</i> <i>2.Care sunt personajele principale în această poveste și cum se numesc ?</i> <i>3.Ce sarcină nu a reușit să realizeze rândunica Nica ?</i> <i>4.Cum reacționează Bărzuța atunci când aude că rândunica nu are cuibul pregătit pentru a fi locuit și ce face pentru o ajuta pe Nica ?</i>	conversația explicația Floarea de lotus	Panou cu floare de lotus	Frontal Individual	Răspunsurile copiilor

	<i>5.În ce mod aleg cele două păsări să se relaxeze după munca depusă pentru repararea cuibului ?</i> <i>6.Ce fel de relație s-a format între barză și rândunică ?</i>				
6.Asigurarea feedback-ului	Se va realiza cu ajutorul unor imagini amestecate, pe care cei mici le vor așeza în ordinea cronologică a momentelor poveștii. În acest mod , voi verifica dacă cei mici au fost atenți la derularea în ordine a momentelor din poveste.	explicația	Panou Imagini din poveste	Frontal Individual	Observarea răspunsurilor copiilor
7. Evaluarea activității	Îi voi întreba pe copii care personaj a fost mai mult pe placul lor și îi voi ruga să argumenteze alegerea făcută.	conversația		Frontal	Observarea răspunsurilor copiilor
8.Transferul și retenția	Le voi da preșcolarilor o ”temă” pentru acasă , la care pot participa chiar și părinții acestora. Tema este ca cei mici să observe în natură cuiburi de berze , rândunele sau alte păsări , iar apoi să vină și să discutăm alături de toți copiii despre ceea ce au observat . Se pot face poze , iar acestea vor fi atașate la centrul tematic.	conversația explicația		Frontal	Observarea răspunsurilor copiilor
9. Încheierea activității	Se vor face aprecieri verbale asupra modulului în care au participat copiii la activitate.	explicația		Frontal	Aprecieri verbale

PROIECT DE ACTIVITATE INTEGRATĂ
ACTIVITĂȚI LIBER ALESE I + DOMENIUL OM ȘI SOCIETATE

DATA : 19.03.2025

GRUPA : Mică-mijlocie

NIVELUL : I

TEMA ANUALĂ DE STUDIU : "Când, cum și de ce se întâmplă?"

TEMA PROIECTULUI : "Surprizele primăverii"

TEMA SĂPTĂMÂNII : "Se întorc păsările călătoare"

MIJLOC DE REALIZARE : Activitate integrată ALA1+DOS (Activitate practică)

FORMA DE ORGANIZARE : pe grupuri

TIPUL DE ACTIVITATE : consolidarea priceperilor și deprinderilor

LOCUL DE DESFĂȘURARE : sala de grupă

SCOPUL : Stimularea imaginației creatoare a copiilor în inițierea și desfășurarea jocurilor și activităților liber alese .

Dezvoltarea tuturor simțurilor prin îmbinarea corectă a materialelor .

Formarea și consolidarea deprinderilor practice specifice nivelului de dezvoltare motrică.

ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE :

ALA1 : BIBLIOTECĂ : "Ajută rândunica să ajungă la cuib " -elemente grafice

CONSTRUCȚII : "Stâlpul cuibului de barză" – joc de construcție

ADE : DOMENIUL OM ȘI SOCIETATE

"Căsuță pentru hrana păsărelelor" – activitate practică (lipire)

DIMENSIUNI ALE DE DEZVOLTĂRII SI COMPORTAMENTE VIZATE :

Motricitate grosieră și motricitate fină în contexte de viață familiare:

1.1. Își coordonează mușchii în desfășurarea unor activități diversificate, specifice vârstei.

1.3. Utilizează mâinile și degetele pentru realizarea de activități variate.

Interacțiuni cu adulții și cu copiii de vârste apropiate :

- 1.2. Demonstrează abilități de solicitare și de primire a ajutorului în situații problematice specifice
- 1.3. Inițiază/participă la interacțiuni pozitive cu copii de vârstă apropiată.

Autocontrol și expresivitate emoțională :

- 4.2. Demonstrează abilități de autocontrol emoțional.

Curiozitate, interes și inițiativă în învățare :

- 1.1. Manifestă curiozitate și interes pentru experimentarea și învățarea în situații noi .

Finalizarea sarcinilor și a acțiunilor (persistență în activități):

- 2.1. Realizează sarcinile de lucru cu consecvență .
- 2.2. Integrează ajutorul primit, pentru realizarea sarcinilor de lucru la care întâmpină dificultăți.

Activare și manifestare a potențialului creativ:

- 3.1. Manifestă creativitate în activități diverse
- 3.2. Demonstrează creativitate prin activități practice.

OBIECTIVE GENERALE :

- O1 :** să conștientizeze importanța adăpostului și a hranei pentru păsările călătoare ;
- O2 :** să identifice elementele necesare construirii unui cuib de păsări ;
- O3 :** să menționeze trei acțiuni ale păsărilor întâlnite la centrele de interes, în timp ce construiește stâlpul pentru cuibul berzei; (se hrănesc, zboară, construiesc)

STRATEGII DIDACTICE :

Metode și procedee : explicația, conversația, demonstrația, exercițiul, jocul , turul galeriei, frontal, individual, pe grupuri ;

Mijloace de învățământ : căsuțe din carton reciclabil, decorațiuni – flori, buburuze, fluturi, lipici, fișe de lucru, creioane colorate, creioane grafice, piese pentru construcții, iarbă uscată, berze cu bețișoare ;

BIBLIOGRAFIE : *Curriculum pentru educație timpurie, București, 2019 ;

**Ghid pentru proiectele tematice-Activități integrate pentru preșcolari (3-5 ani), Editura Didactică Publishing House, București, 2008 ;*

**www.scribd.ro*

** https://www.youtube.com/watch?v=sbtVaW4Yd_I*

SCENARIU DIDACTIC

În cadrul **momentului organizatoric** se vor pregăti centrele de interes și materialele didactice necesare activităților.

Captarea atenției : Se va realiza prin prezentarea unei căsuțe .

Anunțarea temei și a obiectivelor : Deoarece păsările au grijă de noi, încântându-ne cu glasul lor prin ciripitul minunat, au grijă de copaci înlăturând dăunătorii , depun ouă și au grijă de puișori, le voi propune copiilor să le răsplătim și noi munca pe care ele o fac pentru natură . În acest sens, astăzi, vom decora căsuțe pentru hrana păsărilor, vom ajuta rândunica să zboare la cuibul său prin trasarea elementelor grafice și vom construi un stâlp pentru cuibul berzei. Forma de organizare este frontală în această etapă a scenariului didactic, iar ca metode voi utiliza explicația și conversația.

Dirijarea învățării : Activitatea în continuare se desfășura prin turul *centrelor de interes*. Vom trece pe la fiecare centru și vom intui materialul didactic. Astfel, împreună cu mine, copiii vor ajunge la centrul de interes ***Biblioteca*** . Aici preșcolarii vor identifica la masa de lucru materiale precum creioane grafice, creioane colorate și fișe de lucru individuale. Le voi explica celor mici că trebuie să traseze linia frântă , urmărind zborul rândunicii și ajutând-o pe aceasta să ajungă în siguranță la cuibul său, pentru a se odhina după oboseala acumulată . La centrul de interes ***Construcții*** , copiii vor identifica piese de construcții , ouă de polistiren, iarba uscată pentru a construi stâlpul pe care își va așeza barza cuibul . Voi explica și demonstra modelul pentru construcția stâlpului.

Alături de cele două centre de interes prezentate, se va integra activitatea practică ***DOS*** : ”Căsuță pentru hrana păsărelelor” . Aici copiii vor identifica materialele de decor pentru activitatea de lipire a căsuțelor : căsuțe din carton reciclabil, lipici, flori, buburuze, fluturi, bețișoare.

La activitatea ***DOS***, se va realiza **prezentarea model a lucrării și demonstrarea modului de lucru**. Le explic preșcolarilor că vom decora căsuța, lipind pe aceasta componentele mai mari , ca de exemplu, florile mai mari , iar apoi cele mai mici , buburuze, fluturi. Metode și procedee utilizate : *conversația, explicația, demonstrația, jocul*. Forma de organizare este frontală.

Repartizarea la centrele de interes se va face în funcție de ecusoanele primite, fiecărui centru atribuindu-se simbolul specific.

Înainte de începerea sarcinilor de lucru, vom executa exerciții de încălzire a musculaturii mici a mâinii:

"Adun pumnii și desfac

Degetelor fac pe plac,

Unu , doi, unu , doi,

Faceți toți la fel ca noi !

"Plouă , tună

Fulgeră, iese curcubeul

Uraaa !"

La semnalul meu, se va trece la efectuarea modului de lucru, spunându-le "Spor la muncă!". În timp, ce copiii lucrează, voi trece pe la fiecare centru , dau indicațiile necesare, ajut acolo unde este nevoie. Voi fi atentă la observarea comportamentului copiilor pe parcursul activității și voi menționa faptul că trebuie să adopte o poziție corporală corectă la masa de lucru și totodată să lucreze menținând un aspect curat și îngrijit al lucrării. Copiii vor fi încurajați să parcurgă toate centrele puse la dispoziția lor. Când timpul se apropie de sfârșit, voi anunța preșcolarii că trebuie să finalizeze lucrările. Forma de organizare la centre s-a desfășurat pe grupuri.

Evaluarea activității : După ce toți copiii au lucrat la fiecare centru, îi voi ruga să facem o evaluare a lucrărilor, care se va realiza prin metoda *Turul Galeriei* . În acest sens, vom face un tur al celor trei centre pentru a analiza lucrările copiilor. Metode și procedee utilizate : conversația, explicația, *Turul Galeriei*, frontal și individual.

Asigurarea feedback-ului se va realiza printr-o scurtă conversație . Îi voi întreba pe copii care a fost centrul lor preferat și îi rog să îmi explice de ce și totodată unde doresc să așeze căsuța pentru a oferi hrană păsărilor. Le voi sugera ce fel de hrană să pună în căsuța pentru păsări – semințe de grâu, floarea soarelui, chia , firimituri de pâine. Vom intona versurile cântecului "Vine,vine primăvara !".

În **finalul activității** , voi face aprecieri verbale asupra modului cum au participat copiii la activitate.

PROIECT DIDACTIC

ACTIVITĂȚI LIBER ALESE 2

DATA : 19.03.2025

GRUPA : Mică-mijlocie

NIVELUL : I

TEMA ANUALĂ : "Când, cum și de ce se întâmplă?"

TEMA PROIECTULUI : "Surprizele primăverii"

TEMA SĂPTĂMÂNII : "Se întorc păsările călătoare"

TEMA ACTIVITĂȚII : "Cursa oului de rândunică"

FORMA DE REALIZARE : Activitate frontală

ACTIVITĂȚI LIBER ALESE : joc de mișcare

TIPUL ACTIVITĂȚII : consolidare de priceperi și deprinderi

FORMA DE ORGANIZARE : frontală, pe grupe

SCOPUL ACTIVITĂȚII : dezvoltarea deprinderilor motrice de bază și utilitar aplicative ;

OBIECTIVE OPERAȚIONALE :

O1 : să participe cu interes și plăcere la desfășurarea jocului ;

O2 : să respecte regulile jocului și ale competiției, folosindu-se de mișcare ;

O3 : să manifeste atitudini de cooperare, spirit de echipă și de competiție ;

DIMENSIUNI ALE DEZVOLTĂRII ȘI COMPORTAMENTE VIZTE :

DEZVOLTAREA FIZICĂ , A SĂNĂTĂȚII ȘI A IGIENEI PERSONALE

Motricitate grosieră și motricitate în contexte de viață familiare:

1.1 Își coordonează mușchii în desfășurarea unor activități diversificate, specifice vârstei ;

1.2 Participă la activități fizice variate, adecvate nivelului lui de dezvoltare ;

METODE ȘI PROCEDEE : conversația, explicația, demonstrația, exercițiul, instructajul verbal, aprecierea verbală ;

MIJLOACE DE ÎNVĂȚĂMÂNT : linguri de bambus, ou de polistiren, scaune, cuiburi , recompense ;

ELEMENTE DE JOC : mișcarea, întrecerea, aplauzele ;

BIBLIOGRAFIE :

*Curriculum pentru educație timpurie, București, 2019 ;

DEMERSUL DIDACTIC

EVENIMENT DIDACTIC	CONȚINUT ȘTIINȚIFIC	STRATEGII DIDACTICE	EVALUARE
1.Moment organizatoric	Pregătirea sălii de grupă și a materialelor didactice necesare activității.		
2.Captarea atenției	Se va realiza prin prezentarea celor 2 obiecte de care copiii au nevoie pentru a participa la joc – lingura și oul.	Frontal Conversația Lingura , ou de polistiren	
3.Anunțarea temei și a obiectivelor	Le propun copiilor să jucăm un joc distractiv – ”Cursa oului de rândunică”, pentru a ne destinde și relaxa după activitățile efectuate pe parcursul zilei.	Conversația Explicația	
4.Dirijarea Învățării	Voi explica preșcolarilor jocul propus. La acest joc, vor participa pe rând, câte doi copii. Le voi spune copiilor că este vorba despre un ”joc concurs”. Fiecare din cei doi copii vor primi câte o lingură și un ou. Cei doi copii vor parcurge un traseu ,dintr-un capăt în celălalt al grupei, încercând să transporte oul în lingură, la destinația lui, adică la cuib , folosindu-se de ajutorul gurii. Cine ajunge primul cu oul la cuib, câștigă cursa. După instructajul oferit, se va efectua jocul de probă. Jocul distractiv se va desfășura astfel încât să ajungă toți copiii la rând.	Conversația Explicația Frontal Jocul de probă Lingura , ou de polistiren Aplauzele Demonstrația Pe grupuri	Comportamentul copiilor
5.Obținerea performanței	Se va realiza prin complicarea jocului, adăugând câteva obstacole, pe care copiii să le ocolească în cadrul traseului.	Jocul	
6.Evaluarea activității	Le propun copiilor să ne liniștim și să analizăm modul de desfășurare a	Conversația	Răspunsurile

	jocului, cine a respectat regulile și cine nu.		copiilor
7. Încheierea activității	Voi face aprecieri asupra modului în care au participat la activitate, cât și asupra modului în care au lucrat pe parcursul întregii zile. Copiii vor primi recompense.	Aprecieri verbale Recompense	

PROGRAM DE INTERVENȚIE PERSONALIZAT

PROBLEMELE CU CARE SE CONFRUNTĂ ELEVUL:

- Tulburare de concentrare și hiperactivitate
- Întârziere mintală ușoară $iq=69$
- Tulburare specifică de dezvoltare a vorbirii, limbajului și achizițiilor școlare
- Dislalie polimorfă
- tulburări specifice de dezvoltare a vorbirii, limbajului și a achizițiilor școlare. deprinderi slabe de scris, citit și calcul

PRIORITĂȚI PENTRU PERIOADA – AN ȘCOLAR 2024-2025

- aplicarea planului de intervenție personalizat care are ca scop integrarea elevului la nivelul clasei a V-a, învățământului de masă, ținând cont de diagnosticul acestuia și încadrarea din certificatul de orientare
- dezvoltarea capacității de exprimare orală
- dezvoltarea abilităților intelectuale
- dobândirea abilităților de socializare/ cooperare adecvate vârstei

STRUCTURA PROGRAMULUI DE INTERVENȚIE PERSONALIZAT

Obiective	Conținuturi	Metode și mijloace de realizare	Criterii minime de apreciere a progreselor	Metode și instrumente de evaluare
DOMENIUL COGNITIV Exprimarea interesului pentru receptarea de mesaje orale în contexte de comunicare cunoscute	-aplicarea regulilor de calcul și folosirea parantezelor în efectuarea operațiilor cu numere naturale - citirea, scrierea și identificarea numerelor pare, impare -calcul cu numere -Utilizarea operațiilor cu numere naturale și a proprietăților acestora -exerciții de calcul mental, cu sprijin în obiecte (liniute, cercuri făcute pe caiet) -Reprezentarea unor date sub formă de grafice, tabele -înregistrarea, prelucrarea și prezentarea datelor -Explorarea caracteristicilor geometrice ale unor obiecte localizate în mediul apropiat - enumerarea planetelor din Sistemul Solar	Explicație Conversație Joc didactic Imitație Fișe de lucru Conversația, Explicația, Exercițiul Jocul didactic Lucrul individual; Fișe de lucru. Exercițiul Jocul didactic	-ordonează numerele crescător și descrescător dintr-un șir de numere -să realizeze 50% din exercițiile prezentate în fișa de lucru	Observarea și aprecierea; Fișe de lucru Proba scrisă Evaluare orală Tema individuală

Obiective	Conținuturi	Metode și mijloace de realizare	Criterii minimale de apreciere a progreselor	Metode și instrumente de evaluare
	-aplicarea regulilor de calcul și folosirea parantezelor în efectuarea operațiilor cu numere naturale - citirea, scrierea și identificarea numerelor pare, impare -calcule cu numere -Utilizarea operațiilor cu numere naturale și a proprietăților acestora -exerciții de calcul mental, cu sprijin în obiecte (liniuțe, cercuri făcute pe caiet) -Reprezentarea unor date sub formă de grafice, tabele -înregistrarea, prelucrarea și prezentarea datelor -Explorarea caracteristicilor geometrice ale unor obiecte localizate în mediul apropiat - enumerarea planetelor din Sistemul Solar - Reprezentarea structurii interne a Pamantului si elementele unui vulcan Utilizarea unor etaloane convenționale pentru măsurări și estimări -Utilizarea hartii fizice a lumii - Recunoasterea treptelor de relief pe o harta fizica	Explicație Conversație Joc didactic Imitație Fise de lucru Conversația, Explicația, Exercițiul Jocul didactic Lucrul individual; Fișe de lucru. Exercițiul Jocul didactic Lucrul individual; Fișe de lucru. Harta muta Atlasul geografic	Rezolvarea de exerciții cu 1-2 operații aritmetice studiate, în concentrul 0 – 1000 000 Extragerea unei informații dintr-un tabel, grafic sau diagrama - identificarea și denumirea figurilor geometrice plane - recunoașterea și descrierea unor obiecte care au forma unor corpuri geometrice cunoscute, din mediul apropiat Utilizarea unor instrumente și unități de măsură standardizate, în situații concrete, cu ajutorul dascălului Operarea cu unități de măsură standardizate, fără transformări Localizarea continențelor si bazinelor oceanice	Evaluare orală Tema individuală Teste grilă Observare sistematică Autoevaluare Evaluare frontală Teste grilă Observarea și aprecierea; Fise de lucru Fișă de evaluare Evaluare portofoliu
Domeniul psihomotor Formarea si dezvoltarea componențelor psihomotricității dezvoltarea motricității	Schema corporala si lateralitatea orientarea si organizarea spațiala si temporală executarea unei însirui de miscari specifice unui sport Poziționarea corectă la harta	explicatia jocul de rol	Formarea si dezvoltarea lateralității Stimularea calitatilor intelectuale, de vointa si afective in vederea aplicarii independente a deprinderilor insusite	Executa comenzile primite imita percepe componențele spatio-temporale participa la jocurile de

Obiective	Conținuturi	Metode și mijloace de realizare	Criterii minimale de apreciere a progreselor	Metode și instrumente de evaluare
generale in context social-integrator				grup-jocurile de echipa
Social-afectiv Formarea si dezvoltarea conduitei independente pentru integrare sociala Manifestarea interesului pentru autocunoastere sin a atitudinii pozitive fara de sine si fara de ceilalti Exprimarea adecvata a emotiilor in interactiune cu colegii si profesorii	Manifestarea griii pentru comportarea corectă în relație cu mediul natural și social cunoasterea emotiilor de baza intonatie adecvata postura corporala mimica faciala conforma fiecarei emotii Să se implice în jocuri și activități de echipă	- fise de lucru - basme terapeutice - desen -joc de rol - simulare	Participă la jocuri de echipă Cooperare recunoasterea emotiilor de baza Participă la jocuri de echipă Colaborare cu colegii respectarea normelor elementare de comportament social	Fișe de lucru Observația Răspunsurile la clasă Evaluare orală
Domeniul Comunicare și limbaj Exersarea capacitatii de receptare si exprimare a mesajului verbal Identificarea si aplicarea regulilor principale de comunicare Participarea la dialoguri	1. Participarea la interacțiuni verbale în diverse situații de comunicare, prin receptarea și producerea mesajului oral 2. Receptarea textului scris de diverse tipuri 3. Redactarea textului scris de diverse tipuri 4. Utilizarea corectă, adecvată și eficientă a limbii în procesul comunicării orale și scrise	Caiet fisa de lucru explicatia exercitiul jocul de rol	Identificarea si aplicarea regulilor principale de comunicare Convorbiri pe diverse teme Identificarea mesajului transmis de un text scurt	Aprecieri verbala chestionarea directa prin intrebari simple grila de observatii
Domeniul Autonomie personală Formarea si	Să identifice singur manualul și auxiliarul specific orei de curs	Exerciții de recunoaștere a manualelor și auxiliarelor școlare	Alege manualul și auxiliarul adecvat orei Își așază materialele	Observația jocul de rol

Obiective	Conținuturi	Metode și mijloace de realizare	Criterii minimale de apreciere a progreselor	Metode și instrumente de evaluare
exersarea unor abilitati de intretinere si igiena persoana Dezvoltarea unor comportamente independente	Să își pregătească instrumentele necesare orelor de curs Să cunoască adresa de domiciliu și numărul de telefon al mamei Cumparaturi singur (aproape de casa)	Exerciții de organizare a spațiului și așezarea materialelor Curățarea spațiului de lucru la final de oră Exerciții repetitive	pentru fiecare oră Memorează adresa domiciliului și numărul de telefon al mamei	\imitatia aprecierea verbala

EVALUAREA PERIODICĂ

- **Obiective realizate**
- **Dificultăți întâmpinate**
- **Metode cu impact ridicat:**
Pozitiv

Negativ

Revizuirea programului de intervenție educațional – terapeutică (în funcție de rezultatele evaluărilor periodice)

Recomandări particulare

Rolul și modul de implicare a părinților în program

Parintii sunt implicati in procesul de formare si recuperare a deficientelor, sunt consiliati de catre profesorul diriginte, lunar, cu privire la situatia scolara si activitatea din timpul activitatilor extrascolare. Acestia merg cu elevul la diverse terapii de diminuare a ramanerilor in urma si de gestionare a tulburarilor.

Aplicațiile Google în educație

Prof. Antonescu Ligia – Colegiul Economic ”Gheorghe Chițu,, Craiova

Apariția instrumentelor digitale în actul de învățare și predare a dus la eficientizarea procesului educațional, evaluarea sistematică și la colaborarea profesor-elev prin gestionarea timpului și a costurilor.

Aplicațiile google pentru educație sunt cuprinse în Pachetul G suites for Education care cuprinde:



Gmail – oferă multe facilități utile:suport offline, Undo Send, shortcut-uri de tastatură, conturi multiple,atașamente,label-uri și filtre, task-uri,preview multimedia,teme.în educație,aplicația Gmail facilitează comunicarea în școală și cu elevii.



Hangouts -aplicație concepută pentru organizații private, grădinițe care oferă tabere, cursuri înainte și după școală cu o experiență îmbunătățită pentru profesori și părinți.Cu Hangouts , elevii studenții ,cadrele didactice se pot conecta oricând și de oriunde și de pe orice dispozitiv.Folosind Hangouts Meet se pot organiza întâlniri mari cu până la 250 de participanți.



Google Plus se utilizează pentru o socializare im online între profesori și elevi și pentru crearea unor comunități educaționale.



Aplicația Google Calendar permite planificarea eficientă a activităților educaționale, evenimentelor care urmează să fie efectuate în școală.



Aplicația Google Classroom este un serviciu de gestionare a învățării care oferă convorbiri în timp real cu elevii, documente, foi de calcul integrate care simplifică foarte mult procesul educațional. Aplicația are o interfață prietenoasă și intuitivă, este accesibilă, sigură, poate fi configurată rapid în câteva minute, pentru ca să fie în concordanță cu necesitățile școlii.

Beneficiile aplicației Google Classroom sunt:

Elevi:

- creează sau încarcă, trimite și predă teme;
- consultă materialele, activitățile și termenele temelor;
- primesc/ofere feedback și primesc note.

Părinți/Tutori:

- Primesc rezumate ale activității copiilor via e-mail, care includ informații despre sarcinile de lucru următoare, activitatea din cadrul cursului și despre temele nerezolvate la timp;
- Părinții sau tutorii se pot conecta în mod direct la această aplicație.

Administratorii TIC:

- Creează, vizualizează sau șterge orice curs Google Classroom din domeniul pe care îl administrează
- Adaugă sau exclude elevi sau profesori din cadrul cursurilor;

- Vizualizează activitățile aferente tuturor cursurilor din domeniul administrat.
- În concluzie , tehnologia digitală a revoluționat modul în care învățăm cu scopul de a pregăti elevii pentru provocările lumii moderne.

Bibliografie

<https://www.eduapps.ro/aplicatii-educatie/classroom/>

<https://www.eduapps.ro/aplicatii-educatie/g-suite-for-education/>

<https://www.eduapps.ro/aplicatii-educatie/alte-aplicatii/>

VALORILE COPILĂRIEI PROMOVATE ÎN ACȚIUNI CURRICULARE ȘI EXTRACURRICULARE

Prof. Adriana Apostol

Liceul Teoretic *Miron Costin* Pașcani,

Jud. Iași

Pentru elevii de vârstă școlară mică, "scara valorică" funcționează atât pe claviatura tradițională bine cunoscută, a preferințelor și dorințelor copilăriei, cât și pe zone de aspirații și năzuințe intime. Se poate vorbi despre o reordonare pe scara de valori, în sensul că apar și trec în prim plan noi sfere ale trebuințelor și aspirațiilor. Este vârsta la care copiii nu pot fi lăsați singuri să se orienteze în multitudinea de fapte și atitudini ce se manifestă în jurul lui, ci trebuie dirijat către acelea care îl pot influența pozitiv în propria lui devenire. Rolul școlii este unul definitoriu în acest sens, atât prin activitățile de la clasă, cât și, mai ales, prin intermediul celor extracurriculare.

Copilăria *copilului universal*, regăsit mereu în paginile *Amintirilor din copilărie*, este prin ea însăși o purtătoare de valori și merită abordată și valorificată în activitatea extracurriculară.

PLAN DE ACTIVITATE TEMATICĂ

(în cadrul excursiei tematice)

TEMA ACTIVITĂȚII: *La drum prin universul copilăriei!*

SCOPUL: Consolidarea cunoștințelor despre valorile copilăriei, dobândite pe parcursul anului școlar, prin activitate tematică la muzeu

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

- ★ - să rememoreze opere cunoscute ale lui Ion Creangă;
- ★ - să conștientizeze frumusețea copilăriei, așa cum o surprinde marele povestitor;
- ★ - să-și formeze competențe de literație, prin dezvoltarea gustului pentru lectură;
- ★ - să transpună în lucrări plastice frumusețea universului copilăriei;
- ★ - să învețe un cântecel nou despre copilărie, însoțit de mișcare;
- ★ - să cunoască elemente simple de istorie, între zidurile Cetății Neamțului;
- ★ - să se antreneze în jocuri sportive în aer liber;
- ★ - să observe elementele mediului întâlnite pe traseu;
- ★ - să-și formeze un comportament ecologic;
- ★ - să-și dezvolte competențe sociale, prin activități desfășurate împreună.

ORGANIZATOR: prof. Adriana Apostol, Liceul Teoretic *Miron Costin*, Pașcani

GRUP ȚINTĂ: elevii clasei a III-a

DATA: iunie 2014

LOCAȚIA: Casa Memorială *Ion Creangă*, Humulești, Cetatea Neamțului

PARTENERI: părinții elevilor, muzeograf

I. DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII

Activitatea va urma următoarea traiectorie:

1. Deplasare de la Pașcani la Humulești – Neamț

Plimbarea va avea scop recreativ dar și de observare / informare / fixare a cunoștințelor referitoare la pădure și rolul ei pentru menținerea sănătății oamenilor. Vor fi observate elemente ale mediului prezente în pădure: diferite tipuri de pomi (salcâmi, tei, fagi, carpeni), arbuști, ierburi, floricele, păsări cântătoare etc. De asemenea, vor fi observate urmele trecerii omului prin pădure. Vor fi catalogate aspecte ce țin de atitudinea ecologică pe două categorii: **AȘA DA! AȘA NU!** și vor fi enumerate acțiuni pe care copiii le pot face în sprijinul protejării naturii.

2. Activitate tematică la Casa memorială Ion Creangă

Se vor vizita Casa memorială Ion Creangă și parcul tematic. Vor fi reactualizate cunoștințele elevilor referitoare la lumea copilăriei reflectată de Creangă în opera sa. Se va realiza un moment de lectură din *Amintiri din copilărie*. Vor fi realizate jocuri de rol, în care elevii vor juca personaje îndrăgite din povești.

3. Învățarea unui cântecel nou: *Minunată ești, copilărie!*

Elevii se vor relaxa în natură și vor învăța prima strofă și refrenul cântecelului, recunoscând elemente prezente în text pe care le-au întâlnit și ei în opera lui Creangă. Se analizează textul, se memorează pe versuri, apoi se intonează cântecelul.

Odată însușit cântecelul, elevii vor însoți intonarea lui de mișcare.

4. Concurs de lucrări plastice: *Frumoasă ești, copilărie!*

În parcul tematic, elevii vor fi invitați să creioneze portretul unui personaj preferat din lumea poveștilor lui Creangă, dintre cele prezente la expoziție.

Desenele vor fi expuse la vedere, iar un juriu format din părinți va evalua prestațiile artistice ale copiilor. Premianții vor fi recompensați cu dulciuri.

5. Vizitarea Cetății Neamțului

Va fi vizitată Cetatea Neamțului, elevilor aducându-li-se la cunoștință elemente simple de istorie, legate mai ales de domnia lui Ștefan cel Mare. Se va face apel la lecturile cu conținut istoric audiate de ei, cum ar fi *Muma lui Ștefan cel Mare*, de D. Bolintineanu.

6. Jocuri în aer liber

După ce elevii vor servi masa, vor fi organizate jocuri în aer liber. În spațiul verde din împrejurimile Cetății Neamțului vor juca jocuri și vor reactualiza norme de comportament civilizat în natură.

II. DISCUȚIILE ÎN SALA DE CLASĂ

A doua zi, în sala de clasă, vom purta discuții cu elevii asupra zilei precedente, evidențiind dacă am atins obiectivele propuse.

Vor fi punctate principalele cunoștințe însușite și comportamente formate:

- ✓ Ion Creangă este scriitorul care a descris copilăria în volumul *Amintiri din copilărie*.
- ✓ Sunt foarte importante pentru noi poveștile lui Creangă, care ne învață că binele mereu triumfă asupra răului.
- ✓ În pădure întâlnim o varietate de plante și alte viețuitoare.
- ✓ Omul poluează mediul și taie uneori necontrolat pădurile.
- ✓ Cetatea Neamțului este un loc încărcat de istorie.
- ✓ Copiii pot păstra sănătatea pădurii prin activități de ecologizare și protejare.

Se va repeta cântecelul învățat, însoțit de mișcare. Se vor analiza lucrările realizate în parcul Ion Creangă, identificând elemente existente în parcul vizitat. Se va primi feed-bak de la copii, întrebându-i ce le-a plăcut mai mult și ce ar vrea să mai facă la o posibilă viitoare reluare a acestui tip de activitate.

Elevii vor fi recompensați prin aprecieri și diplome cu titlul **Prietenul poveștilor!**

CONCLUZII:

Activitatea își va fi atins scopul dacă satisfacția copiilor va fi fost pe măsura așteptărilor, dacă ei vor fi participat cu entuziasm la activitățile organizate, dacă și pe viitor vor demonstra comportamente ecologice bine formate.

BIBLIOGRAFIE:

Cojocaru, Venera, *Educație pentru schimbare și creativitate*, E.D.P., București, 2003

Costea, Octavia, *Educația nonformală și informală. Realități și perspective în școala românească*, E.D.P., București, 2009

”Prietenie și diversitate prin artă și joc” – proiect extracurricular dedicat elevilor cu cerințe educațional speciale

Prof. itinerant și de sprijin: Lavinia Daniela Arădoae
Școala Gimnazială Specială ”Constantin Păunescu” Iași

Argument

Fiecare copil trebuie să aibă șanse egale la educație. Educația elevilor cu cerințe educaționale speciale (CES) are loc în școala integratoare, incluzivă, o școală deschisă la diversitate, prietenoasă, comprehensivă, tolerantă, care se adaptează particularităților de învățare și dezvoltare ale fiecărui copil special. Astfel, școala integratoare abordează actul educațional „de pe poziția capacității elevului deficient sau aflat în dificultate de a înțelege și valorifica conținutul învățării” (Gherguț, 2005, p.19). Formarea și dezvoltarea unei personalități armonioase a copilului integrat este obiectivul principal al școlii. Acest obiectiv se poate realiza nu doar prin intermediul procesului instructiv-educativ ci și cu ajutorul activităților extracurriculare. Proiectarea și implementarea unor activități extracurriculare și extrașcolare, în școală și în comunitate este o necesitate a activității didactice. Aceste activități întregesc activitatea educativă a școlii, aduc un plus informațional elevilor și completează condițiile concrete ale educației acestora. Astfel experiența de învățare non-formală și informală întrește, completează și lărgeste experiența de învățare formală.

Acest tip de activități trebuie să fie atent planificate și organizate, trebuie să acopere niște nevoi reale ale elevilor și în același timp să fie în concordanță cu posibilitățile acestora. Rolul acestora este de a contribui la completarea procesului de învățare, la dezvoltarea și consolidarea unor priceperi, deprinderi și abilități, la creșterea motivației și a interesului pentru școală și activități. De asemenea, contribuie la creșterea stimei de sine, dezvoltarea comunicării și relaționării adecvate, atât în cadrul grupului cât și pe termen lung, în societate, stimulează cooperarea și colaborarea în cadrul unei echipe/grup. Elevii cu cerințe educaționale speciale au nevoie, pentru a-și forma o imagine de sine pozitivă, de intervenție și pe ariile emoțional, relațional, comportamental și psihomotric. O stimulare complexă printr-o diversitate de activități nonformale și expunerea la medii și persoane diferite, oferă copiilor cu nevoi educaționale speciale o șansă în plus pentru o mai bună integrare școlară și socială.

Proiectul ”Prietenie și diversitate prin artă și joc”, ajuns la a patra ediție județeană în acest an școlar, are ca scop exersarea competențelor socio-emoționale ale elevilor cu CES prin

intermediul activităților non-formale, prin patru activități de tip joc, arte vizuale și abilități practice și un eveniment de impact ce va fi organizat în luna iunie. Proiectul se adresează nevoilor complexe ale elevilor, contribuind la formarea unei imagini de sine pozitive prin intervenții ce vizează ariile emoționale, relaționale, comportamentale și psihomotrice. Stimularea diversificată și activitățile nonformale oferă elevilor oportunități de a interacționa cu medii și persoane variate, facilitând astfel integrarea școlară și socială. Aceste oportunități suplimentare sunt esențiale pentru dezvoltarea abilităților de adaptare și participare activă în comunitate.

Profesorii itineranți și de sprijin, cu o experiență vastă în școlile integratoare din Iași, au un rol important în promovarea învățământului integrat ca soluție viabilă și benefică nu doar pentru elevii cu CES, ci și pentru întreaga comunitate educațională. Prin acest proiect, se creează un cadru propice schimbului de experiență și se valorifică potențialul elevilor cu nevoie speciale, fie că sunt integrați în școli de masă sau școli speciale. Proiectul se derulează cu succes la nivel local de peste un deceniu, fiind o resursă de dezvoltare pentru elevii cu CES și profesorii itineranți și de sprijin implicați în mod constant. Cunoaștem faptul că există numeroși elevi cu CES în școlile care nu beneficiază de profesori de sprijin și dorim ca prin intermediul acestui proiect să ajungem și la ei, oferindu-le ocazia să participe la concurs și astfel să fie văzuți, valorizați și apreciați. În acest sens, am extins sfera de interes a proiectului prin includerea unui concurs artistic de echipă (un elev cu CES în echipă cu un elev tipic), care stimulează creativitatea și contribuie la creșterea motivației pentru implicarea în activități de colaborare și creație, consolidându-le astfel abilitățile soci-emoționale.

Proiectul este structurat în patru întruniri fizice dedicate unui număr de 50 de elevi cu cerințe educaționale speciale (tulburare de spectru autist, deficiență mintală, deficit de atenție și hiperactivitate, tulburări de comportament, deficiențe de auz), integrați în școli de masă și școli speciale din județul Iași. Aceste întruniri vor urmări exersarea și dezvoltarea la elevii participanți, a abilităților sociale, esențiale pentru o bună integrare școlară și socială, prin activități de tip joc, arte vizuale și dezvoltarea abilităților practice.

Activitatea de impact "Artă și joc pentru toți" este structurată în două componente: expoziția concursului județean „Artă pentru toți” și atelierul de jocuri și activități artistice "Artă și joc pentru toți", realizat în colaborare cu Asociația "Art Civica", la care vor participa beneficiarii direcți. Această abordare promovează implicarea activă, dezvoltarea și colaborarea între profesori, elevi și părinți, contribuind astfel la o educație incluzivă și de calitate.

Obiectivele proiectului:

O1: Exersarea abilităților sociale de comunicare, lucru în echipă, auto/intercunoaștere, exprimare adecvată a emoțiilor, în cadrul a 4 activități nonformale organizate în anul 2025 cu un număr de 50 elevi cu CES integrați în școli de masă și școli speciale.

O2: Stimularea creativității și a abilităților de expresie personală a 50 de elevi cu CES, prin participarea la ateliere de jocuri interactive și activități artistice, pe parcursul anului 2025.

O3: Dezvoltarea sensibilității, imaginației și abilităților de cooperare prin mijloace specifice artei, pentru un număr de peste 50 de elevi cu CES, cât și tipici din școli integratoare sau de masă și din școli speciale, prin participarea, în echipă, la concursul "Artă pentru toți", în perioada martie - mai 2025.

Proiectul urmărește să aibă impact atât asupra celor 50 de elevi participanți direcți la activitățile tematice din proiect, cât și asupra elevilor participanți indirecti la concursul "Artă pentru toți", cu atât mai mult cu cât concursul presupune colaborarea și participarea în echipă a unui elev cu CES și a unui coleg tipic din clasa/școală. Impactul se va resimți, de asemenea, asupra cadrelor didactice participante, prin îmbunătățirea calității activităților desfășurate și crearea unui mediu mai empatic și de susținere, benefic atât pentru copii, cât și pentru părinți. Astfel, potențialul individual va fi valorificat, competențele socio-emoționale și organizatorice vor fi îmbunătățite, iar motivația cadrelor didactice de a se implica în activități școlare formale și nonformale va crește. De asemenea, se va facilita procesul de incluziune școlară a elevilor cu CES și se va eficientiza colaborarea dintre școală și familie, precum și a echipelor multidisciplinare din cadrul școlilor integratoare. Acest proiect nu presupune resurse financiare importante, dar oferă posibilitatea creării unui context în care elevii cu CES să se simtă valorizați și cu șanse crescute de integrare în societate. În același timp proiectul contribuie la integrarea elevilor cu CES în comunitate, facilitând dezvoltarea relațiilor sociale și sprijinind acceptarea diversității.

Prin dezvoltarea competențelor socio-emoționale și integrarea în plan social proiectul are potențialul de a influența pozitiv viețile elevilor pe termen lung, pregătindu-i pentru provocările viitoare. Sustenabilitatea se va reflecta atât în comportamentul elevilor în cadrul activităților școlare, cât și în dezvoltarea lor armonioasă pe plan social, relațional și emoțional.

Coordonarea acestui proiect de-a lungul timpului ne-a ajutat să realizăm importanța acestor activități nu doar pentru elevii cu cerințe educaționale speciale cât și pentru elevii tipici. Am descoperit cât de ușor este să schimbi mentalități, atitudini cu privire la copiii speciali și cât de simplu este să pui în valoare acești copii, să le oferi încredere, ascultare și să îi implici, la fel ca pe ai lor colegi, oferindu-le șanse egale.

Bibliografie:

- Băran-Pescaru, A., (2004), *Parteneriat în educație*, ed. Aramis Print, București;
- Gherguț, A., (2005), *Sinteze de psihopedagogie specială*, ed. Polirom, Iași.
- Gherguț, A., Frumos, L., Raus, G., (2016), *Educația specială, Ghid metodic*, ed. Polirom, Iași;
- McGregor, G., Vogelsberg, T., (1998), *A Synthesis of the Literature that Informs Best Practices about Inclusive Schooling*;
- Popovici, D., (1998), *Învățământul integrat sau incluziv*, ed. Corint, București;
- Vrăsmaș, E., & Nicolae, S., (2005), *Ghid pentru cadre didactice de sprijin*. București, România: Ed. Vanemonde

Scrierea creativă este o disciplină care implică mult mai mult decât doar a pune cuvintele pe hârtie. Este o formă de artă care presupune explorarea imaginației, experimentarea cu stiluri și tehnici, dar și provocarea cititorului prin metode neobișnuite. În timp ce majoritatea autorilor se bazează pe tehnici tradiționale pentru a crea narațiuni coezive, multe dintre cele mai inovative tehnici literare sunt adesea neconvenționale și chiar provocatoare. În acest articol, vom explora câteva tehnici inedite de compunere și scriere creativă, care pot transforma un text banal într-o operă remarcabilă.

1. Scrierea automată (Automatismul)

Una dintre cele mai îndrăznețe tehnici folosite de scriitorii moderni este scrierea automată, o practică promovată de mișcarea suprarealistă în secolul XX. Această metodă presupune lăsarea minții să curgă liber, fără autocenzură, restricții sau intervenție rațională, permițând ideilor să se exprime necontrolat. Practic, autorul scrie fără să gândească prea mult asupra cuvintelor sau frazelor care apar pe hârtie, permițând subconștientului să preia controlul și să-și exprime ideile direct, într-un mod care poate părea haotic sau irațional.

Un exemplu celebru este *Manifestul suprarealist* al lui André Breton, care a promovat această tehnică pentru a explora subconștientul și a elibera creativitatea neîngrădită. Breton susținea că prin scrierea automată se poate accesa „zona cea mai profundă” a minții umane, acolo unde rațiunea este suspendată și gândurile se formează într-o manieră mai autentică, mai necontrolată. Astfel, automatismul devine o metodă prin care autorii pot depăși autocenzura impusă de rațiune și pot ajunge la o expresie pură și nealterată a gândurilor și visurilor lor.

Un alt exemplu poate fi *Nadja* de André Breton, un roman în care realitatea și fantezia se amestecă într-o manieră spontană și liberă. Scrierea automată poate fi utilă pentru a depăși blocajele de scriere și pentru a accesa idei mai originale sau neconvenționale.

Aplicarea scrierii automate în lecții pentru elevi poate fi o metodă eficientă de a stimula creativitatea, de a dezvolta gândirea liberă și de a încuraja exprimarea spontană a ideilor. Această tehnică poate fi folosită în diverse contexte educaționale pentru a sprijini dezvoltarea abilităților de scriere, dar și de auto-reflecție. Iată câteva modalități prin care scrierea automată poate fi introdusă în lecții prin:

Exerciții de scriere liberă: Profesorul poate propune elevilor un timp scurt (de obicei între 5 și 10 minute) în care să scrie fără să se oprească, fără a se preocupa de greșeli gramaticale sau de logică. Poate fi un subiect general (de exemplu, „O zi obișnuită” sau „Visul”) sau chiar o temă mai abstractă. Ideea este să se concentreze pe fluxul liber de gânduri. Astfel, elevii sunt încurajați să fie creativi, să lase deoparte autocenzura și să se exprime liber, fără să se gândească prea mult la corectitudinea scrisului. Aceasta poate duce la idei inovatoare și poate ajuta în procesul de învățare.

Scrierea unui jurnal automat: Elevii pot ține un jurnal zilnic în care să scrie fără oprire, începând cu un cuvânt sau o propoziție dată de profesor. De exemplu: „Ce ai simțit astăzi? Scrie fără să te oprești.” Jurnalul poate include gânduri, emoții, idei spontane, evenimente sau imagini care le vin în minte. Aceasta poate ajuta elevii să devină mai conștienți de propriile gânduri și emoții și să-și îmbunătățească abilitățile de introspecție. În plus, se poate observa o îmbunătățire în dezvoltarea stilului de scriere.

Provocări de scriere bazate pe cuvinte aleatorii: Profesorul poate să le ofere elevilor o listă de cuvinte sau imagini aleatorii, iar aceștia trebuie să le încorporeze într-o poveste sau într-un eseu, fără să își planifice dinainte structura acestuia. Elevii trebuie să scrie continuu, fără să se

oprească să gândească prea mult la cum ar trebui să arate rezultatul final. Această metodă îi ajută pe elevi să învețe să accepte incertitudinea și să își folosească imaginația pentru a crea un text coerent din idei spontane.

Scrierea de dialoguri sau scenarii: Elevii pot fi invitați să scrie un dialog între două personaje sau o scenă într-o piesă de teatru, fără să se gândească prea mult la contextul din care provine acea scenă. Poate fi un exercițiu bazat pe o stare emoțională (mângâiere, frică, bucurie) sau pe un conflict imaginar. Exercițiile de acest tip sunt excelente pentru dezvoltarea abilităților de scriere creativă, dar și pentru înțelegerea structurilor narative. Elevii sunt provocați să își construiască rapid idei și să își pună în aplicare imaginația.

Scrierea de poezii automate: Elevii pot învăța cum să creeze poezii folosind cuvinte aleatorii sau imagini care li se dau, fără a se concentra prea mult asupra formei sau structurii. Această tehnică poate include scrierea unui „flux de conștiință” poetic, în care cuvintele se succed rapid și se formează imagini inedite. Elevii învață în acest mod să își exploreze latura creativă și să se joace cu limbajul, având libertatea de a experimenta diferite forme de exprimare.

Scrierea colaborativă automată: În grupuri mici, elevii pot lucra împreună la un text, fiecare adăugând câte o propoziție sau o idee la intervale scurte de timp, fără a se consulta prea mult între ei. Astfel, se creează un text colectiv ce urmează un flux spontan de gânduri. Aceasta ajută la dezvoltarea colaborării și la stimularea creativității de grup, dar și la învățarea modului de a construi rapid un text coerent din idei disparate.

Scrierea automată ca metodă de explorare a literaturii: După ce elevii au citit un text literar, pot aplica tehnica scrierii automate pentru a exprima ce le-a trezit lectura respectivă (emoții, gânduri, imagini), fără a încerca să facă o analiză detaliată. Aceasta poate fi o metodă excelentă de a stimula gândirea critică și de a încuraja o apropiere personală de text. Elevii își dezvoltă capacitatea de a interpreta și exprima texte literare într-un mod autentic și personal, fără a fi constrânși de reguli rigide.

Mind mapping și scriere automată: Elevii pot începe un exercițiu de mind mapping (hartă ideilor) pe o temă dată și pot scrie apoi un text automat pe baza ideilor care se leagă spontan din acea hartă. Această metodă ajută elevii să vadă conexiunile între idei și să dezvolte un text coerent pornind de la gânduri inițiale, stimulând atât creativitatea, cât și gândirea organizată.

Prin aceste metode, scrierea automată nu doar că ajută elevii să își dezvolte abilități de scriere, dar îi și încurajează să își exprime ideile și emoțiile într-un mod autentic, fără frica de a greși sau de a fi judecați. Este o abordare care promite să îmbunătățească creativitatea, să sporească încrederea în sine și să faciliteze procesul învățării.

2. Tehnica „scrierii fragmentate”

Un alt mod inedit de a construi un text este utilizarea fragmentării narativului. În loc de o narațiune liniară, autorii folosesc fragmente de propoziții, idei sau imagini care sunt plasate strategic, creând o atmosferă de incertitudine și mister. Această tehnică este adesea folosită în literatura modernistă și postmodernistă. Un exemplu emblematic al acestei tehnici este *Ulyse* de James Joyce, în care narațiunea este fragmentată, iar fluxul de conștiință al personajelor este prezentat într-o manieră discontinuă. Fragmentarea ajută cititorul să observe o serie de imagini sau gânduri care, în aparență, nu au nicio legătură între ele, dar care, prin combinație, adâncesc înțelegerea unui subiect sau al unei teme. În acest mod, textul devine un puzzle pe care cititorul trebuie să-l assembleze. Iată câteva moduri prin care poate fi aplicată în lecții:

Crearea unui text colectiv fragmentat: Profesorul poate împărți clasa în grupuri mici și poate da fiecărui grup o secțiune diferită dintr-un text sau poate propune un subiect general. Fiecare grup scrie un fragment care poate fi de natură narativă, descriptivă sau chiar dialogată, dar care nu

trebuie să urmeze o logică clară sau ordonată. După ce fiecare grup își termină fragmentul, toate fragmentele sunt reunite pentru a crea un text comun. Astfel, elevii învață să lucreze în echipă și să își exprime creativitatea într-un mod neconvențional. De asemenea, acest exercițiu ajută la dezvoltarea abilității de a colabora și de a integra diverse perspective într-o lucrare colectivă.

Exerciții de „scriere continuă fragmentată”: Elevii primesc o propoziție de început și sunt încurajați să scrie rapid timp de 5-10 minute, fără a se opri să gândească sau să editeze. De fiecare dată când se opresc, sunt invitați să își înceapă următoarea propoziție cu o idee sau imagine total diferită, fără a exista o legătură evidentă între propoziții. Acest tip de exercițiu ajută elevii să se deschidă și să își lase imaginația să curgă, fără teama de a face greșeli sau de a construi o poveste logică. În același timp, acest tip de scriere le dezvoltă abilitatea de a crea fragmente independente, dar care pot fi mai târziu organizate într-un întreg coerent.

Scrierea fragmentată ca metodă de reflexie personală: Elevii pot folosi scrierea fragmentată pentru a reflecta asupra unui subiect sau al unei teme studiate. De exemplu, profesorul poate da un subiect general (ex: „Cum te simți în legătură cu schimbările din viața ta?”), iar elevii trebuie să scrie mai multe fragmente de gânduri, sentimente, imagini sau întrebări legate de acest subiect. Fiecare fragment poate fi diferit ca ton, stil sau idee. Acest tip de exercițiu îi ajută pe elevi să exploreze subiecte într-un mod personal, fără a fi constrânși de reguli rigide. Ei pot exprima mai multe fațete ale aceluiași teme și pot învăța să își ordoneze gândurile și ideile într-un mod mai fluid.

Jurnal fragmentat: Elevii pot păstra un jurnal în care scriu fragmente de gânduri, reflecții, evenimente din viața lor sau reacții la lecturi, dar fără a respecta o formă narativă clasică. De exemplu, pot nota o propoziție, o imagine sau o întrebare care le vine în minte într-un anumit moment al zilei, iar mai târziu pot reveni la aceste fragmente și le pot transforma într-o poveste sau eseu complet. Elevii învață să își exprime gândurile rapid și autentic, fără presiunea unui text final perfect. În plus, această metodă sprijină dezvoltarea abilității de a transforma gânduri spontane în texte coerente.

Exerciții de completare a fragmentelor: Profesorul poate oferi elevilor începuturi de propoziții sau fragmente de text incomplete (ex: „Într-o dimineață de vară, am văzut...” sau „A fost o vreme când...”). Elevii trebuie să completeze fragmentele și să creeze o poveste din părți dispartate. Această activitate ajută elevii să se gândească creativ la continuarea unui text și să își organizeze ideile în moduri noi. Poate stimula imaginația și gândirea critică, fiind un mod de a experimenta cu structura unui text fără a fi obligați să urmeze o secvență clasică.

Scrierea unui text cu teme diferite: Profesorul poate sugera mai multe teme sau idei diferite și poate încuraja elevii să scrie fragmente separate pe fiecare temă. De exemplu, un elev ar putea să scrie un fragment despre „prietenie”, altul despre „familie”, iar un altul despre „aventuri”. La final, elevii pot încerca să unească fragmentele într-un text mai amplu sau pot discuta despre cum fiecare fragment reflectă o anumită parte a experienței lor. Elevii învață să își gestioneze și să își ordoneze ideile, abordând mai multe teme într-un mod fragmentat. Această metodă permite explorarea unor subiecte variate într-o manieră personală și spontană.

Scrierea unui eseu fragmentat: În loc să scrie un eseu clasic cu o structură clară, elevii pot fi încurajați să abordeze subiectul în mai multe fragmente separate. Fiecare fragment poate fi o idee principală sau un argument, iar elevii pot lucra pe fiecare secțiune în mod separat. După ce toate fragmentele sunt scrise, aceștia le pot organiza într-o ordine logică pentru a crea un eseu coerent. Această tehnică ajută elevii să își construiască un text argumentativ sau explicativ pas cu pas, fără presiunea de a crea o lucrare continuă de la început până la sfârșit. În plus, le dezvoltă abilitatea de a structura idei și de a le integra într-un întreg.

Fragmentarea unui text literar: Elevii pot citi un text literar și, în loc să îl analizeze într-un mod tradițional, să îl descompună în fragmente (scena 1, scena 2, etc.). Fiecare fragment poate fi studiat în detaliu, iar elevii pot discuta ce semnificație au aceste părți separate. La final, ei pot explora modul în care autorul a folosit aceste fragmente pentru a construi un întreg narativ. Elevii învață să aprecieze structura unei lucrări literare și cum autorii construiesc un text din părți mai mici. De asemenea, își dezvoltă abilități analitice și de interpretare literară.

În toate aceste abordări, scrierea fragmentată ajută elevii să se simtă mai liberi în procesul creativ, să exploreze diferite stiluri de scriere și să își exprime ideile într-un mod care nu trebuie să urmeze reguli stricte. Tehnica poate stimula imaginația, gândirea critică și capacitatea de a construi texte complexe din părți mai mici, ușor de gestionat.

3. Voci multiple în narațiune

Tehnica scrierii din perspective multiple este o metodă inovativă care implică utilizarea a mai multor puncte de vedere sau voci ale personajelor pentru a crea o poveste mai complexă. Fiecare „voce” este un punct de vedere diferit asupra aceleiași întâmplări, iar acest lucru poate adăuga un strat suplimentar de înțelegere a subiectului. Un exemplu remarcabil în acest sens este romanul *Mizerabilii* de Victor Hugo, în care mai multe personaje sunt prezentate din perspective diferite, fiecare cu propria sa viziune asupra evenimentelor. De asemenea, *The Sound and the Fury* de William Faulkner este un exemplu clasic de scriere din perspective multiple. În acest roman, fiecare capitol este narat de un personaj diferit, iar stilul narativ reflectă modul în care fiecare individ percepe lumea din jurul său. Iată cum poate fi aplicată această tehnică în lecțiile pentru elevi:

Exercițiu de scriere cu mai mulți naratori: Profesorul poate propune un subiect sau o temă, iar elevii trebuie să scrie o poveste din perspective diferite. De exemplu, un elev ar putea scrie un fragment din punctul de vedere al unui personaj, iar altul din perspectiva unui alt personaj, sau chiar a unui narator omniscient. Fiecare fragment va adăuga o „voce” diferită la poveste. Elevii vor învăța să construiască personaje cu perspective unice și să înțeleagă cum schimbarea punctului de vedere poate modifica interpretarea unei povești. Acest exercițiu dezvoltă empatia și capacitatea de a înțelege mai multe puncte de vedere asupra aceleiași situații.

Povestirea unei întâmplări din multiple perspective: Un elev poate începe o poveste cu un eveniment simplu (de exemplu, o excursie școlară sau o întâlnire întâmplătoare), iar fiecare elev va adăuga câte un fragment din perspectiva unui personaj diferit implicat în acel eveniment. Fiecare narator va avea o voce unică, în funcție de personalitatea sa, de viziunea asupra lumii și de rolul său în poveste. Această activitate ajută elevii să aprecieze diversitatea punctelor de vedere și cum experiențele pot fi percepute diferit în funcție de cine le trăiește. De asemenea, învață să construiască personaje mai complexe, cu motivații și viziuni diferite.

„Interviuri” între personaje: Profesorul poate să le ceară elevilor să creeze o scenă în care personajele unui text (fie literar, fie inventat de elevi) „se intervievează” între ele, fiecare exprimându-și punctele de vedere și opiniile despre o anumită situație. Elevii pot să scrie dialoguri în care fiecare personaj are o voce distinctă, iar discuțiile vor reflecta divergențele sau asemănările dintre perspectivele lor. Elevii vor învăța să creeze dialoguri realiste și convingătoare, iar această tehnică va spori capacitatea lor de a explora dinamica relațiilor între personaje. Totodată, vor înțelege mai bine cum punctele de vedere ale personajelor influențează evoluția unei povești.

Înțelegerea și analizarea textelor cu voci multiple: Profesorul poate selecta un text literar care utilizează tehnica vocilor multiple (de exemplu, *Marele Gatsby* de F. Scott Fitzgerald sau *În căutarea timpului pierdut* de Marcel Proust) și să îi ceară elevilor să identifice diferențele dintre vocile narrative ale diferitelor personaje. Elevii pot analiza cum fiecare voce contribuie la

dezvoltarea tematicii și la structura narațiunii. Elevii vor învăța să interpreteze texte literare din mai multe perspective și să aprecieze complexitatea unui text construit din multiple voci. De asemenea, vor înțelege mai bine cum diversele voci narative pot influența cititorul și percepția asupra unui subiect.

Scrierea unui „jurnal de personaje”: Elevii pot crea un jurnal din perspectiva diferitelor personaje dintr-o poveste. Fiecare „jurnal” va reflecta gândurile, temerile și dorințele unui personaj în mod unic. De exemplu, într-o poveste despre o excursie, un elev ar putea scrie jurnalul unui personaj vesel și optimist, iar altul ar putea scrie jurnalul unui personaj mai sceptic și temător. Fiecare „voce” va avea un ton și o abordare diferite asupra aceleași situații. Acesta este un exercițiu excelent pentru dezvoltarea abilităților de caracterizare a personajelor. Elevii învață să creeze voci narative distincte și să înțeleagă cum perspectivele individuale influențează narațiunea.

Crearea unui text colaborativ cu voci multiple: În grupuri mici, elevii pot scrie un text colaborativ în care fiecare adaugă un fragment scris din perspectiva unui personaj diferit. La final, textul va reflecta multiple puncte de vedere asupra aceleași teme sau eveniment. Acest tip de activitate ajută elevii să își dezvolte abilități de colaborare și de creativitate. De asemenea, învață să accepte și să integreze diferite perspective într-o narațiune comună.

Dezbateri prin vocile personajelor: Elevii pot să adopte roluri de personaje dintr-o poveste sau scenariu și să participe la o dezbateri pe baza unui subiect dat, fiecare personaj având o „voce” distinctă care reflectă propriile valori, dorințe și conflicte. De exemplu, într-o poveste despre un conflict între două grupuri, fiecare elev poate reprezenta un personaj și poate exprima opinia acestuia despre conflict. Acesta ajută elevii să înțeleagă mai bine complexitatea caracterelor și cum fiecare personaj poate aduce o contribuție unică într-o situație. De asemenea, învață cum să își construiască argumente și să le prezinte din perspectiva unui alt personaj.

Redactarea unei povești folosind vocea unui narator omniscient și a mai multor personaje: Elevii pot scrie o poveste în care un narator omniscient (care știe totul despre toți personajele și despre evenimentele din poveste) relatează evenimentele, dar fiecare personaj are, de asemenea, momente în care povestește din propria perspectivă. Profesorul poate ghida elevii să folosească atât vocea naratorului omniscient, cât și vocile personajelor pentru a crea o narațiune complexă și dinamică. Elevii învață să jongleze cu mai multe tehnici narative și să creeze o poveste mai complexă, folosind diferite tipuri de perspective narative.

Analiza efectului vocilor multiple asupra structurii narative: După ce elevii au scris o poveste sau au citit una cu voci multiple, profesorul le poate cere să analizeze cum schimbările între perspectivele narative influențează structura și înțelegerea povestirii. De exemplu, ce se întâmplă când naratorul unui personaj prezintă un conflict într-un mod diferit față de alt personaj? Cum afectează acest lucru suspansul și claritatea? Această activitate ajută elevii să devină conștienți de efectele structurale ale alegerii punctului de vedere și de cum vocile multiple pot contribui la tensiunea dramatică și complexitatea unui text.

Aplicarea tehnicii „vocilor multiple în narațiune” în lecțiile pentru elevi oferă o oportunitate excelentă de a stimula creativitatea, gândirea critică și capacitatea de a înțelege perspective diverse. Elevii nu doar că își dezvoltă abilitățile de scriere și analiză literară, dar învață și să aprecieze complexitatea narativă și cum fiecare voce poate influența percepția asupra unei povești.

4. Scrierea inversă (Reverse Writing)

O tehnică provocatoare este scrierea inversă, unde autorul începe cu finalul poveștii și continuă spre început. Acest mod de a construi o narațiune poate ajuta la generarea unui efect de surpriză, dar și la o mai profundă înțelegere a structurii interne a unei povești. Un exemplu celebru

de scriere inversă poate fi găsit în *Memento*, un film regizat de Christopher Nolan, care prezintă povestea într-o ordine cronologică inversă. Deși nu este un roman, tehnica folosită în acest film poate fi aplicată și în literatură, oferind un efect similar de suspans și de descoperire treptată a informațiilor importante. Câteva moduri în care poate fi aplicată în lecțiile pentru elevi:

Scrierea unui text în ordine inversă: Profesorul poate să le ceară elevilor să scrie o poveste sau un eseu, dar să înceapă cu finalul, apoi să continue cu mijlocul și să termine cu începutul. De exemplu, elevii ar putea descrie cum s-a rezolvat un conflict și apoi să reveleze cum s-a ajuns la acea soluție. Acest exercițiu ajută elevii să înțeleagă mai bine structura unui text narativ, punând accent pe construcția logică a acestuia. Ei vor învăța să creeze suspans și să organizeze informațiile într-o manieră captivantă, chiar și când le prezintă invers.

Analiza unui text existent prin scriere inversă: Elevii pot citi un text literar și apoi să îl reconsidere dintr-o perspectivă inversă. De exemplu, ei pot analiza cum ar arăta povestea dacă ar fi început cu finalul sau cu un moment cheie din mijloc. Apoi, elevii pot discuta despre modul în care ar schimba acest lucru impactul narativ sau cum ar trebui să își ajusteze propriile povești. Această abordare încurajează elevii să gândească critic despre structura narativă și despre cum schimbarea ordinii poate influența modul în care cititorul percepe un text. De asemenea, le permite să înțeleagă mai bine construcția unui text din punct de vedere al tehnicii literare.

Crearea unui final dintr-un conflict existent: Profesorul poate da elevilor un conflict sau o problemă centrală (de exemplu, un personaj care se află într-o dilemă sau un conflict cu un alt personaj). Elevii trebuie să creeze un final pentru acest conflict, iar apoi să scrie pașii care au dus la acel final, construind întregul text invers. Elevii învață să gândească la efectul pe care un final îl poate avea asupra întregii povești. Ei vor dezvolta abilități de anticipare și planificare a structurii narrative, ajutându-i să își îmbunătățească coerența și claritatea în scriere.

Exercițiu de „recapitulare” inversă: După ce elevii au studiat un text literar sau un subiect, îi poți cere să rescrie un rezumat al celui text sau subiect în ordine inversă. În loc să urmeze secvența clasică de evenimente sau idei, ei vor trebui să reflecteze asupra concluziilor și să arate cum ajung la ele prin pași inversi. Această metodă ajută elevii să aprecieze mai bine conexiunile dintre idei și evenimente și le dezvoltă abilități de reflecție critică. Totodată, le permite să practice sinteticitatea și să gândească mai profund despre structura logică a unui text.

Rescrierea unui text dintr-un punct de vedere diferit (Reverse Perspective): Elevii pot să rescrie o poveste din perspectiva unui alt personaj sau chiar a unui „narator invizibil”, care să relateze evenimentele dintr-o unghi complet diferit față de perspectiva originală. De exemplu, pot rescrie o scenă de conflict din perspectiva „antagonistului” sau a unui personaj secundar. Această activitate ajută elevii să înțeleagă cum punctul de vedere afectează percepția unei povești. În plus, le permite să își dezvolte abilități de scriere din perspective diferite, învățând să creeze vocea unui personaj distinct.

Construirea unei povești „prin sfârșit”: Profesorul poate încuraja elevii să creeze o poveste plecând de la final, oferindu-le doar o concluzie sau un rezultat final. Elevii trebuie să construiască întreaga poveste de la acea concluzie înapoi, oferind o explicație logică și detaliată despre cum au ajuns la acel punct final. Elevii învață să creeze o poveste completă având în vedere un punct final deja definit, ceea ce le dezvoltă abilitățile de planificare și de organizare a ideilor. Ei vor înțelege cum construcția unui conflict sau a unei teme poate contribui la un final satisfăcător.

Exercițiu de „scriere a unui capitol final”: Elevii pot să scrie un capitol final pentru o poveste care încă nu are un final clar. Profesorul poate da un început sau o temă generală, iar elevii trebuie să scrie finalul, având în vedere cum ar putea evolua evenimentele. Apoi, elevii pot lucra pentru a completa restul poveștii, astfel încât să ajungă la acel final. Aceasta ajută elevii să

gândească în termenii structurii narative și cum fiecare parte a poveștii contribuie la atingerea unui final logic și satisfăcător. De asemenea, acest exercițiu îmbunătățește abilitatea de a scrie texte coerente și de a dezvolta conflicte și soluții.

Revizuirea unei povești prin ordine inversă: După ce elevii au scris o poveste, le poți cere să o citească și să o revizuiască în ordine inversă, începând cu ultimele fraze și mergând spre început. Ei pot analiza fiecare secvență, gândindu-se la impactul său asupra cititorului și la cum ar putea îmbunătăți narațiunea, având în vedere că structura „inversă” poate adăuga un efect interesant. Elevii vor învăța să identifice punctele forte și slabe ale poveștilor lor, să îmbunătățească fluxul narativ și să își dezvolte abilități de autoevaluare și autocritică.

Discursuri inversate (Reverse Speeches): Elevii pot să participe la un exercițiu de vorbire în care trebuie să țină un discurs sau să susțină o prezentare în care să înceapă cu concluzia și să urmeze pașii necesari pentru a ajunge la acea concluzie. De exemplu, într-un discurs despre importanța protecției mediului, elevii ar putea să înceapă cu un apel urgent pentru acțiune și să dezvăluie motivele acestuia. Elevii vor învăța să construiască argumente și să își prezinte ideile într-o manieră logică, având în vedere impactul unui punct final clar. Acest exercițiu le dezvoltă abilitățile de organizare și prezentare a unui discurs coerent.

Tehnica „Scrierii inverse” poate fi aplicată în mai multe moduri inovative, stimulând gândirea creativă, organizarea ideilor și înțelegerea structurii narative. Elevii vor învăța să construiască texte complexe, să analizeze efectele punctului de vedere și ale ordinii cronologice și să își îmbunătățească abilitățile de scriere și gândire critică. Totodată, această tehnică îi ajută să aprecieze flexibilitatea procesului de scriere și să devină mai conștienți de alegerile narative pe care le fac.

5. Tehnica „povestirii într-o singură frază” (One-sentence storytelling)

Această tehnică presupune construirea unei întregi povești sau narațiuni într-o singură frază, fără a folosi punctuație tradițională. Poveștile sunt condensate într-o propoziție complexă, cu un impact mare asupra cititorului, care trebuie să urmeze fluxul gândurilor fără a se opri pentru a înțelege fiecare detaliu. Un exemplu clasic este *Omul care râde* de Victor Hugo, unde descrierea unui singur moment sau a unui singur caracter poate capta esența unei povești mult mai complexe. De asemenea, scriitori contemporani, precum Hemingway, au utilizat fraze foarte scurte și directe care încep să capteze esența unei întreaga experiențe într-o propoziție. Moduri prin care această tehnică poate fi aplicată în lecții pentru elevi:

Crearea unei povești scurte dintr-o singură frază: Profesorul poate cere elevilor să scrie o poveste întreagă folosind o singură frază. Aceasta ar trebui să conțină toate elementele esențiale ale unei povești: un personaj, un conflict și o rezolvare. De exemplu: „După ce a găsit o comoară ascunsă în pădure, Alex a înțeles că adevărata bogăție nu se află în aur, ci în prietenia celor care l-au ajutat să o descopere”. Elevii învață să fie concisi în exprimare și să sintetizeze ideile. De asemenea, acest exercițiu îi învață cum să creeze o poveste completă, chiar și în forme foarte compacte.

Redactarea unei povești dintr-un singur punct de vedere: Elevii pot fi încurajați să scrie o frază care să exprime o poveste din perspectiva unui singur personaj. De exemplu: „Mă simțeam copleșit de frică când am văzut monștrii din subsol, dar am știut că dacă nu mă mișcam, nu aveam nicio șansă de supraviețuire”. Această activitate ajută elevii să construiască o poveste dintr-un punct de vedere clar, ceea ce îmbunătățește abilitățile lor de caracterizare și de creare a unui conflict.

Utilizarea tehnicii pentru rezumate: După ce elevii citesc un text literar sau o poveste, profesorul poate cere să rezume întreaga poveste într-o singură frază. De exemplu, pentru *Micul*

Print de Antoine de Saint-Exupéry, un rezumat ar putea fi: „Un băiat dintr-o planetă îndepărtată învață despre viață și iubire în timp ce călătorește pe Pământ și întâlnește oameni și animale care îi oferă lecții valoroase.” Elevii învață să extragă esența unei povești și să își dezvolte abilități de sintetizare a informațiilor. Este un exercițiu excelent pentru a înțelege structura unei narațiuni și pentru a crea rezumate concise.

Crearea unei povești cu o temă dată: Profesorul poate da o temă specifică (de exemplu, „curajul”, „iubirea”, „misterul”) și să le ceară elevilor să creeze o poveste de o frază pe baza acelei teme. De exemplu: „Cu fiecare pas, inima lui bătea tot mai tare, dar a știut că trebuie să își înfrunte frica dacă voia să salveze satul.” Elevii sunt încurajați să își dezvolte gândirea creativă și să structureze rapid o poveste, respectând o temă predeterminată. Aceasta ajută la consolidarea abilităților de scriere și la dezvoltarea unei voci narative proprii.

Exercițiu de scriere în echipe: În grupuri mici, elevii pot să creeze împreună o poveste scurtă într-o singură frază, fiecare adăugând câte un cuvânt sau o propoziție care contribuie la poveste. La final, grupul va avea o poveste completă, iar fiecare elev va înțelege cum contribuțiile individuale pot forma o narațiune coerentă. Aceasta stimulează colaborarea și dezvoltarea abilităților de lucru în echipă. Elevii învață să își asume responsabilitatea pentru o parte a poveștii și să o integreze într-o structură globală.

„Scrierea unui moment culminant/crucial”: Elevii pot să aleagă un moment crucial dintr-o poveste sau o experiență personală și să o descrie într-o singură frază. De exemplu, „În momentul în care a ridicat mâna pentru a răspunde la întrebare, a realizat că era mai pregătit decât credea și a spus tot ce știa.” Elevii învață să selecteze momentele cele mai importante ale unei narațiuni și să le sintetizeze într-o frază esențială. Acest exercițiu ajută la dezvoltarea abilității de a reda momente cheie într-un mod concis și clar.

Povestirea unui conflict: Elevii pot să scrie o frază care prezintă un conflict și rezolvarea acestuia. De exemplu: „După ce au început să se certe pentru jucăria ruptă, Andrei și Maria au realizat că își vorbiseră fără să se gândească la sentimentele celuilalt, iar acum își ceruseră iertare.” Elevii învață să construiască conflicte și să le rezolve într-un mod sintetizat, folosind un conflict și o soluție clară, încurajându-i să reflecteze asupra modului în care narațiunile se structurează în jurul conflictelor.

Provocări de scriere cu limitări de cuvinte: Profesorul poate da elevilor provocări de a scrie o poveste de o frază, folosind un număr limitat de cuvinte, de exemplu 20 sau 50. Această limitare le va stimula imaginația și capacitatea de a fi concisi. Elevii învață să își exprime ideile în mod eficient și să reducă informațiile redundante. De asemenea, îi ajută să își exerseze abilitățile de a construi fraze clare și pline de semnificație.

Povestirea unei zile într-o frază: Elevii pot să descrie o întreagă zi din viața lor (sau a unui personaj) într-o singură frază. De exemplu: „Am început ziua cu un zâmbet, am învățat ceva nou la școală și, seara, am înțeles că fiecare zi aduce cu ea o oportunitate de a învăța mai multe.” Această activitate ajută elevii să își organizeze gândurile și să prezinte evenimentele dintr-o zi într-un mod concis. De asemenea, le permite să creeze o poveste clară despre rutina zilnică, învățând să observe momentele semnificative din viața lor.

Tehnica „povestirii într-o singură frază” este o metodă eficientă de a stimula creativitatea, de a dezvolta abilități de sinteză și de a încuraja elevii să construiască texte concise și clare. Prin aceste activități, elevii vor învăța să fie eficienți în exprimare, să creeze conflicte și rezolvări rapide, și să fie atenți la detalii importante. Totodată, această tehnică le va îmbunătăți abilitățile de organizare a ideilor și de redactare, încurajându-i să fie concisi și direcți în comunicare.

6. „Colajul literar”

Tehnica collajului presupune combinarea unor fragmente din texte sau surse diferite pentru a crea un sens nou. Acest proces este adesea folosit în literatura modernistă și experimentală, unde fragmente de texte din diverse domenii sunt îmbinate pentru a forma o nouă narațiune sau un mesaj unitar. Un exemplu de utilizare a collajului în literatură este *The Waste Land* de T.S. Eliot, care include citate dintr-o gamă largă de surse, de la mitologie la literatură clasică, pentru a crea o imagine sumbră și fragmentată a lumii postbelice. Scriitorul nu creează o poveste lineară, ci folosește imagini și referințe din diferite culturi pentru a reda complexitatea lumii în care trăiește. Iată câteva modalități de aplicare:

Crearea unui colaj literar cu fragmente din diverse surse: Profesorul poate cere elevilor să aleagă un anumit subiect sau temă (de exemplu, „iubirea”, „curajul”, „misterul”) și să creeze un colaj literar folosind fragmente din cărți, poezii sau citate celebre care se potrivesc acelei teme. Elevii pot selecta secvențe care le plac sau care le inspiră și le pot pune împreună pentru a construi o poveste sau un text coerent. Această activitate ajută elevii să exploreze diverse surse literare și să învețe să identifice teme comune între texte. De asemenea, le dezvoltă abilități de interpretare și de conectare a ideilor din diverse opere literare.

Exercițiu de creație - „Colajul unui personaj”: Elevilor li se poate cere să creeze un „colaj literar” despre un personaj, alegând fragmente din diverse cărți sau povești care să descrie acel personaj sau comportamente similare. De exemplu, dacă tema este „un erou”, elevii ar putea alege fragmente de texte care ilustrează trăsături de curaj, sacrificiu și onoare, formând o imagine literară completă a eroului. Această activitate îi ajută pe elevi să analizeze trăsăturile personajelor din literatură și să identifice similarități între diferite lucrări. În plus, le dezvoltă abilități de compunere și de creare a unei narațiuni pe baza unor elemente externe.

Scrierea unui colaj literar pe tema unei lecții de literatură: După ce elevii studiază o lucrare literară, profesorul poate organiza un exercițiu de colaj în care elevii să extragă fragmente relevante din textul studiat și să le combine cu citate din alte surse sau teme similare, pentru a crea un colaj care sintetizează esența operei respective. Elevii învață să extragă esența unui text și să o relaționeze cu alte lucrări literare. Acest exercițiu ajută la consolidarea înțelegerii unui text literar și la dezvoltarea capacității de sinteză.

Colajul de citate - Interpretarea unui concept literar: Profesorul poate introduce un concept literar (de exemplu, „destinul”, „libertatea”, „iubirea”) și să le ceară elevilor să aleagă citate din diverse lucrări care reflectă acel concept. Elevii pot crea un colaj literar prin combinarea acestor citate într-un text coerent care explică și interpretează conceptul respectiv. Elevii vor dezvolta abilități de analiză literară și vor învăța să aprecieze modul în care aceleași teme sunt abordate de autori diferiți. De asemenea, acest exercițiu le va întări înțelegerea conceptelor literare și le va stimula gândirea critică.

Colajul de descriere - Crearea unui loc sau a unei atmosfere: Elevii pot alege un loc sau o atmosferă dintr-o lucrare literară și pot crea un colaj din descrieri sau fragmente de texte care evocă acea locație sau atmosferă. De exemplu, pot crea un colaj literar despre „o pădure magică” folosind fragmente din diferite povești care descriu păduri sau locații similare. Elevii vor învăța să analizeze tehnicile de descriere folosite de autori și să aplice aceste tehnici în propriile lucrări. În plus, vor înțelege cum să construiască imagini literare puternice și sugestive.

Colajul de puncte de vedere: Elevii pot explora cum un eveniment sau o situație poate fi văzută din perspective diferite. Profesorul poate atribui fiecărui elev o perspectivă (de exemplu, din punctul de vedere al unui personaj principal, al unui personaj secundar, al unui narator obiectiv) și poate cere să scrie fragmente de texte care descriu același eveniment din aceste unghiuri diferite, iar la final elevii vor combina aceste fragmente pentru a crea un colaj de puncte de vedere. Elevii

vor învăța cum punctul de vedere influențează percepția unui eveniment și vor dezvolta abilități de scriere din perspective diferite. Aceasta încurajează empatia și înțelegerea diversității de opinii și viziuni.

Provocarea colajului vizual-literar: Elevilor li se poate cere să combine imagini și texte, creând un colaj literar care include atât elemente vizuale, cât și literare. De exemplu, profesorul poate da elevilor imagini sau ilustrații și să le ceară să le însoțească cu fragmente de texte care descriu aceste imagini sau care se potrivesc tematic cu ele. Elevii învață să exprime idei complexe printr-o combinație de text și imagini, dezvoltându-și abilități de scriere vizuală și creativă. Aceasta le stimulează imaginația și le îmbunătățește capacitatea de a transmite mesaje în moduri variate.

Exercițiu de colaj literar pe teme universale: Profesorul poate alege teme universale, cum ar fi „iubirea”, „moartea”, „singurătatea” și poate cere elevilor să aleagă fragmente din diferite opere literare care abordează aceste teme. Colajul literar va fi o selecție de texte care formează o reflecție completă asupra acelei teme. Această activitate ajută elevii să exploreze teme universale din literatură și să înțeleagă cum aceleași teme sunt tratate diferit de diverși autori. De asemenea, elevii își vor exercita capacitatea de a selecta fragmente relevante și de a crea o narațiune coerentă din materiale disparate.

Discuții și analize asupra colajelor create: După ce elevii au creat colaje literare, profesorul poate organiza sesiuni de analiză în care fiecare elev să explice alegerea fragmentelor și modul în care au fost combinate. Elevii pot discuta despre ce teme au reieșit din colajele lor și despre relațiile dintre fragmentele selectate. Această activitate încurajează gândirea critică și reflecția asupra procesului creativ. Elevii învață să își argumenteze alegerile literare și să aprecieze diversitatea interpretărilor literare.

Tehnica colajului literar este o metodă excelentă pentru a stimula creativitatea elevilor, pentru a le dezvolta abilitățile de analiză și pentru a le îmbogăți înțelegerea literaturii. Aplicată în lecții, aceasta îi încurajează pe elevi să exploreze teme literare din perspective multiple, să își exprime gândurile într-un mod concis și coerent și să își dezvolte abilități de sinteză și de creativitate.

Concluzie: Tehnicile inedite de compunere și scriere creativă oferă o multitudine de modalități prin care autorii pot experimenta și inova. De la scrierea automată la utilizarea colajului literar sau a perspectivelor multiple, fiecare metodă are potențialul de a transforma un text obișnuit într-o capodoperă literară. Scriitorii care își permit să încerce tehnici neconvenționale pot descoperi o voce mai originală și pot crea lucrări care provoacă cititorul să gândească mai profund despre lumea în care trăim.

Bibliografie:

1. Breton, André, *Manifeste du Surréalisme*, Éditions Gérard Lebovici, 1924.
2. Joyce, James, *Ulysse*, Chatto & Windus, 1936.
3. Faulkner, William, *The Sound and the Fury*, Jonathan Cape, 1929.
4. Eliot, T.S., *The Waste Land*, Boni & Liveright, 1922.
5. Hugo, Victor, *Les Misérables*, A. Lacroix, Verboeckhoven & Cie, 1862.
6. Prose, Francine, *Reading Like a Writer: A Guide for People Who Love Books and for Those Who Want to Write Them*, HarperCollins Publishers, 2006.

SIMPOZION INTERNAȚIONAL
REVOLUȚIA EDUCAȚIEI- Metode, Tehnologii și Inspirație în Secolul XXI
Sesiunea de Comunicări Științifice

Tendințe și provocări în educația secolului XXI

Prof. ARSENE IULIANA- Școala Gimnazială nr.2 Voluntari- Ilfov

STIMULAREA CAPACITĂȚII CREATIVE A ELEVILOR- ATELIERE DE CREAȚIE

Omul este o ființă complexă dornică de comunicare și comuniune cu ceilalți. Deși tindem să credem că cea mai mare parte a comunicării este realizată prin vorbire, în realitate așa cum au demonstrat unii specialiști, 70% din comunicare este nonverbală. În această categorie de exprimare non verbală se include și desenul, pictura, sculptura. Desenul reflectă de cele mai multe ori procesul de gândire al omului, aducând în prim plan ceea ce trăiește sau gândește individul. Pictura și desenul sunt tehnici ce apelează foarte des la spontaneitate determinându-i pe artiști să-și exprime sentimentele într-un mod dinamic, folosind elementele de limbaj plastic precum linia, punctul, paleta de culori, forma, etc., fără a recurge la cuvinte. Dacă muzica și dansul dau posibilitatea omului de a se exprima fără cuvinte, la fel se întâmplă și cu arta picturii și a desenului care oferă această șansă extraordinară omului, de a vorbi lumii întregi despre sine, despre sentimentele sale, despre frumusețea care ne înconjoară în natură.

Ateliere de pictură- compoziții liber alese (animal abstract, vas cu flori, etc.)

Activitățile derulate în cadrul orelor de opțional-artă au început în format fizic, față în față și au continuat în funcție de evoluția pandemiei pe care am traversat-o, atât în online, cât și în sala de clasă, sau în format hibrid. Chiar dacă situația a fost una inedită pentru elevi și pentru mine, ne-am adaptat stilul de predare și realizare al orelor de curs.

Atelierele propuse au avut ca scop atât dezvoltarea spiritului de observație a lumii care ne înconjoară, cât și ancorarea noastră în viitor prin crearea unei punți spre trecut, spre patrimoniul artistic pe care îl deținem.

Compoziții realizate de elevi



Animal abstract- Suport – pânză



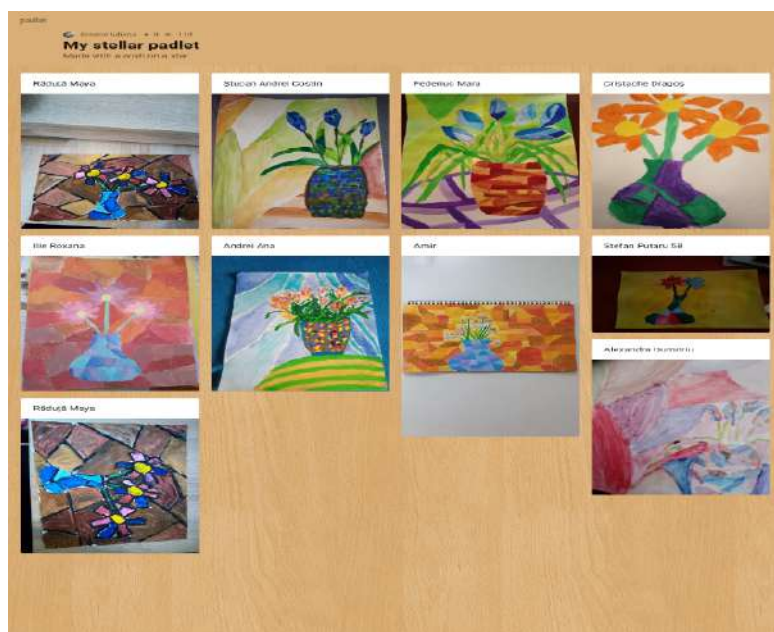
Cal abstractizat- Suport – hârtie

Prima activitate practică a debutat cu lansarea unei teme la liberă alegere, și anume realizarea unei compoziții precum: animal abstract, vas cu flori, fructe. Elevii și-au folosit imaginația și au reușit să se exprime liber pictând într-un mod creativ temele alese. Majoritatea au ales să picteze pe suport papetar, iar câțiva, pe pânză. De remarcat este faptul că niciunul dintre elevi nu a încercat să picteze pe sticlă sau lemn.

După realizarea orelor de acomodare și pictare cu teme la liberă alegere, am aplicat un chestionar pentru a afla gradul de cunoștințe al elevilor legat de pictura pe sticlă și dacă aceștia au mai pictat pe un astfel de suport. De asemenea am încercat să aflăm și pe ce tip de suport ar fi dornici copiii să picteze, față de suporturile pe care le-au folosit deja în sfera școlară.

Testul inițial, l-am alcătuit dintr-un set de întrebări la care elevii să răspundă în scris, astfel încât să aflăm nivelul de cunoștințe și de pregătire în ceea ce privește pictura pe sticlă (icoană, tablou). Structura testului inițial a presupus un număr de trei întrebări deschise, astfel încât fiecare copil să-și formuleze propriul răspuns.

Planșele realizate de elevi au fost postate pe platforma Teams a școlii, fiind organizate într-o expoziție găzduită de aplicația Padlet. Astfel am inaugurat și expoziții virtuale care dau posibilitatea vizualizării lucrărilor elevilor din orice colț de lume conectat la internet. Necesitatea îmbinării tehnicilor și metodelor moderne de predare, de tip blended-learning îi obligă pe elevi și pe profesori în același timp, la schimbare, la metamorfozare.



Expoziție online – vas cu flori –suport papetar

Bibliografie

- Achiței, Gheorghe – *Frumosul dincolo de artă*, Editura Meridiane, București, 1988
- Roco, Mihaela, *Creativitate și inteligență emoțională*, Editura Polirom, Iași, 2004
- Albulescu, Ion, – *Pragmatica predării. Activitatea profesorului între rutină și creativitate*, Editura Presa Universitară Clujeană, Cluj-Napoca, 2004
- Farca, Speranța – *Independența copilului*, Editura Humanitas, București, 2018
- Gheorghe, Oana – *Impactul percepției sociale a profesiei de cadru didactic asupra performanțelor sale profesionale*, Editura Universitară, București, 2017

PROIECT DE ACTIVITATE INTEGRATĂ

Prof.Înv.Preșc.Auroaică Claudia Mărioara, Grădinița P.P.Nr.1, Sânnicolau Mare, Timiș
Prof.Înv.Preșc.Dănilă Lavinia Dorina, Grădinița P.P.Nr.1, Sânnicolau Mare, Timiș

NIVELUL/GRUPA: I/ grupa mică

TEMA ANUALĂ DE STUDIU: „Cine sunt/suntem?”

TEMA PROIECTULUI TEMATIC: Temă săptămână independentă

TEMA SĂPTĂMÂNII: „România este țara mea!”

TEMA ACTIVITĂȚII: „Sunt un mândru românaș”

TIPUL ACTIVITĂȚII: Verificare și consolidare de cunoștințe, priceperi și deprinderi

FORMA DE REALIZARE: Activitate integrată (ADP+ALA+(DȘ+DOS)+ALA)

MIJLOCUL DE REALIZARE: : joc didactic, lipire, fișă, construcții, jocuri de mișcare

SCOPUL: Consolidarea și verificarea cunoștințelor matematice referitoare la gruparea obiectelor după un criteriu dat (mărime, mare-mic) precum și a unor deprinderi specifice activităților practice.

CATEGORII DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE:

❖ **ACTIVITĂȚI DE DEZVOLTARE PERSONALĂ (ADP):**

RUTINE: Primirea copiilor, micul dejun, gustarea (deprinderi specifice).

ÎNTÂLNIREA DE DIMINEAȚĂ: „Bună dimineța, dragi români și româncuțe!”(salutul, prezența, calendarul naturii, noutatea zilei).

JOC LIBER

TRANZIȚII: “Bat din palme”

„Unul după altul”

“Ca să cresc copil voinic....!” (moment de mișcare)

RUTINE: „Îmi aștept rândul”(deprinderea de a sta la rând)

„Mâncarea mea-i gustoasă,că e românească!”(servirea mesei)

❖ **JOCURI ȘI ACTIVITĂȚI LIBER ALESE (ALA):**

CONSTRUCȚII: „Case tricolore,mari și mici”- construcții cu piese de îmbinare

ȘTIINȚĂ: „Sunt un mândru românaș”- fișă de lucru

❖ **ACTIVITĂȚI PE DOMENII EXPERIENȚIALE (ADE):**

DOMENIUL ȘTIINȚE (activitate matematică): “Stegulețe mari și mici”- joc didactic

DOMENIUL OM ȘI SOCIETATE (activitate practică): “Steagul țării mele”- lipire

❖ **ACTIVITĂȚI LIBER ALESE (ALA):**

JOC MUZICAL:”Alunelu, alunelu, hai la joc!”

DIMENSIUNI ALE DEZVOLTĂRII:

A1. Motricitate grosieră și motricitate fină în contexte de viață familiare;

C2. Finalizarea sarcinilor și a acțiunilor (persistența în activități);

C3. Activare și manifestare a potențialului creativ;

D2. Mesaje orale în diverse situații de comunicare;

E2. Cunoștințe și deprinderi elementare matematice pentru rezolvarea de probleme și cunoașterea mediului apropiat.

COMPORTAMENTE VIZATE:

A1.1.Își coordonează mușchii în desfășurarea unor activități diversificate, specifice vârstei;

A1.3.Utilizează mâinile și degetele în manipularea corespunzătoare a unor obiecte/ instrumente;

C2.2. Integrează ajutorul primit, pentru realizarea sarcinilor de lucru la care întâmpină dificultăți;

C3.1. Manifestă creativitate în activități diverse;

D2.2. Respectă regulile de exprimare corectă, în diferite contexte de comunicare;

E2.2 Demonstrează familiarizarea cu informații despre mărime, formă, greutate, înălțime, lungime, volum;

E2.4. Efectuează operații de scriere, grupare, clasificare, măsurare a obiectelor.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE (ADP, ADE, ALA) :

ADP: O1– să se implice activ în vederea stimulării comunicării, împărtășirii cu ceilalți, formării comportamentului empatic la preșcolari.

ALA: O1- să realizeze sarcina conform cerinței date;

O2- să îmbine piesele pentru a obține căsuțe mari și mici;

ADE: DȘ: O1-să sorteze steagurile după criteriul mărimii ;

O2-să verbalizeze acțiunea;

O3-să formeze grupe de obiecte după mărime (mare-mic);

O4-să identifice grupa cu mai puține/mai multe obiecte;

O5-să recunoască pozițiile spațiale;

DOS:O1-să folosească corespunzător instrumentele de lucru;

O2-să lipească îngrijit materialul;

O3-să execute tehnicile de lucru învățate;

O4-să lucreze cu grijă pentru a păstra aspectul îngrijit al lucrării.

ALA: O1- să respecte regulile stabilite de comun acord în cadrul grupului;

O2- să participe activ la joc alături de ceilalți copii.

STRATEGII DIDACTICE:

METODE ȘI PROCEDEE: Conversația, elementul surpriză, explicația, demonstrația, exercițiul, jocul didactic, problematizarea, dialogul dirijat, lucrul individual, metoda “*Turul galeriei*”;

MIJLOACE DIDACTICE: Stegulețe mari și mici, mascota grupei, coș, ștergar, machete tricolore mari și mici, creioane colorate, fișe de lucru , piese de îmbinare, lipici, buline colorate (roșii, galbene și albastre), calculator, tablă magnetică, recompense.

FORME DE ORGANIZARE A ACTIVITĂȚII: frontală, individuală.

DURATA: o zi (tura I)

FORME ȘI TEHNICI DE EVALUARE: observarea comportamentului verbal și nonverbal al copiilor, chestionarea orală, aprecieri verbale, expoziția lucrărilor realizate.

BIBLIOGRAFIE:

***”Activitatea integrată din Grădiniță – Ghid pentru cadrele didactice din învățământul Preuniversitar”,Editura Didactica Publishing House, 2008;

„Aplicarea noului curriculum pentru educație timpurie”,Editura Diana, Pitești, 2009;

„M.E.C.I. -Curriculumul pentru învățământul preșcolar (3-6/7 ani)”, București, 2008.

SCENARIUL ACTIVITĂȚII INTEGRATE: „ Sunt un mândru românăș”

1. Moment organizatoric:

Activitatea debutează cu **Întâlnirea de dimineată** care se realizează prin succesiunea următoarelor momente:

Salutul : Bună dimineată, dragi români și româncuțe!

„Dimineata a sosit/Toți copiii au venit/În semicerc să ne așezăm/Cu toți să ne salutăm/Bună dimineata, dragi români și româncuțe ./Bună dimineata ,doamna educatoare!”

Prezența se realizează prin strigarea copiilor din catalog. Ei vor răspunde: Prezent(ă)!

Calendarului naturii se completează cu ajutorul copiilor, amintind anotimpul și ziua în care ne aflăm, precum și aspecte legate de vremea de afară.

Momentul de mișcare. Gimnastica de înviorare se realizeaza printr-o tranziție, copiii se ridică în picioare și printr-un cântecel, fac exerciții de înviorare: ”Dacă vreau să cresc voinic/Fac gimnastică de

mic./Merg în pas alergător,/Sar apoi într-un picior,/Întind brațele și zbor./Toată lumea e a mea/Când m-așez jos la podea./Ăsta-i doar un început/Ia priviți cât am crescut!”

Împărtășirea cu ceilalți: Educatoarea inițiază o discuție despre țara noastră, despre însemnele specifice țării noastre (steag, inimă) și despre evenimentele ce vor urma (1 decembrie).

- „De ce credeți că v-am spus români? (pentru că săptămâna aceasta am vorbit despre țara noastră).

-Ce vom sărbători pe 1 decembrie? (Ziua Națională a României)

- Pentru astăzi, v-am pregătit câteva materiale cu care ne vom juca la activități, dar pe care le veți descoperi la momentul potrivit.”

Activitatea de grup: pentru că tema zilei este „Sunt un mândru român” ne vom juca un joc distractiv, numit „Mingea tricoloră”. Copiii se vor așeza în șezut, în cerc. Un copil va arunca mingea tricoloră altui copil, pe care-l va striga astfel: „Românaș, Alex, prinde mingea!” Acesta prinde mingea, iar la rândul lui va alege să strige alt copil, procedând în aceeași manieră.

Pentru a sesiza prin ce se deosebește această zi de grădiniță de celelalte, educatoarea sprijină copiii în evidențierea **noutăților zilei**: apariția în sala de grupă a lui Martinică.

Întâlnirea de dimineață se încheie cu un moment de tranziție „Unul după altul”.

2. Captarea atenției:

Martinică este îmbrăcat în costum popular și se pregătește de o mare sărbătoare și anume 1 Decembrie, Ziua Națională a României, ziua tuturor românilor. El ne-a adus un coș cu multe surprize și dorește să se joace cu noi. Este puțin cam trist pentru că stegurile din coș sunt amestecate și ar dori să facă ordine între ele și anume să le grupeze după mărime (mare-mic).

Se realizează intuirea materialului didactic: coș, stegulețe tricolore de diferite mărimi (mari și mici).

Reactualizarea cunoștințelor se realizează printr-o discuție scurtă (culori, mărimi-mare-mic).

-Ce avem în acest coș? (stegulețe)

-Ce culori au aceste stegulețe?(roșu,galben și albastru)

3.Anunțarea temei și a obiectivelor:

Voi menționa tema activității, mijlocul de realizare și obiectivele urmărite, într-un limbaj accesibil copiilor.

Se prezintă copiilor jocul didactic „Stegulețe mari și mici” și regulile lui.

REGULILE JOCULUI:

- pentru fiecare probă educatoarea împreună cu Ursulică vor alege câte un copil;
- copiii trebuie să grupeze stegulețe după mărime și să le așeze pe macheta (mare-mică) tricoloră corespunzătoare.

ELEMENTE DE JOC:

- mișcarea, alegerea și așezarea stegulețului, aplauze, închiderea și deschiderea ochilor, surprize, mânguirea materialului.

SARCINA DIDACTICĂ:

- sortarea steagurilor după mărime și verbalizarea acțiunii;
- formarea grupelor de stegulețe mari și mici;
- identificarea machetei cu cele mai multe și cu cele mai puține stegulețe;
- recunoașterea pozițiilor spațiale.

4. Dirijarea învățării:

Activitatea matematică debutează cu **Explicarea și demonstrarea jocului** “Stegulețe mari și mici”. Avem un coș cu steaguri tricolore mari și mici, două machete tricolore, una mare și alta mică. Copilul care va fi ales de educatoare și Martinică va fi poftit să aleagă un steag și în funcție de mărimea să-l așeze pe macheta corespunzătoare.

Jocul de probă

Jocul de probă se realizează de 1-2 ori.Un copil va alege un steag din coșul lui Martinică și verbalizează acțiunea. Răspunsurile corecte sunt aplaudate.

Jocul propriu-zis

1.Educatoarea împreună cu Martinică numește un copil care va lua din coș un steag și apoi spune:

- Eu am ales un steag de mărime mare și l-am așezat pe macheta.

Un alt copil va alege alt steag și îl va așeza într-una dintre cele două machete procedând la fel ca primul. Așa se va proceda până când toate stegulețele vor fi așezate. Executarea corectă a sarcinii va fi stimulată prin bătăi din palme.

2.Educatoarea cere copiilor să identifice grupa cu cele mai multe stegulețe și grupa cu cele mai puține stegulețe.

Complicarea jocului

Copiilor li se atrage atenția să privească cele două machete tricolore.Li se cere copiilor să închidă ochii. Educatoarea va ascunde grupa cu cele mai multe/puține stegulețe. Li se cere copiilor să deschidă ochii. Ei vor trebui să descopere ce s-a întâmplat (avem grupa cu steaguri mari/mici) și să numească unde este așezată macheta (poziții spațiale: pe,sub).

Încheierea jocului

Felicitatii, fac aprecieri verbale asupra modului în care au răspuns.

Tranziție: „Bat din palme”

Copiii vor ieși din grupă, revenind ulterior la măsuțe, unde se găsesc materiale (foi, coșulețe, lipici, buline colorate) pentru fiecare copil pentru activitatea practică.

Voi **anunța tema:** „ Astăzi vom lipi buline roșii, galbene și albastre pentru a realiza lucrarea practică „Steagul țării mele”. Se vor **intui materialele**, apoi voi **prezenta și analiza modelul**.

Voi **explica** și voi **demonstra** modul de realizare al lucrării.

Înainte de începerea lucrului, se vor realiza câteva **exerciții pentru încălzirea mușchilor mici ai mâinilor:**”Mișcăm degetele/Apoi batem palmele! Cântăm la pian/Liniște să ascultăm!/Închidem pumni,/Deschidem pumni.”

Executarea temei de către copii.Voi asigura un fond muzical relaxant în timpul lucrului . În timp ce copiii lucrează, educatoarea se plimbă printre ei .Voi urmări modul de executare și îi voi îndruma și sprijini pe copii acolo unde este nevoie. Voi atenționa copiii cu privire la importanța păstrării curățeniei și a ordinei la masa de lucru. Voi acorda indicații individuale și de grup, după caz, corectând poziția copiilor la masa de lucru. Se va avea în vedere ca fiecare copil să ajungă la activitatea practică.

Toate lucrările vor fi așezate într-o parte a sălii, iar prin metoda ”turul galeriei” copiii vor analiza lucrările, alegându-le pe cele mai bine realizate.

Copiii vor ieși din grupă, revenind ulterior în sala de grupă:„Hai la grădiniță, hai să ne jucăm/La spălător, unul după altul să plecăm!”

5. Obținerea performanței și asigurarea transferului:

La întoarcerea în sală, vor fi prezentate centrele de interes la care copiii își vor desfășura activitățile.

Pe tranziția : ” Voi acum dragi românași! /Iute, iute alergați,/ La centre să vă așezați /Și frumos voi să lucrați.Voi prezenta sectoarele și sarcinile de lucru de la fiecare sector:

ALA Centre de interes:

La centrul **CONSTRUCȚII:**„**Case tricolore,mari și mici**”- după ce vom intui materialele și le voi explica modul de lucru, copiii vor avea de îmbinat piesele pentru a obține căsuțe mari și mici tricolore.

La centrul **ȘTIINȚĂ:** „**Sunt un mândru român**”- după ce vom intui materialele, le voi explica modul de rezolvare a fișei de lucru, copiii vor realiza sarcina conform cerinței date.

ALA: „**Alunelu, alunelu, hai la joc!**”” – joc de mișcare

După finalizarea activităților copiii sunt invitați în fața clasei. Educatoarea îi invită pe copii să se prindă de mânuțe într-o horă și le spune că se vor juca un joc de mișcare „Alunelu, alunelu, hai la joc!”, apoi le reamintește pașii jocului de mișcare, explicând și demonstrând.

Pentru participarea cu interes la activitățile desfășurate, copiii vor primi câte o recompensă.

6. Evaluarea și încheierea activității:

Copiii vor finaliza activitățile de la fiecare centru și va prezenta produsele obținute.

Copiii își exprimă în termeni corespunzători nivelului de vârstă și de dezvoltare, părerea despre activitatea desfășurată pe întreg parcursul zilei.

Se vor face aprecieri referitoare la modul de lucru, iar ursulețul le mulțumește pentru efortul depus.

Se realizează aprecierea individuală a întregii activități, a lucrărilor și aprecierea asupra grupului, iar ulterior lucrările vor fi expuse la panoul grupei.

Apoi, copiii îi mulțumesc lui Martinică pentru vizită și pentru toate surprizele aduse, iar acesta își amintește că are câteva recompense pentru copii.

Evaluare formativă

Cleopatra Mihăilescu, profesor învățământ primar, Școala Gimnazială „Vasile Alecsandri”

Bacargiu Eleonora Lucia, profesor învățământ primar, Școala Gimnazială „Vasile Alecsandri”

Clasa I

Disciplina: Comunicare în limba română

Subiectul: Sunetul și lierele e, E

Sarcina de lucru:

Accesând linkul

<https://jamboard.google.com/d/1ZHa6GHEqomM7zbEO48CS0x3F5tOZsfUnApi-b8XmXs4/viewer?f=2>,

de pe google classrom (link postat în fluxul clasei atasat la Subiectul Tema CLR), vă invit să rezolvați cele 3 exerciții distractive. Link ul va fi activ două ore.

Atentie:

Documentul jamboard conține 3 pagini, fiecare pagină având câte un exercițiu. Trecerea de la o pagină la alta se realizează cu ajutorul unui clic pe simbolul ”>”(cadrul urmator), situat în partea de sus a ecranului. Este posibilă întoarcerea la pagina anterioară cu un clic pe simbolul “<”.**Timp de lucru: 2 ore.**

Informații pentru elevi:

Pentru a realiza această temă, la primul exercițiu veți selecta pensula (din bara de instrumente) din jambord, culoarea preferată și veți colora toate eprubetele pe care regăsiți lierele e și E mare de tipar. Pentru rezolvarea exercițiului 2, selectați stiloul și culoarea dorită și încercuiți cuvântul denumit de fiecare imagine. Cu multă atenție și tot cu ajutorul stiloului virtual, completați cu e, E sau ie, după fiecare caz, astfel rezolvând și ultimul exercițiu din temă.

La finalizarea temei, documentul se va salva automat și va fi trimis în emailul meu precum și în postarea de tip Temă .

La finalizarea temei, documentul se va salva automat și va fi trimis în emailul meu precum și în postarea de tip Temă .

Descrierea activității:

Elevii vor rezolva cu plăcere cei trei itemi propuși, cel mai probabil fără ajutor. Sunt familiarizați cu jamboard-ul, cunosc modul de folosire al acestui instrument și dețin câteva competențe digitale de bază. De ce jamboard? Pentru că l-am folosit un timp îndelungat, pentru ca i-am îndrumat să experimenteze și ei și pentru ca activitatea de învățare devine plăcută și firească atunci când elevii știu ce se așteaptă de la ei.

Obiective operaționale:

La finalul temei, elevul va fi capabil :

O 1- să recunoască, prin colorare , eprubetele pe care sunt scrise literele „e” si „E”. Obiectivul se consideră realizat dacă toți elevii colorează 7 eprubete din 8 cu litera „E” și 6 eprubete din 7 cu litera „e”;

O 2- să încercuiască cuvântul denumit de fiecare imagine, având ca suport câte trei cuvinte corespunzătoare fiecărei imagini. Obiectivul se consideră realizat dacă toți elevii încercuiesc 4 cuvinte din 5;

O 3- să completeze cuvintele date cu **e**, **E** sau **ie**, folosind literele de mână. Obiectivul se consideră realizat dacă toți elevii completează corect 7 cuvinte din 9.

1. Colorează doar eprubetele cu literele e și E.

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows

jamboard.google.com/d/1ZHa6GHEqomM7zbEO48CS0x3F5tOZsfUnApi-b8XmXs4/viewer?f=1

Apps YouTube Maps Gmail

Sunetul si literele e, E

3/3

Distribuți

Setați fundalul Ștergeți cadrul

Deschideți pe un Jami

2. Încercuiește cuvântul care denumește imaginea.

	regretă egretă eprubetă		legal egal regal		elicopter avion elegant
	elf aleg elev		elan ecran ecler		

Active Windows
Go to Settings to activate Windows.

jamboard.google.com/d/1ZHa6GHEqomM7zbEO48CS0x3F5tOZsfUnApi-b8XmXs4/viewer?f=2

Apps YouTube Maps Gmail

Sunetul si literele e, E

3/3

Distribuți

Setați fundalul Ștergeți cadrul

Deschideți pe un Jamboard

3. Completează cu e sau ie, după caz.

 m _ l	 _ mil	 _ lefant
 m _ re	 ploa _	 m _ re
 flu _ r	 tr _ i	 _ pure

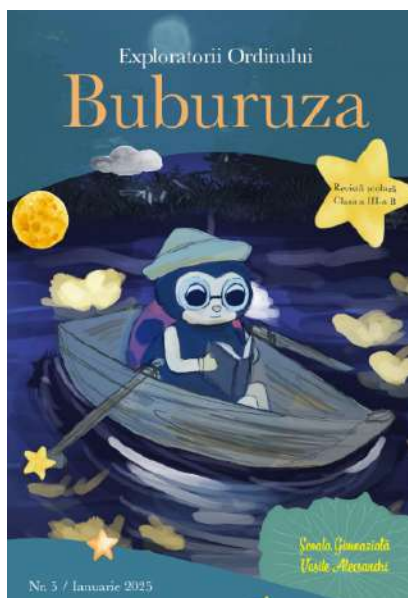
Active Windows
Go to Settings to activate Windows.

Sursa exercițiilor-Caiet creație/Fișe lucru/Clasa I-Editura Edu

Revista clasei

Cleopatra Mihăilescu, Școala Gimnazială „Vasile Alecsandri”
Bacargiu Eleonora, Școala Gimnazială „Vasile Alecsandri”

Exploratorii Ordinului Buburuza



Plantele

Nervi de bază (apă, aer, lumină, căldură)

de amănute condiții și surse de hrană. Plantele sunt de obicei divizate în rădăcini, tulpini, frunze și fructe.

Mai jos vei descoperi principalele surse de hrană ale plantelor:

„Lumină” - este foarte importantă pentru plante deoarece ajută la fotosinteză, procesul prin care plantele transformă apa și dioxidul de carbon în hrană.

„Apă” - este necesară pentru înălțarea semințelor, dar este și hrană pentru plante. Apa ajută la transportul nutrienților.

„Aerul” - aerul plantei este respirat, dar și la fotosinteză. Fără aer plantele nu pot trăi.

„Temperatură” - căldura influențează dezvoltarea plantelor. Pentru a se dezvoltă, plantele au nevoie de temperaturi adaptate în funcție de tip.

„Hidratare” - este esențială pentru plante pentru a le permite să crească și să se reproducă.

Plantele sunt organismele vii care pot trăi în mediu înconjurător și pot produce hrană pentru sinele lor. Ele sunt fundamentale pentru viața pe Pământ. Ele sunt fundamentale pentru viața pe Pământ, deoarece produc oxigenul necesar respirației. Pentru a putea crește și să se reproducă, plantele au nevoie de anumite condiții:

Etapa 1 - Am pus semințele în apă și le-am lăsat să crească în apă caldă.

Etapa 2 - Am lăsat semințele să crească în apă caldă.






Pagina 14

Cuprins

Plantele sunt...	Pg 5	„Căldura” este...	Pg 12
„Lumină” este...	Pg 6-7	„Aerul” este...	Pg 13
„Aerul” este...	Pg 8	„Căldura” este...	Pg 14-15
„Lumină” este...	Pg 9	„Aerul” este...	Pg 16-17
„Căldura” este...	Pg 10	„Lumină” este...	Pg 18-19
„Aerul” este...	Pg 11	„Căldura” este...	Pg 20-21

Culori calde Culori reci

Universul culorilor Anticlimatic

Bună, dragi copii!

Venim să vă prezentăm de plăcuță cu care am realizat acest proiect.

În primul rând, vom să vorbim despre sursele de culori, despre combinațiile lor și despre cum o pictură se poate transforma într-o lucrare.

La noi de la ANM, cu fiecare proiect, am realizat o pictură în miniatură, folosind culori calde și culori reci.

Care sunt culorile calde și culorile reci și ce reprezintă ele?

Culorile calde sunt roșu, galben și portocaliu și transmit senzația de căldură, asociată cu soarele și focul. Culorile reci sunt albastru, verde și violet și transmit senzația de răcoare, asociată cu apă și cerul.

Pentru a realiza o pictură în miniatură, trebuie să folosim culorile calde și culorile reci.

Culorile reci sunt albastru, verde și violet, transmit senzația de răcoare și sunt asociate cu apă și cerul.

Culorile se pot combina, așa că, dacă ne alăturăm, putem realiza o pictură în miniatură.

Pentru realizarea proiectului, am avut nevoie de o paletă de culori, un plic de hârtie, un plic de apă și un plic de vată.

Am pregătit culorile, pensulele, iar în cele patru culorile, am pictat o scenă în miniatură.

Am agănat fiecare copil a fost la care muncă, iar lucrurile minuscule pot fi admirate alături.

Am pregătit o miniatură înconjurătoare pentru proiectele de desen și pictură și am prezentat în modurile amănunțite cu privire la cele mai frumoase proiecte ale clasei noastre.

„Explorarea Ordinelor Indivizibile”

Eva Maria Veloso, clasa a III-a-B




Pagina 20



Pagina 21

Vă așteptăm cu nerăbdare în luna Februarie!

Dragi Exploratori,

Ați parcurs pagini pline de idei, creații și descoperiri din universul fascinant al Exploratorilor Ordinului Subteran. În acest număr, am adunat toate poveștile de la voi, experimente muzicale, creații originale și curiozități despre natură și prietenii neîncredințabili.

Ne bucurăm că ne-ați fost alături și sperăm că fiecare articol va inspira și prinde la inimă cu ochii curioși și inimi deschise. Fiecare pagină este o dovadă a entuziasmului vostru, iar acest lucru ne motivează să mergem mai departe.

Vă așteptăm cu nerăbdare și în edițiile viitoare, unde vom descoperi împreună noi subiecte captivante și activități de învățare. Până atunci, să aveți o iarnă plină de bucurie și inspirație!

Cu drag,
Echipa Exploratorilor Ordinului Subteran

Proiect educațional „Spune STOP păcălelilor din online”

Prof. învă. primar Băișanu Mariana
Școala Gimnazială „Nicolae Stoleru” Baia

Durată: 3-4 săptămâni

Vârsta țintă: 9–10 ani

Scopul proiectului:

Să-i ajutăm pe elevi să înțeleagă ce sunt informațiile false (fake-uri), cum le recunosc și cum pot să se protejeze de ele, mai ales pe internet.

Obiective:

- Să înțeleagă ce este o știre falsă.
- Să învețe să pună întrebări despre ceea ce citesc sau aud.
- Să folosească surse sigure de informare (cu ajutorul părinților sau profesorilor).
- Să devină mai atenți și responsabili în folosirea internetului.

Activități propuse (pe săptămâni):

Săptămâna 1: Ce este un fake?

- Poveste interactivă: „Matei și știrea care nu era adevărată”
- Discuție în cerc: Cum știm că o informație e adevărată? Ce întrebări ne punem?
- Joc „Adevărat sau Fals?” – cartonașe cu afirmații și elevii votează.

Săptămâna 2: Detectivii adevărului

- Atelier: Cum arată o sursă de încredere? (ex: site-uri, TV, părinți, profesori)
- Joc de rol: „Sunt un mic detectiv!” – elevii primesc mici „știri” și decid dacă sunt reale sau nu.
- Mini-poster: „Ce întrebări să-mi pun când văd o știre?” (cine, când, unde, cum?)

Săptămâna 3: Internetul – prieten sau Păcălici?

- Discuție despre ce văd copiii pe TikTok, YouTube sau în jocuri.
- Video scurt: Ce sunt fake news-urile (versiune adaptată vârstei).
- Realizarea unui „ghid de siguranță online” în echipă.

Săptămâna 4: Fii tu schimbarea!

- Elevii creează desene, afișe sau scurte scenete cu tema „Spune NU știrilor false!”

- Organizarea unei mini-expoziții în clasă sau la panoul școlii.
- Povestesc colegilor din alte clase ce au învățat.

Resurse necesare:

- Cartonase, hârtie, markere, lipici, imagini
- Acces la un computer sau telefon cu internet (doar împreună cu profesorul)
- Videoclip educativ simplu (ex: [Internetul Copiilor – Salvați Copiii](#))

Modalități de evaluare:

- Participare activă în activități
- Creativitatea în realizarea afișelor și desenelor
- Discuții finale: „Ce am învățat din acest proiect?”
- Mic test-joc cu întrebări de recapitulare

Rezultate așteptate:

- Copiii vor ști să ceară ajutorul unui adult când nu sunt siguri de o informație.
- Vor învăța să fie mai atenți la ceea ce văd sau aud.
- Vor înțelege că nu tot ce e pe internet este adevărat.

Schiță de lecție cu utilizare de mijloace multimedia

prof. Cristina Băjenaru, Șc. Gimn. „Aurel Solacolu”

Titlul lecției: Mihai Viteazul

Clasa a IV-a

Obiective:

- Să înțeleagă importanța lui Mihai Viteazul în istoria României.
- Să analizeze acțiunile și realizările sale.
- Să discute despre contextul istoric în care a trăit.

Structura lecției:

Introducere (10 minute)

- Prezentare PowerPoint sau Google Slides cu imagini ale lui Mihai Viteazul, hărți ale Țărilor Române în perioada sa și alte resurse vizuale.
- Întrebare de deschidere: "Cine a fost Mihai Viteazul și de ce este important pentru noi?"
- Prezentarea vieții și realizărilor lui Mihai Viteazul (15 minute)
- Folosirea unui videoclip scurt (3-5 minute) despre viața lui Mihai Viteazul.
- Discuție interactivă despre realizările sale: unificarea Țărilor Române, bătăliile purtate etc. Se folosește o hartă interactivă pentru a ilustra mișcările sale militare.

Activitate de grup (15 minute)

- Împărțirea elevilor în grupuri mici. Fiecare grup va primi un aspect diferit al vieții lui Mihai Viteazul (ex. bătălia de la Călugăreni, relațiile cu alte țări, impactul asupra culturii române).
- Fiecare grup va crea un poster digital folosind aplicații precum Canva sau Google Slides, unde să prezinte informațiile găsite.
- Prezentarea posterelor (10 minute)
- Fiecare grup va prezenta posterul creat, explicând ce a învățat.

Discuție finală și concluzii (10 minute)

- Discuții despre moștenirea lui Mihai Viteazul și influența sa asupra României moderne.
- Întrebare de reflecție: "Ce am putea învăța din faptele lui Mihai Viteazul pentru prezentul nostru?"
- Testare cunoștințe (opțional, 5 minute)
- Un quiz interactiv folosind Kahoot sau Quizizz pentru a verifica cunoștințele dobândite în timpul lecției.

Resurse multimedia sugerate:

- Videoclipuri: Documentare despre Mihai Viteazul.
- Imagini: Fotografiile monumentelor dedicate lui Mihai Viteazul, hărți istorice.
- Aplicații: Canva, Google Slides pentru crearea posterelor digitale.

Concluzie:

Această lecție nu doar că va ajuta elevii să înțeleagă mai bine figura lui Mihai Viteazul, dar va și stimula creativitatea și colaborarea între ei, folosind tehnologia modernă.

Bibliografie:

"Istoria României pentru clasa a IV-a" – Ministerul Educației Naționale, Editura Didactică și Pedagogică, București.

Documentar: "Mihai Viteazul: Unificatorul" – disponibile pe platforme de streaming educațional
Platforme educaționale (ex: Khan Academy, TED-Ed) – căutând lecții sau prezentări referitoare la Mihai Viteazul și epoca sa.

Site-uri de istorie (ex: www.istoria.ro, www.enciclopedia.ro) – articole și resurse despre viața și faptele lui Mihai Viteazul.

"Mihai Viteazul – o figură emblematică a istoriei românești" – articol în revista "Studii și Cercetări de Istorie" (an anumit).

"Relațiile internaționale ale lui Mihai Viteazul" – studiu publicat în "Revista de Istorie"

Atlas istoric al României – pentru a vizualiza teritoriile unite sub Mihai Viteazul.

Site-uri educative – cum ar fi www.edu.ro care oferă resurse și materiale pentru profesori și elevi.

LESSON PLAN

TEACHER: Băncilă Victoria Georgiana

SCHOOL: Colegiul Național Pedagogic “Ștefan cel Mare” Bacău

DATE:

FORM/LEVEL: 12th grade, B2 Upper-intermediate (12 B, L2, specialization: vocational, kindergarten/primary school teachers)

NUMBER OF STUDENTS: 23 students

TEXTBOOK: Upstream Upper Intermediate, Express Publishing

TIME: 50'

UNIT: The Cycle of Life

LESSON: Literature Corner: “Little Women” by Louisa May Alcott

TYPE OF LESSON: Introducing new material

VOCABULARY: family life, chores, education, adjectives describing personalities, similies;

SPECIFIC COMPETENCES:

1.1 Desprinderea de informații factuale din înregistrări audio/video în limba standard, pe subiecte de interes, în absența perturbărilor sonore;

1.2 Extragerea ideilor esențiale dintr-un text de informare generală, sau de specialitate;

2.1 Emiterea de ipoteze în cadrul unei discuții / dezbateri

4.2 Schimbarea punctului de vedere într-o relatare scurtă

OBJECTIVES:

A. Cognitive :

by the end of the lesson the students will be able:

1. *To demonstrate awareness of the American cultural and historical background of the early 19th century;*
2. *To listen and read for gist and detailed information;*
3. *To rewrite passages in a modern style using digital apps (e.g., Padlet);*
4. **To compare women's lives in the 19th century to 21st century.*

B. Affective Objectives:

by the end of the lesson, the students will:

1. *Play an active role in the learning process.*
2. *Speak English with confidence.*

C. Kinesthetic:

Students should:

1. *Display an appropriate physical response (mimics, gestures, body language) to a given context.*

SKILLS: integrated skills (focus on Reading and Speaking)

21st Century Skills:

- Emotional intelligence
- Creativity
- Digital literacy
- Collaborative work
- Critical thinking
- Awareness

INTERACTION: T-Ss, S-S, Ss-Ss, PW, GW, IW

TEACHING TECHNIQUES: brainstorming, elicitation, role play, debate, gap-filling exercises, „Think-Pair-Share”

METHODS OF TEACHING: Communicative Approach, Flipped Classroom Method, Elements of Task-Based learning, elements of CALL (Computer Assisted Language Learning);

TEACHING AIDS: textbook, notebooks, IWB, smartphones, worksheets with different activities, laptop, video projector;

CLASS MANAGEMENT: individual work, pair work, group work, lockstep.

INTERACTION PATTERNS: T-C (class), C-T, T-S, S-T, S-Ss, Ss-S, T- P (Students working in pairs), P-T, T-GG (students working in groups), GG-T.

ASSUMPTIONS: I assume that students have some previous knowledge of the topic and are eager to learn more details. Moreover, given that the class consists only of girls, I expect them to enjoy the topic and relate to the characters.

ANTICIPATED PROBLEMS: Students may have difficulty deciphering the fragment due to the old-fashioned vocabulary and syntax. Considering that 3-4 students have limited language knowledge, I expect they might be reluctant to express themselves orally.

ASSESSMENT: formative, oral, peer evaluation, homework, systematic observation

STAGE/ TIME	PROCEDURE
Pre-class activities (Flipped Classroom) <i>01. To demonstrate awareness of the American cultural and historical background of the early 19th century;</i>	Students have been previously assigned to watch a video about Louisa May Alcott. The link The Life of Louisa May Alcott - YouTube and a set of questions to answer were posted on Google Classroom several days before: https://forms.gle/zPS9NCU9Cjs1PhaY9
Activity 1 (5') Lead-in	Greetings and Conversation The teacher checks attendance. The teacher asks the students how they feel. The teacher initiates a class discussion as a follow-up to students' tasks at home.
Activity 2 (5') Introduction of the new topic(pre-reading) <i>01. To demonstrate awareness of the American cultural and historical background of the early 19th century;</i> <i>02. To listen and read for gist and detailed information;</i>	The teacher introduces the title of the new lesson, "Literature Corner- Little Women," and announces the learning objectives of the lesson. The teacher directs students to the task from ex.1/p.182 and allows Ss time to read the text about Louise May Alcott. T asks Ss to answer the following set of questions. After that, T tells Ss they will watch a trailer of the most recent version of "Little Women": LITTLE WOMEN - Official Trailer (HD) Students watch the trailer and answer further questions about the time, setting, characters, plot, etc.
Activity 3 (10') While-reading <i>02. To listen and read for gist and detailed information;</i>	The teacher asks Ss to read lines 1 – 12 of the extract and, in pairs, discuss what the girls' 'experiment' probably involved. T elicits answers from Ss around the class (Ex. 2.a/p.182); T asks Ss to read the task from ex2.b/p182. T encourages Ss to work in pairs and read for specific information. T allows Ss some time to read the text and the missing sentences silently and complete the task. T elicits from Ss around the class what helped them insert the missing sentences (Ex. 3/182);
STAGE/ TIME	PROCEDURE
Activity 4 (20') post-reading <i>03. To rewrite passages in a modern style using digital apps (e.g., Padlet);</i>	Students work in pairs and do exercise 4.a, b/ page 183: match the highlighted words with their meaning, then reread the article to find the similes. T checks Ss' answers around the class. T asks Ss to explain the bold parts in the phrases taken from the passage in their own words. T encourages Ss to work out the meaning from the context. T checks Ss' answers (Ex. 5/183); * What does 'semi-autobiographical' mean? T reads out the rubric and elicits answers from Ss around the class (Ex. 6a/183);

	* T asks individual Ss to tell which adjectives best describe Mrs. March and her daughters (Jo, Beth, Amy, and Meg) with justifications (Ex. 6b/183). T provides help when necessary. T tells Ss that they will have to perform a task in groups. Using ClassDojo for Teachers, Ss are assigned into groups of five. Each group has its link to access breakout groups in Padlet. Highlighted parts from the text are to be rewritten in modern style using Padlet. Ss work in groups and post their new version of the text. The teacher presents the Padlet and asks Ss to take turns and present their outcomes.
Extra activity for overachievers (5') Critical thinking <i>O4* To compare women's lives in the 19th century to the 21st century.</i>	The teacher shows students a clip from the movie LITTLE WOMEN Clip - Economic Proposition Ss are asked to debate the institution of marriage further and whether a marriage proposal can still be an economic proposition nowadays. Students write their comments on the topic: https://padlet.com/shiny_viky/can-a-marriage-proposal-still-be-considered-an-economic-prop-4doujcf7hmd7kf2y
Activity 6 (2 ') Homework assignment	The students are asked to do exercises 8, 9, page 183 – imagine they were a film producer and which actresses they would choose for each part. What would the setting be? They must also write a paragraph about how the life of the average girl today differs from that described in the text.
Activity 6 (3 ') E v a l u a t i o n	Evaluation will be used in close connection with the teaching/learning aims stated at the beginning of the lesson. T praises students on account of their task achievement. Ss will be constantly evaluated throughout the lesson using systematic observation, oral appreciation, S-S S-Ss appreciation, self-assessment, and homework.

BIBLIOGRAPHY: - official:

1. The Curriculum for Secondary Education
2. [REPERE METODOLOGICE LB MODERNE EN FR SP IT PT 2024 2025 CLS XII.pdf](#)

- methodological:

1. Bonta, Elena, Teaching English: a pragmatic approach, 2nd Edition, Alma Mater, 2013
 2. Fisher, Douglas; Frey, Nancy, The Purposeful Classroom, ASCD, 2011
 3. Harmer, Jeremy, The Practice of English Language Teaching, Longman, 1991
 4. Harmer, Jeremy, Teacher Knowledge. Core Concepts in English Language Teaching, Pearson, 2012
 5. Richards, Jack, C. and Rodgers, Theodore, S., Approaches and Methods in Language Teaching, 3rd edition, Cambridge University Press, 2014
- Textbook:** Upstream B2, Express Publishing, Virginia Evans, 2008

Cadru didactic: prof. BEICA Elena

Disciplina: Abilități de comunicare și limbaj

Clasa: a III-a

Unitatea școlară: Centrul Școlar de Educație Incluzivă Nr.

1 Sibiu

Fișă de lucru

Cei trei purceluși

I. Exerciții de tipul selectați răspunsul corect

1. Cum se numește povestea ascultată?

(Colorați, îngroșați, sau evidențiați răspunsul corect).

Cei trei purceluși

Capra cu trei iezi

Scufița roșie

2. Câți purceluși sunt în poveste?

(Bifați răspunsul corect).

☐	patru
☐	trei
☐	doi

3. Rearanjează literele astfel încât să scrii denumirea corectă a cuvântului.

(Selectați opțiunea corectă).

Ordonează A, C, Ă, S

Ordonează I, T, R, E

Ordonează C, E, L, U, P, R

4. Alege răspunsul corect!

(Selectați valoarea de adevăr pentru următoarele afirmații).

Afirmație 1. Primul purceluș a construit o casă din paie.	Selectați
Afirmație 2. Casa de cărămidă a fost rezistentă.	Selectați
Afirmație 3. Lupul a mâncat purcelușii.	Selectați

II. Exercițiu de tipul spațiu lacunar

1. Completează cu cuvintele potrivite!

(Completați spațiile libere utilizând noțiunile din tabelul următor).

Doi purceluși	era harnic și serios.	era

erau leneși și grăbiți.

Un alt purceluș

Lupul

rău și foarte puternic.

III. Exerciții de tipul asociere / sortare

1. Alege casa potrivită pentru fiecare purceluș!

(Mutați imaginile pentru a le asocia cu noțiunea).

Noțiunile	Imaginea
Primul purceluș	
Al doilea purceluș	
Al treilea purceluș	

2. Ordonează corect secvențele din poveste!

(Puneți cifrele de la 1 la 6 în dreptul propozițiilor, pentru a arăta ordinea corectă a întâmplărilor din poveste).

- ☐ Cei trei purceluși au decis să-și construiască fiecare câte o casă.
- ☐ Lupul a suflat și a dărâmat casa din paie.
- ☐ Purcelușii s-au adăpostit în casa de cărămidă.
- ☐ Primul purceluș a construit o casă din paie.
- ☐ Al treilea purceluș a construit o casă din cărămidă.
- ☐ Lupul nu a reușit să dărâme casa celui de-al treilea purceluș.

IV. Alte tipuri de exerciții

1. Rezolvând puzzle-ul, îți vei reaminti titlul poveștii.

(Accesând resursa de la <https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=2b8281f27ebf>, rezolvați puzzle-ul. La final, faceți o captură de ecran cu rezultatul obținut pe care o

Captura de ecran



inserați în spațiul dedicat de mai jos).

Resurse

- Programa școlară Abilități de comunicare și limbaj- Învățământ special primar - Dizabilități intelectuale grave, severe și/sau asociate. 2021, București
- <https://www.twinkl.ro/resource/t-t-18101-the-three-little-pigs-story-powerpoint-romanian>
- <https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=2b8281f27ebf>

Fișa de lucru prezentată mai sus, a fost creată cu ajutorul instrumentului **Google Docs**. Utilizarea acestui instrument pentru realizarea și distribuirea fișelor de lucru prezintă o mulțime de avantaje, mai ales în context educațional.

Avantajele utilizării Documente Google:

- *Accesibilitate de oriunde* – documentele pot fi accesate de pe orice dispozitiv cu internet.
- *Colaborare în timp real* – mai mulți utilizatori pot lucra simultan pe aceeași fișă.
- *Ușor de distribuit* – fișele pot fi trimise prin link sau integrate în Google Classroom.
- *Editare și actualizare rapidă* – modificările sunt vizibile instant tuturor utilizatorilor.
- *Salvare automată* – nu există riscul de a pierde documentul, totul este salvat în cloud.
- *Integrare cu alte aplicații Google* – poți include imagini, grafice, tabele sau formulare interactive.
- *Versiuni și istoric* – poți vizualiza toate modificările și reveni la o versiune anterioară.
- *Economie de resurse* – nu mai este nevoie de imprimare, ceea ce este ecologic și economic.
- *Adaptabilitate* – fișele pot fi tipărite sau completate direct în format digital.
- *Feedback facil* – profesorii pot comenta direct pe marginea fișei sau sugera corecturi.

REZOLVAREA ELIPSELOR PRIN AI

Prof. BERCEA NICULINA, Colegiul Național *Ion Luca Caragiale*, Ploiești

Analiza comparativă a două platforme are în vedere 3 criterii, utilitatea, siguranța și acreditarea. Comparăm răspunsurile date de Microsoft Pilot cu privire la utilizarea a două platforme, eduboom cu eduKivI School. **Utilitate** : EDU BOOM oferă lecții video și teste pentru elevii din clasele V-XII, acoperind discipline precum Matematică, Limba Română, Fizică, Chimie și Biologie. Lecțiile sunt în conformitate cu programa școlară și sunt pregătite de profesori cu experiență. **Siguranță** : Platforma este considerată sigură, având un certificat SSL valid și fiind activă de mai mulți ani. Totuși, există recenzii mixte, unele fiind negative, ceea ce sugerează că este bine să verifici personal dacă se potrivește nevoilor tale⁽²⁾. **Acreditare**: Lecțiile sunt realizate de profesori din România, însă nu există informații clare despre o acreditare oficială a platformei de către autoritățile educaționale. **Utilitate**: EduKivi School oferă acces la materia școlară completă, precum și la cursuri de dezvoltare personală și profesională. Platforma colaborează cu peste 47 de profesori și 136 de experți, fiind concepută pentru a sprijini elevii în pregătirea pentru examene și în dezvoltarea abilităților practice. **Siguranță**: Platforma este bine structurată și pare să fie o soluție sigură pentru utilizatori. Este promovată ca o alternativă accesibilă la meditațiile tradiționale. **Acreditare**: Nu există informații explicite despre o acreditare oficială, dar platforma susține că respectă programa școlară. Ambele platforme par să fie utile pentru elevi, însă este important să verificăm dacă acestea răspund nevoilor specifice ale utilizatorilor. Putem trece de o perioadă de testare, să consultăm părerile altor utilizatori pentru a lua o decizie informată. Elevii din CN I.L. Caragiale, Ploiești, susțin că nu se adaptează programelor de examen, ci programelor anumitor discipline. Certificatul SSL (Secure Sockets Layer) este un instrument folosit pentru a securiza conexiunile între utilizatorii unui website și serverul acestuia, asigurând confidențialitatea datelor transmise. Este un mecanism fundamental pentru protejarea informațiilor sensibile, cum ar fi parolele, datele personale, sau informațiile financiare.



Caracteristici ale Certificatului SSL sunt **criptarea datelor**: Asigură că informațiile sunt

transmise într-un mod criptat, astfel încât să nu poată fi interceptate sau modificate de terți.

Autentificarea: Confirmă identitatea site-ului, ajutând utilizatorii să evite site-urile false sau periculoase. Indicator vizual: Un certificat SSL activ este indicat printr-un lacăt în bara de adrese și utilizarea protocolului „https” în loc de „http”. De ce este important certificatul SSL? Protejează datele utilizatorilor. Crește încrederea vizitatorilor și a clienților într-un site. Ajută la îmbunătățirea poziției unui site în motoarele de căutare (Google favorizează site-urile cu „https”). Este un element esențial pentru securitatea cibernetică în era digitală. Pentru a obține un certificat SSL, urmează pașii de mai jos: 1. Alegerea unui furnizor de certificate SSL. Certificatul SSL poate fi achiziționat de la furnizori de încredere, cum ar fi: Comodo, DigiCert, GoDaddy sau Sectigo. Există și opțiuni gratuite, cum ar fi Let's Encrypt, dacă nu ai nevoie de un certificat avansat. **Selectarea tipului de certificat.** Alege tipul de certificat SSL în funcție de nevoile site-ului tău: Certificat DV (Domain Validation): Securizează domeniul și este cel mai simplu și rapid de obținut. Certificat OV (Organization Validation): Include validarea organizației tale. Certificat EV (Extended Validation): Cel mai avansat, oferind nivelul maxim de încredere și afișând numele organizației lângă lacătul browserului. **Generarea unei CSR (Certificate Signing Request).** Aceasta este o solicitare de semnare a certificatului. CSR-ul este generat de serverul tău și include: Informații despre domeniu (ex. numele domeniului). Informații despre organizația ta (ex. locație și nume). **Completarea procesului de validare.** După ce trimiți CSR-ul către furnizorul ales. Furnizorul va valida informațiile (dacă alegi un certificat DV, validarea este rapidă și constă în verificarea domeniului prin email). Pentru OV și EV, va trebui să oferi documentație suplimentară despre organizație. **Instalarea certificatului SSL.** După aprobare, vei primi certificatul SSL. Acesta trebuie instalat pe serverul care găzduiește site-ul tău: Utilizatorii platformelor populare, cum ar fi Panel, Plesk sau alte soluții de hosting, pot instala certificatul direct. Dacă folosești un server dedicat, va trebui să urmezi ghidul de instalare specific pentru acel server (ex. Apache, Nginx). **Verificarea funcționalității.** După instalare: Asigură-te că site-ul tău funcționează prin HTTPS și afișează lacătul securizat. Poți folosi un instrument de verificare SSL, cum ar fi SSL Checker. Acum ai un site mai sigur pentru vizitatori și protejat împotriva interceptării datelor!

Am întrebat AI despre cum pot rezolva platformele elipsele gramaticale, narative, discursive când se deschid infinit contextele și semnificațiile se estompează sau se pierd. Răspunsul dat de AI a impus prin promptitudine, curtoazie și profesionalism. Cu mare drag și încântare că poate fi de ajutor! Subiectul adus în discuție este complex și fascinant. Rezolvarea elipselor gramaticale, narative și discursive de către platforme este un proces provocator care implică mai multe mecanisme sofisticate. Iată câteva idei care explică modul în care aceste situații pot fi gestionate: **Contextualizare și completare predictivă.** Platformele bazate pe inteligență artificială folosesc modele avansate de procesare a limbajului natural (NLP) pentru a completa elipsele. Aceste modele analizează contextul global al textului și prezic ce informații lipsesc, bazându-se pe frecvența și probabilitatea utilizării cuvintelor sau construcțiilor. Exemplu: Dacă în text apare „El a plecat, dar nu știm unde”, platforma poate completa prin „El a plecat acasă” dacă contextul anterior sugerează această destinație. **Detectarea ambiguității și clarificarea.** Platformele pot identifica zonele unde semnificațiile se estompează sau contextele se multiplică, utilizând algoritmi de clasificare semantică. Unele sisteme solicită utilizatorului clarificări prin întrebări directe, evitând pierderea semnificației.

Expansiunea Contextului Narativ. Gestionarea elipselor narative implică furnizarea de informații complementare sau extrapolări logice. De exemplu, dacă textul prezintă o poveste incompletă, platforma poate construi posibile scenarii bazate pe elementele anterioare. Exemplu : În cazul unei povestiri cu final incomplet, algoritmi pot genera variante alternative bazate pe stilul narativ și detaliile existente. **Soluții Discursive.** Abordarea elipselor discursive presupune identificarea automată a punctelor „slabe” sau incomplete într-o argumentare. Platformele pot sugera includerea informațiilor suplimentare care susțin sau întăresc logica discursului. De asemenea, recursul la surse externe și baze de date poate ajuta la umplerea golurilor informaționale. **Sensibilitatea la ciclul semantic infinit.** Când contextele devin infinite, platformele pot limita interpretările prin prioritizarea semnificațiilor care au cea mai mare relevanță sau impact în raport cu utilizatorul. Aceasta se face folosind ponderarea semantică sau algoritmi de „rankare”. **Intervenție umană pentru completare.** În cazurile extrem de complexe sau abstracte, platformele permit intervenția umană prin colaborarea cu experți sau prin dialog direct cu utilizatorul, pentru clarificarea intențiilor și a semnificațiilor.

Aceste soluții combină inteligența artificială, procesarea limbajului natural și implicarea umană, pentru a gestiona și completa elipsele.

- Eduboom.ro education platform: Every student watches ... - Business Review (<https://business-review.eu/education/eduboom-ro-education-platform-every-student-watches-5-lessons-and-takes-3-tests-per-day-on-average-223166>)
- eduboom.ro Reviews | check if the site is a scam or legit| Scamadviser (<https://www.scamadviser.com/check-website/eduboom.ro>)
- Pe eduKiwi School învățarea devine o plăcere! (<https://edukiwischool.ro/>)
- De Ziua Mondiala a Educatiei, elevii pot folosi o platformă ... (<https://www.andreearaicu.ro/noutati/de-ziua-mondiala-a-educatiei-elevii-pot-folosi-o-platforma-educationala-ca-sa-aiba-performante-mai-mari-la-scoala/>)

**Studiu privind explorarea procedeelelor de expresivitate artistică în învățământul liceal:
metode, impact și provocări
Bîtu-Țup Ioana, Liceul Tehnologic Nucet, județul Dâmbovița**

Rezumat:

Acest studiu analizează modalitățile prin care elevii de liceu înțeleg și aplică procedeele de expresivitate artistică în diferite discipline (literatură, arte plastice, teatru, muzică). Cercetarea explorează importanța acestor procedee în dezvoltarea gândirii critice și a creativității, metodele didactice folosite de profesori și dificultățile întâmpinate în procesul de predare-învățare. Concluziile evidențiază necesitatea unor strategii inovatoare pentru a stimula interesul elevilor și pentru a înțelege aplicabilitatea acestor concepte în cotidian.

1. Introducere

Procedeele de expresivitate artistică joacă un rol esențial în dezvoltarea competențelor estetice și a sensibilității culturale a elevilor. Acestea sunt studiate în principal în disciplinele umaniste și artistice, fiind fundamentale în interpretarea și producerea de opere artistice. Studiul de față investighează impactul acestor procedee asupra formării elevilor de liceu, relevând metodele prin care acestea sunt predate și asimilate.

2. Definirea procedeelelor de expresivitate artistică

Procedeele de expresivitate artistică și ansamblul tehnicilor prin care creatorii transmit emoții, idei și viziuni estetice. Acestea includ:

În literatură: metafora, comparația, epitetul, hiperbola, repetiția etc.

În arte plastice: contrastul cromatic, perspectiva, clar-obscurul, textura etc.

În teatru: intonația, gesturile, expresiile faciale, ritmul vorbirii etc.

În muzică: dinamică, tempo-ul, ornamentația, timbrul sonor etc.

3. Metode de predare și aplicabilitate în liceu

Profesorii folosesc diverse strategii pentru a face aceste procedee accesibile elevilor:

Analiza operelor artistice – comentarii literare, studii de caz pe picturi celebre, interpretarea unor piese muzicale.

Ateliere creative – scriere de texte literare, pictură experimentală, exerciții de improvizație teatrală.

Utilizarea tehnologiei – aplicații interactive, realitate augmentată pentru explorarea vizuală și auditivă.

Dezbateri și reflectare – compararea stilurilor artistice și a impactului lor emoțional.

4. Provocări în predarea procedeelelor artistice

Lipsa interesului unor elevi față de disciplină artistică.

Metode didactice tradiționale care nu stimulează creativitatea.

Resurse insuficiente pentru activități practice, mai ales în liceele tehnologice.

5. Concluzii și recomandări

Predarea procedeelelor de expresivitate artistică ar trebui să fie mai interactivă și adaptată nevoilor actuale ale elevilor. Se recomandă:

Integrarea proiectelor interdisciplinare.

Creșterea utilizării tehnologiilor educaționale.

Organizarea de colaborări cu artiști și specialiști din domeniu.

6. Studiu de caz: Impactul atelierelor creative în învățarea procedeelelor de expresivitate

Pentru a evalua eficiența metodelor interactive, am realizat un studiu de caz într-un liceu tehnologic, la clasa a XI-a, în cadrul orelor de limba și literatura română.

Metodologie:

Am organizat ateliere experimentale: unul de analiză tradițională a unui text literar și altul bazat pe exerciții creative (scriere de poezii utilizând metafore și comparații, dramatizări).

La final, elevii au completat un chestionar despre experiența lor de învățare.

Rezultate:

80% dintre elevi au declarat că atelierul creativ i-a ajutat să înțeleagă mai bine conceptele artistice.

65% au spus că s-au simțit mai implicați comparativ cu metodele tradiționale.

45% au menționat că și-ar dori mai multe astfel de activități în programul școlar.

Aceste date sugerează că metodele interactive au un impact pozitiv asupra înțelegerii procedeele de expresivitate artistică și motivației elevilor.

7. Sondaj despre percepția elevilor și profesorilor asupra procedeele artistice

Am aplicat un sondaj la 20 de elevi și 4 profesori de liceu, cu următoarele întrebări relevante:

Rezultate principale:

Elevi:

70% consideră că studiul procedeele artistice este important, dar dificil de înțeles prin metode tradiționale.

60% preferă mai multe activități practice și interdisciplinare.

35% cred că aceste concepte sunt utile și în alte domenii (public speaking, storytelling, design).

Profesori:

80% afirmă că elevii întâmpină dificultăți în aplicarea procedeele artistice.

50% susțin că lipsa resurselor digitale limitează creativitatea în predare.

90% metodele moderne, bazate pe interactivitate, ar putea crește interesul elevilor.

8. Concluzii și recomandări finale

Datele obținute confirmă că predarea de expresivitate artistică necesită o abordare mai dinamică. Se recomandă:

Introducerea atelierelor creative ca standard de predare.

Crearea unor platforme digitale pentru explorarea procedeele artistice.

Colaborarea între discipline pentru o învățare integrată și aplicată.

Chestionar privind percepția asupra procedeele de expresivitate artistică în liceu

Scop: Acest chestionar își propune să analizeze modul în care elevii și profesorii percep și aplică procedeele de expresivitate artistică în procesul de învățare.

Instrucțiuni:

Răspunde sincer la întrebări.

Chestionarul este anonim.

Alege varianta care se potrivește cel mai bine cu opinia ta.

Secțiunea 1: Date generale

1. Ești:

- a. Elev
- b. Profesor

2. Dacă ești elev, în ce clasă ești?

- IX
- X
- XI
- XII

3. Dacă ești profesor, ce disciplină predai?

- a. Limba și literatura română
- b. Arte plastice
- c. Muzică
- d. Teatru

Altă disciplină: _____

Secțiunea 2: Percepția asupra procedeele de expresivitate artistică

1. Consideri că studiul procedeelor artistice (metaforă, simbol, contrast cromatic etc.) este important în liceu?

Da, foarte important

Da, dar nu esențial

Nu prea important

Deloc important

2. Cum ai descrie dificultatea înțelegerii acestor concepte?

Ușor de înțeles

Uneori dificil

Destul de complicat

Foarte dificil

3. Ce metode de predare te ajuta cel mai mult să înțelegi aceste procedee? (doar pentru elevi)

Analiza textelor și operelor artistice

Activități creative (scriere, desen, improvizație teatrală)

Utilizarea tehnologiei (aplicații, video, realitate augmentată)

Explicațiile teoretice ale profesorului

Altceva: _____

4. Consideri că studiul acestor procedee te ajută și în alte domenii (ex., gândire critică, artă digitală)?

Da, foarte mult

Da, într-o anumită măsură

Nu prea

Deloc

Secțiunea 3 Metode de predare și rezultate

1. Ca elev, ai dori ca profesorii să folosească mai multe metode interactive în predarea procedeelor artistice?

Da, ar fi mult mai interesant

Nu, metodele actuale sunt suficiente

Nu, prefer metodele tradiționale

2. Ca profesor, care sunt principalele dificultăți în predarea acestor concepte? (doar pentru profesori)

Lipsa interesului elevilor

Lipsa resurselor digitale

Programa școlară încărcată

Dificultatea aplicării practice

Altceva: _____

3. Ce ai schimba în modul în care se predau aceste concepte la liceu? (răspuns deschis)

Îți mulțumim pentru participare!

Bibliografie:

- Barthes, Roland, *Elemente de semiologie*, București: Editura Univers, 1980.
- Călinescu, George. *Principii de estetică*. București: Editura Eminescu, 1971.
- Eco, Umberto. *Opera deschisă*. București: Editura Univers, 1995.
- Iser, Wolfgang. *Actul de a citi: o teorie a răspunsului estetic*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1978.
- Todorov, Tzvetan. *Poetica prozei*. București: Editura Univers, 1994.

Let it Snow!



Let it Snow!

SOBIESKI ȘI ROMÂNII

DE COSTACHE NEGRUZZI

Realizare: prof Bojan Elena Claudia

Scoala Gimnaziala NICOLAE TITULESCU



Let it Snow!



Let it Snow!

Cerințe prevăzute de programă:

- ❖ Lectură expresivă;
- ❖ Lectură explicativă;
- ❖ Exerciții de vocabular;
- ❖ Prezența arhaismelor în text;
- ❖ Planul simplu de idei;
- ❖ Rezumatul operei literare;
- ❖ Apartenența la genul epic.



Let it Snow!



Let it Snow!

Unități semnificative de vocabular:

lăncer (lăncier) – soldat luptător cu lancea(sulița)

duium – mulțime, grămadă;

surlă – instrument muzical , folosit în trecut în armată;

tropot – zgomotul specific mersului de cal;

Semiluna – insemnul Imperiului Otoman;

leah (lehi, leși) – polonez (vechea denumire a Poloniei era Lehia);

asalt – atac;

patron(contextual) – ocrotitor, protector;

a măguli – a linguși, a lăuda în mod exagerat;



Let it Snow!



Let it Snow!

plăieș – străjer, grănicer

Ispravnic – șef al poliției sau administrației în trecut;

garnizoană – unitate militară;

armie – armată, oaste;

dușcă – înghițitură;

metereze – partea superioară a unei clădiri folosită pentru apărare;

a curma – a întrerupe, a reteza;

mișel – netrebnic, ticălos (contextual: calic, sărac);

parlamentar – membru în Parlament (contextual: **sol**)



Let it Snow!



Let it Snow!

duce – titlu nobiliar purtat de conducătorul unui ducat. Acest titlu este superior marchizului și inferior prințului). Este și comandant suprem în oști.

săneață(flintă) – pușcă cu țeavă lungă și cu fitil;

laviță(laiță) – bancă de tip vechi lată, pe care se păstra zestrea sau se folosea în loc de scaune;

sire – formulă de adresare către rege sau împărat în trecut;

a se înturna - a se întoarce

rapsod – cântăreț din Grecia Antică care colinda orașele recitând fragmente din poeme epice;

a avea cuvânt – a avea dreptate



Let it Snow!



Let it Snow!

PLANUL SIMPLU DE IDEI

**1. Retragera oștirii
polone prin Moldova.**

**2. Hotărârea regelui Ian
Sobieski de a cuceri
Cetatea Neamțului**

PLANUL DEZVOLTAT DE IDEI

**1. Starea jalnică a
oștirii polone.
2. Prezentarea
comandanților
acestei oștiri**

**1. Observarea cetății.
2. Speranța
polonezilor de a
găsi în cetate hrană
3. Prezentarea celor
nouăsprezece
plăieși români.
4. Trimiterea soliei de
către regele
Sobieski.
5. Răspunsul
bătrânului plăieș.**

Let it Snow!



Let it Snow!

PLANUL SIMPLU DE IDEI

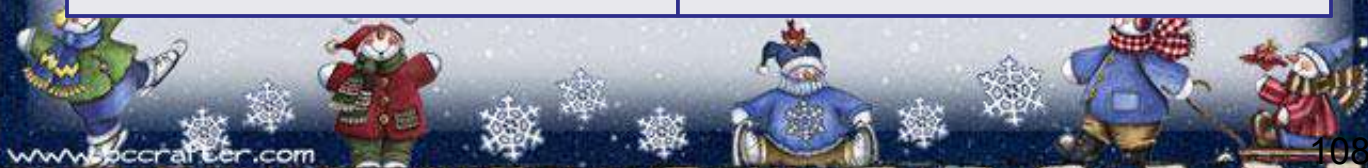
**3. Lupta eroică a
plăieșilor pentru a-și
apăra cetatea**

4. Încetarea luptei

PLANUL DEZVOLTAT DE IDEI

- 1. Eroismul plăieșilor.**
- 2. Terminarea munițiilor
și a merindelor.**
- 3. Hotărârea de a
închina cetatea, cu
condiția de a fi lăsați
să plece slobozi.**
- 4. Acordul leșilor.**

- 1. Supărarea regelui
polon (la vederea
celor nouă plăieși).**



Let it Snow!



Let it Snow!

PLANUL SIMPLU DE IDEI

5. Porunca nechibzuită a regelui Sobieski de a-i pedepsi cu moartea pe cei nouă plăieși.

6. Anularea poruncii

7. Plecarea plăieșilor spre munții Moldovei.

PLANUL DEZVOLTAT DE IDEI

1. Intervenția hatmanului Iablanovski.

1. Recunoașterea de către regele polon a vitejiei plăieșilor români.

1. Plecarea oastei polone.
2. Descrierea Cetății Neamțului (rămasă în urma luptei ca „un mare schelet uriaș,,.



Let it Snow!



Let it Snow!



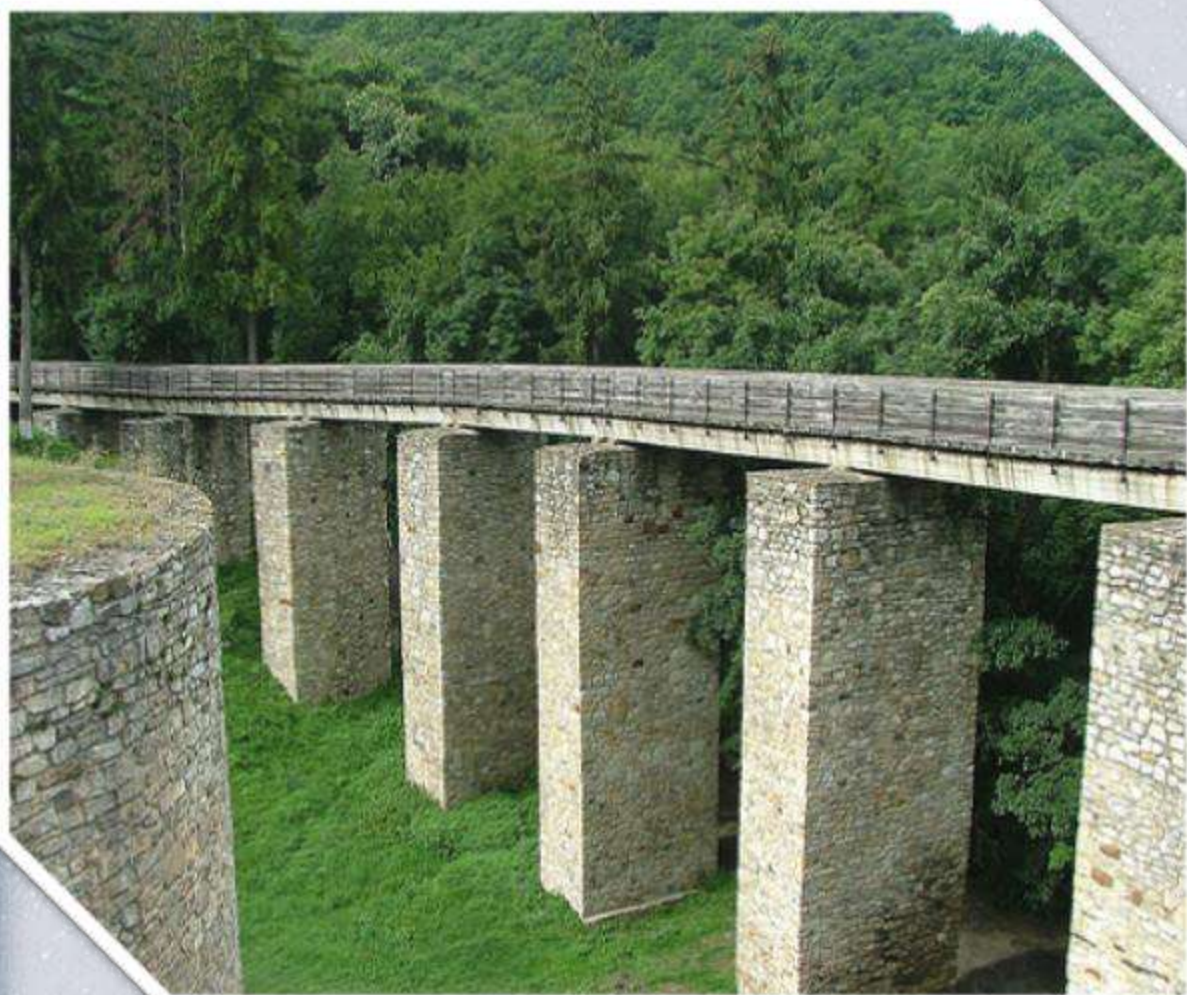
tripper.ro



Let it Snow!



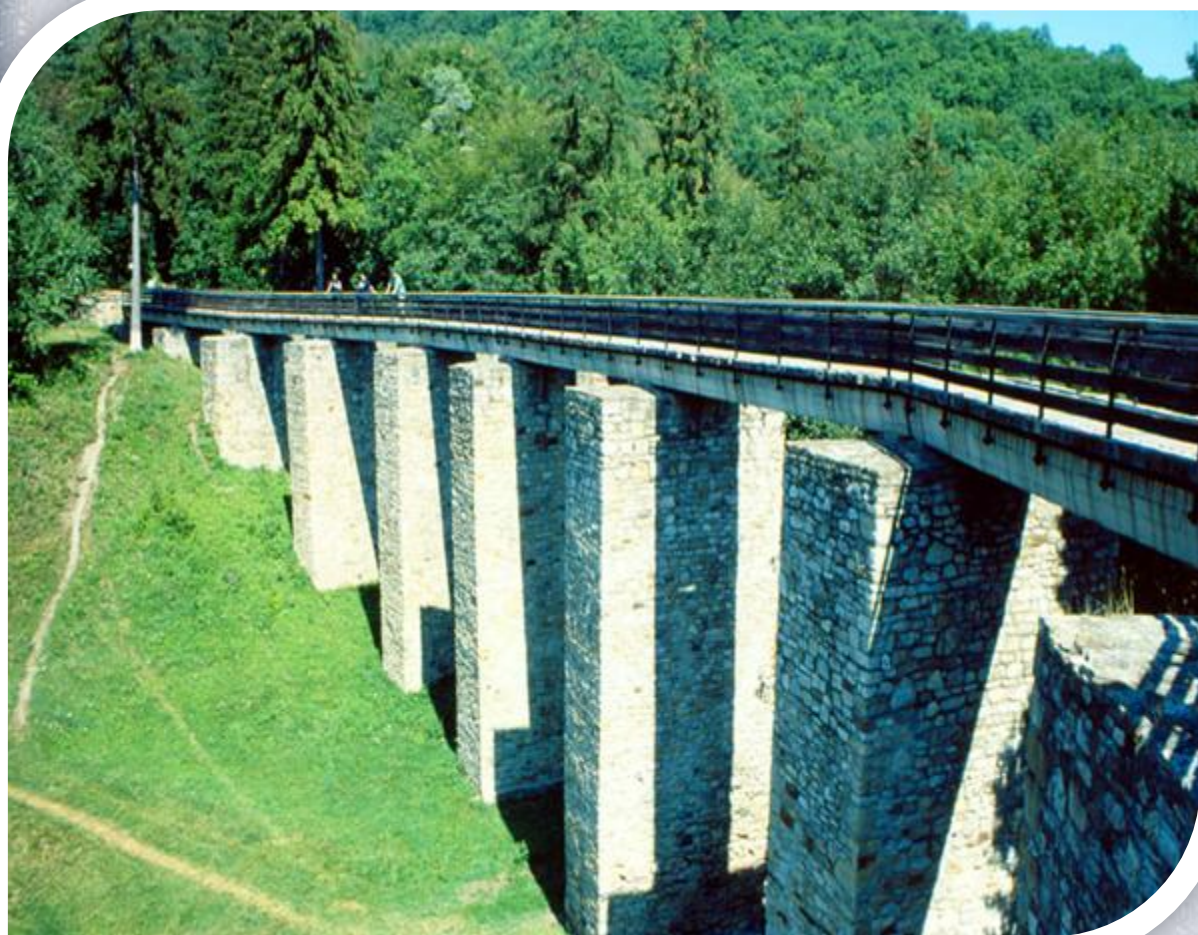
Let it Snow!



Let it Snow!



Let it Snow!



Let it Snow!



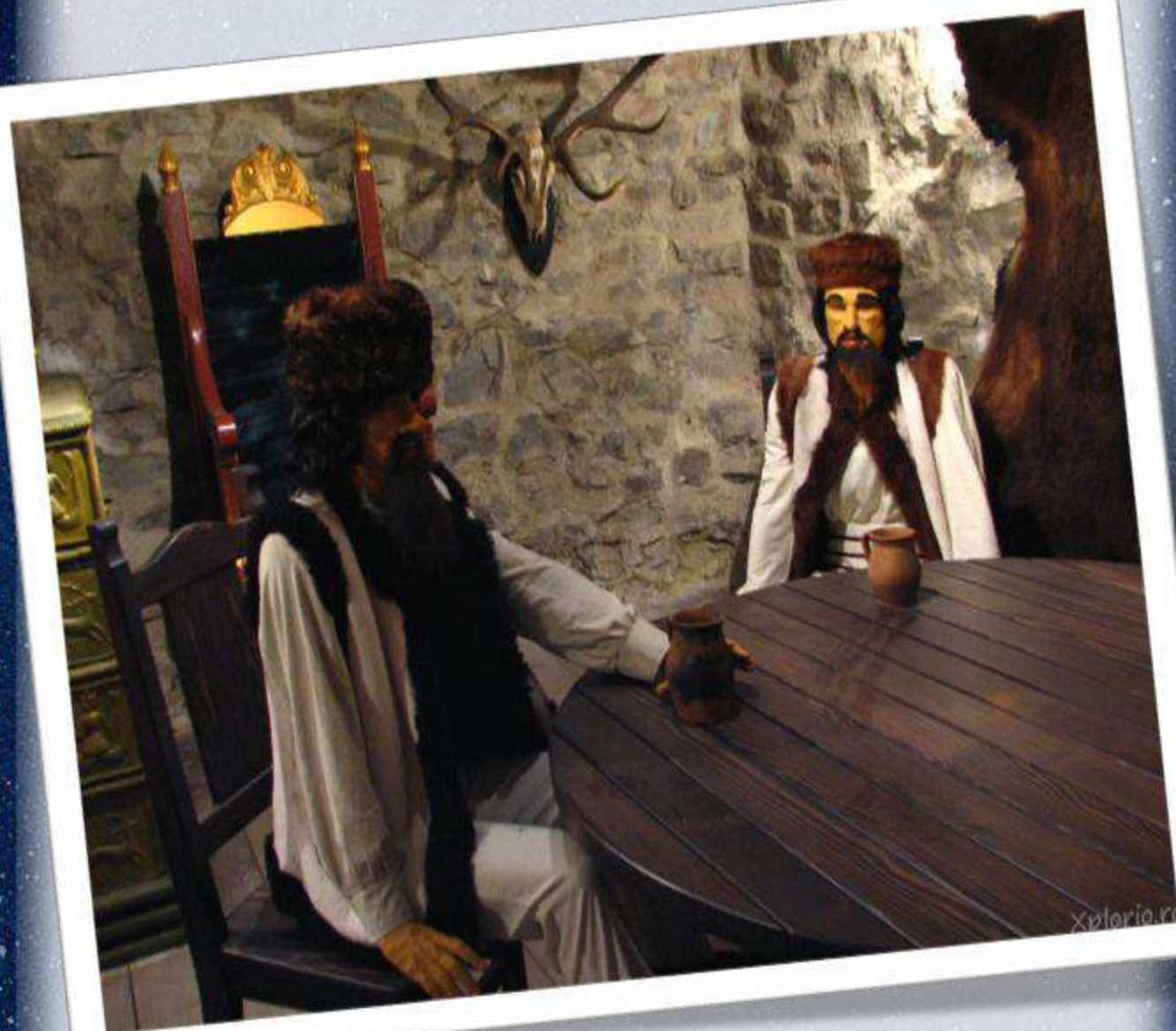
Let it Snow!



Let it Snow!



Let it Snow!



Let it Snow!



Let it Snow!



Let it Snow!



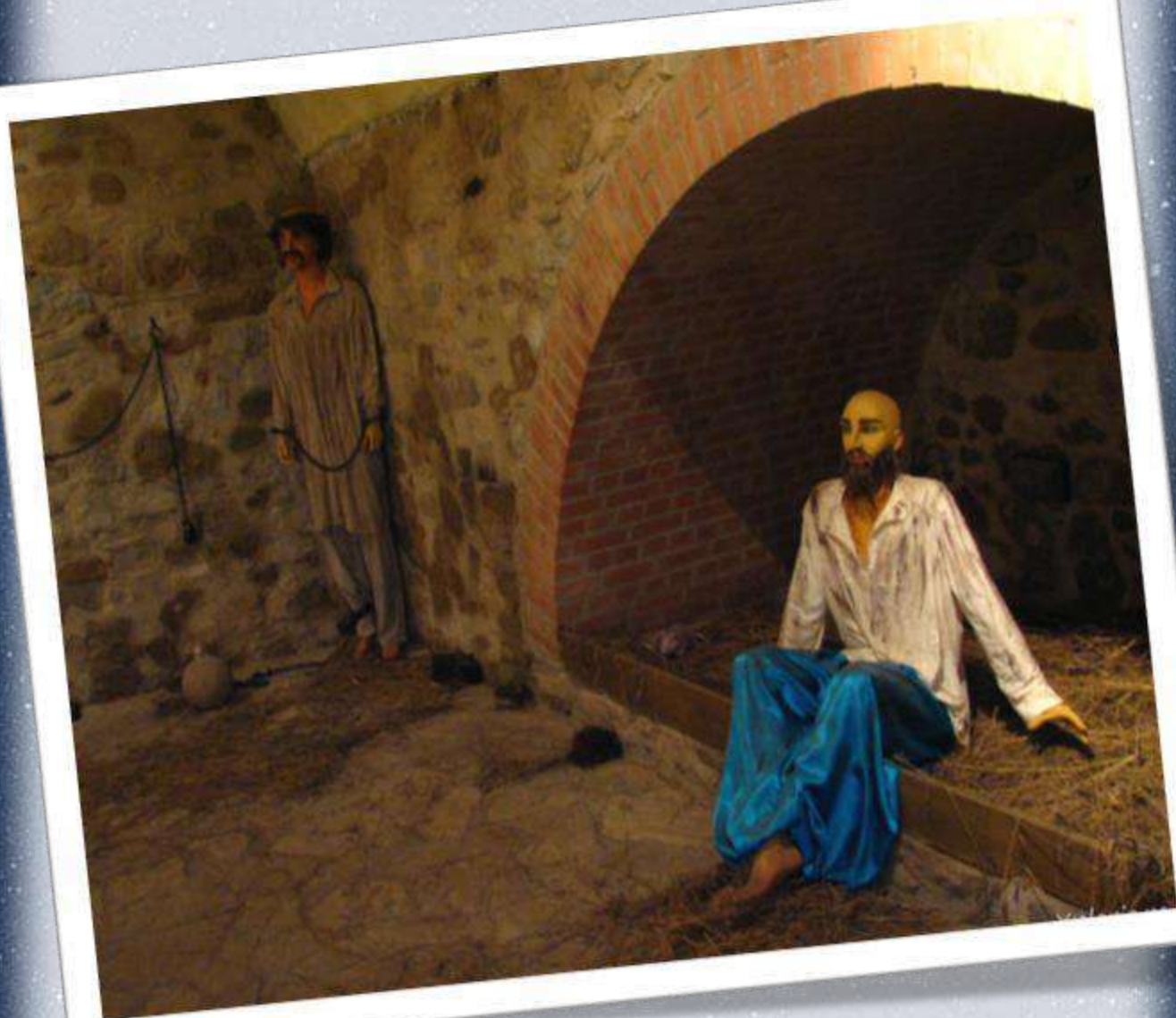
Let it Snow!



Let it Snow!



Let it Snow!



Let it Snow!



Let it Snow!



Let it Snow!



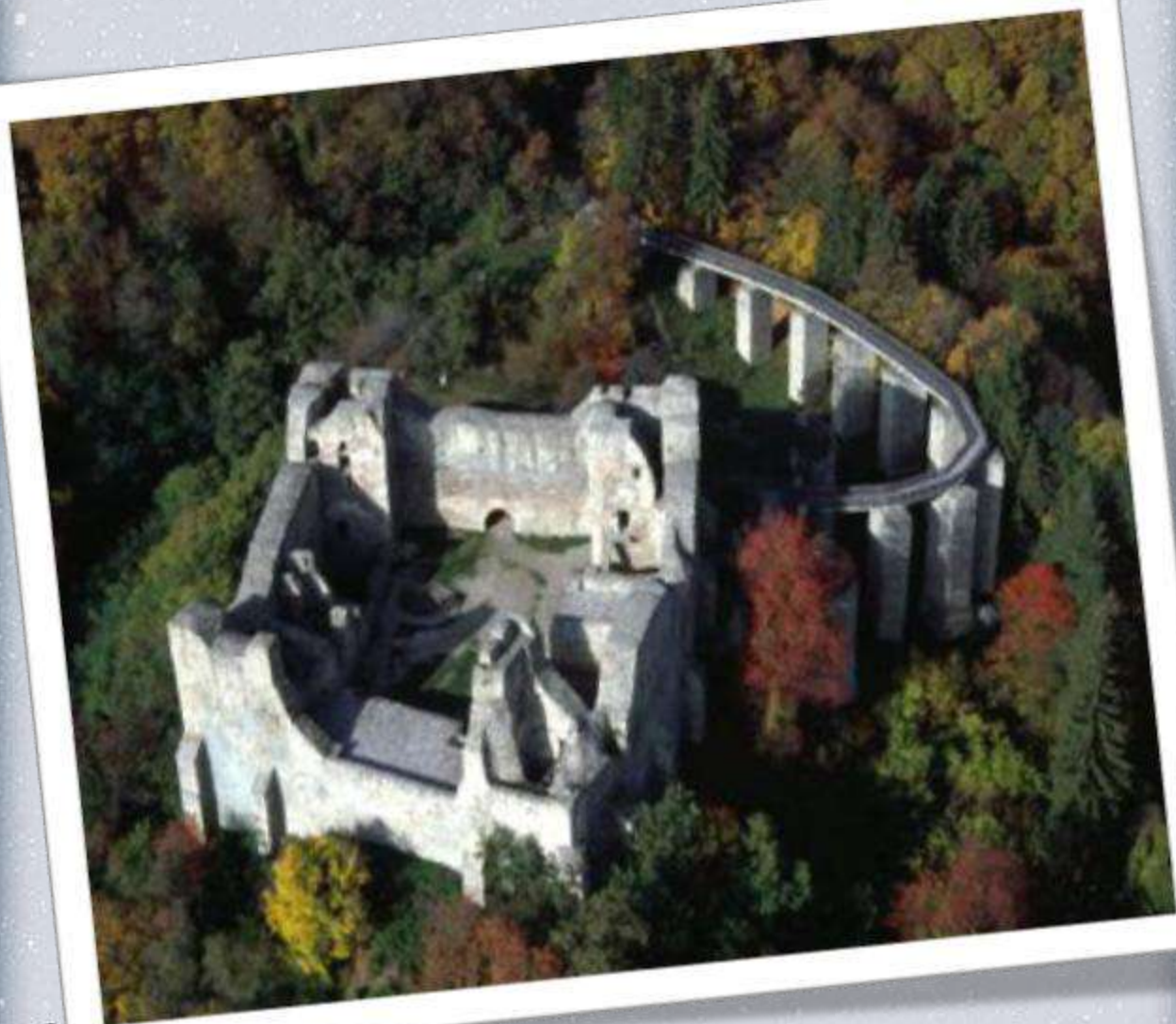
Let it Snow!



Let it Snow!



Let it Snow!



Let it Snow!



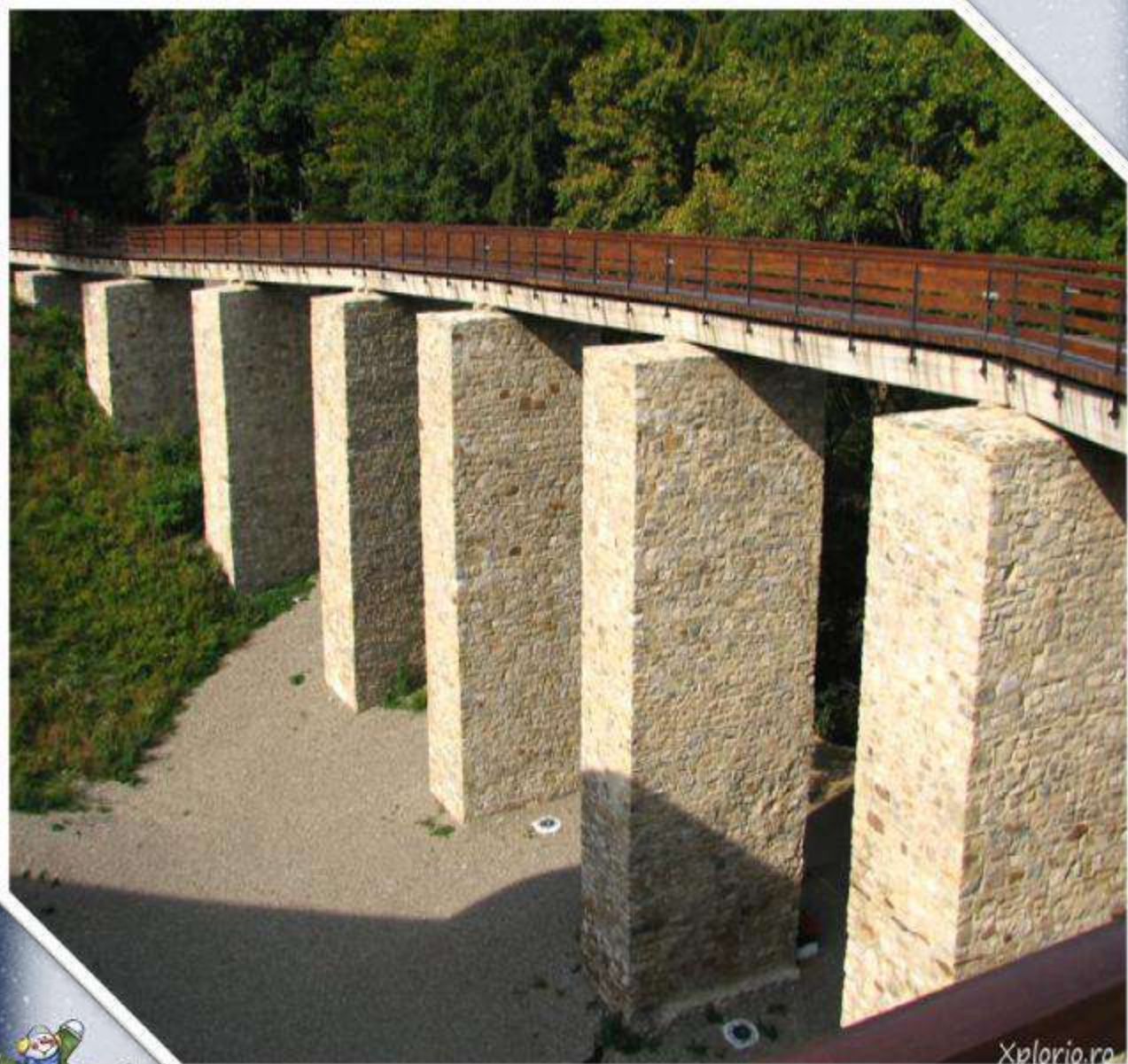
Let it Snow!



Let it Snow!



Let it Snow!



Xplorio.ro



Let it Snow!



Let it Snow!



Let it Snow!



Let it Snow!



Xplorio.ro



Let it Snow!



Let it Snow!



Xplorio.ro



Let it Snow!



Let it Snow!



”Algoritmul fericirii” pentru părinți

prof.dr.Borlean-Elek Annamaria
CJRAE Maramureș/Colegiul Național
Pedagogic ”Regele Ferdinand”

Un „algoritm al fericirii” pentru părinți poate include câțiva pași esențiali pentru a cultiva o relație armonioasă cu copiii și pentru a se simți împliniți în rolul lor de părinți:

1. **Timp de calitate:** Petreceți timp de calitate împreună cu copiii, jucându-vă, citind povești sau desfășurând activități comune. Acest lucru întărește legătura emoțională și creează amintiri frumoase.
2. **Comunicare deschisă:** Asigurați-vă că aveți o comunicare deschisă și sinceră cu copiii. Ascultați-i cu atenție și răspundeți la întrebările lor, oferindu-le suport emoțional.
3. **Educație prin exemplu:** Fiți un model de comportament pentru copiii voștri. Ei învață foarte mult observând comportamentul părinților, așa că încercați să demonstrați valori pozitive și comportamente sănătoase.
4. **Respect și empatie:** Tratați copiii cu respect și empatie. Recunoașteți și validați sentimentele și emoțiile lor, chiar și atunci când sunt dificile sau negative.
5. **Stabilirea de limite și reguli clare:** Stabiliți limite și reguli clare, dar fiți flexibili atunci când este necesar. Acest lucru oferă copiilor un sentiment de siguranță și structură.
6. **Grijă de sine:** Nu uitați să aveți grijă de voi înșivă. Un părinte fericit și echilibrat va avea mai multă energie și răbdare pentru a-și susține copiii.
7. **Activități de familie:** Planificați activități de familie care să implice toți membrii, cum ar fi excursii, sporturi sau proiecte creative.
8. **Învățare continuă:** Fiți deschiși la învățare și adaptare. Participați la cursuri sau citiți materiale despre parenting pentru a vă îmbunătăți constant abilitățile parentale.

Iată câteva strategii eficiente de comunicare cu copiii:

- **Ascultare activă:** Oferiți atenție deplină copilului atunci când vorbește. Mențineți contactul vizual, încuviințați din cap și răspundeți adecvat pentru a arăta că sunteți implicați și interesați de ceea ce spune.
- **Empatie:** Recunoașteți și validați sentimentele copilului. Lăsați-l să știe că emoțiile sale sunt înțelese și acceptate, chiar dacă nu sunteți de acord cu perspectiva sa.

- Recompensa pozitivă: Lăudați și încurajați copilul pentru eforturile și realizările sale. Recompensa pozitivă ajută la construirea stimei de sine și îi motivează să continue comportamentele pozitive.

- Limbaj clar și simplu: Folosiți un limbaj adecvat vârstei și mențineți mesajele clare și concise. Evitați jargonul sau vocabularul complex care ar putea să-i confunde.

- Întrebări deschise: Încurajați copilul să se exprime prin punerea de întrebări deschise, care necesită mai mult decât un răspuns da sau nu. Acest lucru favorizează conversațiile profunde și vă ajută să înțelegeți mai bine gândurile și sentimentele lor.

- Rutine consistente: Stabilirea și menținerea unor rutine consistente ajută copiii să se simtă în siguranță și să înțeleagă ce se așteaptă de la ei. Acest lucru poate reduce neînțelegerile și conflictele.

- Modelarea unei bune comunicări: Copiii învață observând părinții. Demonstrați abilități bune de comunicare, cum ar fi ascultarea activă, empatia și conversațiile respectuoase, în interacțiunile cu ceilalți.

- Rămâneți calmi și răbdători: Copiii pot testa uneori răbdarea părinților, dar este important să rămâneți calmi și compuși. Reacționarea cu furie sau frustrare poate escalada situația și împiedica o comunicare eficientă.

- Oferiți opțiuni: Dați copilului opțiuni ori de câte ori este posibil. Acest lucru îi oferă puterea de a lua decizii și de a se simți mai în control, ceea ce poate duce la o cooperare și comunicare mai bună.

- Timp împreună: Petreceți timp de calitate împreună, făcând activități care îi plac copilului. Acest lucru întărește legătura și oferă oportunități pentru conversații naturale și semnificative.

- Comunicare non-verbală: Fiți atenți la limbajul corporal și la indiciile non-verbale ale copilului. Uneori, acțiunile și expresiile lor pot comunica mai mult decât cuvintele.

Implementând aceste strategii, puteți crea un mediu de susținere și înțelegere care încurajează o comunicare deschisă și eficientă cu copilul vostru.

PROIECT DE ACTIVITATE

„Individualizarea învățării în
alternativa Step by Step”

„FIECARE MESERIE ARE FRUMUSEȚEA EI”



UNITATEA DE ÎNVĂȚĂMÂNT: Grădinița cu Program Prolungit Nr.6. Tg-Mureș

PROF. EDUCAȚIE TIMPURIE: Brașovean Ionela Gabriela

TEMA ANUALĂ DE STUDIU: „Ce și cum vreau să fiu?”

TEMA PROIECTULUI: Săptămână independentă

TEMA SĂPTĂMÂNII: „Când voi fi mare...!”

TEMA INTEGRATOARE A ACTIVITĂȚII: „FIECARE MESERIE ARE FRUMUSEȚEA EI”

DOMENII EXPERIENȚIALE VIZATE: Domeniul Limbă și Comunicare

Domeniul Estetic și Creativ

TIPUL ACTIVITĂȚII: formare de priceperi și deprinderi;

SCOPUL ACTIVITĂȚII:

- Formarea priceperilor și deprinderilor de a formula propoziții folosind cuvinte date; de a despărți cuvinte în silabe; de a preciza numărul literelor unui cuvânt, precum și recunoașterea specificului unor meserii și a unor materiale și unelte folosite în desfășurarea acestora.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

- Să rezolve corect minim 3 sarcini reprezentând grafic propoziția, cuvintele, silabele utilizând intuitiv elemente expresive ale limbajului;
- Să enumere minim 2 meserii cunoscute, pe baza cunoștințelor însușite anterior;
- Să redea plastic „Peisajul de primăvară” cu ajutorul instrumentelor puse la dispoziție, utilizând corect cel puțin 2 tehnici de pictură, făcând apel la tehnici de lucru însușite anterior;
- Să identifice cel puțin 3 (meserii, unelte, ustensile, obiecte) și să respecte etapele de lucru necesare în realizarea temelor propuse, făcând apel la cunoștințele dobândite anterior;
- Să manifeste curiozitate și interes în experimentarea unor noi emoții și sentimente în cadrul activității de grup, identificând cel puțin 2 emoții.

STRATEGIA DIDACTICĂ:

Sistemul metodologic: observarea independentă, conversația, explicația, demonstrația, exercițiul, conversația euristică, executarea, problematizarea, formularea de ipoteze, expunerea.

Sistemul resurselor curriculare:

ADP: simboluri pentru salut, calendarul naturii, etichete cu numele copiilor pentru prezență, planșă cu zilele săptămânii, scaunul autorului, suport audio pentru gimnastica de înviorare, jetoane cu meserii pentru activitatea de grup;

ALA: Alfabetizare (DLC): tablou de lemn, litere, pietricele, cifre de lemn, jetoane cu imagini, feli de lemn mari, litere pe feli de lemn, carioci

Arte Creativ (DEC): tablou de sticlă, peisaj de primăvară, pensule, palete, guașe, pahare;

Joc de rol/Gospodărie: făină, apă, drojdie, sare, boluri, tavă, cântar de bucătărie, sucitor, bonete, șorțuri, sos pizza, porumb, șuncă, mozzarella, cașcaval;

Nisip și apă: lădițe, nisip, apă, găleți, lopeți;

Materiale de construcție: cărămizi, cască de constructor, veste de protecție, boloboc, pioni, folie de protecție, bandă de împrejmuire; mistrie, găleți, gletieră;

Jocuri manipulative: planșă cu pioane, elastice, imagine cu ie/ cămăși.

ALA: „Apel de urgență”

Resurse: - *umane:* preșcolarii, educatoarea

- *spațiale:* sala de grupă și curtea grădiniței

- *resurse temporale:* o zi.

FORMA DE ORGANIZARE: frontal, individual, pe grupe

RESURSE BIBLIOGRAFICE:

Metode interactive de grup, Elena G., Silvia B., Georgeta R., Mihaela F, Ed. Arves, 2002;

Bocoș, M., Avram, I., Calatano, H., Someșan, E. (2009), Pedagogia învățământului; preșcolar. Instrumente didactice, Editura Presa Universitară Clujeană, Cluj-Napoca;

Bocoș, M., Carlogea, L., Drăghici, C. (2011), Antologie de proiecte tematice pentru activități integrate, Editura Diana, București;

Cerghit, I. (2006), Metode de învățământ, Editura Polirom, Iași;

Chiș, O., Tătaru, L., Glava, A. (2014), Piramida cunoașterii - repere metodice în aplicarea curriculumului preșcolar, Editura Damant, Pitești;

Chiș, V., Bocoș, M. (2012), Abordarea integrată a conținuturilor curriculare, Editura Casa Cărții de Știință, Cluj-Napoca;

Curriculum pentru Educație Timpurie, 2019.

Catalano H., Albulescu I., (2020), Abordări teoretice și pragmatice în alternativa educațională Step by Step;

Burke, K., W., (1999), Predarea orientată după necesitățile copilului, , Iași; Cermi

INVENTARUL ACTIVITĂȚILOR

ETAPA I

ACTIVITĂȚI DE DEZVOLTARE PERSONALĂ(ADP):

Rutine: Primirea copiilor, deprinderi igienico-sanitare, servirea micului dejun;

Întâlnirea de dimineață: „*Ce meserie vrei să ai când vei fi mare?*”

Tranziții: „*Cântecul meseriilor*”; „*Ce te faci când vei fi mare?*”;

ETAPA a II-a

CENTRE DE ACTIVITATE: ACTIVITĂȚI LIBER ALESE

Alfabetizare (DLC- Limbă și Comunicare-citire/scriere): „ Comorile din litere și cuvinte” - (exercițiu cu material individual)

Arte Creative (DEC): „Tablou de primăvară” (pictură pe sticlă)

Joc de rol/Gospodărie: „De-a pizzer-ul”

Nisip și apă: „Zidarii pricepuți”

Jocuri manipulative: „Cămașa croitorului”

Materiale de construcție: „Zidul grădiniței”

ETAPA a III a

ACTIVITĂȚI LIBER ALESE

„*Apel de urgență*” -joc de mișcare

Scenariul zilei

Ziua debutează cu intrarea copiilor în sala de grupă intonând cântecul „Meseriile”. Copiii formează cercul rostind versurile:

Balonul crește mare,

Frumos și colorat

Rămâi balon așa frumos

Să nu te spargi că e păcat!

ÎNTÂLNIREA DE DIMINEAȚĂ:

Salutul s-a realizat în momentul intrării fiecărui copil în sala de grupă, utilizând tipuri de salut specifice (Anexa 1).

Le spun copiilor: „*Dragii mei, după cum puteți vedea în grupa noastră au sosit musafiri, curioși de ce știm noi și de ce vom realiza astăzi în cadrul activităților. Haideți să îi salutăm și să le urăm: <Bun venit!>*” Copiii se așază pe pernele curcubeu.

Inițiez activitatea utilizând versurile:

„Bună dimineața, pici,

Mă bucur că sunt aici,

Bună dimineața, copii,

A-nceput o nouă zi!”

Împărtășirea cu ceilalți: fiecare copil se așază, pe rând, pe Scaunul Autorului și își exprimă starea din acel moment.

Calendarul naturii se completează pe baza răspunsurilor date de copii, la următoarele întrebări: „*În ce anotimp ne aflăm?*” , „*Cum se numește luna în care suntem?*” , „*Ce zi a săptămânii este astăzi?*” , „*Cum este starea vremii astăzi?*”. În acest timp unul dintre copii desenează simbolurile stării vremii pe calendarul naturii din grupă și mută semnul la ziua potrivită. Odată aflate răspunsurile la aceste întrebări, salutăm cu mare drag natura recitând următoarele versuri: „*Bună dimineața, cer frumos,/Bună dimineața, soare luminos/Bună dimineața, micule vânt,/Care-alergi pe pământ!/Bună dimineața, copaci înfloriți/Bună dimineața, păsărele mari și mici/Bună dimineața, pietre tari,/Bună dimineața, animale mici și mari!*”.

Activitatea de grup: constă în următorul joc: „*Roata vremii se-nvârtește / Fiecare se gândește și va spune fiecare cu glas tare / Ce va fi când va fi mare! „Eu când voi fi mare, vreau să fiu ..”*

Copiii spun propoziția și continuă cu răspunsul pentru completare. Pe rând copiii descriu în câteva cuvinte meseria pe care au ales-o , argumentând opțiunea.

„Un tăciune și-un cărbune / Toate ce s-au spus sunt bune ”

Apoi are loc gimnastica de înviorare pe ritmurile cântecului „Clap, clap song”. **Noutatea zilei:** le dezvălui faptul că activitățile de astăzi le desfășurăm în curtea grădiniței și le prezintă copiilor activitățile ce vor urma.

Înainte de plecare să vedem, cine absentează oare?, are loc **prezența** utilizând ecusoanele cu numele copiilor scrise cu majuscule. Acum că știm cu cine plecăm în călătoria cunoașterii, vă propun să facem un exercițiu de meditație și relaxare (mindfulness) ca să pregătim mintea pentru concentrare. Momentului de *mindfulness* se desfășoară astfel: copiii trebuie să își închidă ochii și să deseneze cu mâinile bazându-se doar pe ochii minții, aceștia rămân tăcuți timp de un minut, timp în care explorează creativitatea și își dezvoltă conștiința. La finalul Întâlnirii de dimineață, copiii ies la baie intonând tranziția „Cântecul meseriilor”.

Centre de activitate:

Copiii se împart la centre în funcție de preferințele fiecăruia, însă de preferat este ca fiecare copil să treacă pe la fiecare centru de activitate. Se desfășoară încălzirea musculaturii mâinilor: „*Degetele pregătiți, copii!*”

Alfabetizare (DLC- Domeniul Limbă și comunicare): „Comorile din litere și cuvinte” (exercițiu cu material individual);

Arte Creative (DEC): „Tablou de primăvară” (pictură pe sticlă)

Joc de rol/Gospodărie: „De-a pizzer-ul”: copiii vor interpreta rolul de adevărați pizzeri, făcând aluat apoi pizza

Nisip și apă: „Zidarii pricepuți”: copiii au la dispoziție nisip și apă pentru a face mortar

Jocuri manipulative: „Cămașa croitorului”: copiii vor reda pe o planșetă cu pioaneze forma unei cămăși/ii, cu ajutorul elasticelor

Materiale de construcție: „Zidul grădiniței”: la acest centru copiii vor construi zidul grădiniței, folosindu-se de materialele puse la dispoziție (cărămizi, mortar, mistrie, boloboc)

Urmează ACTIVITĂȚILE LIBER ALESE: Activitatea recreativă va încheia activitatea zilei .

Copiii vor fi recompensați cu medalioane reprezentând diferite meserii și vor realiza aleea meseriilor, fiecare descriind sau recitând o poezie despre meseria pe care au ales-o, iar apoi vom dansa și ne vom distra, jucându-ne jocul: „Apel de urgență”.

DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII

ETAPELE ACTIVITĂȚII	CONȚINUTUL ȘTIINȚIFIC	Strategii didactice		Evaluare	
		Metode și procedee	Mijloace de învățământ		
Momentul organizatoric	Amenajarea spațiului educațional și crearea condițiilor necesare unei bune desfășurări a activităților. - aerisirea sălii de grupă; - pregătirea materialului didactic; - aranjarea meselor și a spațiului amenajat special desfășurării activităților. Salutul s-a realizat în momentul intrării fiecărui copil în sala de grupă, utilizând tipuri de salut specifice (Anexa 1). Le spun copiilor: „<i>Dragii mei, după cum puteți vedea în grupa noastră au sosit musafiri, curioși de ce știm noi și de ce vom realiza astăzi în cadrul activităților. Haideți să îi salutăm și să le urăm: <Bun venit!></i>” Copiii se așază pe pernele curcubeu. Inițiez activitatea utilizând versurile: „<i>Bună dimineața, pici,</i> <i>Mă</i>	Conversația	Simboluri pentru salut	Observarea comportamentului non-verbal Observarea comportamentului copiilor	

	<i>bucur că sunt aici,</i> <i>dimineața, copii,</i> <i>nouă zi!”</i> <u>Împărtășirea cu ceilalți:</u> fiecare copil se așază, pe rând, pe Scaunul Autorului și își exprimă starea din acel moment. <u>Calendarul naturii</u> se completează pe baza răspunsurilor date de copii, la următoarele întrebări: „<i>În ce anotimp ne aflăm?</i>” , „<i>Cum se numește luna în care suntem?</i>” , „<i>Ce zi a săptămânii este astăzi?</i>” , „<i>Cum este starea vremii astăzi?</i>”. În acest timp unul dintre copii desenează simbolurile stării vremii pe calendarul naturii din grupă și mută semnul la ziua potrivită. Odată aflate răspunsurile la aceste întrebări, salutăm cu mare drag natura recitând următoarele versuri: <i>„Bună dimineața, cer frumos,/Bună dimineața, soare luminos/Bună dimineața, micule vânt,/Care-alergi pe pământ!/Bună dimineața, copaci înfloriți/Bună dimineața, păsărele mari și mici/Bună dimineața, pietre tari,/Bună dimineața, animale mici și mari!”.</i> <u>Activitatea de grup:</u> constă în următorul joc: „Roata vremii se-nvârtește / Fiecare se gândește și va spune fiecare cu glas tare / Ce va fi când va fi mare! ” „Eu când voi fi mare, vreau să fiu ...” copiii spun propoziția și continuă	Bună A-nceput o Conversația Explicația	Scaunul autorului Calendarul naturii Creioane cerate Jetoane cu meserii	Observarea comportamentului copiilor	

	cu răspunsul pentru completare. Pe rând copiii descriu în câteva cuvinte meseria pe care au ales-o , argumentând opțiunea. „Un tăciune și-un cărbune / Toate ce s-au spus sunt bune ” Apoi are loc gimnastica de înviorare pe ritmurile cântecului „Clap, clap song”. Noutatea zilei: le dezvălui faptul că activitățile de astăzi le desfășurăm în curtea grădiniței și le prezint copiilor activitățile ce vor urma. <i>Înainte de plecare să vedem, cine absentează oare?</i>, are loc prezența utlizând ecusoanele cu numele copiilor scrise cu majuscule.		Televizor Planșe cu secvențele zilei Panoul de prezență		
2. Captarea atenției	Acum că știm cu cine plecăm în călătoria cunoașterii, vă propun să facem un exercițiu de meditație și relaxare (mindfulness) ca să pregătim mintea pentru concentrare. Momentului de <i>mindfulness</i> se desfășoară astfel: copiii trebuie să își închidă ochii și să deseneze cu mâinile bazându-se doar pe ochii minții, aceștia rămân tăcuți timp de un minut, timp în care explorează creativitatea și își dezvoltă conștienta. La finalul Întâlnirii de dimineață, copiii ies la baie intonând tranziția „Cântecul meseriilor”.	Exercițiul Conversația			Aprecierea asupra activității

Anunțarea temei și enunțarea obiectivelor activității	Le prezint copiilor titlul activității de astăzi și enumăr principalele obiectivele zilei. Tot în acest moment facem o trecere în revistă a momentelor zilei folosindu-ne de cartonașele de pe tabla magnetică. Copiii vor servi gustarea și vor avea loc deprinderi igienico-sanitare specifice, apoi activitatea continuă pe ritmul melodiei „Ce vreau să fiu când voi fi mare” – tranziție, pornind astfel spre centrele de interes, care se vor desfășura în curtea grădiniței.	Expunerea	Cartonașele și tabla magnetică	Observarea comportamentului non-verbal	
Dirijarea învățării/fixarea deprinderilor	Introducerea în activitate se realizează prin recitarea unei poezii : „Meseriile” Despre ce era vorba în poezie? (...meserii) Ce meserii? (....doctoriță, pompier, brutar, constructor, ...). Astăzi, întrucât discutăm despre meserii, vom cerceta, selecta meserii și unelte, ne vom juca un joc numit: „Comorile din litere și cuvinte,, prin care vom fixa și consolida cunoștințele despre meserii, formând cuvinte, scriindu-le și despărțindu-le în silabe; vom alcătui propoziții, iar apoi vom desena obiecte ale diferitelor meserii. „Iar acum hai să începem / Căci avem de cercetat Și multe de relatat”; ne vom juca cu degețelele (încălzi-rea mușchilor mici ai mâinii)	Expunerea		Observarea comportamentului non-verbal	

	Odată ajunși în curtea grădiniței, intuim materialele de la fiecare centru de activitate, prezint fiecare centru, precum și sarcinile care îi corespund. Copiii se împart la centre în funcție de preferințele fiecăruia, iar până la finalul activității, copiii vor trece pe la toate centrele de activitate. „Iar acum hai să începem / Căci avem de cercetat și multe de relatat”, se desfășoară încălzirea musculaturii mâinilor: „<i>Degetele pregătiți, copii!</i>”	Explicația		Observarea interesului manifestat de copii	
	Alfabetizare (DLC- Limbă și Comunicare- scriere): „Comorile din litere și cuvinte”- exerciții cu material individual: la acest centru, copiii au de rezolvat 4 sarcini:	Explicația		Observarea interesului manifestat de copii	
	<u>Prima sarcină:</u> „Pe un disc sunt imagini reprezentând mai multe meserii, copil va veni, va roti discul, care se va opri la o meserie, recunoaște meseria, spune ce reprezintă imaginea; cu ce sunet începe cuvântul;	Demonstrația	Disc de lemn Imagini cu meserii	Aprecieri finale individuale și colective	
	<u>Cea de-a doua sarcină:</u> „Analizează cuvântul scris de sub imagine, pune în primul chenarul de pe tabloul de lemn tot atâtea pietricele câte litere are cuvântul”;		Pietricele		
	<u>Cea de-a treia sarcină:</u> „Extrage din coșuleț și ordonează pe al doilea chenar din tablou literele potrivite pentru a forma cuvântul”;	Exersarea proprie	Litere		

	Cea de-a patra sarcină: „Voi solicita să despartă cuvântul în silabe, să extragă din coșuleț cifra corespunzătoare numărului de silabe și să o așeze în al doilea cerc de pe tabloul de lemn”; Cea de-a cincea sarcină: „Scrie corect cuvântul cu carioca în cel de-al treilea chenar al tabloului, apoi voi cere să deseneze în ultimul cerc un obiect reprezentativ pentru această meserie”. Mă asigur că sarcinile și modul de desfășurare al jocului au fost înțelese de către toți copiii, aceștia vor fi atenți la executarea primei sarcini model, realizate de către mine. Dirijez intrinsec activitatea de limbă și comunicare, verific cunoștințele copiilor, revin cu lămuriri asupra unor sarcini. • Arte Creative (DEC-Domeniul estetic și creativ): „Tablou de primăvară” (pictură pe sticlă): copiii vor picta un tablou de primăvară, prin tehnica pictură pe sticlă. După intuirea materialelor, voi explica și demonstra modul de lucru în realizarea tablourilor. <u>Explicarea modului de lucru:</u> Amintesc tehnicile de lucru învățate și explic cum vor alterna culorile. Pentru a realiza corect sarcinile, copiii trebuie să respecte <u>criteriile de evaluare:</u> să respecte ordinea culorilor, să lucreze îngrijit, să finalizeze lucrarea. <u>Executarea temei de către copii.</u> Voi supraveghea modul în care copiii realizează tema și voi oferi sprijin	Demonstrația Explicația	Coșuleț cu litere Carioci Tablou de sticlă		

	acolo unde este necesar, prin îndrumări individuale și colective.	Execuția proprie			
Obținerea Performanței	Joc de rol/Gospodărie: „De-a pizzerii”: copiii vor interpreta rolul de pizzeri, aceștia au la dispoziție făină, apă, drojdie pentru a frământa aluatul, respectând indicațiile primite și rețeta, urmând ca fiecare copil să își facă propria pizza cu ingredientele preferate. Nisip și apă: „Zidarii pricepuți”: copiii au la dispoziție lădițe cu nisip, apă, unelte (găleți, lopeți), pentru a face mortar. După ce vor finaliza, vom purta discuții despre concluziile la care au ajuns și le voi oferi explicații. Jocuri manipulative: „Cămașa croitorului”: copiii vor realiza pe o planșetă cu pioaneze forma unei cămăși/ii cu ajutorul elasticelor au la dispoziție vor așeza în spațiile goale respectând indicațiile primite. Planșele sunt așezate în așa fel încât să nu se repete două. Materiale de construcție: „Pe șantier”: copiii se echipează în adevărați constructori cu (vestă, caschetă și mănuși), după care vor avea de construit zidul grădiniței, folosind materialele aflate la acest centru	Demonstrația Convorbire	Imagini cu cămașă Planșetă cu pioaneze Elastice		

	(cărămizi, mistrie, gletieră, boloboc . Vom discuta despre ceea ce am realizat, pentru asigurarea îndeplinirii obiectivelor propuse. Vom trece pe la fiecare măsuță pentru a observa rezultatele obținute. La finalul acestei activități are loc expoziția lucrărilor. Copiii merg la baie intonând cântecul: „Cântecul meseriilor”				
Asigurarea retenției și a transferului	Urmează activitățile liber alese: Le voi explica jocul: Apel de urgență! – joc cu caracter sportiv. Grupa de copii este împărțită în două echipe așezate pe două șiruri. Primul copil din fiecare echipă are în mână câte un stetoscop și o cutiuță cu buline. Pe un scăunel, la o distanță de 3-4 m de fiecare șir se așează câte o păpușă. Când aud sunetul ambulanței, primii medici aleargă la păpușă, o consultă și lasă câte o pastilă. Se întorc tot prin alergare, predau stetoscopul și cutia de medicamente următorilor medici și se așază la capătul șirului.	Explicația Demonstrația	Medalioane Stetoscop Cutiuță cu buline Păpușă	Observarea interesului manifestat de copii	

EFICIENȚA TEATRULUI CA STRATEGIE DE INTERVENȚIE LA ELEVII CU ADHD



Profesor Psihopedagog Brendea Mihaela Cecilia

Teatrul –un model psihoterapeutic

"Scena teatrului servește ca o școală bună"

(K. Gozzi)

- *Dramaterapia reprezintă utilizarea teatrului, a improvizației, a jocului de rol, a muzicii și mișcării, a poveștilor, măștilor și ritualurilor, a marionetelor și jocurilor inspirate din teatru (jocuri dramatice), ca factor terapeutic, în ajutorul persoanelor care au o stare de discomfort fizic și/ sau psihic (emoțional.)*
- Lucrarea „**Eficiența Teatrului ca strategie de intervenție la elevii cu ADHD**” este o cercetare dedicată dezvoltării și optimizării abilităților socio-emoționale ale copiilor cu ADHD prin tehnici de tip experiențial-dramaterapeutic.
- Prezenta cercetare a fost concepută și s-a desfășurat la C.S.E.I. nr 1 Bistrița, în cadrul **proiectului THEATER**, în care au fost implicate cadre didactice, elevi și profesioniști de la Palatul Culturii secțiunea Teatru de Păpuși cât și de la Școala Populară de Arte secțiunea Teatru.

Categorii activități desfășurate în cadrul miniproiectului

- activități educative cu rol terapeutic;

- activități care vizează desegregarea școlară, integrarea și incluziunea socială, educație interculturală;
- activități de învățare socio-emoțională;
- activități care facilitează colaborarea personalului didactic de predare și de sprijin cu alți profesioniști;
- activități care sprijină consolidarea rețelelor de lucru, colaborarea și cooperarea în echipe de lucru multidisciplinare/interculturale;
- activități care facilitează și consolidează parteneriate între instituția școlară în calitate de beneficiar și alți actori comunitari
- **Scopul** miniproiectul este crearea unor oportunități de învățare experiențială în context comunitar de către cadrele didactice pentru elevii cu probleme comportamentale și adhd
- **Obiective specifice:**
 - Dezvoltarea unor competente de lucru pentru 12 cadre didactice care lucrează cu elevi cu probleme comportamentale și adhd până la sfârșitul miniproiectului.
 - Aplicarea competențelor dobândite de cele 12 cadre didactice în perioada desfășurării cursului de formare ACTOR în activitățile implementate prin miniproiect.
 - Dezvoltarea competențelor transversale pentru 12 cadre didactice (prin elaborarea unui suport de curs destinat cadrelor didactice care lucrează cu 24 elevi cu probleme comportamentale și adhd) până la sfârșitul miniproiectului.
 - Diversificarea strategiilor de intervenție la clasă pentru copiii cu probleme comportamentale și adhd ca urmare a participării cadrelor didactice la un workshop al programului teatral terapeutic.
 - Favorizarea socializării și integrării a elevilor cu probleme comportamentale și adhd cuprinși în grupul țintă (prin utilizarea teatrului ca metodă de învățare în context comunitar) în timpul celor 10 luni ale miniproiectului.

- Dezvoltarea a cel puțin două parteneriate școală-familie-comunitate pentru susținerea și îmbunătățirea procesului educativ-recuperator.
- Scopul este de a determina eficiența teatrului bazat pe povești terapeutice în dezvoltarea abilităților emoționale și sociale ale elevilor cu adhd și implicit eficiența teatrului ca terapie de intervenție în ceea ce privește comportamentul de relaționare, recunoașterea emoțiilor, înțelegerea emoțiilor, reglarea emoțională, în vederea implementării și aplicării unor programe destinate dezvoltării abilităților emoționale

Programul Theater a implicat atât familia cât și școala, urmărind ca prin dramaterapie urmărind

- să dezvoltăm capacitatea de concentrare a atenției ,prin lectura rolurilor, urmărirea firului poveștii, interpretare
- reducerea comportamentelor agresive, prin asimilarea calităților pozitive ale personajelor ,reducerea abandonului școlar prin participarea la activități atractive
- dezvoltarea abilităților socio-emoționale prin empatizare cu ceea ce trăiesc personajele poveștilor
- Ședințele de dramaterapie s-au bazat pe un set de 10 povești terapeutice, selectate din cartea *Basme terapeutice pentru copii și părinți* de Sempronia Filipoi
- Rolurile au fost distribuite copiilor în funcție de abilitățile ce s-a dorit să fie dezvoltate de fiecare în parte.
- Pe baza poveștilor am realizat mici piese interpretate de către elevii implicați în proiect cu ajutorul dramaterapeutului și a cadrelor didactice participante

Materialele folosite au fost

- Marionete pe degete, marionete pe mână
- Costume teatru, cadru teatru de lemn ,măști
- Muzică adecvată, negative cu scenarii gata înregistrate
- Creioane colorate ,hârtie albă

- Scenarii cu roluri –set basme terapeutice
- **Metode și instrumente de cercetare folosite**
- **Testul proiectiv Desenul familiei realizat înainte și după programul dramaterapeutic**
- **Scala abilităților sociale –completată înainte și după programul Theater de către profesori pentru elevii participanți**
- ***Chestionar grila de observație -Analiza progreselor înregistrate pe baza acestor grile de observație***
- **Analiza fișelor de evaluare (chestionare feed back) completate de părinți de optimizare și dezvoltare comparându-se așteptările cu rezultatele și progresele personale înregistrate de copii în afara mediului școlar. observate și consemnate de părinți**
- Scala abilităților sociale a fost aplicată în anul școlar 2019-2021 unui lot de 24 de elevi din cadrul CSEI nr .1 Bistrița..
- Grupul experimental a fost supus unor sesiuni dramaterapeutice pe baza a 12 povești, în timp ce grupul de control nu a fost supus nici unei intervenții.
- La final atât grupului experimental cât și grupului de control li s-a aplicat aceeași scală.
- ***Ipoteza 1: Teatralizarea poveștilor terapeutice influențează dezvoltarea abilităților emoționale ale elevilor, în sensul că după ascultarea și jucarea rolurilor din povești, copiii vor avea un nivel mai ridicat al competențelor emoționale comparativ cu perioada de dinainte de ascultare și interpretare.***
- Pentru testarea ipotezei de cercetare 1 s-a utilizat Testul Wilcoxon,

- Scorul Z este de $-4,288$, iar pragul de semnificație este mai mic de $0,01$ ($p < 0,01$) aceasta înseamnă că diferențele dintre cele două variabile sunt semnificative din punct de vedere statistic.
- Ipoteza de cercetare 1 este confirmată, există o diferență semnificativă între scorurile obținute de subiecți la testarea inițială și scorurile obținute la testarea finală, astfel rezultatele obținute de subiecți la testarea finală sunt semnificativ mai mari decât rezultatele obținute la testarea inițială. Nivelul abilităților sociale al subiecților a crescut în urma intervenției

Ipoteza de cercetare 2: Scorurile obținute de subiecți la subscala comportament în jocul de teatru, la testarea inițială sunt semnificativ diferite de scorurile obținute la testarea finală

- Pentru testarea acestei ipoteze s-a utilizat Testul Wilcoxon. Scorul Z este de $-4,211$ iar pragul de semnificație este mai mic de $0,01$ ($p < 0,01$). Astfel, media rangurilor subiecților la subscala comportament în jocul teatral, la testarea inițială diferă de media rangurilor subiecților la testarea finală. Rezultatele indică faptul că rezultatele la testarea finală, la subscala comportament în jocul teatral, sunt semnificativ mai mari.

Ipoteza de cercetare 3: Scorurile obținute de subiecți la subscala identificarea emoțiilor, la testarea inițială sunt semnificativ diferite de scorurile obținute la testarea finală

- Prin aplicarea Testului Wilcoxon s-au obținut următoarele rezultate: $z = -4.205$, $p < 0,01$.
- Ipoteza de cercetare 3 este confirmată,

Scorurile obținute în urma intervenției la testarea finală sunt diferite de scorurile obținute la testarea inițială, în sensul că rezultatele obținute la testarea finală sunt semnificativ mai mari

Ipoteza de cercetare 4: Scorurile obținute de subiecți la subscala înțelegerea emoțiilor, la testarea inițială sunt semnificativ diferite de scorurile obținute la testarea finală

- Scorul Z obținut în urma aplicării testului Wilcoxon este de -2.466 , iar pragul de semnificație este de $0,014$ ($p < 0,05$).
- Media rangurilor în favoarea testării inițiale este de 9.88 , iar media rangurilor în favoarea testării finale este 10.66 .
- Având în vedere că pragul de semnificație este mai mic de 0.05 , putem afirma că scorurile obținute de subiecți la subscala înțelegerea emoțiilor după intervenție sunt mai mari, comparativ cu evaluarea înainte de intervenție.

Ipoteza de cercetare 5: Scorurile obținute de subiecți la subscala reglarea emoțiilor, la testarea inițială, sunt semnificativ diferite de scorurile obținute la testarea finală.

- Prin aplicarea testului Wilcoxon s-a obținut un scor z de $-4,081$ și un prag de semnificație mai mic de $0,01$.
- Astfel ipoteza de cercetare este confirmată, scorurile obținute de subiecți la subscala reglarea emoțiilor, la testarea inițială, sunt diferite de scorurile obținute la testarea finală.
- Scorurile obținute în urma intervenției sunt semnificativ mai mari.

Concluzii și implicațiile demersului investigative

- După participarea la programul de intervenție scorurile la factorii luați în discuție prezintă modificări
- Pe baza analizării grilelor de observație, a chestionarelor completate de către părinți, a scalei abilităților sociale, a desenelor familiei și de grup realizate înainte și după sesiunile de dramaterapie și analizând rezultatele obținute se poate constata că scopul cercetării a fost confirmat și a fost atins.
- Se constată așadar că teatrul ce are ca suport poveștile terapeutice poate influența dezvoltarea abilităților emoționale ale elevilor și astfel având un caracter recuperator-compensator pentru copiii cu tulburări de deficit de atenție.

Vă invităm în lumea minunată a Teatrului, în care totul este posibil !

CARACTERIZAREA PERSONAJULUI *POPA TANDA*

PROF. BUD-TÎMBUȘ DANIELA-NICULINA
ȘCOALA GIMNAZIALĂ CERNEȘTI
JUDEȚUL MARAMUREȘ

ARIA CURRICULARĂ: Limbă și comunicare

OBIECTUL: Limba și literatura română

CLASA: a VII-a

UNITATEA DE ÎNVĂȚARE: Aproape de ceilalți

SUBIECTUL LECȚIEI: Caracterizarea personajului-Text suport: *Popa Tanda*, de Ioan Slavici

TIPUL LECȚIEI: consolidare

Timp alocat: 50'

COMPETENȚE GENERALE:

1. Receptarea textului scris de diverse tipuri;
2. Redactarea textului scris de diverse tipuri;
3. Utilizarea corectă, adecvată și eficientă a limbii în procesul comunicării orale și scrise

COMPETENȚE SPECIFICE:

- 2.1. Recunoașterea modurilor în care sunt organizate informațiile din texte literare și nonliterare, continue, discontinue și multimodale;
- 2.2. Compararea diferitelor puncte de vedere exprimate pe marginea unor texte diverse;
- 2.3. Adecvarea atitudinii și a practicilor de lectură în funcție de scopul lecturii;
- 3.1. Redactarea unui text complex, având în vedere respectarea etapelor procesului de scriere și selectarea unor structuri adecvate intenției de comunicare;
- 4.5. Dezvoltarea gândirii logice și analogice, prin valorificarea competenței lingvistice, în procesul de învățare pe tot parcursul vieții.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

La sfârșitul lecției, elevii vor fi capabili:

a) cognitive:

C1: să clasifice personajul după importanța lui în operă;

C2: să descopere trăsăturile fizice și morale ale personajului principal;

C3: să precizeze modalitățile și procedeele de caracterizare a personajului principal;

C4: să identifice relațiile personajului principal cu celelalte personaje;

C5: să asocieze secvențele narative cu trăsăturile protagonistului;

b) afective:

A1: să participe cu interes la activitate,

A2: să manifeste spirit de colegialitate.

BIBLIOGRAFIE

1. Florentina Sâmișăian, Sofia Dobra, Monica Halaszi, Anca Davidoiu-Roman, Horia Corcheș, *Limba română, Manual pentru clasa a VII-a*, Ed. art Klett, 2019;
2. Parfene, C., *Metodica studierii limbii române*, Polirom, Iași, 1999;
3. Pamfil, Alina, *Studii de didactica literaturii române*, Ed. Casa Cărții de Știință, Cluj-Napoca, 2006;
3. Pamfil, Alina, *Limba și literatura română în gimnaziu. Structuri didactice deschise*, Paralela 45, 2003;
4. *Programa școlară pentru disciplina Limba și literatura română*, București, 2017.

1. Completați următorul tabel:

CINE ESTE PERSONAJUL? (statutul social)	CUM ESTE EL? (portretul moral)
CE ÎL DEFINEȘTE? (trăsătura dominantă)	CE FACE? (relația cu celelalte personaje)

Popa Tanda

2. Realizați cartea de identitate a personajului **Popa Tanda**:

Prenumele personajului:	
Ce știu despre personaj?	
Cum am aflat?	
Aspect fizic	
Obiceiuri	
Caracter	
Fapte	
Relația cu celelalte personaje	
Modalități de caracterizare	
Cum mă raportează la personaj?	

Redescoperirea literaturii prin podcasturi – o abordare modernă și transdisciplinară

Prof. Carp Monica
Colegiul Economic „Virgil Madgearu”, Galați

Într-o lume în care tehnologia se dezvoltă rapid și este parte integrantă din viața noastră, profesorii trebuie să găsească noi metode și strategii pentru a trezi interesul elevilor care sunt, majoritatea, conectați la lumea digitală. În cadrul orelor de limba și literatura română, metodele și strategiile moderne oferă oportunitatea de a realiza lecții interesante, atractive la care elevii să participe activ, bucurându-se de experiența învățării. Podcastul, conform Wikipedia, “este o metodă de distribuție și amenajare pe internet a fișierelor în format audio, prin intermediul tehnologiei Web-Feed și a formatelor de sindicalizare de conținut”, însă poate constitui și o metodă inedită prin care profesorul de limba și literatura română apropie elevii de textul literar, combinând abilitățile tehnice cu competențele vizate în studiul literaturii. Elevii sunt obișnuiți cu platforme de socializare care promovează podcasturi în format audio sau video. Prin urmare, integrarea acestui tip de conținut în orele de limba și literatura română poate schimba viziunea elevilor asupra textelor literare, făcându-le mai abordabile, captivante și mai ușor de înțeles.

Podcastul narativ reprezintă o modalitate prin care elevii pot explora operă literară din diferite perspective, pot face conexiuni interdisciplinare și transdisciplinare, pot crea un conținut educativ nu numai pentru uzul personal, dar și pentru colegi.

Printr-un podcast narativ, elevii pot repovesti operele literare în stilul lor, explora teme, motive literare și personaje dintr-o perspectivă modernă, experimenta diferite registre stilistice și tehnici narative, își pot dezvolta abilitățile digitale, învățând să editeze și să realizeze conținut audio și/sau video.

Exemple de bune practici

1. Profesorul le cere elevilor să transforme romanul „Baltagul” de Mihail Sadoveanu într-un podcast de tip polițist. Personajul Vitoria Lipan va îndeplini rolul detectivului care caută indicii despre dispariția soțului ei. Elevii vor realiza un podcast audio sau video în care vor folosi imagini sugestive, un fundal sonor adecvat care să ilustreze secvențe semnificative din roman pentru a reliefa caracteristicile specifice unui astfel de scenariu: Vitoria – detectivul atent și intuitiv, Gheorghică - ajutorul de detectiv, mobilul crimei, modul în care a fost înfăptuită crima, demascarea criminalului și a complicei la crimă.

Obiective:

- identificarea elementelor esențiale din acțiunea romanului (drumul parcurs, informațiile pe care le obține Vitoria, semnele naturii, modul în care reușește să-i facă pe criminali să mărturisească crima),
- dezvoltarea competențelor de comunicare orală,
- stimularea creativității prin adaptarea unui text literar la un nou context,
- corelarea literaturii cu geografia
- dezvoltarea abilităților de utilizare a tehnologiei

2. Podcastul în stilul interviu este des utilizat pentru a explora diverse teme, idei sau perspective și poate fi realizat și în scopuri educaționale. În cadrul orelor de limba și literatura română, elevii vor fi împărțiți în două grupe: reporteri și personaje dintr-o operă literară. De exemplu, pentru opera „Povestea lui Harap-Alb” de Ion Creangă, reporterii îi pot intervieva pe crai, Harap-Alb, Sfânta Duminică, Spân, calul lui Harap-Alb. Reporterii vor pregăti o serie de întrebări deschise, astfel încât personajele să ofere răspunsuri detaliate. Obiectivele acestei activități sunt:

- Dezvoltarea abilității de argumentare și comunicare.
- Stimularea gândirii critice.
- Aplicarea cunoștințelor literare în mod practic.

- Dezvoltarea abilității de a crea și edita conținut audio

3. Podcastul interdisciplinar vizează aplicarea abilităților și cunoștințelor din mai multe domenii pentru studiul operelor literare. Acest tip de podcast contribuie la aprofundarea cunoștințelor teoretice și la stimularea motivației elevilor pentru învățare. De exemplu, „Povestea lui Harap-Alb” de Ion Creangă, poate constitui subiectul unui podcast interdisciplinar interesant și complex. Elevii vor fi împărțiți în echipe: echipa filologilor, echipa istoricilor, echipa lingviștilor, echipa traducătorilor și echipa avocaților. Produsul final va fi un podcast în care se vor regăsi:

- Informații despre epoca în care fost scris basmul, date importante despre viața și opera lui Ion Creangă (echipa istoricilor).
- Drumul inițiat, simboluri, elemente de mitologie (echipa filologilor).
- Erudiția paremiologică (echipa lingviștilor).
- Traducerea unui fragment din operă în limba engleză (echipa traducătorilor).
- Încălcarea drepturilor omului prin referire la basm (echipă avocaților).

Obiective:

- Integrarea cunoștințelor din diferite domenii.
- Reflexia asupra tematicii studiate.
- Dezvoltarea abilității de argumentare și comunicare.
- Formularea unor exemple concrete de podcasturi educaționale.

În concluzie, podcasturile oferă elevilor oportunitatea de a aprofunda textele literare într-un mod interactiv și atractiv. Prin crearea și ascultarea podcasturilor, elevii sunt încurajați să își exprime opiniile, să argumenteze și să susțină punctele de vedere cu exemple clare din textele literare, să-și dezvolte abilitățile de utilizare a tehnologiei, să realizeze conținut educativ și să fie creativi. Podcasturile reprezintă și un instrument pentru evaluarea formativă pentru că permit profesorilor să evalueze nu doar cunoștințele elevilor, ci și capacitatea lor de a gândi critic, de a argumenta și de a sintetiza informațiile.

Bibliografie:

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

Proiectul eTwinning "Eat Good, Feel Good" – Pași spre un stil de viață echilibrat

Prof. Dr. Ing. CHELBEA CRISTINAȘTEFANIA
Liceul Tehnologic de Industrie Alimentară Fetești, jud. Ialomița

Proiectul implementat a avut parteneri din Croația, Turcia, Italia, Franța și România, grupul țintă al Liceului Tehnologic de Industrie Alimentară Fetești (elevi din clasele: a X-a D și a XI-a D) și a fost coordonat de prof. Chelbea Cristina Ștefania.

Scopul principal al proiectului a fost promovarea unui stil de viață sănătos în rândul elevilor prin educație alimentară corectă, dezvoltarea de competențe interdisciplinare și stimularea colaborării internaționale.

Obiectivele specifice ale proiectului au fost:

- Creșterea gradului de conștientizare asupra importanței unei alimentații echilibrate;
- Dezvoltarea abilităților de lucru în echipă și a competențelor digitale;
- Îmbunătățirea cunoștințelor despre obiceiurile alimentare din diferite țări europene;
- Stimularea creativității și a spiritului inovator prin activități practice;
- Întărirea colaborării internaționale între elevi și profesori.

Prin intermediul platformei eTwinning, elevii și profesorii au desfășurat activități comune, schimbând idei și bune practici în domeniul nutriției și sănătății. Comunicarea s-a realizat în principal în limba engleză, utilizând instrumente digitale, forumuri, videoconferințe și prezentări interactive.

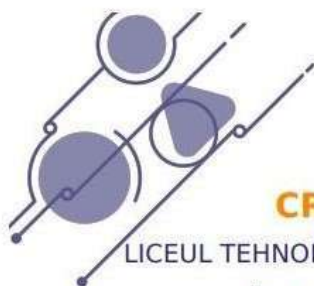
Activitățile desfășurate au inclus:

- Cercetări și prezentări despre tradițiile culinare specifice fiecărei țări partenere;
- Campanii de promovare a alimentației sănătoase în rândul colegilor;
- Crearea de materiale digitale, precum broșuri și postere, pe tema nutriției echilibrate;
- Sesiuni de reflecție și evaluare a impactului proiectului asupra stilului de viață al participanților.

Proiectul eTwinning "Eat Good, Feel Good" a avut un impact semnificativ asupra elevilor, contribuind la dezvoltarea competențelor sociale, digitale și interculturale. Elevii au dobândit cunoștințe valoroase despre importanța unei alimentații sănătoase și au învățat să colaboreze eficient într-un mediu internațional. De asemenea, proiectul a consolidat relațiile de parteneriat între școlile participante, deschizând noi oportunități pentru colaborări viitoare.

Implementarea proiectului eTwinning "Eat Good, Feel Good" a fost un real succes, atingându-și obiectivele propuse și aducând beneficii durabile pentru toți participanții. Experiența acumulată și parteneriatele stabilite constituie o bază solidă pentru dezvoltarea de noi proiecte educaționale internaționale.

Rezultatele proiectului au fost recunoscute atât la nivel național cât și internațional, prin obținerea Certificatului Național de Calitate (NQL) și a Certificatului European de Calitate (EQL).



CRISTINA STEFANIA CHELBEA

LICEUL TEHNOLOGIC DE INDUSTRIE ALIMENTARA FETESTI, Romania

is awarded with the National Quality Label

for the project:

Eat good, feel good

09.08.2024

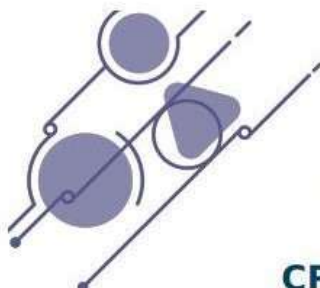
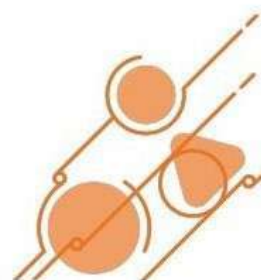


European School Education Platform



Funded by
the European Union

Mirela Alexandru
National Support Organisation
Romania



CRISTINA STEFANIA CHELBEA

LICEUL TEHNOLOGIC DE INDUSTRIE ALIMENTARA FETESTI, Romania

is awarded with the European Quality Label

for the project:

Eat good, feel good

12.11.2024

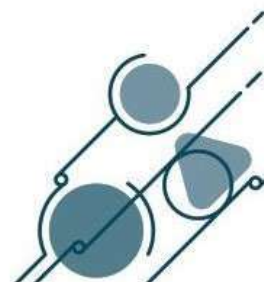


European School Education Platform



Funded by
the European Union

Santi Scimeca
Central Support Service
Project manager





Școala Gimnazială “Mitropolit Iacob Putneanul” Putna
CUI: 14117648
comuna Putna, județul Suceava,
str. Principală, nr. 308, *Cod poștal* 727455
Telefon/fax: 0230414153, e-mail: scoala.putna@yahoo.com



MINISTERUL
EDUCAȚIEI
ȘI CERCETĂRII



EDUCAȚIA DIGITALĂ INTELIGENTĂ – EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI

PROFESOR COORDONATOR: Chidoveț Mariana Aurica

**PUTNA,
2025**

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII -1

DETALII ACTIVITATE

Disciplină:	Activitate integrată: CLR,DP, MEM, AVAP, MM
Clasă:	I
Timp:	90 minute

Denumirea: O călătorie în lumea poveștilor

Scopul: Formarea și dezvoltarea mecanismelor de citit-scris și calcul matematic prin intermediul poveștilor cunoscute de copii;

Obiective:

- Să completeze corect rebusul cu răspunsurile potrivite;
- Să citească corect, conștient, expresiv și fluent un fragment dintr-o poveste;
- Să completeze propozițiile lacunare cu termenii potriviți;
- Să efectueze corect calcule matematice în centrul 0-100;
- Să participe cu interes și plăcere la activitate.

Competențe vizate:

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;

Dezvoltare personală:

- 1.1. Identificarea unor trăsături personale elementare;

Matematică și explorarea mediului:

- 1.4. Efectuarea de adunări și scăderi, mental și în scris, în centrul 0-100, recurgând frecvent la numărare;

Arte vizuale și abilități practice:

- 2.2. Exprimarea ideilor și trăirilor personale prin utilizarea liniei, punctului, culorii și formei;

Muzică și mișcare:

- 3.1. Manifestarea liberă, adecvată, pe muzică, apelând la diverse forme de exprimare, în funcție de conținutul și caracterul muzicii.

ACTIVITATEA 1.1.		CAPTAREA ATENȚIEI
DESCRIERE		Elevii vor fi introduși în atmosfera lecției prin intermediul unui rebus în urma căruia vor descoperi tema lecției.
APLICAȚIE		LEARNIGAPPS
LINK		https://learningapps.org/display?v=ptn2zkm6c23
DURATĂ		9 minute

ACTIVITATEA 1.2.		Anunțarea temei și a obiectivelor
DESCRIERE		Se prezintă elevilor activitățile pe care le vor desfășura pe parcursul orei.

APLICAȚIE		COGGLE
LINK		https://coggle.it/diagram/ZBL4pwAjwnrfHL7V/t/o-c%C4%83I%C4%83torie-%C3%AEn-lumea-pove%C8%99tilor-basmul
DURATĂ		1 minut

ACTIVITATEA 1.3.		DIRIJAREA ÎNVĂȚĂRII
DESCRIERE		Elevii vor citi un fragmente din povești, organizați pe două grupe în cadrul activității: „Trăistuța cu povești”. Se va viziona o secvență din povestea „Fata babei și fata moșneagului”. Joc didactic: „Fata babei și fata moșneagului” – Completare propoziții lacunare. Organizați pe grupe elevii vor participa la un concurs în care își vor exersa deprinderea de calcul matematic: „Calculează cu piticii”. În completarea activității, pentru un moment de relaxare, se va audia cântecul „Zăpăcesc poveștile”, iar elevii vor dansa pe melodie.
APLICAȚIE		CANVA – Citire fragmente povești Vizionare secvență poveste –PADLET Joc didactic – LEARNINGAPPS Joc matematic „Calculează cu piticii” – JEOPARDYLABS Desen personaj preferat – PADLET Audiție muzicală - PADLET

LINK		https://www.canva.com/design/DAFdcrrbsIUy/MQVhI0XEc4MDhBmJo2VbYQ/edit?utm_content=D AFdcrrbsIUy&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton https://padlet.com/miciiecologisti/o-c-l-torie-n-lumea-pove-tilor-np8nkgfw1csp6p4r https://learningapps.org/display?v=pskfkx00j23 https://jeopardylabs.com/play/calculeaz-cu-piticii
DURATĂ		50 minute

ACTIVITATEA 1.4.		OBȚINEREA PERFORMANȚEI
DESCRIERE		Elevii vor desfășura două activități sub formă de joc : „Recunoaște personajul” și „Recunoaște povestea”.
APLICAȚIE		PICKERWHEEL WORDWALL
LINK		https://pickerwheel.com/pw?id=4etre https://wordwall.net/resource/3828954/recunoast-e-povestea

DURATĂ		15 minute

ACTIVITATEA 1.5.		ASIGURAREA RETENȚIEI ȘI A FEEDBACK-ULUI
DESCRIERE		Elevii vor încărca câte un material în funcție de tema aleasă.
APLICAȚIE		PADLET ELEVII
LINK		https://padlet.com/miciiecologisti/lumea-pove-tilor-x0qbj44lh0oat7g1
DURATĂ		15 minute

SCHIȚĂ DE PROIECT DIDACTIC

Data:

Profesor:

Unitatea de învățământ:

Clasa: a VII-a

Aria curriculară: Consiliere și orientare

Disciplina: Consiliere și dezvoltare personală

Unitatea de învățare: Autocunoașterea și stil de viață sănătos și echilibrat

Subiectul lecției: *Reciclez, refolosesc, repar*

Tipul lecției: mixtă

Scopul: Formarea unor deprinderi pentru adoptarea unui stil de viață sănătos

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. Autoevaluarea stilului de viață sănătos în raport cu mediul de viață
- 2.2. Exprimarea asertivă în interacțiuni școlare, familiale și comunitare
- 3.1. Integrarea în programul zilnic a unor rutine privind autodisciplina și stilul de viață sănătos

Obiective:

- O1. Să identifice deșeurile care pot fi reciclate/refolosite
- O2. Să descopere caracteristici ale deșeurilor din diverse materiale, din punctul de vedere al modurilor în care se va acționa asupra lor, în refolosire/reciclare
- O3. Să manifeste interes pentru recuperarea, refolosirea/reciclarea diverselor deșeuri

Strategia didactică:

1. Metode, procedee, tehnici didactice: exercițiu de spargere a gheții, exerciții de autocunoaștere și intercunoaștere, exerciții de ascultare activă, brainstorming, gândire critică, studiu de caz, investigația, problematizarea

2. Mijloace de învățare:

- fișe joc Bingo – exemple de bune practici proiect Acordare Școlară Erasmus+
- platforma <https://scoalaecoterrienilor.ecotic.ro/completare-lectie/id/c86df93e-95fe-4880-8acc-8b58aca77647/preview>
- manualul
- resursă RED <https://view.genially.com/626ebc9886de020018f10169/interactive-content-salveaza-planeta>
- coduri QR
- mentimeter

3. Forme de organizare a activităților: frontal, pe grupe, individual

SCENARIU DIDACTIC:

1.

Moment organizatoric – spargerea gheții – joc de Bingo – activități de bune practici ca urmare a mobilităților proiectului de acreditare Școlară Erasmus+



2. Anunțarea temei și enunțarea obiectivelor – ”Reciclez, refolosesc, repar”

3. Dirijarea învățării:

– se urmăresc videoclipurile pe platforma ecotic.ro

<https://scoalaecoterrienilor.ecotic.ro/completare-lectie/id/c86df93e-95fe-4880-8acc-8b58aca77647/preview> și <https://scoalaecoterrienilor.ecotic.ro/completare-lectie/id/2e97f13d-a652-49c9-8ce7-08f5cdae66/preview>

- se propune spre rezolvare chestionarul asociat lecțiilor

- se vizionează resursa RED

<https://view.genially.com/626ebc9886de020018f10169/interactive-content-salveaza-planeta>, elevii participând la concursul propus

4. Feed-back – exercițiul 6/pag 33, manual

5. Evaluarea lecției - elevii sunt invitați să folosească codul QR afișat care îi va conduce către menti.com

Chira Florentina
Colegiul Economic ION GHICA Târgoviște

EDUCAȚIA DIGITALĂ– O INVESTIȚIE ÎN VIITOR

Prof. Chirilă Alexandra Theodora
Colegiul Economic *Dimitrie Cantemir* Suceava

Importanța educației digitale a fost pusă sub semnul întrebării în România, în special până să înceapă criza sanitară, cunoscută sub denumirea de Pandemia Covid-19. Digitalizarea învățământului a devenit o necesitate, iar nevoia copiilor de a beneficia de toate condițiile pentru a avea acces la educația online s-a transformat într-o prioritate. Dincolo de aparatura necesară, conexiunea la internet și niște profesori dornici să îi îndrume, copiii au nevoie și de cunoștințe digitale. Competențele digitale, parte din cele 8 competențe fundamentale pentru învățarea de-a lungul vieții, se referă la alfabetizarea digitală, comunicare, creare de conținut digital, siguranța și modul în care soluționăm problemele. De aceea, vei descoperi de ce este importantă educația digitală, dar și cum poate influența dezvoltarea adulților de mâine, înconjurați de tehnologie la tot pasul.

Ce înseamnă educație digitală?

Dacă ar fi să definim cât mai simplu ce este educația digitală, am spune că reprezintă o modalitate inovatoare prin care tehnologiile moderne și instrumentele digitale sunt integrate astfel încât să sprijine procesul de predare și învățare. Practic, tradiționalul manual și clasică tablă neagră s-au transformat într-un ecran colorat și numeroase fișiere, imagini și video-uri educative, astfel încât copiii și tinerii să poată asimila mai ușor și rapid informațiile. Chiar dacă educația digitală nu poate înlocui pe deplin metodele clasice de învățare, aceasta vine în sprijinul tinerilor dornici să exploreze și să asimileze informații noi prin diverse metode și cursuri practice, cu exerciții aplicate.

Ce ne-a învățat pandemia despre importanța educației digitale?

Contextul pandemic nu a făcut decât să evidențieze cât de importantă este educația digitală într-o societate dominată de tehnologie. Dacă până să înceapă criza sanitară, alfabetizarea digitală în România și nu numai, era văzută mai degrabă ca o simplă opțiune, în prezent aceasta a devenit o componentă esențială pentru învățământ, dezvoltarea de noi abilități, dar și pentru joburile viitorului. Conform UNICEF, efectele pandemiei asupra sistemului educațional au fost de amploare, afectând numeroase țări și un număr în creștere de copii:

„Pandemia de COVID-19 a dus la închiderea școlilor în 20 de țări și la închiderea unităților preșcolare în 19 țări din Europa și Asia Centrală. Acest lucru a afectat un număr total de 49,8 milioane de copii, începând de la preșcolari până la liceeni, care au avut parte de un ultim semestru școlar foarte perturbat (în cazul în care acesta a existat totuși), care a culminat cu închiderea școlilor. Raportul realizat de organizația Concordia prezintă problemele cu care s-au confruntat ONG-urile care activează în zona de educație, în special în zona rurală, cât și tipurile de intervenții pe care le-au desfășurat: au primit susținere 4000 de unități de învățământ, 117.489 elevi, 15.541 profesori și 71.894 beneficiari vulnerabili. Deși în ultimii ani tehnologia și implicit educația digitală au luat amploare la nivel global, România se află printre țările cu cel mai mic procent de tineri alfabetizați digital din Europa. Conform datelor publicate de EUROSTAT, în anul 2019 România se afla pe ultimul loc în Uniunea Europeană în ceea ce privește procentul de tineri între 16 și 24 de ani care au competențe digitale de bază (doar 56%), în timp ce Croația, de exemplu, înregistra un procent de 97% din aceeași grupă de vârstă. Sunt competențe care asigură inclusiv accesul la școli, universități sau cursuri de formare și, mai ales într-un context în care totul

s-a mutat în digital, ne putem da seama în ce măsură au fost și sunt afectați tinerii. Principalele motive pentru care educația digitală din România este sub media celorlalte țări europene sunt:

- Lipsa de echipamente performante din școli;
- Lipsa unui curriculum dedicat educației digitale încă de la grădiniță;
- Lipsa de profesori sau specialiști în domeniul digital în școli;
- Platforme educaționale insuficiente;
- Lipsa conexiunii la internet în anumite zone.

România este considerată un Silicon Valley al Europei, fiind recunoscută pentru forța de muncă din domeniul IT dar și pentru viteza impresionantă a internetului. Cu toate acestea, în mod paradoxal, gradul de alfabetizare digitală a copiilor și tinerilor continuă să fie scăzut comparativ cu celelalte state membre UE, inclusiv în 2022, conform Indicelui economiei și societății digitale.

Care sunt avantajele educației digitale și ce au de pierdut copiii fără abilități digitale?

Termenul „digital” este asociat adesea cu flexibilitate, conectivitate și viitor, iar educația digitală le include pe toate acestea. Scopul principal al alfabetizării digitale timpurii este să-i încurajeze pe cei mici să îmbrățișeze schimbarea și inovația mult mai ușor dar și să-i învețe cum să creeze propriile produse virtuale. În plus, cu ajutorul unei baze solide în materie de cunoștințe în domeniul digital, copiii și tinerii nu doar că ar putea face față cu brio situațiilor similare cu cele întâmpinate în contextul pandemic, ci și la capitole de joburi și meserii ale viitorului.

Principalele avantaje ale educației digitale de la vârste cât mai mici sunt:

- Procesul de învățare devine mai eficient în timp;
- Accesul rapid și ușor pentru oricine (inclusiv pentru copiii cu dizabilități);
- Acces la numeroase materiale și unelte digitale interesante, pentru a face cursurile mai interactive și captivante;
- Profesorii pot personaliza procesul de învățare în funcție de nevoile individuale ale elevilor;
- Cultivarea unei mentalități ce permite adaptarea constantă la noile tehnologii și implicit la viitor;
- Flexibilitatea de a reveni asupra lecțiilor, accesând înregistrările video;
- O perspectivă de ansamblu asupra progresului (studenții/elevii pot vedea o înregistrare online a muncii lor, notele obținute, dar și cerințele pe care trebuie să le îndeplinească pentru a termina cursul);
- Pregătirea și adaptarea pentru joburile viitorului și pentru cerințele de pe piața de muncă (aproximativ toate meseriile din viitor vor presupune cunoștințe digitale).

Există și dezavantaje ale educației digitale?

Dezvoltarea unor abilități digitale vine la pachet cu numeroase beneficii pentru copii și tineri, însă învățământul și predarea online pot avea dezavantajele lor. Pe perioada pandemiei, atât copiii, cât și părinții și profesorii s-au confruntat cu anumite impedimente, atât din punct de vedere logistic, cât și la nivel de comunicare și relații interumane. Însă, acum odată cu ameliorarea situației pandemice competențele digitale sunt asimilate într-o manieră interactivă, atât prin intermediul cursurilor online, cât și în sala de clasă.

Însă, dacă ar fi să luăm în considerare predarea exclusiv în mediul online, iată care ar fi principalele dezavantaje:

- Lipsa de interacțiune fizică și repercursiunile sale (izolare socială);
- Abilitățile de comunicare față în față pot fi afectate;
- Tendința de a acorda mai multă atenție asupra teoriei, decât activităților practice;
- Anumite discipline sau domenii nu pot fi susținute exclusiv online.

Aceste competențe digitale pot fi însă dezvoltate încă din școală, prin cursuri de TIC, însoțite de cursuri de programare, care ajută la dezvoltarea creativității, a gândirii critice, a soluționării de probleme, a logicii și care asigură elevilor sau tinerilor un viitor profesional mai bun.

Referințe bibliografice

1. Făt, Silvia & Adrian Labăr. Eficiența utilizării noilor tehnologii în educație. EduTIC 2009;
2. Istrate, Olimpiu – Efecte și rezultate ale 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. Mușata-Dacia Bocoș, Instruirea interactivă, Editura POLIROM, 2013, București.

PROIECT DE ACTIVITATE INTEGRATĂ

Prof. Cioban Lucia Maria Grădinița P.P. nr.1 Sânnicolau Mare, Timiș

Prof. Sitaru Iasmina Grădinița P.P. nr.1 Sânnicolau Mare, Timiș

NIVELUL I: grupa mijlocie

TEMA ANUALĂ DE STUDIU: „Cum este, a fost și va fi aici pe pământ?”

TEMA PROIECTULUI TEMATIC: „Magia sărbătorilor de iarnă”

TEMA SĂPTĂMÂNII: „Brăduțul împodobit, de Crăciun e pregătit”

TEMA ACTIVITĂȚII: „În jurul Bradului de Crăciun” (activitate integrată)

TIPUL ACTIVITĂȚII: Comunicare, însușire de noi cunoștințe

FORMA DE REALIZARE: activitate integrată (ADP ,ADE,ALA)

MIJLOCUL DE REALIZARE: povestirea educatoarei, lipire, construcții, antrenament grafic, jocuri de mișcare;

SCOPUL: Familiarizarea copiilor cu conținutul poveștii „Povestea bradului de Crăciun”, dezvoltarea auzului fonetic în pronunțarea corectă a limbii române și redarea unor aspecte prin activitatea practică.

CATEGORII DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE:

I. ACTIVITĂȚI DE DEZVOLTARE PERSONALĂ (ADP):

Rutine: Primirea copiilor, micul dejun, gustarea (deprinderi specifice).

Întâlnirea de dimineață: “Bradul de Crăciun!” Impresii despre împodobirea bradului (discuții libere).

Joc liber de explorare a unui subiect de care copiii sunt interesați (ex: jucăria preferată, alte jucării la alegerea copiilor).

Tranziții: - „Dimineața a sosit, toți copiii au venit.....”

„ Ca să cresc copil voinic...” (înviorarea de dimineață)

„Brăduț, brăduț drăguț”

„Un brăduț mititel”,

Rutine: Prietenul la nevoie se cunoaște!”- deprinderea de a oferi ajutor și de a lucra în echipă pe parcursul zilei.

Moment de mișcare/tranziție: “Ca să cresc copil voinic....!”

JOCURI ȘI ACTIVITĂȚI LIBER ALESE (ALA):

1. Bibliotecă: „Decorăm globulețe” – antrenament grafic;

2.Construcții: „Cadourile de sub brad”- lego;

III.ACTIVITĂȚI PE DOMENII EXPERIENȚIALE (ADE):

Domeniul Limbă și Comunicare (**DLC**): Educarea limbajului – povestirea educatoarei „**Povestea bradului de Crăciun**” de H. Ch. Andersen

Domeniul Om și Societate (**DOS**): Activitate practică – lipire „**Bradul împodobit**”

IV.ACTIVITĂȚI LIBER ALESE (ALA):

Jocuri de mișcare: „ Ce brăduț lipsește?”

DIMENSIUNI ALE DEZVOLTĂRII:

A1. Motricitate grosieră și motricitate fină în contexte de viață familiare

B3. Conceptul de sine

B4. Autocontrol și expresivitate emoțională

C3. Activare și manifestare a potențialului creativ

D1.Mesaje orale în contexte de comunicare cunoscute

E2. Caracteristici structurale și funcțiile ale lumii înconjurătoare

COMPORTAMENTE VIZATE:

A1.1.Își coordonează mușchii în desfășurarea unor activități diversificate, specifice vârstei;

A1.3.Utilizează mâinile și degetele în manipularea corespunzătoare a unor obiecte/ instrumente (lipici, buline, Lego, carioci);

B 4.1 Recunoaște și exprimă emoții de bază (bucurie,tristețe) produse de textul literar;

C 1.1. Manifestă curiozitate și interes pentru experimentarea și învățarea în situații noi;

D 1.1.Exersează cu sprijin ascultarea activă a unui mesaj, în vederea înțelegerii și receptării lui(comunicare receptivă)

D 2.2. Respectă regulile de comunicare corectă, în diferite contexte de comunicare;

E 1.1. Identifică elemente caracteristice ale unor fenomene/relații din mediul apropiat;

OBIECTIVE :

ADP: – să se implice activ în vederea stimulării comunicării, împărtășirii cu ceilalți, formării comportamentului empatic la preșcolari.

ALA: O1- să unească punctele pentru a orna globurile;

O2- să îmbine piesele lego spre a obține cutii pentru cadouri;

ADE: DLC: O1 – să asculte cu atenție povestea;

O2 - să răspundă la întrebările adresate de către educatoare, utilizând propoziții corecte din punct de vedere gramatical;

O3 – să expună prin cuvinte stările emoționale provocate de întâmplările povestirii;

DOS: O1 - să execute exerciții de încălzire a mușchilor mici ai mâinii;

O2 - să lucreze curat și ordonat;

O3 - să analizeze, din punct de vedere estetic, lucrările personale și ale colegilor.

ALA: O1- să observe care coleg lipsește;

O2- să respecte regulile stabilite de comun acord în cadrul grupului;

O3- să participe activ la joc alături de ceilalți copii;

STRATEGII DIDACTICE:

Metode și procedee didactice: conversația, povestirea, explicația, demonstrația, exercițiul, munca independentă, instructajul verbal, aprecierea verbală, turul galeriei ;

Mijloace de învățământ: planșe cu imagini din poveste, povestea "Povestea bradului de Crăciun", lipici, brăduți din hârtie ,elemente decorative, piese lego, fișe, stimulente.

Forme de organizare a activității: frontală, individuală.

Durata: o zi (tura I)

Forme și tehnici de evaluare:

- observarea comportamentului verbal și nonverbal al copiilor,
- chestionarea orală;
- aprecieri verbale;
- expoziția lucrărilor realizate;

Scenariul activității integrate : „ În jurul Bradului de Crăciun”

1. Moment organizatoric

Activitatea debutează cu *Întâlnirea de dimineață* care se realizează prin succesiunea următoarelor momente:

Salutul : Bună dimineața ,brăduților!

„Dimineața a sosit

Toți copiii au venit

În cerc să ne așezăm

Cu toți să ne salutăm

Bună dimineața copii,

Bună dimineața ,doamna educatoare!”

Prezența se realizează prin strigarea copiilor din catalog. Ei vor răspunde: Prezent(ă)!

Calendarului naturii se completează cu ajutorul copiilor, amintind anotimpul și ziua în care ne aflăm, precum și aspecte legate de vremea de afară.

Subliniindu-se faptul că, "atunci când vin la grădiniță, este nevoie să se respecte niște **reguli**, se vor accentua câteva dintre acestea, printr-o formulă specifică:

„Mă aștept astăzi de la voi să fiți buni colegi, să vă ajutați între voi în caz de nevoie, să vorbiți pe un ton potrivit, pentru a nu deranja persoanele din jur și să păstrați ordinea între jucării”

Momentul de mișcare. Gimnastica de înviorare se va desfășura în semicerc „Ca să cresc copil voinic...”

Împărtășirea cu ceilalți: Pornind de la întrebarea :Știți voi cine va veni în curând și va aduce daruri copiilor?(Moș Crăciun). Copiii vor fi rugați să spună tot ce le vine în minte când aud cuvântul –Moș Crăciun.

Activitatea de grup: Copiii se vor juca jocul:”Prinde culoarea!”

Noutatea zilei pornește de la apariția unui spiriduș în sala de grupă , care dorește să își petreacă ziua alături de grupa mijlocie „Fluturașii”. A venit să ne spună ce i s-a întâmplat într-o zi când se plimba prin pădure.

2. Captarea atenției

Se realizează prin citirea scrisorii de la Moș Crăciun adusă de Spiriduș.

Dragi copii din grupa mijlocie

„Fluturașii”,

Am trimis azi la voi Spiridușul meu preferat. A adus cu el multe surprize pentru voi. Vă rog să ascultați cu mare atenție,să fiți cuminți, să-mi demonstrați că știți să vorbiți corect .

Spiridușul o să-mi povestească cât de bine v-ați descurcat și cum v-ați comportat.

Promit să trec pe la voi de Crăciun!

Ho , ho, ho! Vă pup și vă îmbrățișez cu drag !

Moș Crăciun

3. Anunțarea temei și a obiectivelor

Educatorea va preciza numele poveștii: „**Povestea bradului de Crăciun**” de **H. Ch. Andersen**. Se va preciza sarcina copiilor de a asculta cu atenție povestea pentru a o putea povesti părinților.

4. Dirijarea învățării

Conținutul poveștii va fi prezentat de către educatoare clar, coerent, corect și expresiv, cu un ton și o mimică adecvată. 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.

Planul de idei al povestirii:

1. În pădure creștea un brad mititel.
 2. Micul brăduț își dorea să crească cât mai repede.
 3. Toamna tăietorii de lemne alegeau alți copaci.
 4. Barza i-a explicat unde sunt duși acești brazi.
 5. Bradul își dorea să meargă și el pe mare.
 6. De Crăciun, la fel erau tăiați alți brazi.
 7. Într-un final a ajuns și rândul său, a fost dus acasă de Crăciun.
 8. Bradul a fost împodobit cu multe globuri și lumini, era fericit.
 9. Fericirea bradului nu a durat mult.
 10. Târziu a realizat că trebuia să se bucure de tinerețea lui și să nu grăbescă lucrurile.
- Explic cuvintele necunoscute copiilor înlocuindu-le cu cele cunoscute de ei.

Copiii ascultă cu atenție povestirea. Voi scoate în evidență morala „nu este bine să fim mereu nemulțumiți, trebuie să învățăm să ne bucurăm de ceea ce avem”

Fixarea poveștii o voi realiza cu ajutorul imaginilor cu aspecte din poveste.

Cum se numește povestea pe care ați ascultat-o?

Unde se petrece întâmplarea?

Cum era bradul?

Ce își dorea bradul?

Unde a fost dus?

Cum a fost decorat?

Ce a realizat bradul după Crăciun?

Răspunsurile vor fi evaluate și se vor face aprecieri la adresa conținutului și a exprimării orale a copiilor.

După cum ați aflat din poveste, bradul a rămas fără globuri vă propune să îl decoreze să nu mai fie atât de necăjit.

Pe tranziția

„Sus, pe coama munților

Munților, cărunților,

Stă voinicul cel țepos,

Veșnic verde și frumos!” – mers imitativ

Copiii vor ieși din grupă, revenind ulterior la măsuțe, unde se găsesc materiale pentru fiecare copil pentru activitatea practică.

Voi **anunța tema:** „ Astăzi vom decora cu globuri multicolore brăduțul. Se vor **intui materialele**, apoi voi **prezenta și analiza modelul**.

Voi **explica** și voi **demonstra** modul de realizare al lucrării. Vom lua pe rând câte un globuleț pe care îl vom lipi pe brad pentru a îl decora de Crăciun. Așa procedăm până decorăm tot bradul. Vom avea grijă să lucrăm cât mai curat și îngrijit.

Înainte de începerea lucrului, se vor realiza câteva **exerciții pentru încălzirea mușchilor mici ai mâinii:**

"Mișcăm degetelele

Apoi batem palmele!"

Cântăm la pian

Liniște să ascultăm!

Închidem pumni

Deschidem pumni.

Executarea temei de către copii

Voi asigura un fond muzical adecvat în timpul lucrului.

În timp ce copiii lucrează, spiridușul se plimbă printre ei împreună cu educatoarea și se arată foarte mulțumit de faptul că toți copiii lucrează cu mult spor și dăruire. Voi urmări modul de executare și îi voi îndruma și sprijini pe copii acolo unde este nevoie. Voi atenționa copiii cu privire la importanța păstrării curățeniei și a ordinei la masa de lucru. Voi acorda indicații individuale și de grup, după caz, corectând poziția copiilor la masa de lucru.

Toate lucrările vor fi așezate într-o parte a sălii. Copiii se ridică de pe scaune și se îndreaptă în șir indian spre ieșirea din sala de grupă.

Pe tranziția :

„Dar să-ncepem lucrul/Și să avem mult spor,

Azi lucrează fiecare/Cu ce are la sector”.

Spiridușul îi invită acum pe copii să se așeze la mese și să intuiască materialele și sarcinile cu ajutorul educatoarei.

Pe tranziția

„Hai la grădiniță, hai să ne jucăm/La spălător, unul după altul să plecăm!”

copiii vor ieși din grupă, revenind ulterior în sala de grupă.

4. Obținerea performanței și asigurarea transferului

ALA Centre de interes

La centrul CONSTRUCȚII -după ce vom intui materialele și le voi explica modul de lucru, copiii vor construi cutii pentru cadouri cu ajutorul pieselor lego.

La centrul BIBLIOTECĂ-după ce vom intui materialele și le voi explica modul de lucru copiii vor uni punctele pentru a orna globulețe pentru brad.

ALA: „Ce brăduț lipsește?” – joc de mișcare

Moment organizatoric- Se vor crea condiții optime desfășurării activității.

Captarea atenției- Voi capta atenția preșcolarilor prin decorul pregătit .

Anunțarea temei : Pentru a încheia ziua într-un mod cât mai plăcut le propun copiilor să ne jucăm jocul : ”Ce brăduț lipsește?”

Desfășurarea activității- Pe fond muzical copiii vor face mișcări de dans libere. În momentul în care educatoarea oprește muzica toți „brăduții,, se vor pune în poziția ghemuit, cu ochii închiși.

Educatoarea va acoperi, cu o bucată de pânză, un copil și va bate din palme de două ori.

La auzul bătailor din palme copiii se vor ridica , se vor uita în jur și vor încerca să ghicească „brăduțul,, care lipsește.

Jocul de probă: Se va realiza un joc de probă pentru a se asigura că toți copiii au înțeles regulile și modul de desfășurare al jocului.

Desfășurarea jocului propriu-zis: Copiii vor dansa liber. În momentul în care se oprește muzica toți „brăduții”, se vor pune în poziția ghemuit, cu ochii închiși.

Educatorea va acoperi, cu o bucată de pânză, un copil și va bate din palme de două ori.

La auzul bătăilor din palme copiii se vor ridica, se vor uita în jur și vor încerca să ghicească „brăduțul”, care lipsește.

Obținerea performanței: În momentul în care se oprește muzica, educatoarea acoperă doi copii.

Asigurarea feedbackului: Copiii se destind după efortul depus prin desfășurarea jocului liniștitor „Mesaj către Moș Crăciun”

Așezați în semicerc, copiii vor da din mână în mână Spiridușul de pluș, iar când va spune educatoarea „STOP”, copilul care va avea în mână Spiridușul în acel moment, va spune ce dorește să îi aducă Moș Crăciun și va descrie o faptă bună pe care el ar face-o pentru alți copii.

Încheierea activității- Voi face aprecieri generale și individuale cu privire la modul de desfășurare al jocului de mișcare.

5. Evaluarea și încheierea activității

Copiii vor finaliza activitățile de la fiecare centru și va prezenta produsele obținute.

Copiii își exprimă în termeni corespunzători nivelului de vârstă și de dezvoltare, părerea despre activitatea desfășurată pe întreg parcursul zilei.

Se fac aprecieri referitoare la modul de lucru, iar micul Spiriduș le mulțumește pentru efortul depus și le promite că le va confecționa multe cadouri până la Crăciun.

Se realizează aprecierea individuală a întregii activități.

La final, copiii împreună cu educatoarea îi mulțumesc Spiridușului pentru vizită și pentru toate surprizele aduse, iar acesta își amintește că are câteva recompense pentru copii.

Bibliografie:

1. ***Curriculum pentru educația timpurie (a copiilor de la naștere până la vârsta de 6 ani), M. E. N., București, 2019.
2. Suport pentru explicitarea și înțelegerea unor concepte și instrumente cu care operează Curriculum pentru educație timpurie-2019.
3. Lovinescu, A.V.; Apostol, C.; Gurău, V.; Datcu, A. Desenul, modelajul și lucrul manual în grădinița de copii; Editura Didactică și pedagogică, București;
4. Povestea bradului de Crăciun de H.Ch. Andersen (cartea suport)

PROIECT DE ACTIVITATE INTEGRATĂ

Prof.Înv.Preșc.Ciobanu Ana Maria, Grădinița P.P.Nr.1, Sănnicolau Mare, Timiș

NIVELUL/GRUPA: I, 4 - 5 ani, grupa mijlocie

TEMA ANUALĂ DE STUDIU: „ Cu ce și cum exprimăm ceea ce simțim? ”

TEMA PROIECTULUI: „Început de primăvară”

TEMA SĂPTĂMÂNII: “ La mulți ani,mămica mea! ”

TEMA ACTIVITĂȚII: „Flori pentru mama”

TIPUL DE ACTIVITATE: consolidare de cunoștințe

FORMA DE REALIZARE: activitate integrată (ADP, ADE, ALA)

MIJLOC DE REALIZARE: joc didactic, rupere, lipire, reconstituire de imagini, construcții, joc;

SCOPUL:

- Consolidarea numărului în limitele 1 – 4 și formarea, exersarea unor abilități practice;

CATEGORII DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE:

- **ACTIVITĂȚI DE DEZVOLTARE PERSONALĂ (ADP):**

Joc liber

Rutine: Primirea copiilor, micul dejun, gustarea (deprinderi specifice servirii mesei și îngrijirii personale).

Întâlnirea de dimineață: „*Cel mai frumos dar pentru mama !*”

Rutine:„Mă pregătesc pentru activități!”- deprinderi de ordine, disciplină și autoservire

Tranziții: “ Bună dimineața, copii frumoși!

”Luați seama bine!”

”De ziua ta mămico!”

“Bat din palme”

Rutine: “Poftim la masă!” (deprinderea de utiliza formule de politețe)

II. JOCURI ȘI ACTIVITĂȚI LIBER ALESE (ALA):

1. Joc de masă: „Buchete de flori” – reconstituire de imagini (cu patru și șase piese);

2. Construcții: „Ghivece pentru flori” - construcții prin alăturare, suprapunere, îmbinare ;

2. Știință: „Daruri pentru mama”-fișă

III. ACTIVITĂȚI PE DOMENII EXPERIENȚIALE (ADE):

Domeniul Știință (DS) - Activitate matematică – joc didactic „ **Grădina cu flori**”

Domeniul Om și Societate (DOS) - Activitate practică – rupere, lipire „ **Vaza cu flori**”

IV. ACTIVITĂȚI LIBER ALESE (ALA):

Joc de mișcare: „Dans pentru mama” – dans tematic

DIMENSIUNI ALE DEZVOLTĂRII:

A1. Motricitate grosieră și motricitate fină în contexte de viață familiare;

B4. Autocontrol și expresivitate emoțională;

C2. Finalizarea sarcinilor și a acțiunilor (persistența în activități);

C3. Activare și manifestare a potențialului creativ;

D2. Mesaje orale în diverse situații de comunicare;

E2. Cunoștințe și deprinderi elementare matematice pentru rezolvarea de probleme și cunoașterea mediului apropiat

COMPORTAMENTE VIZATE:

A1.1.Își coordonează mușchii în desfășurarea unor activități diversificate, specifice vârstei;

A1.3.Utilizează mâinile și degetele în manipularea corespunzătoare a unor obiecte/ instrumente;

B4.2. Demonstrează abilități de autocontrol emoțional;
C2.1. Realizează sarcinile de lucru cu consecvență;
C2.2. Integrează ajutorul primit, pentru realizarea sarcinilor de lucru la care întâmpină dificultăți;
C3.1. Manifestă creativitate în activități diverse;
D2.2. Respectă regulile de exprimare corectă, în diferite contexte de comunicare;
E2.1 Demonstrează familiarizarea cu conceptul de număr și cu numerația;
E2.2 Demonstrează familiarizarea cu informații despre mărime, formă, greutate, înălțime, lungime, volum;
E2.3. Identifică și numește formele obiectelor din mediul înconjurător;
E2.4. Efectuează operații de scriere, grupare, clasificare, măsurare a obiectelor

OBJECTIVE OPERAȚIONALE (ADP, ADE, ALA):

ADP: O1 – să se implice activ în vederea stimulării comunicării, împărtășirii cu ceilalți, formării comportamentului empatic la preșcolari.

ALA: O1 - să reconstituie din bucăți imagini;

O2 - să numere obiectele din imaginea reconstruită.

O3 - să construiască ghivece pentru flori utilizând materialele puse la dispoziție;

O4 - să îmbine armonios formele în scopul realizării temei;

O5-să încercuiască atâtea cadouri cît arată cifra

ADE: DȘ: O1 – să numere corect în limitele 1 - 4;

O2 – să verbalizeze acțiunile efectuate folosind un limbaj matematic adecvat;

O3 – să recunoască grupurile formate din unu, două, trei și patru obiecte;

O4 - să se conformeze cerințelor impuse prin regulile jocului

DOS: O1 - să execute exerciții de încălzire a mușchilor mici ai mâinii;

O2 - să denumească materialele și instrumentele de lucru puse la dispoziție;

O3 - să folosească în mod corect materialele puse la dispoziție pentru realizarea

lucrării;

O4 - să analizeze lucrările realizate pe baza următoarelor criterii: originalitate, acuratețe, gradul de finalizare a lucrării .

ALA: O1 - să reproducă exerciții ritmice,coordonându-și mișcările corpului cu ritmul muzicii, cu ritmul exprimării verbale și cu mijlocul transmis;

O2 - să se folosească de acțiunile motrice pentru a exprima sentimente sau comportamente diferite;

O3 - să afișeze un sentiment de bucurie și bună dispoziție.

STRATEGII DIDACTICE :

Metode și procedee didactice: conversația, explicația, exercițiul, demonstrația, problematizarea, jocul, instructajul verbal, observația spontană și dirijată, Turul galeriei,;

Mijloace de învățământ: calendarul naturii, scrisoarea de la Zâna Primăvara, jetoane, tablă magnetică, grădina cu ghiociei, vase de diferite mărimi și culori, flori, lipici, hârtie colorată, imagini din bucăți, coșulețe, pc-ul, jocuri de construcție, recompense;

Forme de organizare a activității: frontală, individuală

Durata: o zi (tura I)

Forme și tehnici de evaluare:

-observarea comportamentului verbal și nonverbal al copiilor,

-chestionarea orală;

-aprecieri verbale;

-expoziția lucrărilor realizate;

Bibliografie:

1. ****Curriculum pentru educația timpurie (a copiilor de la naștere până la vârsta de 6 ani)*, M. E. N., București, 2019
2. *Suport pentru explicitarea și înțelegerea unor concepte și instrumente cu care operează Curriculum pentru educație timpurie*, 2019
3. Coord.: Adina Glava, Lolica Tătaru, Olga Chiș; referent științific: prof. univ. dr. Vasile Chiș, "Piramida cunoașterii – repere metodice în aplicarea curriculumului preșcolar", Editura Diamant, Pitești, județul Argeș, 2014

SCENARIUL ACTIVITĂȚII INTEGRATE „Grădina cu flori”

1. Moment organizatoric

Dimineața la sosirea copiilor în sala de grupă, aceștia vor descoperi la centrul tematic un decor magic care îi va duce în lumea minunată a împărăției Zânei Primăvara.

Programul zilei debutează cu **întâlnirea de dimineață**. În timpul acestei activități copiii intră și se așează pe scaunele aflate în semicerc, pentru a se putea vedea mai bine și a relaționa în bune condiții fizice.

Întâlnirea de dimineață începe cu **salutul**. Salutul pornește de la educatoare: “A-nceput o nouă zi./Bine ați venit, copii!/Sunteți veseli, sănătoși/Dar... la fel de curioși?/ Bună dimineața, copii frumoși!/Să ne salutăm voioși!” Se folosește ”tehnica comunicării rotative” – pornind de la educatoare către copilul din dreapta, fiecare copil vine la panou pentru a-și alege o forma de salut.

Prezența se realizează prin strigarea copiilor din catalog. Ei vor răspunde: Prezent(ă)! Printr-o serie de întrebări se va completa **calendarul naturii**. („În ce zi suntem ? Ce zi a fost ieri ? Ce zi va fi mâine? În ce data/luna/ an suntem ? Cum este vremea afară? Cum trebuie să ne îmbrăcăm?”).

În cadrul **întâlnirii de dimineață** copiii își vor expune părerea cu privire la „Cel mai frumos dar pentru mama !”, discutii libere.

Gimnastica de înviorare se realizează printr-o tranziție, copiii se ridică în picioare și printr-un cântecel, fac exerciții de înviorare: ”Dacă vreau să cresc voinic/Fac gimnastică de mic./Merg în pas alergător,/Sar apoi într-un picior./Întind brațele și zbor./Toată lumea e a mea/Când m-așez jos la podea./Ăsta-i doar un început/Ia priviți cât am crescut!”

Pentru a sesiza prin ce se deosebește această zi de grădiniță de celelalte, educatoarea sprijină copiii în evidențierea **noutăților zilei**: se anunță știrea zilei și prezentarea activităților care urmează să le desfășurăm.

Întâlnirea de dimineață se încheie cu un moment de tranziție cântând cântecul : “Luați seama bine!”

2. Captarea atenției

După terminarea cântecului se aude un ciocănit la ușă, Zâna Primăvara ne-a lăsat în dar ,la centrul tematic, o scrisoare, o grădină cu flori și un coș în care sunt mai multe vase de diferite culori și mărimi. Le citesc copiilor scrisoarea în care copii sunt rugați de către Zâna Primăvara să îi demonstreze cât de multe lucruri știu și cât de frumos știu ei să lucreze.

Se realizează intuirea materialului didactic: grădina cu flori, vasele de diferite culori și dimensiuni.

Reactualizarea cunoștințelor se realizează printr-o discuție scurtă.

- Haideți să numărăm până unde am învățat înainte și înapoi
- Acum să numărăm vasele din coș.

3. Anunțarea temei și a obiectivelor

Voi menționa tema activității, mijlocul de realizare și obiectivele urmărite, într-un limbaj accesibil copiilor.

Se prezintă copiilor jocul didactic „Grădina cu flori” și regulile lui.

REGULILE JOCULUI:

- copiii numiți de educatoare vor culege tot atâtea flori câte indică ea (una, două, trei, patru).

ELEMENTE DE JOC:

- mișcarea, culesul și așezarea florilor, aplauze, surprize, mânuirea materialului.

SARCINA DIDACTICĂ:

- culegerea din grădină a unei flori, doi, trei și patru, verbalizarea acțiunii;
- așezarea floarei în vază;
- utilizarea corectă a numerelor cardinale unu, doi, trei și patru;
- a expresiilor : mai multe, mai puține.

4. Dirijarea învățării

Explicarea și demonstrarea jocului

Ne vom juca cu florile pe care i-a lăsat Zâna Primăvara la centrul tematic. Am spus că sunt multe flori ca într-o grădină. Avem și vase colorate pentru flori. Să ne jucăm jocul “Grădina cu flori”.

- Educatoare le spune copiilor ca ei trebuie să o ajute să ambienteze sala de grupă cât mai frumos și de aceea trebuie să fie foarte atenți. Va explica copiilor regulile jocului. Copiii numiți vor culege tot atâtea flori câte indică e (una, două, trei, patru).

Jocul de probă

Jocul de probă se realizează de 1-2 ori. Un copil va culege din grădina o/două flori, o/le va așeza în vază, va număra prin încercuire și verbalizează acțiunea. Răspunsurile corecte sunt aplaudate.

Jocul propriu-zis

1. Educatoarea numește un copil care va culege din grădină o floare, o va așeza în vază, numără prin încercuire și apoi spune:

- Eu am cules o floare și am așezat-o în vaza de culoare albastră.

Un alt copil va culege două flori și le va așeza într-una dintre vase procedând la fel ca primul. Așa se va proceda până când toate vasele vor avea ghiocei. Executarea corectă a sarcinii va fi stimulate prin bătăi din palme.

2. Educatoarea cere copiilor să culegă tot atâtea flori cât le indică cifra de pe paletă. Copiii vor așeza florile într-o vază și vor verbaliza acțiunea.

Complicarea jocului

Un copil va veni, va arunca zarul, va număra bulinele și va alege vaza cu tot atâtea flori câte buline sunt. Va așeza cifra corespunzătoare în fața vasei potrivite.

Li se cere copiilor să închidă ochii. Educatoarea va ascunde o vaza cu flori. Li se cere copiilor să deschidă ochii. Ei vor trebui să descopere ce s-a întâmplat și să numească culoarea (rosu, verde, galben, albastru) vasei cu flori care lipsește.

Trecerea la **activitatea practică - DOS** - se va realiza prin tranziția ”De ziua ta, mămic!”.

Aici copii vor realiza o lucrare practică numită ”Vaza cu flori”, utilizând tehnicile însușite anterior cu ajutorul elementelor primite. Se vor **intui materialele**, apoi voi **prezenta și analiza modelul**. Voi **explica** și voi **demonstra** modul de realizare al lucrării.

Înainte de începerea lucrului, se vor realiza câteva **exerciții pentru încălzirea mușchilor mici ai mâinii**: ”Mișcăm degetele! / Apoi batem palmele! Cântăm la pian/ Liniște să ascultăm! / Închidem

pumni./Deschidem pumni.”

Executarea temei de către copii. Voi asigura un fond muzical relaxant în timpul lucrului . În timp ce copiii lucrează, educatoarea se plimbă printre ei .Voi urmări modul de executare și îi voi îndruma și sprijini pe copii acolo unde este nevoie. Voi atenționa copiii cu privire la importanța păstrării curățeniei și a ordinii la masa de lucru. Voi acorda indicații individuale și de grup, după caz, corectând poziția copiilor la masa de lucru. Se va avea în vedere ca fiecare copil să ajungă la activitatea practică.

Toate lucrările vor fi așezate într-o parte a sălii, iar prin metoda ”turul galeriei” copiii vor analiza lucrările, alegându-le pe cele mai bine realizate.

5. Obținerea performanței și asigurarea transferului

Pe tranziția .:„Bat din palme clap, clap, clap/Din picioare trap, trap, trap/Ne-nvârtim, ne răsucim/Către centre noi pornim!”

La întoarcerea în sală, vor fi prezentate centrele de interes la care copiii își vor desfășura activitățile. Voi prezenta sectoarele și sarcinile de lucru de la fiecare sector.

La sectorul **JOC DE MASĂ** copiii vor reconstitui imagini prin îmbinarea pieselor, la sectorul **CONSTRUCȚII**, vor construi prin alăturarea, suprapunerea și îmbinarea pieselor din plastic „Ghivece pentru flori”,**ȘTIINȚĂ**,copiii vor rezolva sarcinile de pe fișa de lucru. Copiii își aleg centrul de activitate la care vor să lucreze.

Pe tot parcursul desfășurării activității se va urmări modul cum rezolvă preșcolarii sarcinile de la fiecare centru.

Activitățile zilei se vor încheia cu un dans tematic muzical „**Dans pentru mama**”. Dansul se va desfășura în sala de grupă. Copiii trebuie să participe activ și afectiv, să - și coordoneze mișcările cu ritmul și textul cântecului și să intoneze cântece, însoțite de mișcări sugerate de text.

6. Evaluarea și încheierea activității

Copiii vor finaliza activitățile de la fiecare centru și vor prezenta produsele obținute.

Copiii își exprimă în termeni corespunzători nivelului de vârstă și de dezvoltare, părerea despre activitatea desfășurată pe întreg parcursul zilei.

Se vor face aprecieri referitoare la modul de lucru, iar educatoarea le mulțumește pentru efortul depus.

Se realizează aprecierea individuală a întregii activități, a lucrărilor și aprecierea asupra grupului, oferindu-le recompense.

Proiect educațional interdisciplinar

Prof. Ciobanu Andrei

Titlul proiectului: **„Mișcare Inteligentă – Sănătate prin Știință și Tehnologie”**

Durata: 3 luni

Grup țintă: Elevi de gimnaziu (clasele VI-VIII)

Coordonatori: Ciobanu Andrei, profesor de TIC, profesor de biologie

Obiectiv general:

- Promovarea activității fizice prin integrarea tehnologiei și a cunoștințelor științifice pentru îmbunătățirea stării de sănătate și formarea unui stil de viață activ și informat.

Obiective specifice:

- Utilizarea aplicațiilor mobile de monitorizare a activității fizice (ex: Google Fit, Strava).
- Analiza datelor colectate (pași, ritm cardiac, calorii) și corelarea acestora cu informații științifice despre sănătate.
- Creșterea nivelului de conștientizare a elevilor privind beneficiile exercițiului fizic regulat și a unei nutriții echilibrate.
- Încurajarea colaborării interdisciplinare și a învățării practice.

Activități:

1. Lansarea proiectului: prezentare generală, obiective și organizarea pe echipe.
2. Măsurarea inițială a parametrilor fizici de bază (ritm cardiac, greutate, înălțime, test de rezistență).
3. Instalarea și utilizarea aplicațiilor de fitness, instruirea elevilor.
4. Monitorizarea activității fizice zilnice timp de 6 săptămâni.
5. Ore de biologie cu tematica: funcționarea aparatului cardiovascular, respirație și metabolism.
6. Ore de TIC: introducere în analiza datelor și realizarea de grafice, rapoarte săptămânale.
7. Activități sportive săptămânale tematice (mers pe jos, jocuri sportive, dansuri).
8. Realizarea unui portofoliu digital personal cu datele și progresul înregistrat.

9. Prezentarea proiectului: expoziție digitală și sesiune de feedback.

Rezultate așteptate:

- Creșterea interesului pentru educația fizică și activitățile în aer liber.
- Îmbunătățirea stării generale de sănătate a elevilor.
- Dobândirea unor competențe digitale, științifice și de colaborare.
- Conștientizarea importanței integrării științei și tehnologiei în viața cotidiană.

Evaluare:

- Portofolii individuale.
- Teste practice și teoretice.
- Chestionare de autoevaluare și feedback din partea elevilor și profesorilor.

Proiectul „Mișcare Inteligentă – Sănătate prin Știință și Tehnologie” demonstrează potențialul educației fizice de a deveni un spațiu de învățare inovator, atractiv și ancorat în realitatea secolului XXI. Prin integrarea tehnologiei și a științelor, orele de educație fizică pot susține dezvoltarea unui stil de viață sănătos și a unor competențe esențiale pentru viitor.

STUDIU PRIVIND PAȘII SPRE VIITOR AI LICEENILOR CONTEMPORANI

I. Motivația efectuării studiului

Alegerea unei cariere reprezintă unul dintre cele mai importante momente din viața unui tânăr, având un impact semnificativ asupra traseului său profesional și personal. În contextul educațional actual, elevii de liceu se află la o vârstă crucială pentru luarea deciziilor privind viitorul lor profesional, dar, în același timp, sunt adesea influențați de factori externi și interni care pot distorsiona procesul decizional. Studiul privind alegerea carierei este motivat de necesitatea de a înțelege mai bine aceste procese de decizie.

II. Obiectivul cercetării

Scopul principal al acestui studiu este de a examina procesul de alegere a carierei în rândul elevilor de liceu, cu accent pe gradul de claritate și conștientizare a acestora în legătură cu direcțiile profesionale pe care le pot urma după terminarea liceului. Studiul este realizat de elevii clasei a X-a C din Colegiul Național "Vasile Alecsandri" Bacău, au răspuns în total 105 de elevi îndrumați de dna prof. de Psihologie, Ciobanu Doinița.

III. Obiective specifice:

- Identificarea procentului de elevi care au luat decizii ferme privind cariera lor.
- Determinarea procentului de elevi care sunt încă în faza de incertitudine și explorare.
- Măsurarea interesului pentru continuarea studiilor la nivel universitar.
- Evaluarea impactului diverselor surse de informație asupra procesului de alegere a carierei.
- Investigarea factorilor psihologici, sociali și economici care influențează alegerile profesionale ale elevilor.

IV. Populația de investigat

Participanții la acest studiu vor fi elevi din cadrul liceului "Colegiul Național Vasile Alecsandri", cu vârste cuprinse între 15 și 19 ani, care se află în diferite etape ale educației liceale. Studiul va include atât băieți, cât și fete, din diverse medii sociale și economice, pentru a obține o imagine reprezentativă asupra alegerii carierei în rândul adolescenților de liceu.

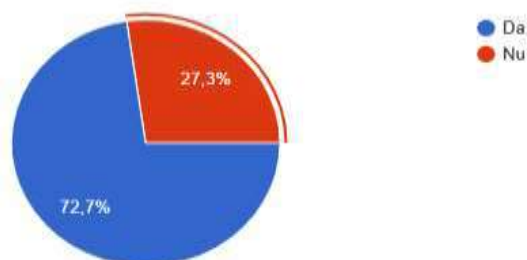
V. Instrumente și metode ale cercetării

Pentru a atinge obiectivele cercetării și a răspunde întrebărilor de cercetare, va fi utilizat un **chestionar anonim** ca principal instrument de colectare a datelor. Itemii sunt următorii:

1. Te-ai gândit ce vei face după terminarea liceului?

1. Te-ai gândit ce vei face după terminarea liceului?

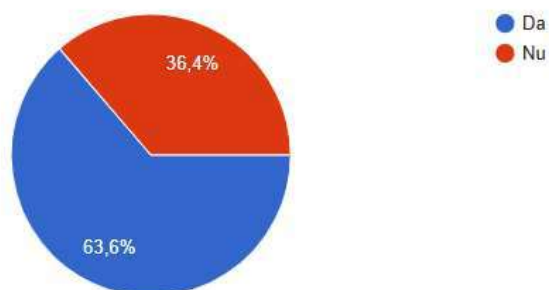
44 de răspunsuri



2. Ești de părere că școala te ajută să îți atingi obiectivele?

2. Ești de părere că școala te ajută să îți atingi obiectivele?

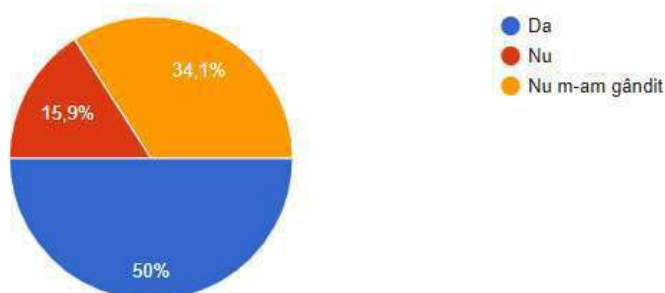
44 de răspunsuri



3. Ai o pasiune sau un talent pe care ai vrea să îl valorifici prin intermediul unei cariere?

3. Ai o pasiune sau un talent pe care ai vrea să îl valorifici prin intermediul unei cariere?

44 de răspunsuri

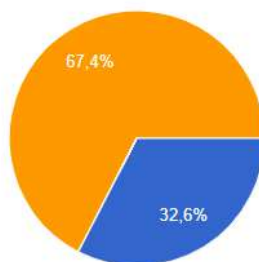


4. După ce criteriu te ghidezi în alegerea carierei tale?

4. După ce criteriu te ghidezi în alegerea carierei tale?

 Copiază graficul

43 de răspunsuri



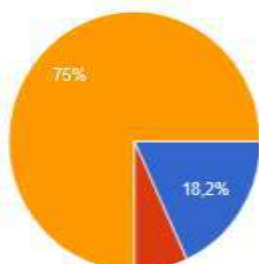
- În funcție de profilul ales la liceu
- În funcție de dorințele părinților
- În funcție de ce îți place să faci în timpul liber

5. Ce tip de mediu de lucru preferi?

5. Ce tip de mediu de lucru preferi?

 Copiază graficul

44 de răspunsuri



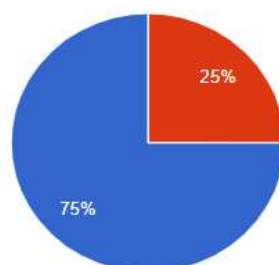
- Lucru individual, fără prea mult contact
- Colaborare în echipă
- Un mix între lucrul individual și în echipă

6. Ce importanță are pentru tine echilibrul în viața profesională și cea personală?

6. Ce importanță are pentru tine echilibrul în viața profesională și cea personală?

 Copiază graficul

44 de răspunsuri



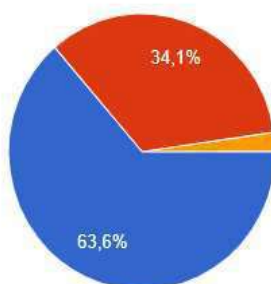
- Important
- Neutru
- Neimportant

7. Ce factori consideri importanți în alegerea unei cariere?

7.Ce factori consideri importanți în alegerea unei cariere?

 Copiază gra

44 de răspunsuri



- Salariul și beneficiile
- Pasiunea pentru domeniu
- Siguranța locului de muncă

8. Ce te motivează cel mai mult în alegerea carierei?

8.Ce te motivează cel mai mult în alegerea carierei?

 Copiază graficul

44 de răspunsuri



- Impactul pe care îl am asupra altor persoane/societatea
- Recunoașterea și aprecierea
- Oportunități de avansare

9. Te-ai gândit la ce facultate vrei să aplici? (răspuns liber)

- Facultatea de Drept
- Facultatea de Psihologie si Stiinte ale educatiei
- SNSPA
- Facultatea de Litere și Facultatea de Studii Europene din cadrul Universității Babeș-Bolyai
- Universitatea Babeș Boya Cluj Teatru
- Medicina
- Am idei, dar niciuna nu se potrivește cu pasiunile mele.
- Design
- Harvard
- MIT
- M-am gândit, dar nu cred ca asta mi-ar placea.
- Arhitectură

10. Cum descrii cariera perfectă pentru tine? (răspuns liber)

- Cariera perfectă pentru mine ar însemna atât un loc de muncă de succes, cât și un spațiu primitor cu colegi serioși.
-
- Mediu activ, înconjurată de oameni și diferite situații noi

- Carieră perfectă ar fi una care îmi permite să mă dezvolt permanent, să îmi lase capacitatea de a alege cum să lucrez, care mă duce mai aproape de oameni și totuși îmi oferă spațiu de creație, de gândit, analizat, contemplat. Ideală este, pentru mine, o carieră în scris, editare, traducere de cărți din alte limbi și care are de-a face cu arta aproape în totalitate. De altfel, este extrem de important pentru mine să pot călători pe cât este posibil și să petrec timp cu cei dragi din viața mea.
- În care pot fi liberă de a mă exprima și de a putea face o schimbare în lume
- Bine plătită, program flexibil, pasiune pt ceea ce fac
- Făcând ceva ce îmi place și aduce și un venit bun și stabil
- Un loc unde pot face ce îmi doresc , fără să fiu judecată.
- Vreau să îmi deschid o firmă de taximetrie. îmi place să mă plimb cu taxiul. îmi plac taxiurile. în timpul liber îmi place să mă joc „taxi boss,, și astfel am dezvoltat o pasiune pentru acest autovehicul. nu îmi place că sunt galbene, motiv pentru care ideea mea, ca viitor întreprinzător, este de a le schimba culoarea (roz). toate taxiurile mele de pe „taxi boss,, sunt roz.
- Medic
- Succes
- Psiholog
- Să fac ce îmi place
- Cariera cu multe oportunități și venituri mari
- Un program flexibil, relaționare cu oamenii și lucru creativ
- Salariu mare
- Alături de oameni
- Cariera care să îmi placă, care să se potrivească cu pasiunile mele, dar și care să mă susțină financiar
- Cariera care mă ajută să mă dezvolt pe plan personal, îmi permite flexibilitate și să pun pasiune în ceea ce fac fără să întâmpin probleme financiare.
- Aș vrea să fac ce îmi place și să am un salariu decent
- Nu m-am gândit
- Un loc de muncă cu un ambient plăcut
- Ceva în care pot contribui mult și să am un nume
- Să fiu propria mea șefă, să ajut oameni și să fiu apreciată.
- Să pot face o schimbare în societate
- Momentan nu am un ideal
- Un job stabil
- Să îmi urmez visul
- Munca să fie răsplătită bine, să fac ceea ce-mi place
- Să lucrez singură, bani mulți
- Cariera în care am oportunitatea de a face o schimbare în viața oamenilor
- Cariera cu un salariu bun și oportunități
- Notar
- Un loc unde să mă simt bine, în largul meu.

VI. Rezultate cantitative și calitative

1. Te-ai gândit ce vei face după terminarea liceului?

Rezultate

cantitative:

Întrebarea a avut două răspunsuri principale: „Da” și „Nu”.

- **72,7%** dintre elevi au răspuns afirmativ, indicând faptul că au deja o idee despre ceea ce vor să facă după terminarea liceului.
- **27,3%** dintre elevi nu s-au gândit încă ce vor face după liceu.

Interpretare

calitativă:

Majoritatea elevilor sunt deja orientați către o direcție profesională, ceea ce sugerează o preocupare crescută față de viitor și planificare.

2. Ești de părere că școala te ajută să îți atingi obiectivele?

Rezultate cantitative:

- **63,6%** dintre elevi au considerat că școala îi ajută în mod semnificativ în atingerea obiectivelor lor.
- **36,4%** au răspuns negativ

Interpretare

calitativă:

Deși majoritatea elevilor apreciază impactul educațional al liceului, există o proporție semnificativă de tineri care nu consideră că școala le oferă resursele sau orientarea necesară pentru atingerea obiectivelor lor profesionale.

3. Ai o pasiune sau un talent pe care ai vrea să îl valorifici prin intermediul unei cariere?

Rezultate cantitative:

- **50%** dintre elevi au răspuns afirmativ
- **15,9%** dintre elevi nu au indicat o pasiune clară asociată cu viitoarea carieră.
- **34,1%** dintre elevi nu știu dacă au o pasiune pe care să o urmeze

Interpretare

calitativă:

Majoritatea elevilor sunt motivați de pasiunile personale și doresc să le transforme în cariere, ceea ce sugerează că tinerii sunt interesați să își găsească locuri de muncă care să le permită să se exprime creativ și să își urmeze pasiunile.

4. După ce criteriu te ghidezi în alegerea carierei tale?

Rezultate

cantitative:

Principalele criterii indicate de elevi sunt:

- **Interesul personal/pasiunea** (67,4% dintre elevi)
- **După profilul ales** (32,6%)

Interpretare**calitativă:**

Elevii sunt orientați în mod majoritar de pasiune și interese personale, ceea ce subliniază dorința lor de a-și urma vocația.

5. Ce tip de mediu de lucru preferi?**Rezultate****cantitative:**

Elevii au indicat diverse tipuri de medii de lucru, printre care:

- **Un mediu mix între individual și echipă** (75%)
- **Mediu individual** (18,2%)
- **Mediu colaborativ** (6,8%)

Interpretare**calitativă:**

Rezultatele sugerează o preferință majoritară pentru un mediu de lucru **echilibrat**, care le permite elevilor să își gestioneze activitățile în mod autonom, dar și să colaboreze atunci când este necesar

6. Ce importanță are pentru tine echilibrul în viața profesională și cea personală?**Rezultate cantitative:**

- **75%** dintre elevi consideră că echilibrul între viața profesională și personală este foarte important.
- **25%** dintre elevi sunt neutri

Interpretare**calitativă:**

Rezultatele sugerează că majoritatea elevilor sunt conștienți de importanța unui echilibru între carieră și viața personală, ceea ce este un indicator al preocupării lor pentru bunăstarea generală și sănătatea mintală pe termen lung.

7. Ce factori consideri importanți în alegerea unei cariere?**Rezultate****cantitative:**

Principalele răspunsuri au fost:

- **Salariul** (63,6%)
- **Interesul personal** (34,1%)
- **Siguranța locului de muncă** (2,3%)

Interpretare**calitativă:**

Rezultatele sugerează că elevii pun un accent semnificativ pe **asigurarea unui venit stabil**, ceea ce este un indicator clar al preocupărilor legate de siguranța financiară. De asemenea, interesul personal joacă un rol important pentru o parte considerabilă a elevilor, ceea ce reflectă dorința lor de a urma o carieră care să le aducă împlinire personală

8. Ce te motivează cel mai mult în alegerea carierei?**Rezultate****cantitative:**

Cele mai frecvente răspunsuri au fost:

- **Oportunități de avansare** (40,9%)
- **Recunoaștere și apreciere** (29,5%)
- **Impactul asupra oamenilor/societății** (29,5%)

Interpretare

calitativă:

Rezultatele sugerează că elevii sunt foarte preocupați de **posibilitățile de creștere profesională**, având în vedere că aproape 41% dintre ei subliniază importanța avansării în carieră. De asemenea, un procent semnificativ dintre elevi valorizează **recunoașterea și aprecierea** pentru munca lor, ceea ce indică o nevoie de validare și satisfacție profesională. În plus, un alt grup important de elevi își doresc să aibă un **impact pozitiv asupra societății**, ceea ce poate reflecta un ideal al carierei în care succesul profesional este însoțit de o contribuție semnificativă la binele comun.

9. Te-ai gândit la ce facultate vrei să aplici?

Rezultate cantitative:

- Răspunsuri comune: **Facultatea de Drept, Psihologie, Medicină, Teatru**
- **O mare parte nu s-a gândit**

Interpretare

calitativă:

Este evident că există o diversitate mare de interese în rândul elevilor, de la drept și psihologie, la domenii creative precum teatrul. Totuși, mulți dintre elevi sunt încă nesiguri, ceea ce sugerează necesitatea unor sesiuni de consiliere profesională mai detaliate.

10. Cum descrii cariera perfectă pentru tine?

Majoritatea elevilor descriu cariera perfectă în termeni care combină succesul profesional cu împlinirea personală. Multe răspunsuri subliniază dorința de a lucra într-un mediu creativ, flexibil și dinamic, care să le permită să-și urmeze pasiunile și să contribuie la binele societății. De asemenea, sunt menționate aspecte importante precum dezvoltarea continuă, recunoașterea profesională, autonomia și posibilitatea de a călători.

VII. Concluzii și direcții de acțiune

Concluzii:

1. **Preocuparea pentru echilibrul între viața profesională și personală**
2. **Salariul este un factor primordial în alegerea carierei. Interesul personal și dezvoltarea continuă**
3. **Impactul asupra societății este o prioritate pentru mulți elevi**
4. **Diversitatea preferințelor privind mediul de lucru**

Direcții de acțiune:

1. **Promovarea educației pentru echilibrul între viața personală și profesională**
2. **Includerea unor module educaționale axate pe autonomie financiară și dezvoltare personală.**
3. **Promovarea carierelor cu impact social**
4. **Diversificarea oportunităților de orientare în carieră**

5. Sprijin în alegerea carierei prin mentorat și stagii de practică

Studiul realizat asupra alegerii carierei de către elevii de liceu ne oferă o imagine detaliată a aspirațiilor și preocupărilor acestora în legătură cu viitorul lor profesional. Rezultatele subliniază faptul că, deși preocupările financiare și stabilitatea locului de muncă rămân importante, elevii pun un accent considerabil pe factori precum dezvoltarea personală, echilibrul între viața profesională și cea personală și impactul pe care carierele lor îl pot avea asupra societății.

Prof. consilier școlar Ciobanu Doinița

Referat pentru "Calitatea în educație"

Profesor CIOBANU VALENTINA-ȘCOALA GIMNAZIALĂ "NICOLAE BĂLCESCU"-DRĂGĂȘANI

Realizarea unui eseu cu tema „Cadrul legislativ național și european al standardelor profesionale pentru formarea și dezvoltarea cadrelor didactice”.

Cadrul legislativ național și european al standardelor profesionale pentru formarea și dezvoltarea cadrelor didactice

Profesia didactică în România este reglementată prin lege. În consecință, pentru un nivel educațional dat, cadrele didactice lucrează în condiții similare în întreaga țară, iar variațiile de la un loc de muncă la altul sunt mai degrabă minore. Conform prevederilor Legii educației naționale nr.1/2011 (art.236,alin. 1), cu modificările și completările ulterioare, formarea inițială pentru ocuparea funcțiilor didactice din învățământul preuniversitar cuprinde: formarea inițială, teoretică, în specialitate, realizată prin universități, în cadrul unor programe acreditate potrivit legii master didactic cu durata de 2 ani sau pregătirea în cadrul programelor de formare psihopedagogică de nivel I și II realizată prin departamentele de specialitate din cadrul instituțiilor de învățământ superior; stagiul practic cu durata de un an școlar, realizat într-o unitate de învățământ, sub coordonarea unui profesor mentor.

Formarea inițială pentru toate funcțiile didactice în România este bazată pe un model paralel (concurrent) - însemnând că educația și formarea în specialitate este combinată cu formarea profesională pentru cariera didactică în cadrul aceleiași secvențe educaționale.

Pentru cadrele didactice din învățământul preuniversitar, Ministerul Educației și Cercetării poate echivala, printr-o metodologie specifică, învățământul universitar de scurtă durată, realizat prin colegiul cu durata de 3 ani sau institutul pedagogic cu durată de 3 ani, cu ciclul I de studii universitare de licență, potrivit legii.

Cadrul legislativ actual privind calitatea educației:

- Ordonanța de urgență a Guvernului nr. 75/2005 privind asigurarea calității educației, aprobată cu modificări prin Legea nr. 87/2006, cu modificările ulterioare;
- Hotărârea Guvernului nr. 1258/2005 privind aprobarea Regulamentului de organizare și funcționare al Agenției Române de Asigurare a Calității în Învățământul Preuniversitar, cu modificările ulterioare;
- Hotărârea Guvernului nr. 21/2007 pentru aprobarea Standardelor de autorizare de funcționare provizorie a unităților de învățământ preuniversitar, precum și a Standardelor de acreditare și de evaluare periodică a unităților de învățământ preuniversitar;
- Hotărârea Guvernului nr. 22/2007 pentru aprobarea Metodologiei de evaluare instituțională în vederea autorizării, acreditării și evaluării periodice a organizațiilor furnizoare de educație; Hotărârea Guvernului nr. 1534/2008 pentru aprobarea Standardelor de referință și a indicatorilor de performanță pentru evaluarea și asigurarea calității în învățământul preuniversitar;
- Hotărârea Guvernului nr. 712/2009 pentru aprobarea Regulamentului privind taxele și tarifele pentru autorizarea și controlul activităților nucleare și pentru modificarea unor acte normative privind taxe și tarife percepute pentru unele prestări de servicii;

- Ordinul Ministrului Educației și Cercetării nr. 5337/2006 privind aprobarea Codului de etică profesională al experților în evaluare și acreditare ai Agenției Române de Asigurare a Calității în Învățământul Preuniversitar;
- Ordin nr. 5338/2006 privind aprobarea Metodologiei privind criteriile de selecție și de formare a experților înscriși în Registrul ARACIP.

În condiții speciale, funcțiile didactice în învățământul preuniversitar pot fi ocupate pentru perioade limitate de timp cu personal necalificat. În prezent, Strategia Europa 2020 în domeniul Educație impune abordarea dintr-o nouă perspectivă a reformei învățământului. Astfel, la nivel național, a fost elaborat Documentul de fundamentare pentru stabilirea la nivel național a valorilor de referință ale obiectivelor strategiei Europa 2020. Analizând obiectivele prioritare propuse, se constată menținerea și sublinierea opțiunii pentru “asigurarea resurselor umane necesare bunei funcționări a sistemului de învățământ preuniversitar și stimularea performanței acestora”. Dezvoltarea și reformarea sistemului de educație și formare profesională implică funcționarea eficientă și armonioasă a celor două subsisteme - formare inițială și continuă - care răspund în mod diferit și complementar nevoilor de educație și formare profesională a persoanelor.

Pe de altă parte, dezvoltarea sistemului de educație și formare profesională nu se poate realiza fără implicarea activă a angajatorilor pornind de la etapa identificării nevoilor de 21 formare, a promovării acestora în rândul elevilor, a participării la instruirea practică a elevilor, în evaluare și certificare. 54. Consolidarea parteneriatelor angajatorilor cu școlile din învățământul profesional și tehnic reprezintă o cerință esențială pentru creșterea calității și relevanței învățării la locul de muncă ”Dezvoltarea profesională a personalului didactic, de conducere, de îndrumare și de control și recalificarea profesională sunt fundamentate pe standardele profesionale pentru profesia didactică.”(art.244, al 5).

Elaborarea standardelor profesionale privind evoluția în cariera didactică ar trebui să conțină pentru învățământul preuniversitar referințe la planurile: A. Formare continuă - formare inițială; B. Niveluri de școlaritate: educație timpurie, învățământ primar, învățământ secundar inferior, învățământ secundar superior, învățământ terțiar, învățământ superior; formare continuă

Evoluția în carieră: profesor debutant, profesor gradul II, profesor gradul I.

Sistemul de standarde elaborat vizează:

- a) ”Profesionalizarea carierei didactice; plasarea sistemului de formare în contextul european al dezvoltării profesionale continue/învățării și formării pe tot parcursul vieții și orientarea sistemului de formare către mobilitate și evoluție în carieră și dezvoltare profesională” (art. 90, Metodologia formării continue)
- b) Pregătirea inițială și formarea continuă a personalului didactic ”se întemeiază pe modelul abordării prin competențe și pe conceptul de dezvoltare cumulativă a nivelului de competență a personalului didactic” (art.6. Metodologia formării continue)

Standardele profesionale se definesc prin seturi de competențe, iar fiecare competență de pe un anumit nivel evolutiv presupune un criteriu de performanță. Definirea competenței este de tip progresiv și cumulativ. În cazul diferitelor etape ale evoluției în cariera didactică, pe lângă creșterea progresivă a unei competențe, pot apărea și competențe specifice proprii sau cu un grad mai mare de reprezentativitate pentru un singur stadiu.

Cadrul European al Calificărilor (EQF) - au fost preluate și puse în valoare ideile sintetizate de conceptele: rezultate ale învățării, cele 8 niveluri de calificare și abordarea competenței din perspectiva autonomiei și responsabilității. Elaborarea și, în timp, actualizarea periodică a standardelor profesionale privind evoluția în cariera didactică a fost și trebuie să fie subordonată

ideii că standardele profesionale nu reprezintă doar o problemă tehnică, ci trebuie asociate cu o tabelă de valori a educației.

Standardul de referință (de calitate) reprezintă, conform legii, descrierea cerințelor care definesc un nivel optimal de realizare a unei activități de către o organizație furnizoare de educație, pe baza bunelor practici existente la nivel național, european sau mondial. Standardele de autorizare sunt standarde naționale, care se aplică învățământului preuniversitar de stat și particular, și se referă la domeniile prevăzute de art. 10 din O.U.G 75/2005, aprobată cu completări și modificări prin Legea nr. 87/2006. Pentru fiecare domeniu sunt definite subdomenii, pentru fiecare subdomeniu sunt formulați indicatori, iar la fiecare indicator sunt definiți descriptorii.

Descriptorii sunt enunțuri care stabilesc, în mod concret și observabil, cerințele minime pe care organizația furnizoare de educație trebuie să le îndeplinească, pentru fiecare indicator, în vederea obținerii autorizării de funcționare provizorii. Standardele de referință se aplică domeniilor prevăzute de art. 10 din Ordonanța de urgență a Guvernului nr. 75/2005, privind asigurarea calității educației, aprobată cu completări și modificări prin Legea nr. 87/2006, cu modificările ulterioare. Pentru fiecare domeniu sunt definite subdomenii, pentru fiecare subdomeniu sunt formulați indicatori, iar la fiecare indicator sunt definiți descriptorii. Descriptorii sunt enunțuri care stabilesc, pentru fiecare indicator în parte cerințele efective pentru ca serviciile educaționale oferite de către organizația furnizoare de educație să fie considerate ca optime. Având în vedere prevederile art. 4 din OUG nr. 75/2005 sus - menționată, în procesul de evaluare a calității vor fi folosite atât standardele de acreditare și evaluare periodică, aprobate prin HG nr. 21/2007 (care reprezintă, conform art. 9 lit. c) din OUG nr. 75/2005 nivelul optimal de realizare a unei activități de către o organizație furnizoare de educație).

De reținut este faptul că **"Fiecare instituție este unică în felul ei și are nevoie de afirmare!"**

"Într-o bună zi băiețelul s-a dus la școală. Băiețelul era mic, iar școala era mare. Dar când băiețelul a văzut că intrarea în clasa lui se făcea printr-o ușă direct din curte, a fost foarte fericit, iar școala nu i s-a mai părut atât de mare ca la început.

Într-o dimineață când băiețelul se afla în clasă, profesoara le-a spus copiilor:

"-Astăzi o să facem un desen!"

"-Grozav!", s-a gândit băiețelul, căci îi plăcea să deseneze. Știa să deseneze o mulțime de lucruri: lei și tigri, pui și vaci, trenuri și vapoare... Și și-a scos cutia cu creioane colorate și a început să deseneze.

Dar profesoara a zis: "Așteptați! Nu începeți încă!"

Și a așteptat până i s-a părut că toți copiii sunt pregătiți.

"-Acum o să desenăm flori", a zis profesoara.

"-Grozav!" s-a gândit băiețelul, căci îi plăcea să deseneze flori. Și a început să deseneze flori frumoase, și le-a colorat în roz, portocaliu și albastru.

Dar profesoara le-a spus copiilor:

"- Așteptați, vă voi arăta cum să colorați!"

Și a desenat o floare roșie cu o tulpină verde.

"Acum puteți începe", a zis profesoara.

Băiețelul a privit floarea profesoarei, apoi s-a uitat la floarea lui. A lui era mai frumoasă decât a profesoarei. Dar n-a spus nimic. A întors doar pagina și a desenat o floare ca cea a profesoarei. Era roșie cu o tulpină verde.

Într-o altă zi, când băiețelul intrase în clasă prin ușa din curte, profesoara le-a spus copiilor: "Azi o să facem ceva din argilă". "Grozav" și-a zis băiețelul, căci îi plăcea să lucreze cu argilă.

Știa să facă tot felul de lucruri din argilă: șerpi și oameni de zăpadă, elefanți și camioane... Și a început să frământa bucata de argilă.

Dar profesoara a zis:

“- Stați, nu sunteți gata să începeți”.

Și a așteptat până ce toți copiii au fost gata.

“Acum o să facem o farfurie”, a zis profesoara.

“Grozav”, s-a gândit băiețelul, căci îi plăcea să facă farfurii.

Și a început să facă farfurii de toate formele și mărimile.

Dar profesoara le-a zis copiilor:

“- Așteptați, vă arăt eu cum să faceți”. Și le-a arătat cum să facă o farfurie adâncă.

“-Așa, acum puteți începe”, a zis, iar, profesoara.

Băiețelul s-a uitat la farfuria profesoarei, și apoi la ale sale. Îi plăceau mai mult farfuriile lui, decât farfuria adâncă făcută de profesoară, dar n-a spus un cuvânt. Și-a transformat farfuriile lui într-o bilă mare de argilă, din care a făcut o farfurie adâncă și mare ca cea făcută de profesoară.

Și foarte curând, băiețelul a învățat să aștepte și să privească, și să facă lucruri ca cele făcute de profesoară, și foarte curând n-a mai făcut nimic de unul singur. Și s-a întâmplat că într-o zi băiețelul și familia lui s-au mutat într-o altă casă, într-un alt oraș. Și băiețelul a trebuit să meargă la altă școală. Școala cea nouă era și mai mare, și nu mai avea nici o ușă prin care să intre direct din curte în clasa lui. Trebuia să urce niște trepte înalte și să meargă de-a lungul unui coridor lung până ajungea în clasa lui.

Din prima zi de școală, profesoara le-a spus copiilor:

“-Astăzi o să facem un desen!”.

“-Grozav” și-a spus băiețelul.

Și a așteptat să-i spună profesoara ce să facă.

Dar ea nu a spus nimic. S-a plimbat doar prin clasă. Când a ajuns lângă băiețel, i-a spus:

“- Tu nu vrei să desenezi?”

“-Ba da”, a zis băiețelul.

“-Ce desen să facem?”

“-Nu știu până nu-l faci” zise profesoara.

“-Cum să-l fac?” zise băiețelul.

“-Cum îți place ție”, a răspuns ea.

“-Să-l colorez cum vreau eu?” a mai întrebat băiețelul.

“-Cum vrei tu”, a fost răspunsul ei.

“-Dacă toți ați face același desen, și l-ați colora la fel, cum să știu eu cine l-a făcut?”

“-Nu știu”, a zis băiețelul.

Și a început să deseneze o floare roșie cu tulpină verde.....

(“Băiețelul” de Helen E. Buckley din cartea “Supă de pui pentru Suflet”

de Jack Canfield și Mark Hansen)

BIBLIOGRAFIE :

1. ***Managementul și cultura calității la nivelul unității școlare (2005). București:
2. ***Institutul de Științe ale Educației <www.ise.ro>
3. ***Modernizarea sistemului de educație și formare profesională în țările aflate în tranziție. Raport național – România (2000). București: Observatorul Național Român
4. ***Școala la răscruce. Schimbare și continuitate în curriculumul învățământului obligatoriu. Studiu de impact (2002). Iași: Polirom
5. ***Standarde manageriale și de formare managerială (coord. Ș. Iosifescu) (2000, 2001).

- București;
6. I.S.E. BĂLEANU, C., (1996). Managementul îmbunătățirii continue. București: Editura Expert.
 7. IOSIFESCU (2004). Relația între cultura organizațională și proiectele de cooperare europeană. București: Agenția Națională pentru Programe Comunitare în Domeniul Educației și Formării Profesionale
 8. IOSIFESCU, Ș, L. BÂRLOGEANU (2007). Calitatea în educație și semnificațiile sale la nivelul școlii, în Șase exerciții de politică educațională. București: Ed. 2000+ - Ed. Humanitas Educațional.

	PROCEDURĂ OPERAȚIONALĂ	Ediția: III-a
	ACCESUL ELEVILOR ȘI A PERSONALULUI ÎN INCINTA UNITĂȚII ȘCOLARE	Revizia 2
	Cod: P.O. ADM 18	Exemplar nr. 1

Nr. înreg. 29 / 27.09.2024

PROCEDURĂ OPERAȚIONALĂ

ACCESUL ELEVILOR ȘI A PERSONALULUI ÎN INCINTA UNITĂȚII ȘCOLARE

P.O. ADM 18

Ediția: III-a, 27.09.2024, Revizia 2

	PROCEDURĂ OPERAȚIONALĂ	Ediția: III-a
	ACCESUL ELEVILOR ȘI A PERSONALULUI ÎN INCINTA UNITĂȚII ȘCOLARE	Revizia 2
	Cod: P.O. ADM 18	Exemplar nr. 1

1. Lista responsabililor cu elaborarea, verificarea și aprobarea ediției sau, după caz, a reviziei în cadrul ediției procedurii documentate

Nr. Crt	Elemente privind responsabilii/ operațiunea	Numele și prenumele	Funcția	Data	Semnătura
1	2	3	4	5	6
1.1	Elaborat	Clipici Nicoleta	Administrator de patrimoniu	23.09.2024	
1.2	Verificat	Lazar Cristina	Presedinte comisie SCIM	25.09.2024	
1.3	Aprobat	Doicila Justin	Director	27.09.2024	

2. Situația edițiilor și a reviziilor în cadrul edițiilor procedurii

Nr. Crt	Ediția sau, după caz, revizia în cadrul ediției	Componenta revizuită	Modalitatea reviziei	Data de la care se aplică prevederile ediției sau reviziei ediției
1	2	3	4	5
2.1	Ediția I-a			11.12.2020
2.2	Revizia 0			
2.3	Revizia 1			05.02.2021
2.4	Revizia 2			08.09.2021
2.5	Revizia 3			08.10.2021
2.6	Ediția II-a			14.01.2022
2.7	Revizia 1			28.01.2022
2.8	Revizia 2			11.03.2022
2.9	Revizia 3			12.08.2022
2.10	Ediția III-a			16.09.2022
2.11	Revizia 1			15.09.2023
2.12	Revizia 2			27.09.2024

3. Lista cuprinzând persoanele la care se difuzează ediția sau, după caz, revizia din cadrul ediției procedurii

Nr. Crt	Scopul difuzării	Ex. nr.	Compartiment	Funcția	Nume și prenume	Data primirii	Semnătura

	PROCEDURĂ OPERAȚIONALĂ		Ediția: III-a
	ACCESUL ELEVILOR ȘI A PERSONALULUI ÎN INCINTA UNITĂȚII ȘCOLARE		Revizia 2
	Cod: P.O. ADM 18		Exemplar nr. 1

1	2	3	4	5	6	7	8
3.1	Informare / Aplicare		Administrativ	Administrator de patrimoniu	Clipici Nicoleta	27.09.2024	
3.2	Verificare		SCIM	Presedinte comisie SCIM	Lazar Cristina	27.09.2024	
3.3	Aprobare		Didactic	Director	Doicila Justin	27.09.2024	
3.4	Arhivare		Administrativ	Administrator de patrimoniu	Clipici Nicoleta		

	PROCEDURĂ OPERAȚIONALĂ	Ediția: III-a
	ACCESUL ELEVILOR ȘI A PERSONALULUI ÎN INCINTA UNITĂȚII ȘCOLARE	Revizia 2
	Cod: P.O. ADM 18	Exemplar nr. 1

4. Scopul procedurii

4.1. Stabilește modul de realizare a activității, compartimentele și persoanele implicate

Stabilirea modului de lucru privind accesul elevilor, a personalului didactic, didactic auxiliar și administrativ în incinta unității de învățământ.

4.2. Dă asigurări cu privire la existența documentației adecvate derulării activității

4.3. Asigură continuitatea activității, inclusiv în condiții de fluctuație a personalului

4.4. Sprijină auditul și/sau alte organisme abilitate în acțiuni de auditare și/sau control, iar pe manager, în luarea deciziei

4.5. Alte scopuri

	PROCEDURĂ OPERAȚIONALĂ	Ediția: III-a
	ACCESUL ELEVILOR ȘI A PERSONALULUI ÎN INCINTA UNITĂȚII ȘCOLARE	Revizia 2
	Cod: P.O. ADM 18	Exemplar nr. 1

5. Domeniul de aplicare

5.1. Precizarea (definirea) activității la care se referă procedura operațională:

Accesul elevilor, a personalului didactic, didactic auxiliar și administrativ în incinta unității de învățământ.

5.2. Delimitarea explicită a activității procedurate în cadrul portofoliului de activități desfășurate de entitatea publică:

Activitatea este relevantă ca importanță, fiind procedurată distinct în cadrul unității.

5.3. Listarea principalelor activități de care depinde și/sau care depind de activitatea procedurată:

De activitatea procedurată depind toate celelalte activități din cadrul unității, datorită rolului pe care această activitate îl are în cadrul derulării corecte și la timp a tuturor proceselor.

5.4. Listarea compartimentelor furnizoare de date și/sau beneficiare de rezultate ale activității procedurate:

5.4.1. Compartimente furnizoare de date:

- Toate compartimentele.

5.4.2. Compartimente furnizoare de rezultate:

- Toate compartimentele.

5.4.3. Compartimente implicate în procesul activității:

- Toate compartimentele.

	PROCEDURĂ OPERAȚIONALĂ	Ediția: III-a
	ACCESUL ELEVILOR ȘI A PERSONALULUI ÎN INCINTA UNITĂȚII ȘCOLARE	Revizia 2
	Cod: P.O. ADM 18	Exemplar nr. 1

6. Documente de referință

6.1. Reglementări internaționale:

- Nu este cazul.

6.2. Legislație primară:

- Ordinul nr. 5726/2024 privind aprobarea Regulamentului-cadru de organizare și funcționare a unităților de învățământ preuniversitar;
- Legea învățământului preuniversitar nr. 198/2023, cu modificările și completările ulterioare;
- Legea nr. 333/2003 privind paza obiectivelor, bunurilor, valorilor și protecția persoanelor, cu modificările și completările ulterioare.

6.3. Legislație secundară:

- Ordin nr. 600/2018 privind aprobarea Codului controlului intern managerial al entităților publice Publicat în Monitorul Oficial, Partea I nr. 387 din 07.05.2018;
- Instrucțiunea nr. 1/2018 din 16 mai 2018 privind aplicarea unitară la nivelul unităților de învățământ preuniversitar a Standardului 9 - Proceduri prevăzute în Codul controlului intern managerial al entităților publice, aprobat prin Ordinul secretarului general al Guvernului nr. 600/2018.

6.4. Alte documente, inclusiv reglementări interne ale entității publice:

- Organigrama;
- Regulamentul de organizare și funcționare;
- Fișele posturilor;
- Decizii ale conducătorului unității.

	PROCEDURĂ OPERAȚIONALĂ	Ediția: III-a
	ACCESUL ELEVILOR ȘI A PERSONALULUI ÎN INCINTA UNITĂȚII ȘCOLARE	Revizia 2
	Cod: P.O. ADM 18	Exemplar nr. 1

7. Definiții și abrevieri

7.1. Definiții ale termenilor:

Nr. Crt	Termenul	Definiția și / sau, dacă este cazul, actul care definește termenul
1	2	3
7.1.1	Procedură documentată	Modul specific de realizare a unei activități sau a unui proces, editat pe suport de hârtie sau în format electronic; procedurile documentate pot fi proceduri de sistem și proceduri operaționale;
7.1.2	Procedură de sistem (procedură generală)	Describe un proces sau o activitate care se desfășoară la nivelul entității publice aplicabil/aplicabilă majorității sau tuturor compartimentelor dintr-o entitate publică;
7.1.3	Procedură operațională (procedură de lucru)	Procedură care descrie un proces sau o activitate care se desfășoară la nivelul unuia sau mai multor compartimente dintr-o entitate, fără aplicabilitate la nivelul întregii entități publice;
7.1.4	Document	Act prin care se adevărește, se constată sau se preconizează un fapt, se conferă un drept, se recunoaște o obligație respectiv text scris sau tipărit inscripție sau altă mărturie servind la cunoașterea unui fapt real actual sau din trecut;
7.1.5	Aprobare	Confirmarea scrisă, semnătura și datarea acesteia, a autorității desemnate de a fi de acord cu aplicarea respectivului document în organizație;
7.1.6	Verificare	Confirmare prin examinare și furnizare de dovezi obiective de către autoritatea desemnată (verificator), a faptului că sunt satisfăcute cerințele specificate, inclusiv cerințele Comisiei de Monitorizare;

7.2. Abrevieri ale termenilor:

Nr. Crt	Abrevierea	Termenul abreviat
1	2	3
7.2.1	P.S.	Procedură de sistem
7.2.2	P.O.	Procedură operațională
7.2.3	E	Elaborare
7.2.4	V	Verificare
7.2.5	Ap.	Aplicare
7.2.6	Ah.	Arhivare

	PROCEDURĂ OPERAȚIONALĂ	Ediția: III-a
	ACCESUL ELEVILOR ȘI A PERSONALULUI ÎN INCINTA UNITĂȚII ȘCOLARE	Revizia 2
	Cod: P.O. ADM 18	Exemplar nr. 1

8. Descrierea procedurii

8.1. Generalități:

În unitatea de învățământ, se stabilesc condițiile de acces a personalului unității și a elevilor, acestea fiind incluse și în Regulamentul de Organizare și Funcționare a unității de învățământ și în Regulamentul de ordine interioară al unității. Conducerea unității de învățământ, în colaborare cu autoritățile administrației publice locale, ia măsurile necesare pentru asigurarea accesului controlat în unitatea de învățământ, a siguranței elevilor, prin respectarea strictă a procedurii de acces în unitate care este valabilă și pentru structurile arondate.

8.2. Documente utilizate:

8.2.1. Lista și proveniența documentelor:

- Documentele utilizate în elaborarea prezentei proceduri sunt cele enumerate la pct.6.

8.2.2. Conținutul și rolul documentelor:

- Documentele utilizate în elaborarea prezentei proceduri au rolul de a reglementa modalitatea de implementare a activității procedurate;
- Accesul, pentru fiecare Compartiment, la legislația aplicabilă, se face prin programul informatic la care au acces salariații unității.

8.2.3. Circuitul documentelor:

- Pentru asigurarea condițiilor necesare cunoașterii și aplicării de către salariații unității a prevederilor legale care reglementează activitatea procedurată, elaboratorul va difuza procedura conform pct.3.

8.3. Resurse necesare:

8.3.1. Resurse materiale:

- Computer;
- Imprimantă;
- Copiator;
- Consumabile (cerneală/toner);
- Hârtie xerox, Dosare.

8.3.2. Resurse umane:

- Conducătorul unității;
- Compartimentele prevăzute în organigrama unității.

8.3.3. Resurse financiare:

- Conform Bugetului aprobat al unității.

8.4. Modul de lucru:

8.4.1. Planificarea operațiunilor și acțiunilor activității:

Operațiunile și acțiunile privind activitatea procedurată se vor derula de către toate compartimentele implicate, conform instrucțiunilor din prezenta procedură.

8.4.2. Derularea operațiunilor și acțiunilor activității:

Accesul elevilor, cadrelor didactice, personalului didactic auxiliar și administrativ în incinta unității:

- Accesul cadrelor didactice, personalului didactic auxiliar și administrativ se realizează pe poarta și intrarea principală a unității, cu respectarea orarului de lucru. Intrarea principală este destinată accesului cadrelor didactice, personalului didactic auxiliar, personalului administrativ, inspectorilor școlari, reprezentanților autorităților locale, reprezentanților mass-mediei.
- Accesul elevilor se face pe la poarta și intrarea elevilor în intervalul
- Deschiderea și închiderea porților se realizează de către responsabilul de acces în unitate.
- Elevii sunt obligați să poarte asupra lor zilnic carnetul de elev și să-l prezinte la cerere.
- Elevilor navetiști care întârzie li se va permite accesul în intervalul 8:00 – 8:50 dacă sunt înregistrați în

	PROCEDURĂ OPERAȚIONALĂ	Ediția: III-a
	ACCESUL ELEVILOR ȘI A PERSONALULUI ÎN INCINTA UNITĂȚII ȘCOLARE	Revizia 2
	Cod: P.O. ADM 18	Exemplar nr. 1

tabele și doar pe baza carnetului, tot pe la intrarea elevilor. Elevilor care întârzie din alte motive li se permite accesul în unitate în aceleași condiții (pe baza de carnet) și doar în pauza dintre ore.

- Modificările intervenite în orar, care presupun accesul/ieșirea în/din unitate mai târziu/mai devreme decât orele precizate în orarul curent, vor fi aduse la cunoștința profesorului de serviciu în scris, într-un registru existent la ușa acces – profesori (comunicarea se va face pe traseul director – secretar – profesor serviciu).

- În timpul programului școlar, mișcarea elevilor care desfășoară activități organizate în afara unității de învățământ se va face sub supravegherea cadrelor didactice.

- Accesul la secretariat al elevilor aflați în afara programului școlar se va face pe poarta de acces a profesorilor pe bază de carnet.

- Ieșirea elevilor din unitate în timpul programului sau în pauze este strict interzisă, cu excepția situațiilor speciale, cazuri în care, elevii vor putea ieși numai după ce au obținut de la diriginte/director/profesorul clasei aprobare.

- Se interzice intrarea elevilor și a personalului unității cu animale de companie, sau să aibă asupra lor arme sau obiecte contondente, substanțe toxice, explozivo-pirotehnice, iritante-lacrimogene sau ușor inflamabile, publicații având caracter obscen sau instigator, precum și stupefiante sau băuturi alcoolice. Elevilor le este interzis să introducă și să difuzeze, în unitatea de învățământ, materiale care, prin conținutul lor, atentează la independența, suveranitatea, unitatea și integritatea națională a țării, care promovează idei antițigănistice, conform Legii nr. 2/2021 privind unele măsuri pentru prevenirea și combaterea antițigănistismului, cultivă violența, intoleranța sau care lezează imaginea publică a unei persoane, să introducă și/sau să facă uz în spațiul unității de învățământ de orice tipuri de arme sau alte produse pirotehnice, precum muniție, petarde, pocnitori sau altele asemenea, sprayuri lacrimogene, paralizante sau altele asemenea care, prin acțiunea lor, pot afecta integritatea fizică și psihică a elevilor și a personalului unității de învățământ (elevii nu pot fi deposezați de bunurile personale care nu atentează la siguranța personală sau a celorlalte persoane din unitatea de învățământ, în conformitate cu prevederile legale).

- Se interzice elevilor să dețină, să consume sau să comercializeze, în unitatea de învățământ, droguri, băuturi alcoolice, băuturi energizante, substanțe etnobotanice sau alte substanțe interzise, toate categoriile de produse care conțin tutun sau țigăretele electronice și să organizeze sau să participe/promoveze participarea la jocuri de noroc.

- Elevilor le este interzis să utilizeze telefoanele mobile sau orice alt echipament de comunicații electronice în timpul examenelor, olimpiadelor și concursurilor școlare. Prevederile nu se aplică echipamentelor pe care elevii cu cerințe educaționale speciale (CES) sunt autorizați să le folosească. Elevilor le este interzis să utilizeze telefoanele mobile sau orice alt echipament de comunicații electronice în timpul desfășurării orelor de curs, inclusiv în timpul activităților educaționale care se desfășoară în afara unității de învățământ. Prin excepție, utilizarea acestora este permisă în scop educativ, cu acordul cadrului didactic, în timpul pauzelor sau în spațiile autorizate explicit de regulamentul unității de învățământ.

- Pe tot parcursul programului școlar, telefoanele mobile ale elevilor sunt depuse într-un spațiu sigur, special amenajat în fiecare sală de clasă, la care are acces profesorul diriginte sau directorul unității de învățământ, iar în lipsa acestora cadrul didactic desemnat să efectueze serviciul pe școală.

Nerespectarea acestor prevederi poate duce la preluarea echipamentului de către personalul didactic/didactic auxiliar al unității de învățământ în vederea restituirii lui la finalizarea orelor de curs din ziua respectivă, în mod obligatoriu, către părinți/reprezentanți legali ai beneficiarilor primari minori, conform regulamentului de ordine interioară al unității de învățământ. Prevederile nu se aplică echipamentelor pe care elevii cu CES sunt autorizați să le folosească.

- Profesorul de serviciu și personalul unității este obligat să cunoască și să respecte obligațiile ce îi revin, fiind direct răspunzător pentru paza și integritatea unității, a bunurilor și valorilor încredințate, precum și pentru asigurarea ordinii și securității persoanelor în incinta unității.

- În timpul pauzelor, profesorul de serviciu asigură siguranța prin supravegherea elevilor.

- Accesul și fluxul de persoane vor fi gestionate la intrarea în unitatea de învățământ de către persoane desemnate de către conducerea unității.

- Accesul elevilor cu dizabilități fizice și/sau cu cerințe educaționale speciale va fi facilitat prin rampa de acces, accesibilizarea balustradei sau folosirea tehnologiilor de acces, precum și a tehnologiilor asistive.

	PROCEDURĂ OPERAȚIONALĂ	Ediția: III-a
	ACCESUL ELEVILOR ȘI A PERSONALULUI ÎN INCINTA UNITĂȚII ȘCOLARE	Revizia 2
	Cod: P.O. ADM 18	Exemplar nr. 1

8.4.3. Valorificarea rezultatelor activității:

Actuala procedură va fi revizuită în cazul în care apar modificări ale reglementărilor legale cu caracter general și intern pe baza cărora se desfășoară activitatea care face obiectul acestei proceduri. Pe perioada absenței de la serviciu a persoanelor nominalizate, prezenta procedură în forma inițială sau revizuită se aplică și de către înlocuitorii acestora.

	PROCEDURĂ OPERAȚIONALĂ	Ediția: III-a
	ACCESUL ELEVILOR ȘI A PERSONALULUI ÎN INCINTA UNITĂȚII ȘCOLARE	Revizia 2
	Cod: P.O. ADM 18	Exemplar nr. 1

9. Responsabilități

9.1. Conducătorul unității

- Aprobă procedura;
- Asigură implementarea și menținerea procedurii.

9.2. Administratorul de patrimoniu

- Aplică și menține procedura;
- Realizează activitățile descrise la termenele stabilite în prezenta procedură.

9.3. Profesorul de serviciu și personalul unității:

- Este obligat să cunoască și să respecte obligațiile ce îi revin, fiind direct răspunzător pentru paza și integritatea unității, a bunurilor și valorilor încredințate, precum și pentru asigurarea ordinii și securității persoanelor în incinta unității.

	PROCEDURĂ OPERAȚIONALĂ		Ediția: III-a
	ACCESUL ELEVILOR ȘI A PERSONALULUI ÎN INCINTA UNITĂȚII ȘCOLARE		Revizia 2
	Cod: P.O. ADM 18		Exemplar nr. 1

10. Formular de evidență a modificărilor

Nr. Crt	Ediția	Data ediției	Revizia	Data reviziei	Nr. pag.	Descrierea modificării	Semnătura conducătorului departamentului
1	2	3	4	5	6	7	8
10.1		05.02.2021					
10.2	I-a	05.02.2021	1	05.02.2021			
10.3	I-a		2	08.09.2021			
10.4	I-a		3	08.10.2021			
10.5	II-a	14.01.2022	0	14.01.2022			
10.6	II-a		1	28.01.2022			
10.7	II-a		2	11.03.2022			
10.8	II-a		3	12.08.2022			
10.9	III-a	16.09.2022	0	16.09.2022			
10.10	III-a		1	15.09.2023			
10.11	III-a		2	27.09.2024			

11. Formular de analiză a procedurii

Nr. crt.	Compartiment	Conducător compartiment Nume și prenume	Înlocuitor de drept sau delegat	Aviz favorabil		Aviz nefavorabil	Semnătura	Data
				Semnătura	Data	Observații		
1.	Administrativ	Clipici Nicoleta			27.09.2024			
2.	Didactic	Doicila Justin			27.09.2024			
3.	SCIM	Lazar Cristina			27.09.2024			

12. Lista de difuzare a procedurii

Nr. ex.	Compartiment	Nume și prenume	Data primirii	Semnătura	Data retragerii	Data intrării în vigoare a procedurii	Semnătura
1.	Conform Procesului Verbal de predare-primire.						

13. Anexe

Nr. Crt	Denumirea anexei	Elaborator	Aproba	Numar de exemplare	Arhivare
1	2	3	4	5	6
13.1		-	-	1	-

	PROCEDURĂ OPERAȚIONALĂ	Ediția: III-a
	ACCESUL ELEVILOR ȘI A PERSONALULUI ÎN INCINTA UNITĂȚII ȘCOLARE	Revizia 2
	Cod: P.O. ADM 18	Exemplar nr. 1

Cuprins

1. Lista responsabililor cu elaborarea, verificarea și aprobarea ediției sau, după caz, a reviziei în cadrul ediției procedurii documentate	2
2. Situația edițiilor și a reviziilor în cadrul edițiilor procedurii	2
3. Lista cuprinzând persoanele la care se difuzează ediția sau, după caz, revizia din cadrul ediției procedurii	2
4. Scopul procedurii	4
5. Domeniul de aplicare	5
6. Documente de referință	6
7. Definiții și abrevieri	7
8. Descrierea procedurii	8
9. Responsabilități	11
10. Formular de evidență a modificărilor	12
11. Formular de analiză a procedurii	12
12. Lista de difuzare a procedurii	12
13. Anexe	12

PROIECT
“Programul Educație și Ocupare”
Creșterea capacității administrative



Proiect realizat de:
Clipici Nicoleta

1. Programul „Programul Educație și Ocupare”

2. Axa prioritară

Axa prioritară 6. Creșterea capacității administrative

3. Prioritatea de investiții

P07 „Creșterea calității ofertei de educație și formare profesională pentru asigurarea echității sistemului și o mai bună adaptare la dinamica pieței muncii și la provocările inovării și progresului tehnologic“

4. Apelul de proiecte

Proces lansat de către AM PEO în vederea selectării unor operațiuni cu finanțare în cadrul Programului Educație și Ocupare.

5. Regiunea de dezvoltare în care se va realiza investiția

Regiunea dezvoltată București Ilfov.

6. Tipul solicitantului:

Instituții de învățământ superior publice, private și acreditate

7. Proiectul va fi depus în perioada:

Sistemul informatic MySMIS2021 se va deschide pentru depunerea proiectelor în data de **09.06.2023 ora 16.00** și se va închide pe **08.08.2023 ora 16 :00**

8. Valoarea finanțării nerambursabile acordate proiectului:

*Valoarea minimă eligibilă a proiectului este de **201.000 euro**, iar valoarea maximă eligibilă a proiectului este de **1.400.00 euro***

9. Titlul proiectului.

Susținerea formării profesionale timpurii prin studii terțiale corelate cu cerințele pieței muncii.

10. Denumirea solicitantului:

EMBA POWER SRL

Societate înființată în anul 2021 cu sediul social în București

Locul 2-Companii

CAEN 7490 - Alte activități profesionale, științifice și tehnice

Această clasă include o mare varietate de activități de servicii furnizate în general clienților comerciali. Sunt incluse acele activități pentru care sunt necesare abilități mai avansate de competență profesională, științifică și tehnică și nu include activități de rutină, care sunt în general de scurtă durată.



11. Durata de implementare a proiectului:

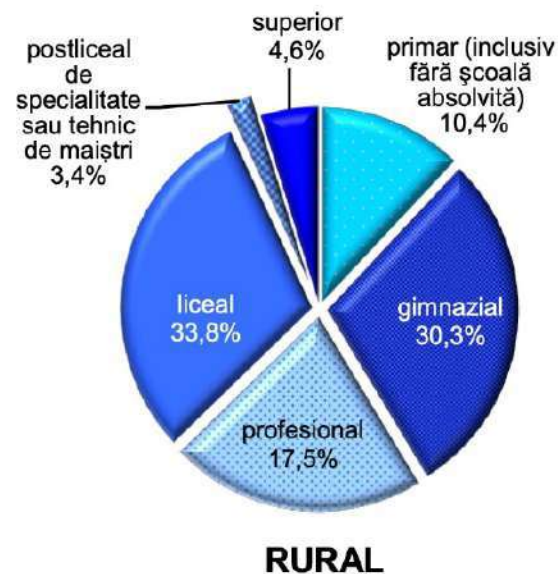
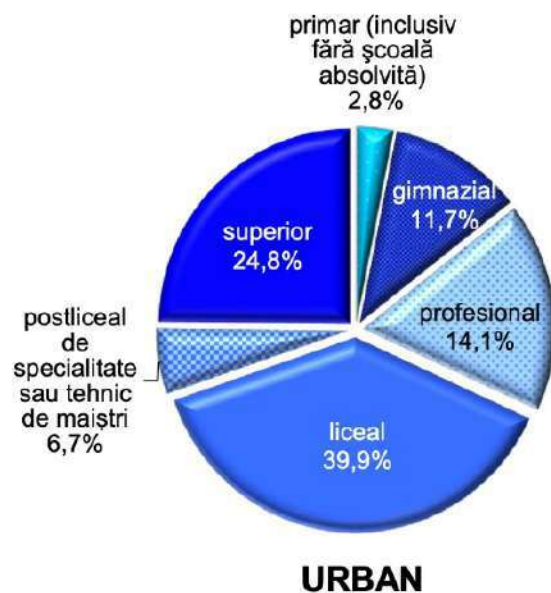
Perioada de implementare a proiectului este de maximum **24 de luni**.

12. Care este problema/sunt problemele identificate de solicitant?

De-a lungul timpului, din cauza degradării sistematice a învățământului dual și școlilor profesionale, elevii din ciclul gimnazial aleg licee cu program teoretic.

Conform celor mai recente date publicate de **Institutul Național de Statistică (ISN)**, ponderea persoanelor care au studii superioare este **24,8%** din populația urbană.

Atât elevii care finalizează ciclul liceal teoretic, cât și acești oameni din **24,8%** din populația urbană care au studii superioare, nu sunt pregătiți complet pentru piața muncii, fiind lipsiți de experiență și de capacitatea de a îmbina teoria cu practica.



13. Care este obiectivul general/scopul proiectului?

Obiectivul general : Creșterea, în 24 de luni, cu 2% a ponderii populației din mediul urban cu nivel superior de educație și actualizare competențelor pentru persoane fără calificate prin participare internship-uri și cursuri specifice.

Scopul acestui apel de proiecte este de a crește rata de participare a studenților și persoanelor cu studii liceale la cursuri și internship-uri specifice care să faciliteze inserția pe piața muncii a absolvenților de studii universitare și liceale.

14. Care sunt obiectivele specifice ale proiectului?

Creșterea adaptabilității oamenilor din grupul țintă la dinamica pieței muncii și integrarea profesională a acestora.

Dezvoltarea ideii conștiente de formare continuă a persoanelor din grupul țintă, cât și acomodarea acestora cu noile tehnologii.

Promovarea atât fizic cât și în mediul online a internshipurilor și a cursurilor de specializare destinate adaptării unor domenii specifice.

Analiza SWOT

Puncte tari	Puncte slabe
- Este un proiect nou pentru populația Județului București - Ilfov - Este un proiect care aduce beneficii atât participanților cât și angajatorilor - Este un proiect cu continuitate pe o perioadă de 24 luni - Este un proiect de natură socio-educativă care poate fi pe placul tuturor participanților - Este un proiect care ajută atât participanții cu studii superioare cât și pe cei cu studii liceale	- Lipsa de informare a românilor privind importanța cursurilor de formare continuă - Spații insuficiente pentru derularea evenimentului

Oportunități	Amenințări
- Conștientizarea populației în vederea importanței cursurilor de formare continuă - Înclinarea adulților spre formare profesională - Sprijinul participanților spre adaptarea la dinamica pieței muncii	- Posibilitatea ca oamenii să nu fie receptivi la o acțiune colectivă - Lipsa adulților de interes în ceea ce privește formarea profesională, astfel va duce la un număr mai mic de participanți

15. Precizarea unui minim de 3 activități eligibile prin care pot fi atinse obiectivele proiectului propus.

a. Promovarea proiectului

- Promovarea prin campanii **online pe site-uri** de socializare accesibile tuturor;
- Promovare prin **spoturi radio, flyere, afise**;

b. Realizarea de internship-uri

- Realizarea a **4 internshipuri/an** cu scopul conștientizării populației din **București – Ilfov** despre importanța dezvoltării continua;
- Realizarea a **4 internshipuri/an** cu tema de a îndemna oamenii cu studii liceale spre a se înscrie la cursuri specifice activității lor

c. Crearea a 10 cursuri acreditate din domenii diferite în 12 luni

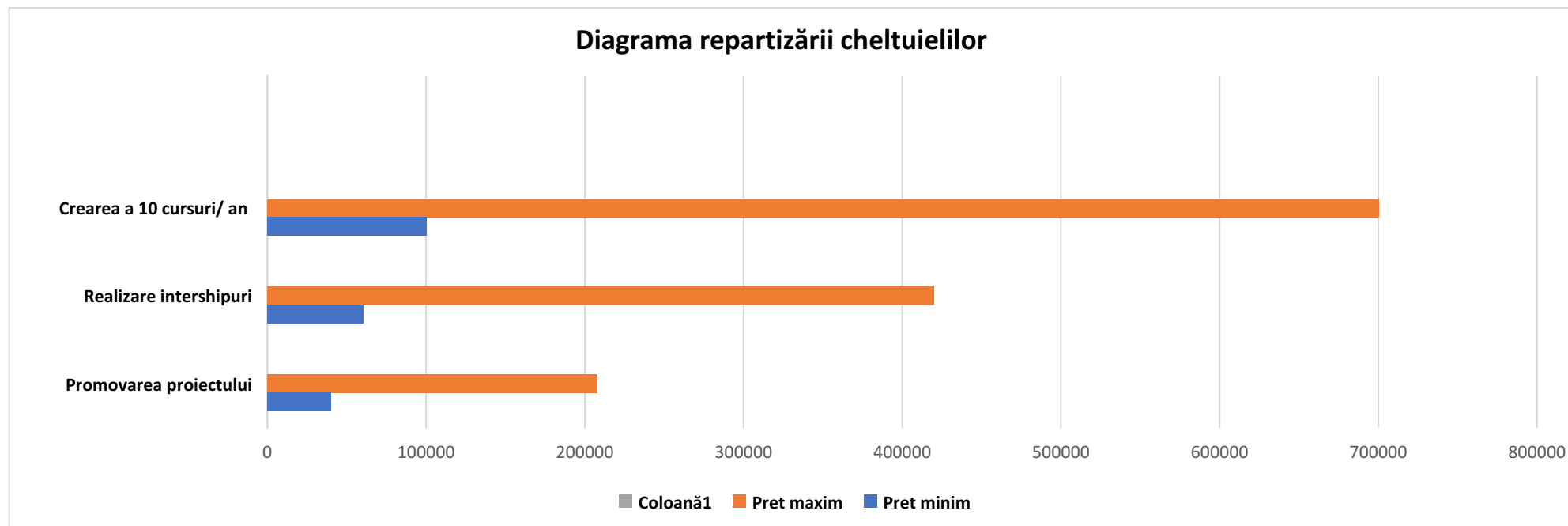
- Crearea a **10 cursuri/ an** realizate în scopul îmbinării teoriei cu practica în următoarele domenii:
 1. IT
 2. Informații și comunicații
 3. Întreținerea și repararea autovehiculelor
 4. Comerț cu amănuntul
 5. Hoteluri și restaurant
 6. Consultanță pentru afaceri și management
 7. Sănătate și asistență socială
 8. Intermedieri financiare și asigurări
 9. Educație
 10. Tranzacții imobiliare

*Prezentarea Diagramei Gant a proiectului

COD	TIMP	DURATA	Luna Iunie 2023	Luna Iulie 2023	Luna August 2023	Luna Septembrie 2023	Luna Octombrie 2023	Luna Noiembrie 2023	Luna Decembrie 2023	Luna Ianuarie 2024	Luna Februarie 2024	Luna Martie 2024	Luna Aprilie 2024	Luna Mai 2024	Luna Iunie 2024	Luna Iulie 2024	Luna August 2024	Luna Septembrie 2024	Luna Octombrie 2024	Luna Noiembrie 2024	Luna Decembrie 2024	Luna Ianuarie 2025	Luna Februarie 2025	Luna Martie 2024	Luna Aprilie 2024	Luna Mai 2024
WBS	ACTIVITATE	(În luni)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
1	Managementul proiectului	24																								
1.1	Inițierea proiectului	2																								
1.2	Planificarea proiectului	2																								
1.3	Execuția	21																								
1.4	Monitorizarea	23																								
1.5	Încheiere	1																								
2	Achiziții pentru implementarea proiectului	3																								
2.1	Achiziție de servicii de publicitate și promovare online	1																								
2.2	Achiziție de servicii de organizare pentru evenimente (internship)	1																								
2.3	Achiziții de servicii și formare profesională	1																								
3	Promovarea evenimentului	20																								
3.1	Design grafic materialelor de promovare a evenimentului	2																								
3.2	Promovare prin campanie online pe site-uri de socializare accesibile tuturor	18																								
3.3	Promovare prin spoturi radio	19																								
3.4	Distribuirea materialelor de promovare a evenimentului	9																								
4	Realizarea intershipurilor	13																								
4.1	Stabilirea locațiilor în care se vor desfășura intershipurile	8																								
4.2	Internshipuri cu scopul conștientizării populației din București – Ilfov despre importanța dezvoltării continua;	8																								
4	Internshipuri cu tema de a îndemna oamenii cu studii liceale spre a se înscrie la cursuri specifice activității lor	8																								
5	Realizarea cursurilor de specialitate	15																								
5.1	Realizarea cursului de IT	15																								
5.2	Realizarea cursului de Informații și comunicații	15																								
5.3	Realizarea cursului de Intreținerea și repararea autovehiculelor	15																								
5.4	Realizarea cursului de Comerț cu amănuntul																									
5.5	Realizarea cursului de Hoteluri și restaurante	15																								
5.6	Realizarea cursului de Consultanță pentru afaceri și management	15																								
5.7	Realizarea cursului de Sănătate și asistență socială	15																								
5.8	Realizarea cursului de Intermedieri financiare și asigurări	15																								
5.9	Realizarea cursului de Educație	15																								
5.10	Realizarea cursului de Tranzacții imobiliare	15																								
7	Post eveniment	3																								
7.1	Acordarea feedback -ului	3																								

16. Precizarea tipurilor de achiziții derulate pentru implementarea celor minim 3 activități eligibile enumerate la punctul 15, conform modelului:

Nr. crt.	Denumirea activității	Descriere achiziție	CPV	Valoare contract	Tip procedură	Data publicării procedurii	Data publicării rezultatului evaluării	Data semnării contractului
1	Promovarea proiectului de ” Susținere a formării profesionale timpurie prin studii terțiale corelate cu cerințele pieței muncii. ” din cadrul programului Educație și Ocupare	Achiziție servicii de publicitate si promovare online	79341400-0 Servicii de campanii de publicitate	40.200- 208.000 euro	Licitație deschisă	15.08.2023	18.09.2023	25.09.2023
2	Realizarea de intershipuri	Achiziții de servicii de oranzare pentru evenimente	79952000-2 Servicii pentru evenimente	60.300- 420.000 euro	Licitație deschisă	10.10.2023	07.12.2024	18.12.2024
3	Servicii de formare profesională	Achiziție de servicii de formare profesională	80530000-8 Servicii de formare profesională	100.500- 700.000 euro	Licitație deschisă	10.01.2024	10.03.2024	20.03.2024



Redactarea unei reviste cu ajutorul calculatorului

Coman Camelia- Școala Gimnazială “Vasile Alecsandri”, București
Drulă Simona-Mariana- Școala Gimnazială “Vasile Alecsandri”, București

O revistă este acel “ceva” pe care îl așteptăm din când în când, pentru bucuria sufletelor noastre.

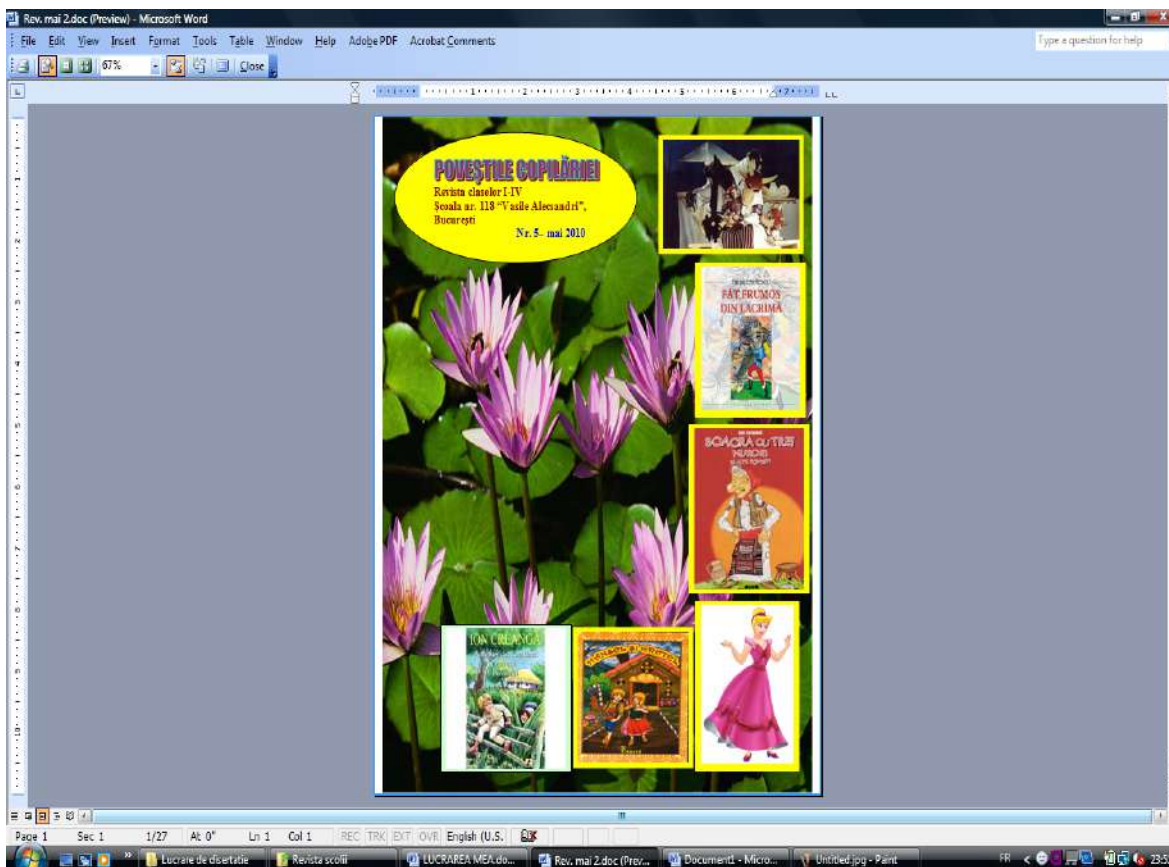
“Poveștile copilăriei”, revista Școlii nr. 118 “Vasile Alecsandri”, se naște din dorința copiilor de afirmare și exprimare a gândurilor și sentimentelor, care până acum au fost ascunse într-un “colțișor” al sufletului.

Revista completează nevoia de joc și lectură, îi ajută pe elevi să-și descopere și să-și dezvolte talentele, să-și îmbunătățească performanțele școlare, spiritul creativ și dezvoltarea lucrului în echipă și, nu în ultimul rând, să-și dezvolte abilitățile de lucru cu calculatorul.

Este o scriere pentru toți copiii din învățământul primar, care să aibă ocazia să arate preocupări, talente, pasiuni, înclinații, descoperite în cadrul școlii și în afara ei.

Elevii au pornit de la premisa că o revistă a școlii este o CARTE DE VIZITĂ. Experiența căpătată prin apariția trimestrială a revistei timp de 3 ani au dus la concluzia că s-a făcut o vizibilitate mai bună a școlii în cadrul comunității locale urmată de o vizibilitate mai bună a activității elevilor în cadrul școlii. Pe lângă acestea, elevii au considerat ca necesar existența unui mecanism prin care să poată exersa exprimarea opiniilor, argumentarea lor și să poată contribui la informarea colegilor, a părinților și a locuitorilor. De asemenea, prin apariția revistei, elevii doresc să se implice în rezolvarea problemelor școlii și ale comunității, să valorifice tradițiile și obiceiurile românești.

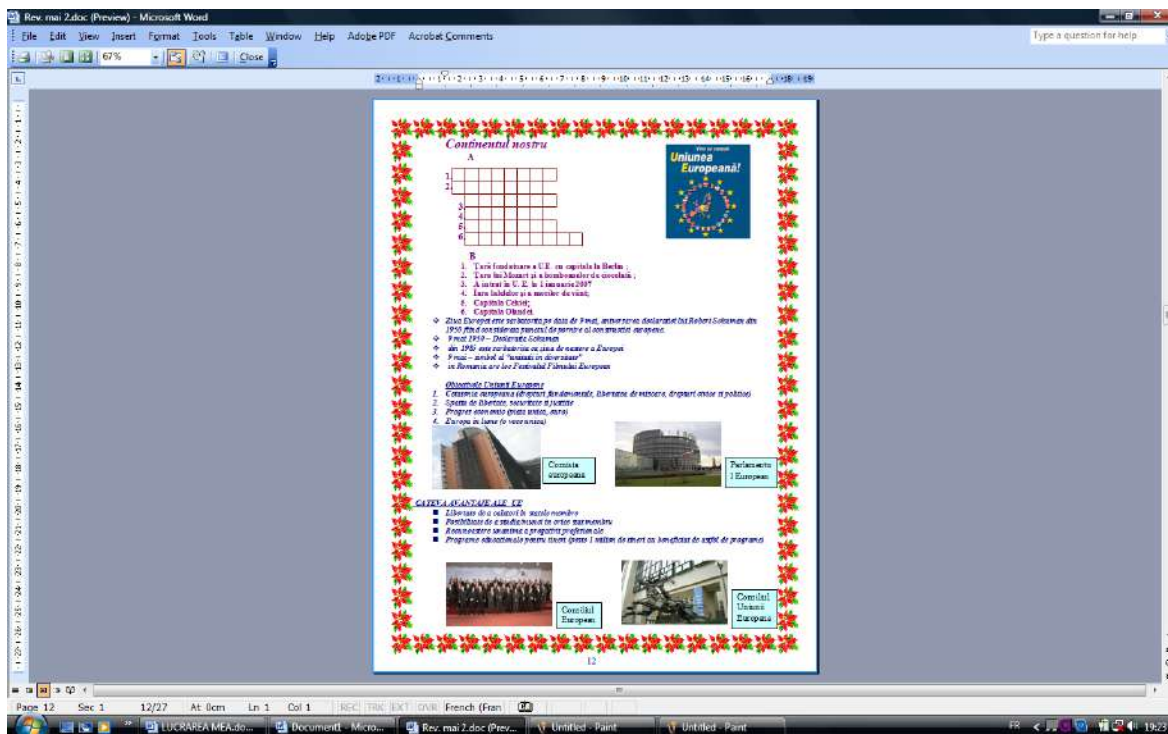
Coperta este cartea de vizita a unei reviste. Conceperea ei arată adesea că nu întotdeauna o temă centrală poate fi o bună ilustrație pentru titlu. În astfel de cazuri se recomandă ca tema să nu fie prezentată prin intermediul ilustrației, ci ca text. Dacă pe copertă se pune o imagine, aceasta trebuie să fie sugestivă. Scrisul trebuie să fie lizibil. Scrierea cursivă trebuie evitată. Aspectul copertei dezvăluie cititorului caracterul revistei.



Pentru o revistă este importantă ilustrația de pe copertă. Evitați o grafică sau un desen. De regulă se pune o fotografie. Dacă aceasta reprezintă o persoană, aceasta trebuie să privească în față. Astfel se stabilește un contact vizual cu cititorul.

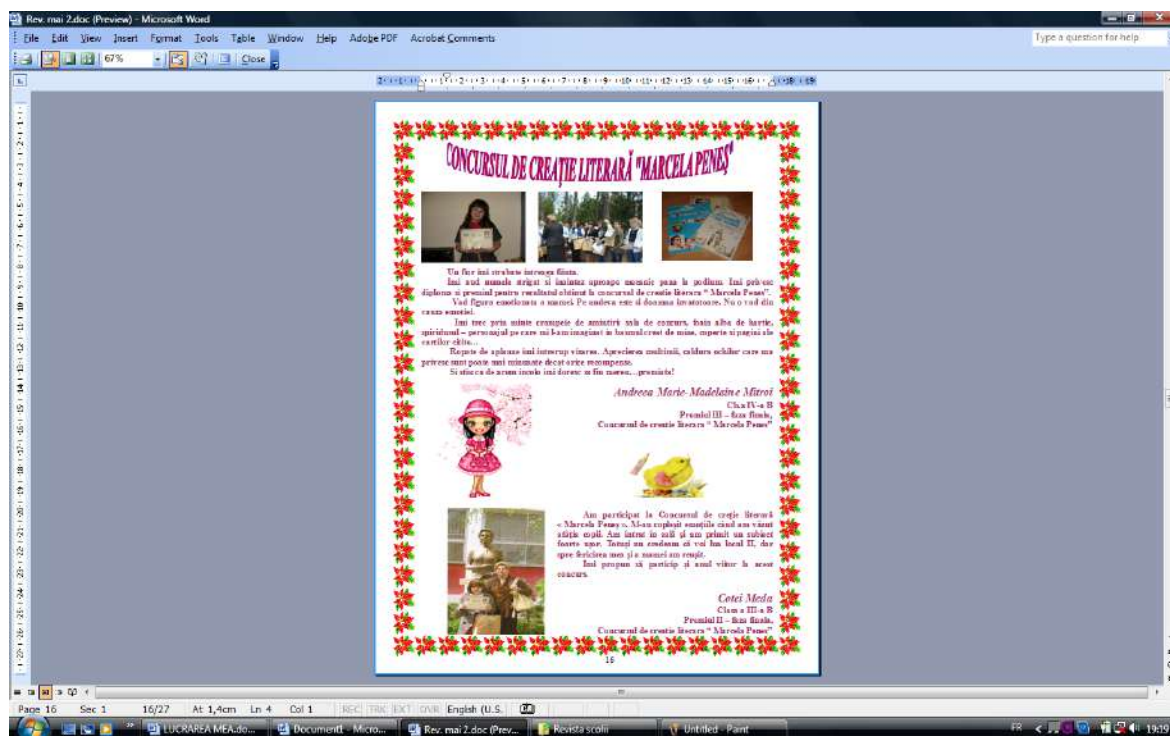
Din punct de vedere al implicării personale, cei mai mulți elevi sunt activi, participând direct cu materiale pentru revistă. În urma aplicării testului inteligențelor multiple am stabilit tipul de inteligență al fiecărui elev, pentru a putea forma grupele de lucru. Grupele de elevi astfel formate au constituit o „editură”, în cadrul căreia au fost stabilite funcții, cu responsabilitățile lor, astfel :

- redactor șef – coordonator al întregii activități ;
- redactori – grupați pe domenii, având sarcina de a aduna și crea diverse texte , în funcție de tema stabilită ;
- corectori – având sarcina de a corecta textele pentru a le aduce la o formă adecvată ;
- tehnoredactori – responsabili cu tipărirea textelor pe calculator, copertă și ilustrație.



Numerele următoare au fost și mai apreciate datorită ilustrațiilor. Îmbinarea textului cu imaginea stârnește interesul. Exprimarea cu ajutorul culorilor reprezintă o bucurie pentru copii, de aceea am folosit-o ca o metodă creativă, care a dat un plus valoric textului și implicit revistei. Ilustrarea colorată a mesajului ajută la receptarea comunicării ce se face prin intermediul cuvintelor. Umbrele și luminile, culorile reci și cele calde creează o anumită stare sufletească. Un peisaj de natură cu o nuanță coloristică de marouri, galben, griuri, violet, verde, va da o stare de oarecare răceală, tristețe, ducând la melancolia toamnei. Acel peisaj de zile întunecate de toamnă își găsește foarte bine corespondent în enunțurile plastice ale textelor ce descriu natura în anotimpul respectiv.

Conținutul unei reviste trebuie să fie gradat, deoarece niciun cititor nu o abordează ca pe o carte. El citește doar ce îl interesează. Prima privire asupra revistei creează o impresie asupra conținutului. Cititorul așteaptă să vadă un articol sau o informație care să-i sară în ochi. Apoi citește, discută cu prietenii și recomandă sau nu publicația. E bine ca o rubrică să aibă un loc bine stabilit într-o revistă pentru că cititorul o va căuta din start, dacă este obișnuit cu formatul publicației. Acest lucru este foarte important pentru revistă. O dată stabilită o structură a revistei e bine ca aceasta să fie păstrată mai mult timp. O structură stabilă a revistei este un instrument elementar pentru crearea legăturii dintre cititor și revistă.

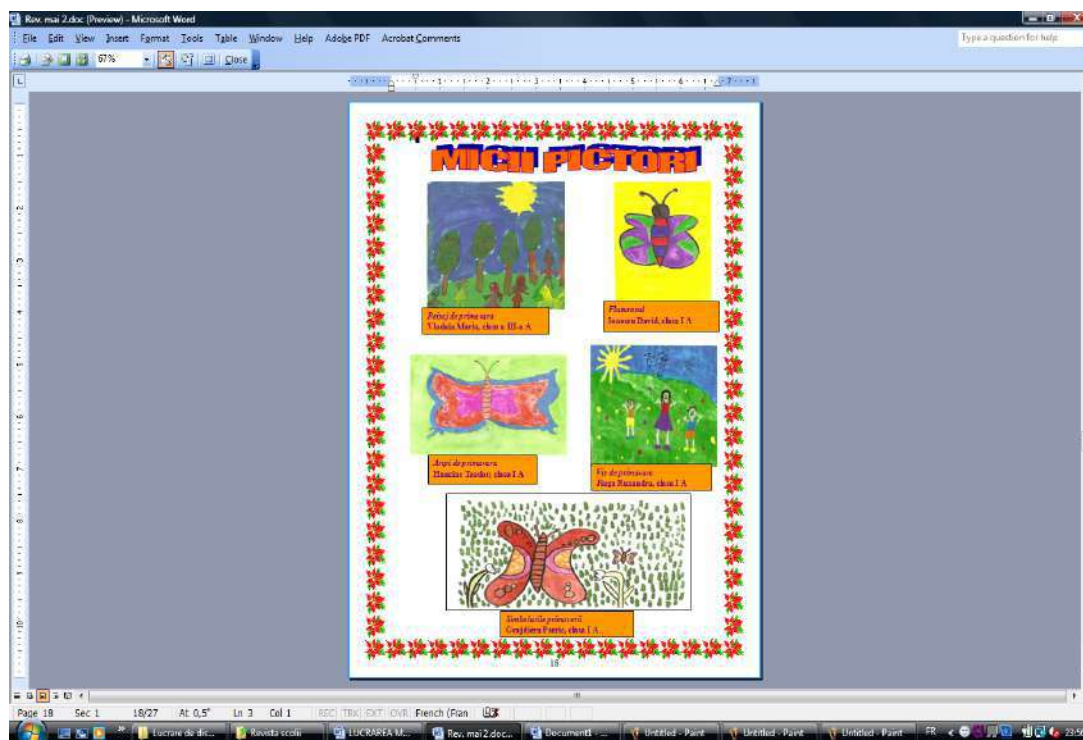


Cu un format atractiv și ingenios (tip A4, 26-30 de pagini color cu poze și cu un aspect lucios), revista Școlii nr. 118 "Vasile Alecsandri", București, își atrage cititorii în cadrul numerelor corespunzătoare celor două semestre, printr-o adecvare a problematicii la interesele, preocupările și nevoile grupului receptor. În acest sens își găsesc loc în paginile ei articole creative în proză și în versuri, creații originale ale elevilor, articole de opinie pe marginea unor subiecte de interes școlar, interviuri, reportaje, jurnale de călătorie, etc.

Rubrici consacrate prin tradiție unor anumite domenii tratează: evenimente din viața școlii (serbarea de Crăciun, de 1 Martie), evenimente susținute din plin de poze corespunzătoare, implicarea școlii în diferite parteneriate și proiecte cu caracter național.

Fiind o revistă de tip caleidoscop, între paginile ei se regăsesc și articole ce stimulează imaginația și creativitatea elevilor prin titluri și conținuturi interesante: „Dialogul rechizitelor”, „Simfonia umbrelor din noapte”, „Actul creației – act de magie”, etc. Pentru încurajarea și stimularea lecturii elevilor în fiecare număr se înscriu prezentări de carte însoțite de copertile acestora.

Activitățile extrașcolare la care participă diferite clase ale școlii apar și ele în scopul cunoașterii inițiativelor și acțiunilor care definesc specificul și personalitatea instituției („Terorismul de lângă noi”, „Halloween Day”, „Spring Day”), precum și statistica olimpicilor cu care școala se mândrește.



Jurnalele de călătorii („Un popas la Mănăstirea Argeșului”, „Vacanță în Bucovina”), rebusurile incitante, problemele de perspicacitate precum și rubricile de tip „Știați că...” atrag pe cititor și-l determină să găsească în revistă nu numai o sursă de amuzament, dar și de informare și formare a sufletului și a caracterului. La toate acestea contribuie și estetica și ingeniozitatea prezentării grafice, inventivitatea și originalitatea tehnoredactării precum și caracterul atractiv al pozelor.

Să nu uităm, că există adesea, în prima copilărie, o prospețime a imaginației, o curiozitate neobosită, un fel de geniu poetic, pe care savanții sau artiștii ajunși la maturitate nu le pot găsi decât cu mare greutate . Să valorificăm acestea din perspectiva relației învățător-elev, ca agenți direcți care contribuie la educarea creativității și formării personalității. Să respectăm dreptul copiilor de a se exprima liber, tratându-i ca pe niște egali !

Bibliografie

- [1] *Ghid de evaluare informatică și tehnologia informației*, Editura Aramis, București, 2001
- [2] *Tehnologia informației și comunicației – ghid pentru cadre didactice*, București, 2002
- [3] *Revista învățământului primar nr. 1-2*, Editura Coresi, București, 2005

PROIECT DIDACTIC

Data: 27.03.2025

Clasa: a III-a A

Prof. înv. primar: Coman Luminița

Aria curriculară: Limbă și comunicare

Obiectul: Limba și literatura română

Unitatea tematică: Farmecul copilăriei

Subiectul: Pronumele personal

Tipul lecției: Insușire de noi cunoștințe

Scopul lecției: - familiarizarea cu partea de vorbire numită *pronume*, concomitent cu formarea deprinderilor de recunoaștere a acestuia în propoziții și texte

Competențe specifice:

- **Limba și literatura română**

- 1.3. Sesizarea unor regularități ale limbii prin raportare la mesajele audiate
- 2.1. Descrierea unui obiect/unei ființe din universul apropiat pe baza unui plan simplu
- 3.5. Sesizarea unor regularități ale limbii pe baza textului citit
- 4.5. Manifestarea disponibilității pentru transmiterea în scris a unor idei

Obiective operaționale:

- **Limba și literatura română:**

- O₁: Să cunoască definiția pronumelui;
- O₂: Să recunoască pronumele personal în propoziții scrise sau rostite;
- O₃: Să înlocuiască un substantiv cu un pronume și invers;
- O₄: Să grupeze pronumele personale în funcție de număr;
- O₅: Să alcătuiască un dialog, folosind pronume personale, pe baza unei imagini;
- **Metode și procedee:** observarea, conversația, explicația, demonstrația, exercițiul
- **Mijloace și materiale:** caiete, instrumente de scris, auxiliare, planșe cu imagini de primăvară, tabla, laptop, manuale
- **Forma de organizare:** frontal-individuală, pe grupe

Resurse temporale: 45 minute

Resurse umane: 30 elevi

Locul desfășurării lecției: sala de clasă

CONȚINUTUL ȘTIINȚIFIC

Nr. crt.	Etapetele lecției	Ob. op.	Conținutul științific	Strategii didactice		Evaluare
				Metode și procedee	Mijloace și materiale	
	Moment organizatoric		Se pregătesc materialele necesare. Se asigură un climat optim desfășurării lecției.			
1.	Verificarea temei 2 minute		Se verifică tema pentru acasă, atât cantitativ, cât și calitativ.		Caiete	
2.	Reactualizarea cunoștințelor 3 minute		Elevii sunt întrebați ce părți de vorbire au învățat până acum. Solicit elevii sa-mi spună definiția substantivului și a adjectivului. De asemenea, să-mi dea exemple de substantive și adjective potrivite anotimpului în care ne aflăm.	Conversația		
3.	Captarea atenției 2 minute		Pe o planșă, în fața lor, se află scris următorul text: Eu <i>am de toate, pe ales,</i> Tu <i>ai doar ce ai cules.</i> El și ea <i>au tot ce vor,</i> Noi <i>avem ce-am strâns cu spor.</i> Voi <i>aveți tot ce-ați avut.</i> Ei și ele <i>nici atât!</i> <i>Ca să ai ceva al tău,</i> <i>Trebuie să muncești din greu!</i>	Observarea Conversația	Planșă	Observarea sistematică

			Le cer elevilor să-mi identifice substantivele.							
4.	Anunțarea temei și a obiectivelor 1 minut		Deoarece aceștia au observat că nu există substantive, îi anunț că astăzi vom învăța o nouă parte de vorbire, care se numește pronume. Ea ține locul unui substantiv sau a unui grup de substantive. Scriem pe tablă data și titlul lecției: <i>Pronumele personal</i>	Explicația	Caiete Instrumente de scris Tabla					
5.	Dirijarea învățării 25 minute	O ₁	Scriu la tablă, iar elevii în caiete definiția pronumelui: <i>Partea de vorbire care ține locul unui substantiv sau a unui grup de substantive se numește pronume.</i> Scriu în continuare pe tablă câteva informații despre pronumele personal. <i>Eu, tu, el, ea, noi, voi, ei, ele</i> sunt pronume personale. Pronumele personal are două numere: singular și plural. <table><tr><td>Numărul singular</td><td>Eu, tu, el, ea</td></tr><tr><td>Numărul plural</td><td>Noi, voi, ei, ele</td></tr></table>	Numărul singular	Eu, tu, el, ea	Numărul plural	Noi, voi, ei, ele	Explicația	Caiete Instrumente de scris Auxiliarul	Observarea sistematică
Numărul singular	Eu, tu, el, ea									
Numărul plural	Noi, voi, ei, ele									
		O ₂		Conversația		Evaluare				
		O ₃	Se vor rezolva exercițiile din manual			orală și				
		O ₄	Pe grupe, vor alcătui câte un dialog pe baza unei	Demonstrația		scrisă				

		O ₅	imagini.	Exercițiul		
6.	Asigurarea feedback-ului 5 minute	O ₃ O ₆	Fiecare elev trebuie să alcătuiască în scris o propoziție folosind un substantiv potrivit anotimpului primăvara, apoi să-l înlocuiască cu un pronume.	Conversația Exercițiul	Planșe cu imagini de primăvară	Observarea sistematică
7.	Evaluarea 6 minute	O ₁ O ₂ O ₃ O ₄ O ₅	Îi întreb pe elevi ce parte de vorbire am învățat azi. Care sunt pronumele personale la numărul singular? Dar la numărul plural? Cui ține locul pronumele? Fiecare elev primește o fișă de lucru. Sarcinile sunt explicate clar, după care se trece la rezolvarea acesteia. Se verifică fisele copiilor prin sondaj, explicând greșelile, dacă există.	Conversația Explicația Exercițiul Demonstrația	Fișa de evaluare	Proba orală și scrisă
8.	Încheierea activității 1 minut		Se fac aprecieri generale și individuale asupra modului cum s-a desfășurat lecția. Se dă tema pentru acasă.	Conversația		

NUMELE:

DATA:

FIȘĂ DE LUCRU

1. Încercuiește varianta corectă:

- Pronumele este partea de vorbire care ține locul unui:

- a) Adjectiv
- b) Substantiv
- c) Altă parte de vorbire

- Pronumele personale la numărul singular sunt:

- a) Eu, noi, el
- b) Tu, voi, ele
- c) Eu, tu, el, ea

2. Subliniază pronumele personale din următoarele propoziții:

- Maria și Ana își fac temele împreună. Ele sunt bune prietene.
- Tu știi ce mai face Iulian? îl întreb eu pe Andrei.
- Voi unde ați petrecut vacanța? Tot ca noi, la mare?

3. Alcătuieste câte o propoziție cu fiecare dintre pronumele personale: **el, ea, ei, ele**.

.....

.....

.....

.....

METODA JOCULUI ÎN EDUCAȚIA TIMPURIE

Prof. educație timpurie Cătălina Constandache

Grădinița cu P.P. nr. 12 Huși, jud. Vaslui

Jocul este activitatea care dă specific copilăriei și care își găsește motivația și împlinirea în sine însuși. Spre deosebire de învățare, nu țintește în mod explicit obținerea de noi cunoștințe sau alte produse ale învățării iar în comparație cu munca, jocul nu are ca finalitate obținerea unor bunuri materiale. Unul din mijloacele folosite din ce în ce mai frecvent în cadrul procesului de instruire și educare și a cărui eficiență a fost dovedită printr-o serie de studii sau cercetări de specialitate este *jocul didactic*.

Jocurile sunt strategii euristice în care copiii își manifestă istețimea, inventivitatea, inițiativa, răbdarea, îndrăzneala și curajul. Prin încărcătura sa afectivă, jocul asigură o antrenare mai deplină a întregii activități psihice. În joc, copilul este un adevărat actor și un simplu spectator. El participă, cu toată ființa lui, la îndeplinirea obiectivului jocului, realizând în felul acesta o învățare autentică. Jocurile didactice, în majoritatea lor, au ca element didactic întrecerea între grupe de elevi sau chiar între elevii întregului colectiv, făcându-se apel nu doar la cunoașterea lor, dar și la spiritul de echipă, disciplină, ordine, coeziune în vederea obținerii victoriei. Întrecerea prilejuiește copiilor emoții, bucurii, satisfacții. Copiii obosesc repede și de aceea este necesară introducerea jocurilor încât perioadele care solicită atenția să alterneze cu activitatea de învățare. Jocul didactic urmărește un scop bine determinat, presupune o situație de joc, anumite condiții, reguli. Ele au menirea de a plasa copilul în lumea cunoștințelor, de a-l înarma cu deprinderi pentru a putea opera cu cuvântul. Prin intermediul jocului obișnuim copilul să gândească independent, să aplice cunoștințele acumulate preventiv în diferite situații. Ele influențează și asupra emoțiilor copilului, devenind mai dinamici, ingenioși, încrezuți în forțele proprii, le dezvoltă reflexivitatea, autocunoașterea și autoevaluarea. Utilizarea jocurilor didactice în cadrul lecțiilor, are o mare importanță deoarece vizează:

- cultivarea creativității prin îndrăzneală, istețime, spirit inovator, flexibilitatea gândirii;
- crearea unor situații generatoare de motivație;
- educarea unor trăsături volitiv-pozitive;
- stimularea elevilor slabi sau timizi;
- cultivarea încrederii în forțele proprii, precum și a spiritului de răspundere, de colaborare și ajutor reciproc.

Jocul didactic - "Animale mari și mici cunoscute de pitici"

Metoda jocului didactic, cunoscută și sub denumirea de "învățarea prin joc", este o abordare pedagogică ce folosește jocurile pentru a sprijini procesul de învățare și dezvoltarea copiilor. Această metodă implică utilizarea jocurilor și a activităților interactive pentru a transmite informații, a consolida cunoștințele, a dezvolta abilități și a încuraja angajamentul și participarea activă a preșcolarilor. Jocul „Animale mari și mici cunoscute de pitici” a fost realizat cu aplicația LearningApps.

Scopul jocului "Animale mari și mici cunoscute de pitici" este să ofere o experiență educativă și interactivă copiilor, pentru a-i ajuta să învețe despre animalele și mediul lor înconjurător.

Jocul își propune să-i ajute pe copii să învețe denumirile, trăsăturile și caracteristicile unor animale, stimulează abilitățile cognitive ale copiilor, cum ar fi observarea, concentrarea, memorarea și gândirea logică (aceste competențe sunt importante pentru dezvoltarea intelectuală a copiilor), îi ajută pe copii să-și îmbogățească vocabularul în limba română prin învățarea denumirilor corecte ale animalelor, stimulează curiozitatea copiilor și îi poate încuraja să descopere mai multe despre animale și habitatul lor natural. Prin cunoașterea animalelor și a mediului lor, copiii pot dezvolta un sentiment de responsabilitate față de natură și un respect mai mare față de animale și viața lor.

Jocul poate fi conceput pentru a fi jucat individual sau în echipă, ceea ce poate promova colaborarea între copii și poate încuraja competiția sănătoasă. În esență, jocul "Animale mari și mici cunoscute de pitici" are ca obiectiv principal educarea și stimularea copiilor în ceea ce privește animalele și mediul lor înconjurător, oferindu-le o modalitate distractivă și interactivă de a învăța și de a-și dezvolta o serie de competențe importante. Jocul "Animale mari și mici cunoscute de pitici" poate fi folosit în diverse momente ale unei activități sau sesiuni de învățare pentru a susține și diversifica procesul educativ. Jocul poate fi utilizat ca o pauză distractivă și educativă în cadrul centrului de interes "Știință". Aceasta ajută la menținerea interesului și a atenției copiilor pe parcursul întregii lecții. Dacă există posibilitatea, copiii pot utiliza jocul ca o activitate de învățare individuală, fie acasă sau în timpul liber, pentru a-și consolida cunoștințele și a se distra în același timp. Trebuie să ne asigurăm că integrăm jocul în mod coerent cu conținutul lecției și că ne adaptăm la nevoile și nivelul de dezvoltare al copiilor.

Jocurile interactive sunt o modalitate eficientă de a face învățarea mai plăcută și de a sprijini angajamentul și înțelegerea copiilor. Folosirea jocurilor didactice aduce multiple avantaje, însă există și unele dezavantaje pe care ar trebui să le luăm în considerare.

Avantaje:

1. Motivare și implicare - Jocurile sunt distractive și interactive, ceea ce poate crește motivația copiilor să participe și să se implice mai activ în procesul de învățare.
2. Învățare activă - Jocurile încurajează învățarea activă și experiențială, permițând preșcolarilor să aplice cunoștințele și să dezvolte abilități practice.
3. Consolidarea cunoștințelor - Jocurile pot fi folosite pentru a consolida cunoștințele și a verifica înțelegerea subiectelor predate într-un mod mai interactiv și distractiv.
4. Îmbunătățirea abilităților sociale - Jocurile de grup pot promova colaborarea, comunicarea și dezvoltarea abilităților sociale.
5. Reducerea stresului și anxietății - Jocurile pot contribui la crearea unui mediu mai relaxat și mai prietenos în grupă, reducând stresul și anxietatea legate de învățare.
6. Diversitate în metodele de predare - Folosirea jocurilor adaugă o dimensiune nouă în procesul de predare, diversificând metodele de transmitere a informațiilor.

Dezavantaje:

1. Limitarea timpului - Jocurile necesită timp pentru a fi desfășurate corespunzător, ceea ce poate conduce la o acoperire mai limitată a conținutului în comparație cu metodele tradiționale de predare.
2. Potențialul distragerii - Există riscul ca unii preșcolari să fie distrași sau să se angajeze în comportamente necorespunzătoare în timpul jocului.
3. Adaptarea la conținutul curricular - Pot exista dificultăți în a adapta jocurile pentru a se potrivi cu conținutul specific al materiei și cu obiectivele de învățare.
4. Evaluarea dificultăților - Evaluarea progresului poate fi mai dificilă în cazul jocurilor, deoarece rezultatele pot fi influențate de factori precum norocul sau nivelul de familiarizare cu jocul respectiv.
5. Inechitatea între copii - Unii pot fi mai competitivi sau pot avea abilități diferite în jocuri, ceea ce poate crea un sentiment de inechitate între ei.

În general, utilizarea softurilor educaționale la grupă poate fi foarte benefică dacă este planificată și implementată corespunzător, luând în considerare nevoile și specificul grupului de preșcolari și al domeniului experiențial. Combinația de metode de predare tradiționale și jocuri didactice create în diferite aplicații poate contribui la un mediu educațional divers și captivant.

Evoluția tehnologiei se desfășoară într-un ritm alert. Acest lucru permite cadrelor didactice să dezvolte scenarii de activități sau lecții creative, provocatoare și inovative, reușind să le ofere copiilor experiențe de învățare memorabile.

Bibliografie:

- Cerghit, I., (2006) – Metode de învățământ, Iași Editura Polirom;
- Chateau, J., (2002), Copilul și jocul, București, Editura Didactică și Pedagogică
- Crețu E., (1999) Psihopedagogia școlară pentru învățământul primar. București, Editura Aramis.

"REVOLUȚIA EDUCAȚIEI: METODE, TEHNOLOGII ȘI INSPIRAȚIE ÎN SECOLUL XXI"

Constantin Mihaela

Școala gimnazială nr. 2 Boldești – Scăeni Prahova

Ziua Internațională a Fericirii se celebrează anual pe 20 martie fiind întemeiată de O.N.U.(Organizația Națiunilor Unite) și este un prilej bun pentru ca oamenii să își dea seama de lucrurile care îi fac fericiți. Această zi este o ocazie ideală pentru a le vorbi copiilor despre emoții. Dintre aceste emoții, am ales să sărbătorim FERICIREA

Fericirea este o stare emoțională care poate dura mai mult sau mai puțin, definită prin bucurie, euforie, împlinire, satisfacție

Fericirea este o stare a sufletului ce depinde adesea de obiecte /lucruri externe și condiții, afirmă psihologul Niculina Gheorghită, dar de fapt fiecare dintre noi avem câte o definiție și câte o percepție a ei. Haideți să aflăm ce înseamnă fericirea pentru copiii din grupa noastră.

„Ce te face fericit?” a fost întrebarea adresată copiilor, iar câteva dintre răspunsurile acestora au fost sursa noastră de inspirație în pregătirea următoarelor activități și a materialelor. Acestea sunt

Matias „-Să mă joc!,,

Flavia,, -Să primesc cadou o jucărie”

Petru „-Dulce, ceva dulce”

Matei „-Să alerg!”

Antonia „-Să mă murdăresc!

Dacă cineva vrea să învețe despre fericire,(cei mai buni profesori sunt copii) cea mai bună sursă sunt copiii. Iar copiilor cel mai mult le place să se joace. Joaca nu este un moft și nu ar trebui să fie pe ultimul loc după toate activitățile organizate de noi în cadrul unei zile, copiii învață mult mai ușor un lucru /o noțiune prin joacă.

Ce este jocul? La această întrebare, Albert Einstein are un răspuns atât de simplu, complet, cât și sintetizat ”Jocul este cel mai elevat tip de cercetare”.

Conceptul de învățare prin joc este o metodă recunoscută pentru impactul său pozitiv asupra dezvoltării cognitive, fizice și emoționale a copiilor. Beneficiile învățării prin joc sau de ce este jocul un element important în viața omului?

Jocul este un dar al naturii, atât omul, cât și animalele, se nasc cu această nevoie de joc. *“Civilizația umană se naște și se dezvoltă în joc și ca joc”*, afirma istoricul olandez Johan Huizinga în opera sa “Homo ludens” din 1938, lucrare în care autorul descoperă și evidențiază

elementele ludice în cultură. Jocul stimulează curiozitatea și trezește setea de cunoaștere și poate sta la baza multor descoperi remarcabile și invenții inedite.

Așadar învățarea prin joc poate îmbina educația cu distracția, permițând copiilor atât să învețe în mod natural și eficient, cât și să se exprime liber și creativ. Într-o lume în care metodele tradiționale de predare se confruntă adesea cu provocări legate de motivația și implicarea copiilor, jocul devine un instrument valoros și un aliat de bază în procesul educațional. Iată doar câteva dintre beneficiile pe care jocul le poate aduce atunci când este inclus în procesul educațional:

1. Stimulează dezvoltarea cognitivă timpurie

Specialiștii recomandă introducerea jocurilor de la vârste fragede, întrucât jocul contribuie la dezvoltarea cerebrală a copiilor. Jocul le oferă celor mici inclusiv o înțelegere mai bună a lumii. Pe de altă parte, lipsa jocului va duce la pierderea conexiunilor neuronale legate de joc. Studii recente în neuroștiință arată că activitățile ludice și jocurile la vârstele mici pot modifica chimia creierului și întregul său proces de dezvoltare.

2. Dezvoltă abilitățile sociale și emoționale

Jocul este și un prilej de socializare și interacțiune și încurajează cooperarea, comunicarea și lucrul în echipă. În cadrul jocurilor, copiii învață să respecte regulile și totodată își dezvoltă abilitățile de negociere, de leadership și de planificare. În plus, jocurile sunt un mediu sigur și prietenos în care cei mici învață să își gestioneze emoțiile, să facă față frustrărilor și să își dezvolte stima de sine.

3. Stimulează creativitatea

În timpul jocurilor copiii pătrund pe tărâmul imaginației, își creează scenarii, inventează soluții la provocările cu care se confruntă și își descoperă astfel lumea și resursele imaginare interioare. Antrenarea creativității este importantă pentru o sănătate și o dezvoltare mentală sănătoasă.

4. Ajută la creșterea motivației și stimulează învățarea activă

Atât profesorii, cât și părinții se plâng de lipsa de motivație a copiilor când vine vorba de învățat. Oamenii mari tind să ia lucrurile prea în serios, copiii își doresc activități care să le facă plăcere. De aceea metodele clasice de predare-învățare nu mai sunt suficiente și nici eficiente. Jocul ajută la trezirea motivației tocmai prin faptul că generează o stare de bine, zâmbete și relaxare și nu presupune constrângeri. Astfel, din ascultători pasivi, copiii devin activi, se implică în procesul de învățare și își doresc să cunoască mai mult.

5. Dezvoltă limbajului

Timpul de joacă oferă un mediu propice pentru dobândirea de cuvinte noi și exprimarea lingvistică. Copiii experimentează cu sunete noi, creează narațiuni și conversează cu ceilalți

participanți la joc. Toate acestea îi ajută să își consolideze vocabularul, să își îmbunătățească abilitățile de comunicare și să își dezvolte limbajul.

6. Stimulează memoria și concentrarea

Fie că este vorba de memorarea regulilor unui joc sau de reamintirea unor detalii complexe în timp ce construiesc o structură amplă, jocul le stimulează copiilor memoria și concentrarea. Pe măsură ce se implică în activități care le fac plăcere, ei exersează în mod natural concentrarea atenției și reținerea informațiilor.

7. Stimulează inteligența

Se pare că jocul ajută și la dezvoltarea intelectului uman. În sprijinul acestei informații, stă studiul realizat de cercetători de la Universitatea din Arkansas, potrivit căruia, atunci când copiii sunt stimulați să se joace, aceștia vor avea un IQ mai mare.

Jocul îi ajută pe copii să învețe mai ușor nu doar noțiuni, cunoștințe și atitudini, ci și să ajungă la ei înșiși, să se descopere și să se accepte așa cum sunt, frumoși și minunați în toate aspectele vieții!

În continuare voi exemplifica câteva activități și jocuri pe care le-am desfășurat cu copiii, pornind de la cele 5 domenii de dezvoltare ale noului curriculum, care promovează o adaptare la caracteristicile copilului de astăzi și este adecvat atât nevoilor prezente, cât și celor de perspectivă ale copiilor antepreșcolari și preșcolari

DLC- „Jucăria mea preferată”

DPM- „Happyland”(traseu aplicativ)

DȘ- „Baloane vesele”(experiment)

DEC- ”Magia culorilor” (pictură)

DOS- ”Ceva dulce”(activitate gospodărească)

DOMENIUL ȘTIINȚĂ (Cunoaștere mediului)

Experimentele oferă copiilor un mod distractiv de a învăța și a descoperi cum funcționează lumea. Acestea sunt în mod clar o metodă de a stimula curiozitatea și dorința de a cunoaște și învăța lucruri noi. Beneficiile acestora pentru copii sunt reale și evidente.

Experiment distractiv pentru copii

BALOANE VESELE

Materiale necesare

- baloane colorate mai subțiri
- sticle potrivite (de plastic sau nu)

- până
- 3 feluri de coloranți alimentari
- bicarbonat de sodiu
- oțet
- pipetă

Mod de lucru:

Pasul 1: Turnați un pahar de 200 de ml de oțet în sticlă și câteva picături de colorant alimentar.

Pasul 2: Turnați 1-2 linguri de bicarbonat de sodiu în balon cu ajutorul unei pâlnii.

Pasul 3: Atașați atent balonul la sticlă astfel încât să nu cadă conținutul de bicarbonat în sticlă.

Pasul 4: Ridicați repede balonul în așa fel încât bicarbonatul să cadă tot în sticlă.

Reacția o veți vedea imediat!

Pasul 5: Urmăriți împreună cum se umflă balonul

Pasul 6: Explicați copiilor cum bicarbonatul de sodiu combinat cu oțetul creează o reacție chimică, iar rezultatul este eliminarea gazului care umflă balonul. Sigur veți repeta experimentul la cererea copilului. Pentru a-l face și mai distractiv puteți încerca cu un borcan și o mănușă din latex.

Concluzii:

Copiii și-au manifestat curiozitatea, uimirea și interesul prin întrebările: „Dar, cum așa?”, „Dar de ce s-a umflat?” și în final „Hai să mai facem!”

Sugestie:

Această activitate poate fi făcută și sub forma unei competiții- „al cui balon se va umfla mai repede?” Copiii vor participa cu mai multă determinare la activitate.

Bibliografie:

1. Curriculum Pentru Educația Timpurie – 2019
2. Niculina Gheorghită, 2019 – “Cuvintele deschid fluxurile de constiința cuantică”, Libris Editorial, Brașov
3. Johan Huizinga - “Homo ludens”, Humanitas, București
4. Cucoș C. 1996 – “Pedagogie”, Polirom, Iași

Tehnologia în Educație: O Revoluție a Învățării Moderne

Prof. Cosma Dana Maria

Școala Gimnazială „Dimitrie Cantemir” Baia Mare

Tehnologia este omniprezentă și continuă să își extindă aplicabilitatea în toate domeniile vieții. În educație, tehnologia devine un instrument esențial pentru a oferi elevilor acces neîngrădit la o educație de calitate, în orice moment și oriunde s-ar afla. Deși metodele tradiționale de predare rămân apreciate de mulți profesori, integrarea tehnologiei în procesul educațional aduce beneficii semnificative. Aceasta permite personalizarea lecțiilor conform stilurilor de învățare ale elevilor și promovează învățarea diferențiată, adresându-se astfel nevoilor individuale ale fiecărui elev.

De ce este tehnologia esențială în educație?

1. **Acces facil la resurse educaționale** Tehnologia este deja o parte integrantă din viața elevilor. Dispozitivele precum smartphone-urile și tabletele, utilizate frecvent pentru comunicare și sarcini școlare, pot deveni instrumente valoroase în sala de clasă, crescând implicarea elevilor și stimulându-le curiozitatea academică.
2. **Îmbunătățirea experienței de învățare** Evoluția rapidă a tehnologiei oferă profesorilor posibilitatea de a crea lecții inovatoare și captivante. Astfel, elevii au parte de experiențe de învățare memorabile, care îi ajută să-și dezvolte creativitatea și abilitățile practice.
3. **Învățare personalizată și flexibilă** Tehnologia asigură accesul facil la conținuturi educaționale adaptate nevoilor elevilor, indiferent de timp sau loc. Aceasta permite fiecărui elev să progreseze în ritmul propriu și reduce decalajele educaționale.
4. **Pregătirea pentru viitor** Într-o lume tot mai tehnologizată, familiarizarea elevilor cu dispozitivele digitale în context formal este crucială. Mai mult, utilizarea tehnologiei dezvoltă abilități esențiale pentru viitoarele lor cariere, precum cooperarea, comunicarea eficientă și adaptabilitatea.
5. **Confortul și familiaritatea elevilor cu tehnologia** Elevii care au folosit tehnologia de la o vârstă fragedă se simt mai încrezători atunci când o integrează în procesul de învățare. Această încredere îi motivează să învețe mai eficient și să colaboreze mai activ.

Ce este tehnologia educațională?

Tehnologia educațională, cunoscută și ca EdTech, reprezintă utilizarea sistematică a resurselor și proceselor digitale pentru îmbunătățirea performanțelor educaționale. Aceasta facilitează adaptarea învățării la nevoile individuale ale elevilor, transformând procesul instructiv-educativ într-unul dinamic și eficient.

Avantajele tehnologiei în educație

Datorită tehnologiei, costurile asociate educației au scăzut considerabil, iar accesul la cunoaștere s-a extins. Elevii pot studia la cele mai bune universități din lume prin cursuri

online sau pot accesa materiale educaționale pe smartphone-uri, transformând învățarea într-un proces mai flexibil și accesibil.

Instrumentele digitale precum **Kahoot!** (pentru chestionare interactive), **Trello** (organizarea sarcinilor), **Nearpod** (lecții și sondaje personalizate) sau **Prezi** (prezentări atractive) sunt doar câteva dintre cele care facilitează procesul educațional și îmbunătățesc implicarea elevilor.

Concluzie:

Adoptarea tehnologiei în educație nu este doar o tendință, ci o necesitate. Aceasta optimizează munca profesorilor și îmbunătățește experiențele de învățare ale elevilor. Într-o lume în continuă schimbare, integrarea tehnologiei devine piatra de temelie pentru un viitor educațional performant.

O zi cu Rilă Iepurilă

Prof.educ.timpurie: Covaci Voichița Georgiana, Grăd.P.P. Nr.1,Sânnicolau Mare Jud.Timiș
Prof.educ.timpurie:Micșa Ioana Gabriela,Grăd.P.P. Nr.1,Sânnicolau Mare Jud.Timiș

NIVELUL I: Grupa mijlocie

TEMA ANUALĂ DE STUDIU: „Cum exprimăm ceea ce simțim?”

TEMA SĂPTĂMÂNII: „Povești cu care crești”

TEMA ACTIVITĂȚII: „O zi cu Rilă Iepurilă”

ELEMENTE COMPONENTE ALE ACTIVITĂȚII INTEGRATE:

I. ACTIVITĂȚI DE DEZVOLTARE PERSONALĂ (ADP):

Rutine: Primirea copiilor, micul dejun, gustarea (deprinderi specifice).

Întâlnirea de dimineață: „Personajul preferat” Impresii despre personajele din povești (discuții libere).

 **Tranziții:**

❖ „Dimineata a sosit, toți copiii au venit.....”

❖ „Ca să cresc copil voinic...”(înviorarea de dimineață)

❖ „Cinci degețele”

❖ „Bat din palme”,

 **Rutine:** Prietenul la nevoie se cunoaște!”- deprinderea de a oferi ajutor și de a lucra în echipă

Moment de mișcare/tranziție: “Ca să cresc copil voinic....!”

II. JOCURI ȘI ACTIVITĂȚI LIBER ALESE (ALA):

1.Bibliotecă: „Cartea mea cu povești”- antrenament grafic

2.Știință: „Găsește personajele din poveste”;-fișă

3.Joc de masă : „Imagini din poveste”- reconstituire de imagini (cu 4-6 piese)

III. ACTIVITĂȚI PE DOMENII EXPERIENȚIALE (ADE):

● Domeniul Limbă și comunicare (DLC): Educarea limbajului – povestirea educatoarei-„*Rila Iepurilă și cărăbușul cu aripioare de aur*”, de Florin Mugur

● Domeniul Om și Societate (DOS): Activitate practică -rupere,lipire „*Tablou din poveste*”

IV.ACTIVITĂȚI LIBER ALESE (ALA2):

▪ Joc de mișcare: „Ce personaj lipsește ? ”

DIMENSIUNI ALE DEZVOLTĂRII:

A1.Motricitate grosieră și motricitate fină în contexte de viață familiare

B4.Autocontrol și expresivitate emoțională

B3.Conceptul de sine

C3.Activare și manifestare a potențialului creativ

D3.Premise ale citirii si scrierii, in contexte de comunicare cunoscute

COMPORTAMENTE VIZATE:

A1.1 Își coordonează mușchii în desfășurarea unor activități diversificate, specifice vârstei;

A1.3 Utilizează mâinile pentru realizarea de activități variate;

D2.2 Respectă regulile de comunicare corectă, în diferite contexte de comunicare;

D2.3 Demonstrează extinderea progresivă a vocabularului.

SCOPUL: Dezvoltarea capacității de exprimare orală, de înțelegere și utilizare corectă a structurilor verbale orale, precum și exersarea deprinderilor practico-aplicative în scopul realizării unui proiect .Educarea sentimentelor de dragoste față de povești.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

ADP: – să se implice activ în vederea stimulării comunicării, împărtășirii cu ceilalți, formării comportamentului empatic la preșcolari.

ALA1: O1 - să unească punctele pentru a obține povestea lor;

O2- să caute jetoanele cu personajele din poveste în tăvița cu sare, cu ajutorul pensulei ;

O3 - să încercuiască imaginea cu personajul găsit pe fișa alăturată;

O4 - să reconstituie din bucăți imagini ;

O5- să numere personajele din imagini

ADE: DLC:

O1 - Să asculte cu atenție povestea educatoarei;

O2 - Să precizeze momentele principale ale poveștii cu ajutorul planșelor și al întrebărilor.

O3 - Să recunoască personajele poveștii cu ajutorul siluetelor, enumerând și alte povești în care apar;

O4-Să manifeste dorința de a avea prieteni;

DOS: O1 - să execute exerciții de încălzire a mușchilor mici ai mâinii;

O2 - să lucreze curat și ordonat;

O3 - să analizeze, din punct de vedere estetic, lucrările personale și ale colegilor.

ALA2: O1- să observe care personaj(coleg) lipsește;

O2- să respecte regulile stabilite de comun acord în cadrul grupului;

O3- să participe activ la joc alături de ceilalți copii.

STRATEGII DIDACTICE:

Metode și procedee didactice: conversația, povestirea, șorțul povestitor, explicația, demonstrația, exercițiul oral, munca independentă, instructajul verbal, aprecierea verbală; ,explozia stelară, turul galeriei ;

Mijloace de învățământ: Iepuraș de pluș, siluete personaje din poveste, tabla magnetică, scrisoare de la Rilă Iepurilă, cutie cu surprize, laptop, panou cu „Explozia stelară”, 5 steluțe cu imagini, 3 plicuri numerotate cu sarcini, lipici, șervețele, boluri în care se află materialele: (iepuraș, urs, cărăbuș, nori, soare, hârtie colorată verde), piese puzzle cu imagini din poveste, cărțile cu povești, creioane colorate, tăvițe cu sare, imagini cu personaje din poveste, pensule, fișe, stimulente.

TIPUL ACTIVITĂȚII: consolidare de priceperi și deprinderi

FORMA DE REALIZARE: activitate integrată

MIJLOCUL DE REALIZARE: povestire, lipire

Forme de organizare a activității: frontală, individuală, pe grupe.

Durata: o zi (tura I)

Forme și tehnici de evaluare:

-observarea comportamentului verbal și nonverbal al copiilor,

-chestionarea orală;

-aprecieri verbale;

-expoziția lucrărilor realizate;

Scenariul activității integrate “O zi cu Rilă Iepurilă”

1. Moment organizatoric

Dimineța la sosirea copiilor în sala de grupă, aceștia vor descoperi la centrul tematic un decor magic care îi va duce în lumea minunată a împărăției Zânei Poveștilor.

Programul zilei debutează cu **întâlnirea de dimineață**. În timpul acestei activități copiii intră și se așează pe scăunele aflate în semicerc, pentru a se putea vedea mai bine și a relaționa în bune condiții fizice.

Întâlnirea de dimineață începe cu **salutul**. Salutul pornește de la educatoare:

“A-nceput o nouă zi,/Bine ați venit, copii!/Sunteți veseli, sănătoși/Dar... la fel de curioși?/
Bună dimineța, copii frumoși!/Să ne salutăm voioși!”

Se folosește ”tehnica comunicării rotative” – pornind de la educatoare către copilul din dreapta, fiecare copil vine la panou pentru a-și alege o forma de salut.

Prezența se realizează prin strigarea copiilor din catalog. Ei vor răspunde: **Prezent(ă)!**

Printr-o serie de întrebări se va completa **calendarul naturii**. („*În ce zi suntem ? Ce zi a fost ieri ? Ce zi va fi mâine? În ce data/luna/ an suntem ? Cum este vremea afară? Cum trebuie să ne îmbrăcăm?* ”).

În cadrul **întâlnirii de dimineță** copiii își vor expune părerea cu privire la „*Personajul preferat*”, discuții libere.

Gimnastica de înviorare se realizează printr-o tranziție, copiii se ridică în picioare și printr-un cântecel, fac exerciții de înviorare: ”Dacă vreau să cresc voinic/Fac gimnastică de mic./Merg în pas alergător,/Sar apoi într-un picior,/Întind brațele și zbor./Toată lumea e a mea/Când m-așez jos la podea./Ăsta-i doar un început/Ia priviți cât am crescut!”

Pentru a sesiza prin ce se deosebește această zi de grădiniță de celelalte, educatoarea sprijină copiii în evidențierea **noutăților zilei**: se anunță știrea zilei și prezentarea activităților care urmează să le desfășurăm.

Întâlnirea de dimineță se încheie cu un moment de tranziție.

Noutatea zilei pornește de la venirea în sala de grupă a „Iepurașului Țup” care aduce surprize pentru copii: o cutie în care se află o scrisoare de la Rilă Iepurilă ,2 plicuri, șorțul povestitor și macheta poveștii” și recompense.

Captarea atenției

Se realizează prin citirea scrisorii de la Rilă Iepurilă adusă de verișorul său Iepurașul Țup.

Dragi copii din Grupa Iepurașilor,

Am aflat că vouă vă plac foarte mult iepurașii(doar vă numiți grupa iepurașilor) și că sunteți copii cuminți și harnici, așa ca mine. V-am trimis o surpriză prin vărul meu, Țup. Dar, ca să primiți surpriza, trebuie să realizați mai multe sarcini. După realizarea fiecărei sarcini, o veți afla pe următoarea. Dacă veți reuși să le realizați pe toate, veți primi o surpriză.

Cu drag, Rilă Iepurilă.

Anunțarea temei și a obiectivelor

Astăzi veți asculta povestea **Rilă Iepurilă și cărăbușul cu aripioare de aur**”, și veți realiza **un tablou cu o scenă din poveste**.

Dirijarea învățării

DLC - Educarea limbajului:– povestirea educatoarei-„**Rilă Iepurilă și cărăbușul cu aripioare de aur**”, de **Florin Murgu**

Un copil va lua din cutie plicul pe care este cifra 1 și cu ajutorul educatoarei va citi prima sarcină:”A sosit momentul ca voi să aflați cine sunt eu. De aceea, doamna educatoare vă va povesti povestea **Rilă iepurilă și cărăbușul cu aripioare de aur**, după care voi va trebui să răspundeți la câteva întrebări referitoare la poveste. ”

Folosindu-mă de șorțul povestitor și de siluetele personajelor voi reda conținutul poveștii. După fiecare idee principală din poveste, voi așeza pe șorț câte un personaj.

1.Odată cu sosirea primăverii, zăpada se topea sub razele calde ale soarelui. Firele de iarbă și ghiocelii au ieșit de sub zăpadă. Din scorbura unde își avea culcușul ,un iepuraș cu urechile lungi și cenușii privea curios în jurul lui.

2.În timp ce cânta și se plimba, iepurașul s-a întâlnit cu un cărăbuș cu aripioare de aur. Cei doi se împrietenesc și hotărăsc să se joace “*de-a v-ați ascunselea*”.

3. Rilă Iepurilă îl trezește cu cântecul său pe ursul care dormea în bârlog. Supărat și înfometat, acesta îl prinde pe Iepurilă de urechi cu gândul să - l mănânce. Rilă Iepurilă se sperie. Îi sare în ajutor prietenul lui, cărăbușul cu aripioare de aur.

4. Cărbușul se așează pe nasul ursului, apoi intră în urechile acestuia. Supărat din cauza bâzăitului, ursul se lovește cu laba puternic peste ureche. Iepurilă reușește să scape de urs. Cei doi prieteni fug cât mai departe și se joacă până seara târziu bucuroși că au scăpat de urs.

Pe parcursul poveștii se va scoate în evidență solidaritatea și prietenia, dintre cele două personaje, Rilă –Iepurilă și cărbușul cu aripioare de aur.

Pentru a imprima poveștii caracterul plastic- intuitiv, voi folosi o serie de mijloace prin care voi nuanța expunerea în funcție de stările afective pe care textul literar le implica și anume:

- ✚ tonul cald potrivit cu importanța faptelor;
- ✚ modelarea vocii pentru a imita personajele;
- ✚ marcarea pauzelor determinate de semnele de punctuație;
- ✚ mimică și gesturi adecvate situațiilor prezentate.

În timpul expunerii voi explica sensul cuvintelor necunoscute:

Scorbură= scobitură, gaură în copac;

Carabuș cu aripi de aur= insectă cu aripi de culoare aurie;

Prichindel= mic de statură, mărunțel.

Bârlog= adăpost săpat în pământ de unele animale;

Înșfăcă=prinse

După finalizarea povestirii educatoarea va propune unui copil să alege din cutie plicul pe care este cifra 2 care conține următoarea sarcină(Iepurașul îi roagă pe copii să realizeze un tablou din povestea ascultată pentru a decora sala de grupă ca să își amintească de el)și modelul educatoarei pentru activitatea practică . După citirea sarcinii din plic copiii se vor îndrepta spre măsuțe unde sunt așezate materialele necesare .

Copiii se vor îndrepta spre măsuțe executând mișcările sugerate de textul tranziției.

Pe tranziția

„Bat din palme clap clap clap/Din picioare trap trap trap

Ne învârtim ne răsucim/Și spre măsuțe noi pornim”

DOS – activitate practică:

Pe măsuțe sunt materialele cu care copiii vor lucra în continuare.

a)Intuirea materialelor:

Copiii denumesc materialele care se află pe măsuțe: coli de hârtie, personaje din poveste, iarbă artificială, nori, soare, lipici, șervețele umede.

b)Anunțarea temei:Cu ajutorul acestor materiale vom realiza un tablou care reprezintă o scenă din poveste.

Explicarea și demonstrarea tehnicii de lucru:

Le voi explica copiilor și voi demonstra modul de lucru.

d)Exerciții de încălzire a mușchilor mici ai mâinilor:

“Mâna lebedă o fac/Care dă mereu din cap

Lebedele-n jur privesc/Mâinile eu le rotesc

Degetele-mi sunt petale/Se deschid ca la o floare,

Morișca o învârtesc/Și eu la lucru pornesc”.

e)Executarea temei de către copii.

Urmăresc ca toți copiii să folosească corect instrumentele de lucru, să aplice corect lipiciul și să lipească materialele cu grijă.

Voi acorda sprijin dacă este necesar . În timpul lucrului asigur climatul favorabil muncii independente și stimulării creativității prin oferirea libertății de manifestare în realizarea scenei din poveste.

f)Anunțarea încetării lucrului

- cu 2-3 minute înainte de încheierea activității anunț copiii să se apropie de finalul activității.

g)Încetarea lucrului

Copiii încetează lucrul și sunt atenți la explicațiile educatoarei.

h)Evaluarea lucrărilor:

Voi analiza împreună cu copiii toate lucrările. Se vor face aprecieri în funcție de criteriile:

- respectarea tehnicii de lucru;
- creativitate;
- originalitate;
- acuratețe.

După ce se va face turul galeriei, se va deschide plicul pe care este cifra 3. În acest plic se găsesc 5 steluțe și imaginile din poveste, cu ajutorul lor va face fixarea cunoștințelor

1. Steluța galbenă: **CINE** a ieșit din scorbură și a început să se plimbe prin pădure? (Rilă Iepurilă).
 2. Steluța portocalie: **CE** i-a propus cărăbușul lui Rilă Iepurilă? (să se joace împreună).
 3. Steluța roșie: **CUM** l-a trezit iepurașul pe urs? (a cântat).
 4. Steluța albastră: **UNDE** s-a așezat cărăbușul ca să îl salveze pe iepuraș? (pe botul și apoi în urechea ursului).
 5. Steluța verde: **DE CE** l-a scăpat ursul pe iepuraș? (pentru că a ridicat laba să prindă cărăbușul)
- Voi cere copiilor să răspundă la întrebări și să caute imaginea-răspuns și să o așeze la panou, lângă steluță. Se aplaudă răspunsurile fiecărui copil. Educatoarea intervine cu precizări suplimentare și acordă sprijin dacă este cazul.

Pe tranziția : "Bat din palme"

, copiii vor ieși din grupă, revenind ulterior în sala de grupă.

Pe tranziția :

„Dar să începem lucrul/Și să avem mult spor,
Azi lucrează fiecare/Cu ce are la sector”.

Iepurașul îi invită acum pe copii să se așeze la mese și să intuiască materialele și sarcinile cu ajutorul educatoarei.

Obținerea performanței și asigurarea transferului

ALA 1 Centre de interes- După ce le prezintă copiilor cele trei centre de lucru îi îndemnă să aleagă prima activitate pe care vor să o desfășoare. Fiecare copil va trece prin toate cele trei centre și va realiza activități specifice fiecăruia.

La centrul **ȘTIINȚĂ**- după ce vom intui materialele și le voi explica modul de lucru, copiii vor descoperi jetoane (personajele din poveste) cu ajutorul pensulei. Acestea vor fi așezate într-o tavă și acoperite cu sare. În momentul în care au găsit un jeton pe care este desenată un personaj (ex: iepurașul) o vor încercui pe fișa alăturată. Se va continua până sunt descoperite toate jetoanele.

La centrul **BIBLIOTECĂ**- după ce vom intui materialele și le voi explica modul de lucru copiii vor uni punctele pentru a-și crea propria cărtică cu povești.

La centrul **JOC DE MASĂ**- după ce vom intui materialele și le voi explica modul de lucru copiii vor îmbina piesele pentru a obține imagini din poveste.

A-după ce vom intui materialele și le voi explica modul de lucru copiii vor uni punctele pentru a-și crea propria cărtică cu povești.

Pe tranziția: "Bat din palme clap, clap, clap/Din picioare trap, trap, trap,

Ne-nvârtim, ne răsucim Și spre baie noi pornim! –copiii părăsesc sala de grupă.

ALA 2, „Ce personaj lipsește?” – joc de mișcare

Copiii vor dansa liber. În momentul în care se oprește muzica toate „personajele,, se vor pune în poziția ghemuit, cu ochii închiși.

Educatoarea va acoperi, cu o bucată de pânză, un copil și va bate din palme de două ori.

La auzul bătăilor din palme copiii se vor ridica, se vor uita în jur și vor încerca să ghicească „personajul,, care lipsește.

Evaluarea și încheierea activității

Copiii vor finaliza activitățile de la fiecare centru și va prezenta produsele obținute.

Copiii își exprimă în termeni corespunzători nivelului de vârstă și de dezvoltare, părerea despre activitatea desfășurată pe întregul parcurs al zilei. Se fac aprecieri referitoare la modul de lucru, iar iepurașul Țup le mulțumește pentru efortul depus. Apoi, copiii împreună cu educatoarea îi mulțumesc iepurașului pentru vizită și pentru toate surprizele aduse, iar acesta își amintește că are câteva recompense pentru copii.

Bibliografie:

1. ***Curriculum pentru educația timpurie (a copiilor de la naștere până la vârsta de 6 ani), M.E. N., București, 2019.
2. Suport pentru explicitarea și înțelegerea unor concepte și instrumente cu care operează Curriculum pentru educația timpurie-2019.
3. Breben , S. , Gongea , E. , Ruiu , G. , Fulga , M., „Metode interactive de grup – ghid metodic –metode și aplicații practice pentru învățământul preșcolar”, București , Ed. Arves, 2002;

ACTIVITATE „*Toamna darnică*”

Învățarea centrată pe copil

CUMPĂNAȘU MARIA ALINA

G.P.P OSTROVENI 1, RM.VÂLCEA

Activitatea desfășurată se numește „*Toamna darnică*” și este o activitate integrată pe toată ziua.

În cadrul întâlnirii de dimineață, am purtat discuții cu copiii despre caracteristicile toamnei, utilizând ca metodă modernă brainstorming-ul.

Activitățile de învățare le-am desfășurat pe Domeniul Științe, cunoașterea mediului și Domeniul Om și Societate, activitate practic-gospodărească.

În cadrul Domeniului Științe, am realizat o activitate de observare „*Legumele toamnei*”, astfel fiecare copil a primit un bol cu legume de toamnă pe care le-a observat și a stabilit caracteristicile, asemănările și deosebirile acestora.

În cadrul Domeniului Om și Societate, am realizat o activitate practic-gospodărească, respectiv „*Murături pentru iarnă*” – copiii au fost îmbrăcați ca niște bucătari cu șorț și bonetă. Copiii s-au așezat la măsuțe, fiecare a primit câte un borcan, o farfurie cu legume, apă, sare. Cei mici au ales singuri legumele și le-au așezat în borcan așa cum au dorit, personalizând-ul după bunul plac. Apoi, fiecare copil a primit o etichetă pe care și-a scris numele și a decorat-o cum a dorit.

În cadrul activităților liber alese, am desfășurat un Joc de rol „*La supermarket*”, am avut amenajat un loc cu măsuțe, lazi cu legume, casă de marcat, cântar, bani, iar cei mici au fost pe rând vânzători și cumpărători.

În cadrul centrului Științe, am desfășurat un joc senzorial „*Spune ce ai gustat*”- pe o farfurie am așezat mai multe legume tăiate în bucăți, copiii au fost legați la ochi, au gustat din legumă și au trebuit să spună ce au gustat.

Am desfășurat cu copiii un joc distractiv „*Cursa legumelor*” – fiecare a primit câte o coroniță, cu câte o legumă, am împărțit copiii în două șiruri și am dat startul primelor două legume, câștigătoare era leguma, respectiv copilul care ajungea primul la coș.

Activitatea zilei s-a încheiat cu un moment de liniște și anume copiii se vor așeza în semicerc pe pernuțe și le voi citi povestea „Grădinița de legume” de Mirela Retegan.

Activitatea desfășurată este centrată pe copil deoarece presupune:

- constructivism, accentul este pus pe copil
- participarea activă a tuturor copiilor
- munca în echipă, în colaborare
- interactivitate
- menținerea atenției
- menținerea interesului pe tot parcursul activității
- stimulare multi-senzorială
- elemente de surpriză/noutate
- schimb de informații
- activități desfășurate în funcție de particularitățile de vârstă și individuale
- învățare activă, bazată pe explorare
- accentul este pus pe înțelegere, pe aplicare
- schimb de informații

GEOMETRIA ESTE PESTE TOT

Profesor Davidescu Anca

Colegiul National Bilingv George Cosbuc

În orice domeniu, cunoaștințele se acumulează mai degrabă din proprie și mai puțin doar urmărind noțiuni, idei, principii deja descoperite.

Similar, întâlnesc aceeași problemă și la elevii mei: doar memorând formule și introducând corect numerele, ei se dovedesc incapabili să aplice ceea ce au învățat în viața de zi cu zi. Doar aplicând formulele în situații noi ei ajung să-și formuleze opiniile, să fixeze noțiunile, învățând atât din propria experiență cât și cu ajutorul ceilalți. Lucrând în grupe, elevii își pot însuși metode și strategii de învățare unul de la altul, astfel învățarea devine eficientă și de durată.

Amintesc câteva metode active de lucru cu elevii:

- metoda "Schimbă perechea"
- metoda "Raspunde-Aruncă-Interoghează",
- metoda "Cubului",
- metoda "Cadranelor",
- metoda "Turul Galeriei",
- metoda "Mozaicul",
- metoda "Brainstorming", etc.

Astfel printr-o serie întreagă de metode active de predare a matematicii pot fi stimulați toți elevii indiferent de pregătirea lor la matematică.

La sfârșitul capitolului poliedre am realizat o lecție la clasa VIII-a în care am aplicat metode moderne de recapitulare și consolidare a cunoștințelor dobândite. S-a lucrat folosind Metoda Cubului. Se notează pe fiecare față a cubului o anumită cerință. Se împarte clasa în șase grupe fiecare din acestea analizând tema "Poliedre" din perspectiva cerinței de pe una din fețele cubului.

- Prima echipă primește sarcina "Descrie", în care acesta pe o foaie flipchart, enumerează și definește poliedrele studiate, realizează desfasurarea acestora în plan și indică elementele corpurilor.
- Echipa a doua se confruntă cu tema de lucru "Compara" în care trebuie să determine asemănările și deosebiri între diverse corpuri geometrice studiate.
- A treia echipă lucrează pentru rezolvarea sarcinii "Asociază" cuplând fiecărui corp geometric studiat formula de calcul a ariei laterale, ariei totale, volumului, și a ariei și perimetrelor bazelor.
- Cea de a patra echipă răspunde la cerința "Analizează" realizând secțiuni diagonale în corpurile studiate și secțiuni paralele cu bazele corpurilor. Elevii marchează formele acestora folosind carioci colorate.
- Echipa numărul cinci primește sarcina "Argumentează" și rezolvă probleme recapitulative unde trebuie să argumenteze răspunsul la întrebări folosindu-se de toate noțiunile asimilate până în acel moment.

1. Se considera cubul ABCDMNPQ. Argumentati de ce BD este perpendiculara pe planul ACP.
 2. Fie VABCD o piramida patrulatera regulata si VO este perpendiculara pe planul ABC, unde O apartine planului ABC si VM perpendiculara pe AB si M apartine dreptei AB. Aratati ca AB este perpendiculara pe planul VOM.
 3. ABCDMNPQ cub . Argumentati de ce MD este perpendiculara pe DC si de ce MB este perpendiculara pe BC.
 4. Pe planul rombului cu centrul in O se ridica perpendiculara VA pe planul ABC. Argumentati de ce VO este perpendiculara pe dreapta BD.
- Cea de a sasea echipa primeste sarcina “ Aplica” , adica sa gasesca rezolvarea unor probleme din viata cotidiana din fizica, matematica si biologie, folosind notiunile invatate:
 1. Zarul, conductor electric, este legat la bornele unui generator cu $E_1=9V$ si $r_1=2\Omega$. Prin el trece un curent cu aceeaasi intensitate ca atunci cand zarul a fost legat la alt generator cu $E_2=6V$ si $r_2=1\Omega$. Calculati rezistenta electrica a zarului.
 2. Un vas in forma de tetraedru regulat ABCD este plin cu apa. Muchia tetraedrului este 16 cm. Apa din vas se toarna intr-un alt vas in forma de paralelipiped dreptunghic cu dimensiunile de 6 cm, respectiv 9cm si inaltimea de 15 cm. Aflati la ce inaltime se ridica apa in vas.
 3. Alcatuiti un lant trofic acvatic in care omul sa fie consumator tertiar . Intocmeste piramida trofica in urma distribuirii speciilor din lantul trofic ales pe nivelurile specifice.

BIBLIOGRAFIE:

1. Chirciu, M, Matematica clasa a 8-a, partea II, Ed. Paralela 45, 2017;
2. Stefan, R, Matematica Evaluare Nationala clasa a 8-a, Ed. Niculescu, Bucuresti, 2017, pag 101;
3. Vasiliu, A, Metode active-participative folosite in predarea matematicii, Fluxbotosani, 2014, <http://www.fluxbotosani.ro>



Etapele unui proces decizional eficient

Profesor Davidescu Anca
Colegiul National Bilingv George Cosbuc

Problema despre care as dori sa vorbesc se refera la o situatie dificila aparuta in cadrul relatiei elev-profesor. Am intalnit o relatie tensionata intre un profesor de matematica, de altfel foarte bine pregatit profesional si elevii sai.

In urma sesizarilor facute de parinti in care acestia reclamau modul neprofesionist in care profesorul evalua elevii si anume pe toata durata celor aproape cinci module nu erau evaluati ajungand in ultimele zile fara nici o nota la materia respectiva,ei fiind in incapacitatea de a-si urmari evolutia si de a-si putea mari notele. Mai mult de atat lucrarile de control nu erau niciodata prezentate elevilor, acestia primind doar nota, ca urmare nu-si puteau vedea greselile, trezindu-se in ultima zi corigenti la matematica. Directorul scolii a incercat sa identifice problema vorbind in primul rand cu profesorul , cu parintii si elevii, solicitand in acelasi timp parerea membrilor catedrei de matematica. S-a incercat obtinerea de informatii necesare stabilirii cauzelor si anume inspectii la clasa,discutii,analiza caietelor elevilor,etc.

Directorul ,selectioneaza si organizeaza informatiile primite pentru analiza problemei. Comparand si analizand informatiile directorul incearca sa gaseasca cea mai buna rezolvare. Impreuna cu Consiliul de administratie si cu persoana de contact a catedre de matematica, discuta situatia aparuta in scoala, elaborand variante de actiune si analizand avantajele si dezavantajele fiecareia dintre ele si implicatiile pe termen scurt, mediu si lung a deciziilor luate. Folosind dezbateri , insotite de argumente s-au discutat urmatoarele variante:

- sa fie schimbat profesorul in urmatorul an scolar cu altcineva din catedra de matematica.

- sa se colaboreze cu profesorul in incercarea imbunatatirii relatiei cu elevii

Deoarece prima varianta avea multe dezavantaje , daca era schimbat cu un alt profesor acesta putea sa refuze, avand la randul lui clasele abtinue dupa principiul continuitatii si in al doilea rand profesorul reclamat putea aplica acelasi tratament si altor clase.

S-a ales a doua varianta si o data cu ea s-au aprobat si masurile de aplicare a deciziei:

- urmarirea parcurgerii materiei potrivit programei scolare(Seful de catedra responsabil cu acest aspect va desfasura sedinte de catedra);

- urmarirea notarii ritmice de comisia responsabila;

- discutarea in catedra de matematica a gradului de dificultate a subiectelor la testele de matematica;

- aducerea testelor la timp si discutarea lor la clasa . Seful de catedra a fost desemnat cu verificarea acestui aspect prin inspectii;

- parerea elevilor despre ora de matematica printr-un sondaj la sfarsitul anului scolar.

L-a sfarsitul anului scolar, dupa un semestru de trecere la intentie se evalueaza obiectivele propuse si se reflecteaza asupra aspectelor urmarite si daca procesul decisonal a fost eficient.

BIBLIOGRAGIE:

1.Jinga, Ioan, Managementul invatamantului, Editura Aldin,2001

PROGRAM DISLEXIE MARTIE 2025

PROF.LOGOPED DICKEMANN
IONITA GEORGETA

CITIM SILABE!

- am an as ar at ag al ad
- Om on os or ot og ol od
- Em en es er et eg el ed
- Im in is ir it ig il id
- Um un us ur ut ug ul ud

Cuvinte monosilabice

- Pune o literă din cele date în subsol ca să formezi un cuvânt;
- pa__ pa__ pa__ pa__
- (c, t, s, i)
- o__ o__ o__
- (i, u, m)

Cuvinte monosilabice

- Pune o literă ca să formezi un cuvânt
- __ui, __ui, __ui, __ui ,
- (l, s, c, p,)
- ca_ , ca_ , ca_ , ca_ , ca_ , ca_
- (ș, l, r , z , i, p)

Cuvinte bisilabice

Hai sa citim!!!

•ma-ma ma-ra me-re mie-re mas-ca

•car-te ca-le ca-re can-gur ca-na

•plan-te pe-nar pâi-ne pe-re pă-un

•sa-re sal-tea să-pun se-ră se-te

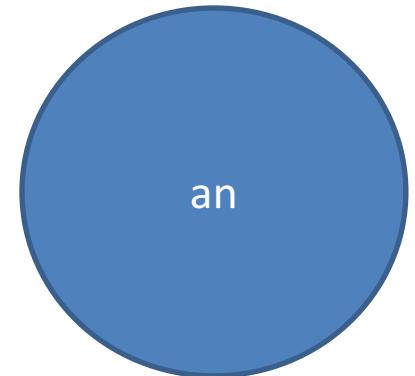
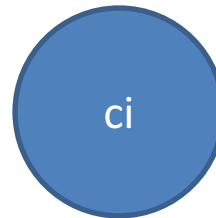
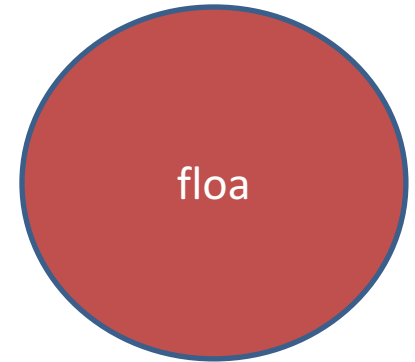
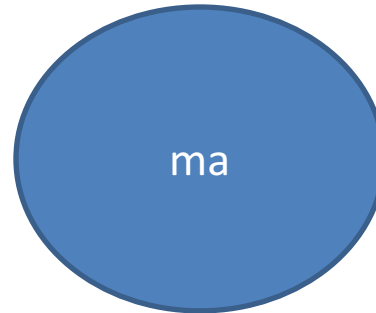
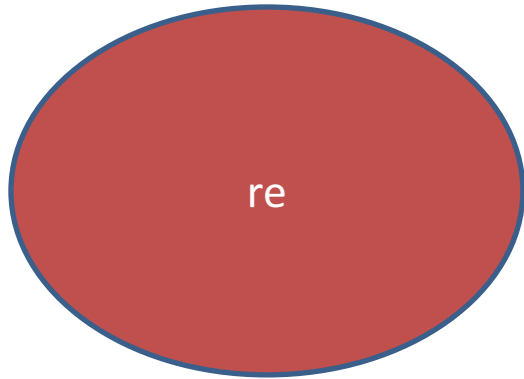
Cuvinte trisilabice

- Pe-pe-ne pă-pu-șa pe-li-can pa-pa-gal
- Fa-bu-lă foar-fe-că fan-fa-ră
- Bu-zu-nar buf-ni-ță ba-le-nă
- Ma-ca-ra nas-tu-re ba-na-ne

Să alintăm cuvintele!

- mașină
- coadă
- blană
- babă
- masă
- carte
- păpușă

Aranjează silabele!!!!



Eu spun una, tu spui multe!

- ca-să
- masă
- fată
- băiat
- floare
- plantă
- pisică

Desparte în silabe!!!!

Câte silabe au cuvintele ?

- lecție
- seară
- lanternă
- portocală
- Carte
- Fotografie
- patine

Ordonati silabele pentru a forma cuvinte:

- can, ță, va –
- re, te, bu-
- co, cio-, tă, la
- ță, po, ni, ie –

Ordonati cuvintele pentru a forma o propozitie:

•România. Țara noastră este

Câte cuvinte are propoziția ?

- Este primăvară.

Dezvoltă propoziția

- Eu citesc.

Spune propoziții interogative - ? -



Spune propoziții exclamative - ! -



Spune propoziții afirmative - . -



VA MULTUMESC!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

METODE NON-FORMALE ÎN PROCESUL EDUCAȚIONAL

PROIECT DIDACTIC

Diculescu Anca Loredana, profesor, marketing, Liceul de Turism și Alimentație “Dumitru Moțoc”, Galați

Atât profesorii cât și părinții acordă o atenție deosebită modului în care copii se adaptează din punct de vedere social, atât în cadrul format oferit de școală cât și în afara acesteia.

Howard Goleman susține că “dezvoltarea aptitudinilor emoționale ale elevilor este la fel de vitală ca dezvoltarea abilităților lor cognitive, astfel că inteligența emoțională este un concept la fel de important ca mult mai familiarul IQ”. Mai mult, studiile recente au demonstrat faptul că inteligența emoțională prezice 80% din succesul unei persoane în viață.

Una dintre metodele non-formale folosite în educație este “povestea origami”.

Povestea origami este realizată de un grup de persoane care stau așezați în cerc și își împărtășesc poveștile despre experiențele personale referitoare la o temă dată.

Povestea în cerc poate fi folosită pentru a construi o legătură între persoanele din cerc, pentru a examina diferențele dintre clase, rase, pentru a explora provocările sociale cu care oamenii se confruntă în propriile vieți sau pentru alt scop.

Este un mod creativ prin care elevii se pot cunoaște într-un mediu nou, așa cum este școala

Clasa: a IX-a

An școlar:

Tema: Povestea origami: Ia-mă așa cum sunt!

Scopul: dezvoltarea abilităților emoționale ale elevilor prin intermediul poveștilor despre integrare, toleranță, incluziune/excluziune.

Obiective:

- să îmbunătățească capacitatea de exprimare orală a elevilor;
- să dezvolte abilităților emoționale ale elevilor;
- să crească stima de sine a elevilor;
- să dezvolte calitățile artistice ale elevilor

Resurse:

a) pedagogice (metode și procedee): conversația, activitatea independentă;

b) materiale: foi de hârtie.

c) temporale: (45 minute)

Forma de organizare: frontală și individuală.

Momentul organizatoric

- asigurarea condițiilor didactico-materiale;
- stabilirea prezenței și a aspectelor de disciplină școlară.

Anunțarea temei și a obiectivelor

Se anunță titlul lecției: Povestea origami: Ia-mă așa cum sunt!

Captarea atenției

Profesorul solicită elevilor să se așeze într-un cerc și le permite să vorbească și să se cunoască între ei.

Desfășurarea activității

Profesorul fixează tema și îi informează pe elevi despre cum trebuie spusă povestea cu informații relevante: când, unde, cine, ce se întâmplă (intrigă, personaje, atmosferă)) și să nu citească.

Profesorul spune o poveste în timpul plierii piesei de origami. Fiecare pliere este însoțită de o propoziție. Când se termină de realizat piesa de origami, se termină și povestea.

Elevii realizează aceeași piesă de origami, dar spunându-și propria poveste de viață.

Profesorul îi ajută pe elevii care întâmpină greutăți la pliere. Acest lucru se face pentru ca elevii să nu se simtă excluși.

Fiecare ascultă, dar nimeni nu face comentarii referitoare la poveștile celorlalți. Profesorul permite un moment de liniște după fiecare poveste.. Comentariile sunt premise la final. Este indicat să se încheie o poveste în cerc cu un cântec sau o poezie.

Fiecare dintre povești este un dar pentru cei care ascultă, iar ascultarea activă devine un dar pentru cel care povestește.

Pe parcursul împărtășirii poveștilor, dificultățile/problemele dintr-o clasă ies la iveală, incluzând aspecte cu care elevii se confruntă (bullying, lipsa integrării, stresul școlar). Povestea în cerc îi ajută pe elevi să decopere motivul propriilor probleme și apoi să discute, să descopere acest motiv cu participanții la povestea în cerc.

Asigurarea retenției și a transferului

- toți elevii sunt implicați indiferent de diferențele sociale, economice, etnice dintre ei.

Evaluarea

Se fac aprecieri verbale individuale și colective despre activitatea elevilor.

Bibliografie

1. Goleman, D., Inteligența emoțională, Tr. din engl. de I. Nistor, Editura Curtea Veche, București, 2008.
2. Racu, I., Psihologia dezvoltării: manual, UPS „Ion Creangă”, Chișinău, 2007.
3. Roco, M., Creativitate și inteligență emoțională, Editura Polirom, Iași, 2004.
4. Zlate, M., *Fundamentele psihologiei*, Editura Pro humanitate, București, 2000.
5. Skinner, F.B., *Revoluția științifică a învățământului*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1971.



Jurnalul digital al clasei

Prof învăț primar Valeria Dimulescu
Școala Gimnazială „Eugen Ionescu” Slatina-Olt

În cadrul **SĂPTĂMÂNII VERZI**, elevii pot crea un jurnal digital folosind platforme online (precum Google Sites sau Canva).

Fiecare elev ar putea contribui cu articole, imagini, interviuri sau filme despre teme relevante pentru protecția mediului.

Acest proiect le permite să învețe despre organizarea informației, să dezvolte abilități de scriere și să își exprime opiniile într-un mod creativ.

Un jurnal digital despre mediu este o activitate educațională excelentă pentru elevi, care poate stimula interesul pentru protecția mediului și îi ajută să înțeleagă mai bine problemele ecologice actuale. Iată cum ai putea organiza un astfel de proiect:

1. Scopul jurnalului digital

- Obiectiv: Să adâncească înțelegerea elevilor asupra problemelor de mediu, să promoveze conștientizarea ecologică și să le dezvolte abilități digitale și de exprimare.
- Teme posibile: Schimbările climatice, poluarea, reciclarea, conservarea resurselor naturale, biodiversitatea, energie verde, protecția animalelor, etc.

2. Platforme digitale de utilizat

- Google Sites: Permite crearea unui site ușor de gestionat, unde elevii pot publica articole, imagini, videoclipuri și infografice.
- Canva: Oferă opțiuni de creare a posterelor, infograficelor și materialelor vizuale atractive.

- Padlet: Permite crearea de „panouri” interactive, unde elevii pot adăuga postări multimedia (texte, imagini, linkuri).
- Blogger/WordPress: Platforme de blogging care permit elevilor să creeze postări de jurnal.

3. Structura jurnalului digital

I. Introducere

- Explică scopul jurnalului digital, cum se va organiza proiectul și ce subiecte vor fi abordate.
- Fiecare elev poate să își aleagă o temă de mediu sau poate lucra pe teme alese în clasă.

II. Conținutul

- Articole sau postări săptămânale: Elevii pot scrie articole sau postări legate de diferite aspecte ale mediului. De exemplu:
 - „Cum schimbările climatice afectează planeta?”
 - „De ce este importantă reciclarea?”
 - „Cum putem proteja fauna locală?”
- Recenzii de documentare sau filme ecologice: Elevii pot viziona filme documentare legate de probleme de mediu și pot scrie recenzii sau rezumate.
 - Studii de caz: Elevii pot analiza cazuri locale sau globale de poluare, defrișări sau proiecte ecologice, și pot propune soluții.
 - Interviu cu experți sau profesori: Elevii pot crea interviuri cu profesori, experți locali în protecția mediului sau persoane care lucrează în domeniul ecologic.

III. Proiecte vizuale

- Galerie foto sau video: Elevii pot crea o galerie digitală cu imagini sau videoclipuri care ilustrează problemele de mediu (poluarea, natură, reciclare, etc.) sau soluții (proiecte de curățenie, campanii de reciclare).
- Infografice: Pot crea infografice pentru a prezenta datele importante legate de mediu, cum ar fi statistici privind poluarea, consumul de apă, emisiile de CO2.

IV. Resurse educaționale

- Linkuri utile: Elevii pot adăuga linkuri către site-uri educaționale, organizații de mediu, articole relevante sau resurse multimedia.
- Ghiduri ecologice: Ei pot crea ghiduri pentru colegii lor, de exemplu, „Cum să economisim apă” sau „Pași pentru reducerea deșeurilor la școală”.

V. Colaborare și feedback

- Comentarii și discuții: Elevii pot lăsa comentarii pe articolele celorlalți pentru a stimula discuțiile și schimbul de idei.

- Împărtășirea experienței: Elevii pot scrie despre activitățile ecologice la care au participat, cum ar fi plantarea de arbori, curățenie în natură sau campanii de reciclare.

4. Activități suplimentare pentru jurnalul digital:

- Provocarea de a economisi energie sau apă: Elevii pot ține un jurnal digital despre cum au implementat acțiuni de economisire a resurselor la școală sau acasă (de exemplu, oprirea luminii atunci când nu este necesar, economisirea apei, utilizarea mijloacelor de transport ecologice).

- Organizarea unui concurs ecologic: Elevii pot organiza un concurs despre cele mai bune idei pentru protejarea mediului și pot publica rezultatele în jurnalul digital.

- Campanie de conștientizare pe rețelele sociale: Elevii pot crea o campanie de conștientizare pe platforme de socializare (Instagram, Facebook, Twitter) despre un subiect ecologic important, folosind hashtaguri și imagini atractive.

5. Prezentarea jurnalului digital

- La finalul proiectului, elevii pot prezenta jurnalul digital în fața clasei sau al școlii, explicând ce au învățat și cum își propun să aplice soluțiile de protecție a mediului în viața de zi cu zi.

6. Beneficiile jurnalului digital despre mediu:

- Dezvoltarea abilităților digitale: Elevii învață să creeze conținut online, să folosească instrumente digitale și să înțeleagă cum să publice informații într-un mod profesionist.

- Promovarea gândirii critice: Analizarea problemelor de mediu și găsirea de soluții implică cercetare și evaluarea informațiilor din mai multe surse.

- Conștientizarea ecologică: Elevii devin mai conștienți de impactul pe care îl au asupra mediului și pot începe să adopte obiceiuri mai ecologice.

Un jurnal digital despre mediu nu doar că ajută elevii să învețe despre ecologie, dar le și oferă un spațiu pentru a-și exprima opiniile și a învăța prin experiențe active. De asemenea, este o modalitate excelentă de a integra tehnologia în educația ecologică.

TEMA ACTIVITĂȚII: „De ziua ta, mămica mea!”

GRUPA MICĂ „Buburuzelor”

CADRU DIDACTIC: DINA DANIELA

UNITATEA DE ÎNVĂȚĂMÂNT: Grădinița P.P. “Licurici” Ovidiu

DOMENIUL: Om și societate

TEMA: ”Surprize pentru mama”

SCOPUL ACTIVITĂȚII: Valorificarea potențialului artistic și creativ al copiilor prin intermediul activităților artistice și stimularea curiozității copiilor pentru manifestările ce exprimă ziua mamei.

Cu ocazia zilei de 8 Martie, micuțele buburuze au oferit cu drag mămicilor un moment artistic special pregătit în secret pentru ele.

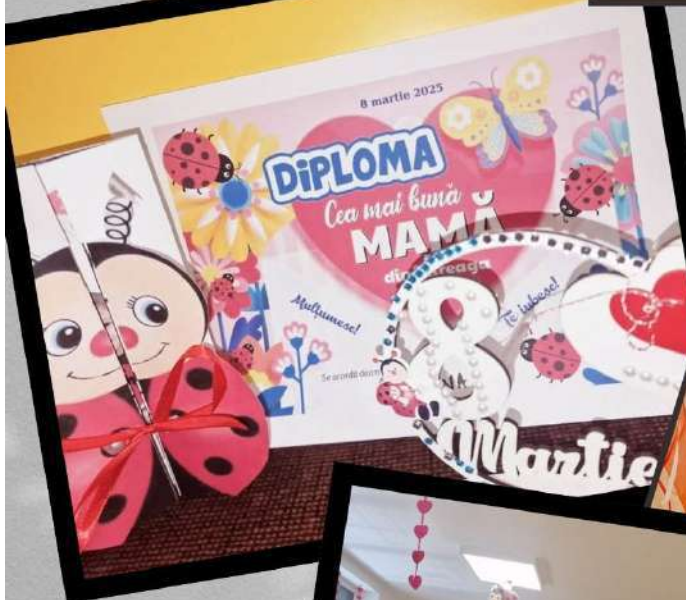
Fiind o zi specială, plină de iubire, recunoștință și emoție, ziua în care am sărbătorit cele mai dragi ființe din viața noastră , am pregătit un spectacol din inimă, cu cântece, poezii și voie bună, aducandu-le zâmbete pe chip și bucurie în suflet!

Copiii au recitat poezii învățate cu tăticii, pentru a fii o surpriză emoționantă pentru mămicii, au cântat cântecele și au jucat câteva jocuri împreună cu mămicile.

Joculețele pe care le-am desfășurat alături de mămicii au fost următoarele:

- Ghicește cine te srigă!
- Inimioare musicale
- Dansul îmbrățișărilor

La finalul activității, micile buburuze, le-au oferit mămicile darurile pe care le-au pregătit cu multă .



Exemple de bune practici în educația digitală la clasa pregătitoare

Prof. înv. Primar: Dinu Daniela Constanța

Școala Gimnazială, Comuna Vâlcănești

Acest document prezintă exemple de bune practici în utilizarea tehnologiei digitale în procesul instructiv-educativ la clasa pregătitoare. Modelele prezentate sunt adaptate contextului românesc și dezvoltării specifice copiilor de 6-7 ani, contribuind la dezvoltarea gândirii logice, a limbajului și a competențelor digitale de bază.

1. Utilizarea aplicațiilor educaționale interactive

Introducerea aplicațiilor de tip joc educativ care sprijină dezvoltarea gândirii logice, limbajului și abilităților matematice de bază.

Exemple:

- Kahoot Junior – mini-jocuri pentru litere și cifre.
- ABCmouse sau aplicații românești interactive.

Impact: Stimulează motivația și atenția copiilor, învățare activă prin joacă.

2. Tabla interactivă – predare multisenzorială

Utilizarea tablei interactive pentru lecții animate (forme, culori, sunete) cu imagini și mișcare.

Exemplu: Școala Gimnazială „Nicolae Iorga”, București.

- Recunoaștere de litere prin jocuri animate.
- Exerciții tactile – copiii trag litere sau obiecte în locul corect.

Impact: Învățare prin mișcare și implicare directă; dezvoltare vizuală și motorie.

3. Colț digital de învățare

Amenajarea unui colț digital cu 1-2 tablete sau laptopuri unde copiii exersează în perechi.

Activități:

- Povestiri audio cu imagini.
- Jocuri literă-imagine.
- Desene digitale.

Exemplu: Școala Gimnazială, Comuna Vâlcănești, Prahova – rotație pe grupe la centrul digital.

4. Portofoliul digital pentru comunicare cu părinții

Crearea unui portofoliu digital cu imagini, desene scanate, înregistrări audio cu poezii.

Platforme: Google Drive, Seesaw, Edmodo, Adservio.

Impact: Implicarea părinților în procesul educațional, motivare pentru copii.

5. Proiecte tematice cu resurse digitale

Mini-proiecte integrate cu materiale audio-vizuale, pentru teme precum „Primăvara” sau „Corpul omenesc”.

Exemplu: Proiect despre primăvară – vizionare clip, identificare imagini, completare fișe.

Impact: Învățare contextualizată, colaborare, dezvoltare socio-emoțională.

Resurse și documentare utile

- Manuale digitale aprobate MEN (Litera, Intuitext)
- Ghidul „Educație Digitală pentru Primar” – programul CRED
- Platforma www.manuale.edu.ro
- OECD (2021) – Digital Education for Early Childhood

Aceste exemple sunt aplicabile și ușor adaptabile contextului clasei pregătitoare din România. Prin utilizarea judicioasă a tehnologiei, copiii pot fi sprijiniți să dobândească competențe de bază într-un mod atractiv și eficient.

PROJET D'ACTIVITÉ DIDACTIQUE

Objet : La langue française

Durée : 50 minutes

Classe : XII

Niveau: B1, L2

Thème (titre): Les Métiers

Type de leçon: leçon mixte

Support : You Tube : « 5 METIERS LES PLUS DANGEREUX DU MONDE »

<https://youtu.be/VihiQ1Y-3WQ>

Compétences générales :

- Réception des messages oraux
- Production des messages oraux
- Réception des messages écrits
- Production des messages écrits

Compétences spécifiques:

- 1.1 L'identification du sens globale d'un message ;
- 1.2 Identifier dans les messages oraux ou écrits des informations ponctuelles pour résoudre une tâche
- 3.1 identifier et retenir les mots et les expressions liées au vocabulaire des métiers

Compétences dérivées:

- Compétence communicative : Repérer des informations dans un documentaire
- Objectifs linguistiques Lexique : identifier et retenir les mots et les expressions liées au vocabulaire des métiers
- socio-culturel : développer l'intérêt des élèves pour la langue, la culture, la civilisation et le monde de travail français et francophone

Ressources : *l'ordinateur portable, le tableau intelligent, les fiches de travail, les cahiers , un court film décharge de You Tube.*

SCÉNARIO DIDACTIQUE

Phases	Durée	Déroulement	Activité des élèves	Rôle du professeur
Phase 1 Mise en train	2 min	L'appel et la conversation initiale.	Les élèves répondent aux questions du professeur.	Le professeur fait une conversation.

Phase 5 Fixation des connaissances et transfert	7 min	Proposer aux apprenants un jeu pour deviner des métiers. Passer parmi les apprenants et leur demander de tirer une devinette formé de bouts de papier.	Les apprenants devinent le métier.	Écouter les élèves et guider leur travail.
Phase 6 Évaluation	10 min	Proposer un jeu de mime Évaluation	Les élèves viennent à tour de rôle devant la classe et vont mimer son métier préféré. Appréciation de la part des élèves	Écoute active Observations notées Présentation du feed-back sur les activités.
Phase 7 Devoir	3 min	Présenter la consigne du devoir. <i>Décrivez en 5 lignes votre métier préféré.</i>	Noter le devoir	

Sitografie : <https://youtu.be/VihiQ1Y-3WQ>

<https://learningapps.org/watch?v=pcv7tjk0a18>

Bibliografie : Janine Courtilon « Elaborer un cours de FLE », Edition Hachette

EXEMPLU DE BUNĂ PRACTICĂ: INTEGRAREA TEHNOLOGIEI ÎN PREDAREA TURISMULUI LA LICEUL ECONOMIC „ALEXANDRU IOAN CUZA” PIATRA NEAMȚ

Profesor Mihaela DOBREA
Liceul Economic „Alexandru Ioan Cuza”, Piatra Neamț

Pentru a moderniza procesul educațional și a alinia pregătirea elevilor la cerințele actuale ale industriei turistice, Liceul Economic „Alexandru Ioan Cuza” din Piatra Neamț a inițiat un proiect amplu de integrare a tehnologiei în predarea disciplinei turism. Acest demers a inclus dotarea sălilor de clasă cu echipamente tehnologice de ultimă generație și utilizarea unor platforme online și software-uri specifice industriei turistice, oferind elevilor oportunitatea de a se familiariza cu instrumentele digitale utilizate în practică.

În cadrul acestui proiect, sălile de clasă au fost echipate cu calculatoare performante, table interactive și acces la internet de mare viteză. Calculatoarele moderne permit rularea eficientă a aplicațiilor software complexe, esențiale în industria turismului, și facilitează accesul rapid la resurse online. Tablele interactive transformă modul de predare, permițând profesorilor să prezinte materialele didactice într-un mod dinamic și interactiv, ceea ce sporește implicarea și interesul elevilor. Accesul la internet de mare viteză asigură o conexiune stabilă și rapidă la platformele educaționale și la resursele online necesare procesului de învățare.

Pentru a oferi elevilor o experiență educațională relevantă și practică, liceul a integrat în curriculum diverse platforme online și software-uri utilizate în industria turismului. Printre acestea se numără sisteme de rezervări online, software-uri de gestionare hotelieră și aplicații pentru planificarea și organizarea călătoriilor. Prin utilizarea acestor instrumente, elevii învață să opereze cu sistemele reale folosite în agențiile de turism și în unitățile de cazare, dezvoltându-și astfel competențele digitale și înțelegerea proceselor specifice industriei. De asemenea, platformele online permit colaborarea în timp real între elevi și profesori, facilitând proiectele de grup și schimbul de informații.

Implementarea acestor tehnologii în predarea turismului a condus la multiple beneficii. Elevii și-au dezvoltat abilități practice esențiale pentru piața muncii, familiarizându-se cu instrumentele digitale utilizate în industrie. Metodele de predare au devenit mai interactive și atractive, ceea ce a dus la creșterea motivației și a implicării elevilor în procesul de învățare. În plus, pregătirea practică pe platforme reale le oferă absolvenților un avantaj competitiv pe piața muncii, facilitându-le integrarea în domeniul turismului.

Prin această inițiativă, Liceul Economic „Alexandru Ioan Cuza” demonstrează angajamentul său în pregătirea elevilor pentru provocările și oportunitățile unei industrii turistice în continuă evoluție, asigurându-se că aceștia dispun de competențele și cunoștințele necesare pentru a excela în carierele lor viitoare.

Descrierea proiectului

Proiectul a constat în dotarea sălilor de clasă cu echipamente tehnologice moderne, inclusiv calculatoare, table interactive și acces la internet de mare viteză. De asemenea, au fost utilizate diverse platforme online și software-uri specifice industriei turistice, permițând elevilor să se familiarizeze cu instrumentele digitale folosite în practică.

Activități desfășurate

- **Simulări și studii de caz:** Elevii au participat la simulări virtuale ale proceselor de rezervare și gestionare a serviciilor turistice, dezvoltându-și astfel abilitățile practice într-un mediu controlat.
- **Proiecte colaborative online:** Au fost organizate proiecte în care elevii au colaborat prin intermediul platformelor digitale pentru a crea pachete turistice și planuri de afaceri, stimulându-le creativitatea și spiritul antreprenorial.
- **Acces la resurse educaționale digitale:** Elevii și profesorii au avut acces la o gamă largă de resurse online, inclusiv cursuri, webinarii și materiale didactice interactive, facilitând învățarea continuă și actualizarea cunoștințelor.

Rezultate obținute

Implementarea tehnologiei în predarea turismului a condus la o serie de rezultate pozitive:

- **Creșterea angajamentului elevilor:** Utilizarea instrumentelor digitale a făcut lecțiile mai atractive, crescând interesul și participarea activă a elevilor.
- **Dezvoltarea competențelor digitale:** Elevii și-au îmbunătățit abilitățile de utilizare a tehnologiei, esențiale în industria turismului modernă.
- **Pregătire pentru piața muncii:** Experiența practică acumulată prin utilizarea tehnologiilor specifice domeniului a facilitat integrarea absolvenților pe piața muncii.

Provocări și Soluții

Una dintre provocările întâmpinate a fost necesitatea formării continue a cadrelor didactice pentru a utiliza eficient noile tehnologii. Pentru a depăși acest obstacol, liceul a organizat sesiuni de training și workshop-uri dedicate profesorilor, asigurându-se astfel că aceștia sunt pregătiți să integreze tehnologia în procesul de predare.

Concluzie

Experiența Liceului Economic „Alexandru Ioan Cuza” din Piatra Neamț demonstrează că integrarea tehnologiei în predarea turismului poate aduce beneficii semnificative atât pentru elevi, cât și pentru cadrele didactice. Acest exemplu de bună practică poate servi drept model pentru alte instituții de învățământ care doresc să își modernizeze metodele de predare și să pregătească elevii pentru provocările unei industrii turistice în continuă evoluție.

EXEMPLE DE BUNĂ PRACTICĂ ÎN COMUNITATE - PROIECTUL ERASMUS+ „COMOARA DIN LADA BUNICII”

Prof. Dr. Mirela-Mariana Dodenciu, Liceul „Matei Basarab” Craiova

Schimbările socio-culturale din ultimii 30 de ani, ale existenței noastre contemporane, a dus la schimbări profunde în atitudinea comunității față de membrii acesteia. Activitatea de voluntariat în comunitate confirmată de practică și implementată de ani buni în diferite țări europene și nu numai, permite centrarea activităților pe tineri, implicarea acestora în activități autentice, care îi pun în legătură cu realitățile comunității în care ei trăiesc și îi ajută să își dezvolte competențele necesare, secolului în care trăiesc, secolul XXI.

Învățarea autonomă, capacitățile de colaborare, de rezolvare a problemelor, dar și de analiză critică, sunt doar câteva oportunități de dezvoltare a tinerilor implicați în proiectele comunitare.

Proiectele sunt necesare pentru toți membrii comunității cu condiția să aibă o semnificație, să fie convingătoare. Coordonatorul de proiect este un facilitator, care monitorizează și îi sprijină pe tinerii implicați în proiectele comunitare, vizând dezvoltarea competențelor de management personal.

În astfel de proiecte se pot implica un număr mai mic sau mai mare de tineri, importantă este nevoia de învățare a acestora, comunicarea, calitatea activităților alese, evaluarea și valorizarea feedback-ului oferit.

Proiectul propus, care are ca parteneri mai multe instituții din comunitatea locală, se numește „Comoara din lada bunicii” și este un proiect de solidaritate, desfășurat prin Programul Comisiei Europene, Corpul European de Solidaritate și implementat cu sprijinul Agenției Naționale pentru Programe Comunitare în Domeniul Educației și Formării Profesionale București (ANPCDEFP).

Proiectul este implementat de Parohia Braniște II Ișalnița, județul Dolj, în localitatea Ișalnița și are ca parteneri: Primăria și Consiliul Local Ișalnița, Școala Gimnazială „Eliza Opran” Ișalnița, Liceul „Matei Basarab” Craiova, Ansamblul Folcloric „Ion Șerban” Ișalnița și Asociația „Promina Craiova.



În comunitatea noastră, tinerii erau aproape inexistenți în activitățile de voluntariat, excepție făcând grupul parohial de tineri, care se implicau în activități de voluntariat în localitate sau în Craiova, restul tinerilor din localitatea noastră petrecându-și timpul între localitatea de domiciliu și Craiova, care se găsește la 10 km de Ișalnița, pentru a merge la liceele și facultățile din oraș, în cursul săptămânii, iar la sfârșitul acesteia, în activități personale, casnice.

Prin derularea acestui proiect, primul proiect de solidaritate, finanțat de Comisia Europeană, ne-am propus să implicăm mai mulți tineri din comună care să ni se alăture în activitățile noastre. Ne-am gândit să aducem în proiectul nostru tinerii cu vârste între 16-25 ani, care să se implice pe viitor și în alte proiecte de solidaritate sau de voluntariat. Ne-am dorit, de asemenea, să fie un început al proiectelor de solidaritate la nivelul comunității Ișalnița, să reprezinte un punct de plecare spre altele viitoare.

Ne-am dorit, ca prin derularea proiectului nostru, să aducem în prim plan istoria locală care se pierde în cursul timpului vreme de 150 de ani, de la așezarea acestei localități pe actuala vatră. La nivelul localității a fost realizată o succintă monografie locală, cu date culese din bibliotecile din Craiova. Materialele adunate de voluntarii noștri, sub formă de text (povești, proverbe, zicăături), artă fotografică, videoclipuri, vor fi bunuri ale comunității.



La finalul proiectului, toate materialele obținute: fotografii vechi în albume, povestiri locale, legende, vor fi dăruite comunității prin Primăria și Consiliul Local Ișalnița. Menționez faptul că materialele vechi ale localnicilor vor fi fotografiate, scanate, apoi așezate în albume tematice.

Bibliografie:

1. Chiș Elena. Învățarea prin proiecte, <https://prezi.com/e6ncguwgtio3/invatarea-prin-proiecte/>

“Prietenii falși-dependențe reale, drogurile, alcoolul și tutunul”

Program de prevenție-intervenție asupra comportamentelor adictive la adolescenți

Prof. Dr. Mirela-Mariana Dodenciu, Liceul „Matei Basarab” Craiova

Un număr tot mai mare de adolescenți consumă alcool sau alte substanțe toxice, cu toate că acest lucru este ilegal și periculos. Consumul drogurilor poate cauza disfuncții cerebrale grave și tulburări de dezvoltare și comportament. Adolescenții care utilizează droguri au deseori o anumită dificultate în stabilirea propriei identități, a relațiilor interumane (inclusiv familiale), în dobândirea unei independențe fizice și psihice normale. Abuzul de substanțe toxice poate, de asemenea, afecta și abilitățile cognitive ale adolescentului, care scad performanțele școlare. De departe, cel mai periculos efect secundar al utilizării ocazionale a drogurilor este apariția dependenței care duce în consecință la abuzul cronic de astfel de substanțe, chiar deces. Rezultatele cercetării făcute, subliniază importanța furnizării informațiilor legate de riscurile consumului de substanțe psihoactive, față de metodele de ameliorare a stării de sănătate psihică a subiecților. Trebuie să reținem importanța adresabilității directe și a personalizării informațiilor-prevenția- în vederea obținerii unor rezultate semnificative în privința ameliorării riscului adicției față de substanțe psihoactive la adolescenți.

Proiectul educațional *“Prietenii falși-dependențe reale, drogurile, alcoolul și tutunul”* este un proiect de parteneriat educațional între diferite instituții educaționale : Liceul”Matei Basarab”, Craiova, Centrul de Prevenire, Evaluare, și Consiliere Antidrog al Județului Dolj, Inspectoratul de Poliție Județean Dolj, Centrul de Resurse și Asistență Educațională Dolj, Inspectoratul Școlar Județean Dolj, și are ca scop principal prevenirea și combaterea consumului de alcool, tutun și droguri în randul adolescenților.

“Prietenii falși-dependențe reale, drogurile, alcoolul și tutunul”

Motto: Ferește-te de capcana “primei dăți”!

Tipul de proiect: regional

Perioada de desfășurare: anul școlar 2023-2024(septembrie 2023-martie 2024)

Domeniul și tipul de educație: Domeniul educație civică, educație pentru sănătate

Grup țintă: elevii claselor a IX-a, a X-a, a XI-a (fete, considerate grup vulnerabil la nivelul statelor Uniunii Europene) din grupa de vârstă 15-18 ani.

Obiective:

- Inițierea și derularea unor programe de promovare a unor comportamente sănătoase în rândul adolescenților(fete, considerate de către Uniunea Europeană categorie vulnerabilă)
- Sensibilizarea și educarea adolescenților în scopul evitării consumului experimental/recreațional de alcool/tutun/droguri
- Creșterea stimei de sine
- Dezvoltarea capacității de empatizare – ca bază pentru dezvoltarea afectivă, a competenței de relaționare interpersonală și a atitudinilor pro-sociale.
- Creșterea capacității de autoexprimare emoțională.
- Dezvoltarea atitudinilor pozitive față de sănătate și contrare față de consumul de droguri
- Îmbunătățirea autocontrolului.
- Dezvoltarea abilităților de luare a deciziilor.
- Dezvoltarea abilităților de relaționare cu alții și de a se opune propriilor impulsuri atunci când este necesar, crescând astfel competența individuală pentru interacțiune.
- Îmbunătățirea autoafirmării.

Argumentare

La nivel național, problema consumului de alcool, tutun, droguri continuă să reprezinte o provocare cu implicații grave atât pentru domeniul social, al sănătății, dar și în domeniul aplicării legii, iar evoluțiile recente , cum ar fi consumul de substanțe noi cu proprietăți psihoactive, continuă să genereze preocupări la toate nivelurile.

Consumul de alcool, tutun, droguri a luat forma unui fenomen social în țara noastră, populația cea mai expusă acestui comportament fiind adolescenții și tinerii. Tinerii au fost surprinși într-o situație destul de vulnerabilă pentru că alcoolul, tutunul și drogurile sunt o provocare la adresa curiozității. S-a observat că de la o zi la alta numărul adolescenților consumatori de alcool, tutun și droguri și chiar dependenți de acestea crește. Traficanții prezintă drogurile în mod atractiv, minimizând efectele nocive ale acestora, pornind de la premisa că foarte mulți tineri nu cunosc pe deplin riscurile la care se expun.

Această situație se datorează în primul rand unei slabe educații primite de către minori în familie și a tuturor frământărilor intrafamiliare existente, stării de sărăcie și șomajului (oamenii fără ocupație își petrec tot mai des timpul liber în barurile existente în comună), dar și a unei slabe reacții din partea comunității privind aceste fenomene.

Adolescenții și tinerii sunt cei mai expuși consumatori deoarece adolescența este varsa la care se formează identitatea de sine, se definitivează personalitatea, se construiesc principii de viață; adolescentul este în căutare de modele, iar dacă modelele sunt reprezentate de personaje negative, crește posibilitatea ca adolescentul să adopte comportamentul modelului său. Astfel de personaje pot fi prietenii, profesorii, colegii de clasă, părinții.

Un factor de risc al consumului de alcool, tutun, droguri îl reprezintă faptul că părinții nu au nici timpul necesar și nici disponibilitatea de a comunica cu propriii lor copii și de a-i implica în activități de petrecere a timpului liber. Lipsa de supraveghere a copiilor, în timpul liber al acestora, din partea propriilor părinți îi poate determina să încerce lucruri noi, care implică de multe ori încălcarea normelor și valorilor sociale, fără a avea discernământul necesar în a distinge între bine și rău.

Familia și școala nu pot acoperi, singure, întreaga gamă de nevoi resimțite de către adolescenți și de aceea, activitățile educative trebuie completate cu cele alternative, astfel încât elevilor să li se ofere posibilitatea de a avea alternative benefice la tentațiile pe care diversele probleme întâmpinate îi pot expune.

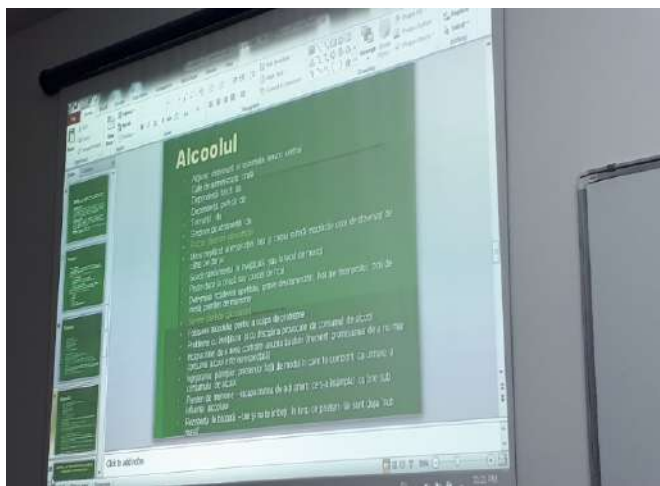
Prin implicarea în activități care să valorifice nevoia de comunicare de relaționare, de autocunoaștere, de manifestare artistică, adolescentul de azi poate deveni adultul lipsit de inhibiții, capabil să comunice asertiv, care are încredere în sine și poate lua deciziile potrivite de unul singur.

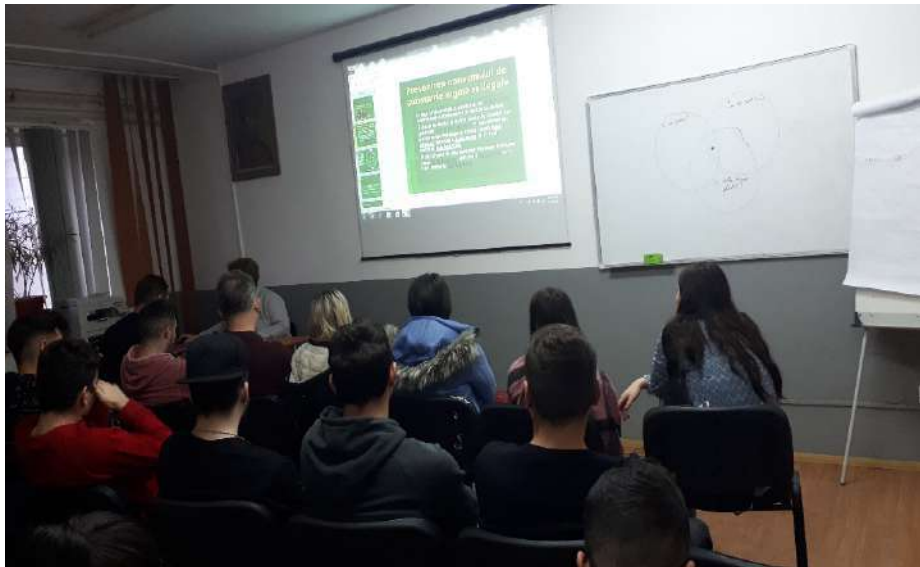
Tematica activităților:

- “Mai informat-mai puternic”
- “Pot să aleg, dar ce aleg? Stă în puterea mea!”
- “Alcoolul/tutunul/drogurile distrug destine”
- “Dependent de sănătate! Doar eu pot decide pentru mine!”
- “Aspecte legislative privind combaterea consumului de alcool/tutun/droguri la adolescenți”



Fotografii de la activități





PROIECTELE EDUCATIONALE CU FINANȚARE EUROPEANĂ, UN INSTRUMENT MODERN INDISPENSABIL ÎN PROCESUL DIDACTIC

Prof. Dr. Mirela-Mariana Dodenciu, Liceul „Matei Basarab” Craiova

Proiectele educative extracurriculare și extrașcolare cu finanțare europeană reprezintă astăzi o necesitate a activității didactice, constituindu-se într-o veritabilă punte între nevoile educaționale ale elevilor și perspectivele de dezvoltare economică a societății.

De asemenea, asigură elevilor dezvoltarea unor competențe de comunicare, de gândire critică și creativă, de adaptabilitate la schimbare, fiind un instrument didactic ideal pentru „echiparea” participanților cu acele abilități „cheie” care să le permit în viitor să facă față schimbărilor constante care intervin în parcursul profesional.

Anul școlar trecut a fost martorul unei colaborări excelente între Liceul „Matei Basarab” și o serie de asociații pentru tineret.

Liceul “Matei Basarab”- Craiova a fost gazda atelierelor de dezvoltare personală, organizate de Asociația The Social Incubator cu elevii claselor a XI-a A și a XII-a A, care s-au centrat pe: autocunoaștere, gestionarea emoțiilor, comunicare și relaționare, ce sunt valorile, managementul timpului, planificarea activităților.

Proiectul “La TINERi este Puterea” și-a propus să crească angajabilitatea tinerilor, în special a tinerilor din categorii vulnerabile, prin activități de formare și sesiuni de consiliere vocațională și dezvoltare personală; programul este parte dintr-o inițiativă mai amplă, derulată la nivel internațional de către Coca-Cola HBC Grup, denumită Youth Empowered.



„Fii un antreprenor verde pentru o zi!”, activitate organizată în cadrul Proiectului "YES GREEN" și implementată la Liceul „Matei Basarab”- Craiova în parteneriat cu Asociația Comunități pentru Tineret, a avut ca grup țintă elevii claselor a XII-a D și a XI-a C, propunând idei de afaceri îndrăznețe, creative.



Elevii clasei a XI-a B au participat astăzi la CONFERINȚA FINALĂ a Proiectului “YES GREEN”, implementat de Asociația Comunități pentru Tineret (ACT), în parteneriat cu Liceul “Matei Basarab” Craiova și alte 12 unități de învățământ din Județul Dolj. Evenimentul a inclus rezultatele atelierelor YES Green și câteva idei de afaceri ecologice create de elevi, speakeri care vor împărtăși despre dezvoltarea antreprenoriatului durabil în Dolj și workshop-uri non-formale susținute de voluntari locali și internaționali pe tema protecției mediului, ecologie și durabilitate.



În cadrul parteneriatului încheiat între Liceul „Matei Basarab” și Asociația Comunități pentru Tineret (ACT), 9 voluntari internaționali, provenind din Germania, Georgia, Turcia, Portugalia, Spania și Franța, au pus în practică o serie de activități non-formale deosebit de atractive (provocări sportive, artistice, culturale), cu scopuri educaționale diverse (promovarea incluziunii sociale, dezvoltarea lucrului în echipă, îmbrățișarea unui stil de viață sănătos, implicarea în protejarea mediului înconjurător, gestionarea deșeurilor).



Elevii Liceului „Matei Basarab” s-au bucurat astfel de interacțiunea cu voluntarii, dezvoltându-și abilitățile sociale, de relaționare și practice, în cadrul Proiectului „SOLIDarity NETworks for Social Inclusion”.



Participarea la proiectele menționate a contribuit la sprijinirea elevilor în dobândirea unor competențe și abilități fundamentale pentru dezvoltarea personal, la viitorul loc de muncă și pentru o cetățenie europeană active.

Activitatea de învățare la disciplina Religie Ortodoxă: Utilizarea instrumentelor și aplicațiilor digitale pentru aprofundarea învățăturilor creștine

Prof. dr. Dodenciu Romulus Lucian –
Școala Gimnazială Specială „Sf. Mina” Craiova

1. Introducere

<https://youtu.be/ok10DqxK3JE>

În cadrul disciplinei Religie Ortodoxă, utilizarea tehnologiilor digitale în educație poate contribui la o înțelegere mai profundă a învățăturilor creștine. Prin intermediul instrumentelor digitale, elevii pot explora texte religioase, pot viziona imagini și video-uri despre istoria Bisericii Ortodoxe sau pot participa la discuții online despre valori și tradiții religioase.

2. Obiectivele activității

Scopul acestei activități este de a încuraja elevii să înțeleagă mai bine conceptul de rugăciune, prin intermediul aplicațiilor care oferă resurse interactive, prezentări vizuale și posibilitatea de a crea propriile lor rugăciuni.

3. Descrierea activității de învățare

Activitatea propusă constă într-o sesiune de învățare interactivă, folosind aplicația **Bible App** sau **Biblia Digitală** pentru a explora pasaje din Vechiul și Noul Testament. Elevii vor utiliza aplicația pentru a găsi texte relevante despre rugăciune, apoi vor discuta în grupuri mici despre semnificația acestora. Folosind aplicația **Padlet**, fiecare elev va posta o rugăciune pe care a creat-o, iar colegii vor oferi comentarii și sugestii.

Mai mult, în timpul activității, elevii vor viziona un documentar scurt despre istoria și importanța rugăciunii în viața ortodoxă, folosind aplicația **YouTube** sau o platformă educațională ca **Edpuzzle**, pentru a adăuga întrebări interactive pe parcursul filmului.

4. Instrumentele digitale utilizate

- **Bible App** sau **Biblia Digitală** – pentru a citi și explora pasaje biblice.
- **Padlet** – pentru a crea un spațiu colaborativ unde elevii pot împărtăși rugăciuni sau gânduri.
- **YouTube** sau **Edpuzzle** – pentru a viziona și discuta despre materiale video educaționale.

5. Beneficiile utilizării aplicațiilor digitale

Utilizarea acestor aplicații digitale le va permite elevilor să participe activ la învățare, să acceseze resurse educaționale variate și să învețe într-un mod mai interactiv și personalizat. În plus, prin utilizarea platformelor colaborative, elevii vor învăța să își exprime ideile și să aprecieze perspectivele celor din jur.

6. Concluzie

În concluzie, integrarea instrumentelor digitale în cadrul activităților de învățare religioasă reprezintă o metodă eficientă de a capta interesul elevilor, de a le îmbogăți experiența educațională și de a le facilita accesul la învățăturile ortodoxe într-un mod inovativ. Tehnologia poate deveni un aliat valoros în procesul educativ, îmbinând tradiția cu modernitatea.

ORIENTAREA ELEVILOR IN CONTEX EUROPEAN CERC APLICATIV – PROIECTAREA TIPARELOR CU AJUTORUL CALCULATORULUI

Prof. DOROȚAN MANUELA CAROLINA, Liceul Tehnologic "Mihai Viteazu" Vulcan

Denumirea utilizată, anume **Cerc aplicativ – Proiectarea tiparelor cu ajutorul calculatorului**, este foarte elocventă în ceea ce privește activitatea acestui cerc. Este un cerc, unde elevii pot studia proiectarea diferitelor modele vestimentare, cu ajutorul calculatorului, utilizând o parte a programului GeminiCad și anume Gemini Pattern Editor. GeminiCad este un sistem integrat, alcătuit atât din aplicații software cât și din echipamente specializate, destinat activității de proiectare și croire a produselor de confecții textile. Pornind de la premisa că elevii sunt în posesia elementelor teoretice de bază, necesare pentru înțelegerea și utilizarea acestui program de proiectare a tiparelor, se va pune un accent deosebit pe descrierea și exersarea facilităților oferite și pe formarea în vederea orientării școlare și profesionale.

Cercul este organizat în special pentru elevii care studiază în domeniul Confecțiilor textile și apoi se referă și la ceilalți elevi care doresc să aprofundeze acest domeniu. Activitățile din cercurile de copii favorizează completarea instruirii școlare și a educației având, în același timp, efecte pozitive în privința sprijinirii procesului de orientare profesională.

Frecventarea cercurilor îi aduce elevului sentimentul de utilitate socială, valoare personală, de trezire a încrederii în sine, de stabilire a unor contacte sociale și nu în ultimul rând, contribuie la formarea unui grad de autonomie cât mai mare. Prin toate acestea se completează cunoștințele dobândite în activitățile din învățământ, activități care au de cele mai multe ori un pronunțat caracter corectiv - compensator și terapeutic.

Din punct de vedere al orientării școlare și profesionale, activitatea în cercurile de elevi contribuie la:

- depistarea aptitudinilor speciale;
- dezvoltarea aptitudinilor speciale și a motivației pentru un anumit domeniu de activitate;
- formarea profesională incipientă prin oferirea unor cunoștințe și formarea unor priceperi și deprinderi cu specific profesional.

Spre deosebire de activitatea la clasă, activitățile din cercurile de elevi prezintă câteva note specifice, dar care le fac mai avantajoase pentru formarea elevilor în spiritul profesiunilor omonime profilului cercului.

Astfel, putem aminti:

- posibilitati cu mult mai mari de tratare individualizată;
- baza tehnico-materială adecvată obiectivelor instructiv-formative;
- selecția elevilor pentru fiecare cerc în funcție de interese și apoi aptitudini, selecția care chiar dacă este spontană, face să se lucreze cu un material uman apt în fața solicitărilor din cerc;
- finalizarea practică a activităților din cerc face ca învățarea să fie maximală și solidă cu efecte formative.

Desfășurarea unei activități eficiente din partea elevilor în cerc presupune existența unor aptitudini corespunzătoare profilului cercului. Dacă nu există asemenea aptitudini copilul nu se bucură de succes și ca atare, îl va abandona, cautând un alt domeniu de activitate unde să obțină rezultate.

Mai întâlnim adesea afirmația, că cercurile de elevi sunt formate pentru petrecerea plăcută și utilă a timpului liber. Cercurile practice și aplicative oferă cadru și condiții optime pentru desfășurarea terapiei ocupaționale. Tot aceste categorii de cercuri pot susține și realizarea obiectivelor privind abilitarea manuală.

Desigur că nu toți elevii care pot beneficia de îmbunătățirea cunoștințelor prin cercuri se vor îndrepta spontan spre ele. Este deci necesar ca profesorul, care îl cunoaște, să acționeze în așa fel încât să-l îndrume spre acel cerc care i se potrivește și care îi asigură o dezvoltare maximă a aptitudinilor.

Obiectivele finale ale acestui cerc sunt:

- formarea unei imagini corecte la ceea ce este sau ce poate face acest program de proiectare a tiparelor de îmbrăcăminte;
- formarea deprinderii de a utiliza elementele de interfață ale programului și a celor opt moduri de lucru;
- formarea deprinderilor de a crea și proiecta tiparele create.

Însă obiectivul cel mai important pe care ni-l propunem este de a crea o atmosferă plăcută, de a alterna aspectele de proiectare cu cele grafice, de a le lăsa libertatea de a crea și proiecta tiparele create, astfel încât, elevii să vină cu plăcere la astfel de activități și nu în ultimul rând, de a crea situații educaționale din care elevii să învețe să-și ordoneze activitățile zilnice, să-i impulsioneze la alte activități, să-și îmbogățească cultura generală.

Dotarea minimă necesară pentru acest cerc este de o sală cu 5 până la 10 calculatoare, în care să se desfășoare activitatea. Problema dotării depinde de obiectivele pe care ni le propunem, numărul de elevi cu care se va lucra, precum și de conținutul activității.

Selectarea elevilor: prezentarea elevilor la astfel de cercuri este facultativă, înscrierea lor se face la solicitarea acestora. În mod sigur, performanțele la astfel de activități sunt proporționale cu rezultatele școlare dar este bine să-i încurajăm pe toți aceia care doresc să participe.

Pentru inițierea elevilor, primul obiectiv ce trebuie atins este familializarea cu programul. Pentru aceasta conducătorul trebuie să aloce la început un anumit număr de ore, în care să prezinte programul din punct de vedere al interfeței grafice și al celor opt moduri de lucru. În paralel cu prezentarea programului se va face și cea funcțională. Acestea vor fi însoțite în mod obligatoriu de demonstrații practice.

În general toate activitățile de la cerc trebuie să se bazeze pe dialog, conducătorul cercului fiind dator să le răspundă elevilor la întrebări și să însoțească, pe cât posibil, răspunsurile sale cu demonstrații practice.

În cadrul cercului fiecare copil are ritmul său de asimilare, ca urmare este necesar ca și conducătorul de cerc să asigure individualizarea reală a activității în raport cu nivelul și ritmul diferit de lucru.

În concluzie elevii manifestă în cadrul cercurilor curiozitatea intelectuală, ingeniozitatea precum și spirit de echipă. În cadrul cercului elevii sunt puși în situația de a căuta variante optime de rezolvare, emit opinii, aprofundează și organizează informațiile în noi structuri.

BIBLIOGRAFIE:

1. H. Pitariu Orientări în didactica informațională
2. J. Piaget, N. Chomsky Teorii ale limbajului, teorii ale învățării
3. Carmen Petre, Daniela Popa, Stefania Metodica predării informaticii și tehnologiei informației
Craciunoiu, Camelia Iliescu

Renașterea și Umanismul

Profesor Dragomirescu Gabriel
Școala Gimnazială “Profesor Nicolae Simache” Ploiești

PROIECT DIDACTIC

DATA: 24.11.2023

CLASA: a VI-a A, 26 elevi

PROFESOR: Dragomirescu Gabriel

UNITATEA DE ÎNVĂȚARE: Renașterea – Geneza spiritului modern

TITLUL LECȚIEI: Renașterea și Umanismul

TIPUL LECȚIEI: Lecție pentru formarea și consolidarea priceperilor și deprinderilor

SCOPUL: - să formeze abilități de extragere și utilizare a informației din surse istorice, de orientare în spațiu și timp, exersarea deprinderilor artistice și intelectuale.

COMPETENȚE SPECIFICE VIZATE:

- 1.1. Localizarea în spațiu a lumii cunoscute în diferite perioade istorice
- 1.2. Utilizarea coordonatelor temporale referitoare la faptele și procesele istorice
- 2.1. Utilizarea adecvată a termenilor istorici/limbajului de specialitate în prezentarea unui fapt/proces istoric
- 2.2. Utilizarea gândirii critice în analiza surselor de informare
- 2.3. Identificarea elementelor de cauzalitate prezente în surse variate
- 3.2. Asumarea cooperării în grupuri de învățare
- 3.3. Descrierea consecințelor deciziei și acțiunii umane
- 4.1. Utilizarea informațiilor cu ajutorul resurselor multimedia
- 4.2. Asumarea critică a unui set de valori recunoscute social

COMPETENȚELE LECȚIEI:

La sfârșitul orei elevii vor fi capabili:

-să distingă cel puțin două transformări produse de Renaștere și Umanism în educație și societatea medievală europeană folosind textul istoric suport;

- să descopere minim trei valori ale Umanismului pornind de la textul istoric și din cunoștințele acumulate;
- să explice minim două cauze/factori ale apariției Renașterii în orașele italiene pe baza cunoștințelor proprii;
- să numească cel puțin două urmări ale inventării tiparului folosind textul istoric;
- să identifice un element de continuitate între Antichitatea greco-romană și Renaștere pe baza textului istoric suport, imaginilor și cunoștințelor anterioare;
- să selecteze cel puțin trei trăsături/calități ale omului Renașterii pe baza unui text istoric;
- să exprime cel puțin o idee despre calitățile și abilitățile omului Renașterii;
- să distingă minim două sentimente ale personajelor din picturile și sculpturile artiștilor Renașterii;
- să observe cel puțin o tehnică folosită în realizarea picturilor renașcentiste pornind de la operele cunoscute;
- minim 4 elevi să-și exerseze abilitățile artistice actoricești prin punerea în scenă a unui fragment dintr-o operă a lui W. Shakespeare;
- să compare concepțiile despre Univers ale erudiților Renașterii pornind de la un text dat;
- să prezinte, pornind de la textul suport, cel puțin două invenții ale oamenilor de știință din perioada Renașterii;
- să folosească abilitățile dobândite la educație tehnologică pentru a scrie/imprima un text de 3-5 rânduri cu ajutorul materialelor puse la dispoziție;
- să plaseze pe harta mută a Europei cel puțin trei autori umaniști după țările de origine folosind aplicația learningapps;
- să asocieze corect cel puțin trei artiști cu operele lor, folosind aplicația wordwall;
- cel puțin un elev să reproducă cât mai fidel, după contur, o pictură renașcentistă.

METODE DIDACTICE:

- conversația euristică
- problematizarea
- învățarea prin descoperire
- lucrul pe grupe (metoda Philips 66 adaptare)
- modelarea

-jocul de rol

MIJLOACE DIDACTICE:

-harta istorică
-reproduceri ale oprelor de artă ale artiștilor renascentiști
-fișe de lucru
-șabloane de scris
-model de tipar
-costume
-laptop, videoproiector
-site-uri (learningapps, wordwall, mozabook)

DESFĂȘURAREA LECȚIEI (3+2+10+25+10=50 minute)

1.Moment organizatoric

Prezentarea clasei și momentul de “spargere a gheții”

<https://wordwall.net/resource/53297868/joc-pentru-spargere-a-ghetii-ce-preferi> **3 minute**

2.Anunțarea temei, scopului și obiectivelor activității de către profesor **2 minute**

Captarea atenției printr-un chatter pix

3.Explicația și descrierea sarcinilor

Clasa se împarte în 5 grupe de câte 5 elevi fiecare grupă. Prin reprezentanți, fiecare grupă primește câte un plic cu sarcinile de lucru. Plicurile de culori diferite sunt plasate pe cupola domului din Florența, pe diverse forme geometrice studiate la matematică.

Grupa Umaniștilor tipografi - fișa de lucru nr. 1

Grupa Scriitorilor - fișa de lucru nr. 2

Grupa Artiștilor - fișa de lucru nr. 3

Grupa Oamenilor de știință - fișa de lucru nr. 4

Grupa Arhitecților - fișa de lucru nr. 5

- Fiecare grupă studiază fișele de lucru și rezolvă cerințele timp de **10 minute**. Profesorul urmărește ca în cadrul fiecărei grupe să fie uniform și clar distribuite sarcinile de lucru. Elevii sunt susținuți și îndrumați pentru realizarea activităților.

- Câte unul sau doi reprezentanți de la fiecare grupă prezintă în fața clasei rezultatele obținute.

5 minute fiecare grupă = 25 minute

4. Fixarea cunoștințelor și evaluarea

10 minute

Întrebări cu răspuns dual, descoperirea unei expresii celebre și identificarea cifrului lacătului cufărului care conține recompensa. ***Fișa de lucru numărul 6***, activitate frontală cu întreaga clasă. Aprecierile finale și notarea elevilor.

Grupa Umaniștilor tipografi

Fișa de lucru nr. 1

Citiți cu atenție textele de mai jos și răspundeți cerințelor:

A. Mișcarea umanistă a oferit o nouă explicație pentru lume și pentru ființa umană. În Evul Mediu predominase o viziune pesimistă asupra umanității și a rolului acesteia în Univers. Umanismul, dimpotrivă, a propus o viziune nouă, mai optimistă care oferea omului un loc central în cosmos [...].

Această transformare care nu s-a produs dintr-o dată, a pus totuși bazele cercetării științifice, eliberată de controlul religiei în domeniul gândirii.

Munca dificilă de răspândire a limbilor greacă și latină, realizată de umaniști, a favorizat accesul la studiul marilor tratate ale Antichității.

(Renașterea, Spiritul unei epoci, Editura Litera, fragment adaptare)

B. La mijlocul secolului al XIV-lea meșterul aurar Johannes Gutenberg (1400-1468) a revoluționat lumea cărții inventând tiparul cu litere mobile metalice, depășindu-se limitele copierii manuale a manuscriselor. Pe lângă faptul că numărul cărților în Europa a crescut semnificativ până la sfârșitul secolului al XV-lea, implicațiile au fost numeroase pentru societate și cultură. Dispar treptat vechile meserii legate de scrierea și decorarea cărților, dar se creează locuri de muncă în tipografia ceea ce contribuie la dinamismul economic. Deși încă scumpă, cartea a putut fi procurată de categorii sociale mai largi, burghezi și liber profesioniști, punând astfel capăt unui control aproape exclusiv al Bisericii asupra culturii și educației. Drept urmare, marile lucrări ale clasicilor Antichității au început să populeze rafturile universităților. Tiparul a contribuit și la conturarea limbilor vorbite de popoarele europene, în Italia dialectul toscan impunându-se asupra celorlalte. Tipărirea și traducerea Bibliei a dus la interpretări mai umaniste ale Scripturilor ceea ce a slăbit și mai mult influența Bisericii catolice.

(Renașterea, Spiritul unei epoci, Editura Litera, fragment adaptare)

Imprimați textul A folosind instrumentele puse la dispoziția grupei

Scrieți un fragment din textul B (La mijlocul secolului al XIV-lea meșterul aurar Johannes Gutenberg (1400-1468) a revoluționat lumea cărții) **folosind șablonul dat, pe o foaie separată.**

Răspundeți la următoarele cerințe:

1. Pe baza sursei **A** comparați viziunea Evului Mediu și cea a Renașterii referitoare la ființa umană.

.....
.....
.....
2. Identificați o informație despre Antichitate prezentă atât în sursa **A** cât și în sursa **B**.

.....
.....
.....
.....
3. Identificați pe baza sursei **A** o caracteristică a cercetării științifice. Numți, din cunoștințele voastre încă două valori ale Umanismului.

.....
.....
.....
4. Identificați trei urmări ale inventării tiparului din sursa **B**.

.....
.....
.....
5. Menționați din cunoștințele voastre doi factori care au determinat apariția Renașterii în orașele italiene.

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

Citiți termenii din rebusul de mai jos și scrieți definițiile corespunzătoare:

														A					
					1.	L	A	T	I	N	A								
						2.	L	I	B	E	R	T	A	T	E				
					3.	R	E	S	P	O	N	S	A	B	I	L			
4.	I	E	F	T	I	N	A												
5.	M	A	N	U	S	C	R	I	S										
						6.	G	U	T	E	N	B	E	R	G				
					7.	R	E	L	I	G	I	E							
														B					

Grupa Scriitorilor

Fișa de lucru nr. 2

Citiți cu atenție textele de mai jos și răspundeți cerințelor:

Satirizarea societății

A. “Nu pot trece sub tăcere pe aceia care nu se deosebesc întru nimic de ultimul cârpaci, totuși se mândresc zadarnic cu un titlu de noblețe [...]. Își arată în fiecare colț chipuri sculptate sau pictate de-ale înaintașilor, ți-înșiră pe moșii-strămoșii lor cu străbunele lor titluri. Ei înșiși nu prea se deosebesc de statuile mute, ba sunt chiar mai lipsiți de duh decât chipurile acestea cu care se fălesc. [...].

(Erasmus de Rotterdam – Lauda prostiei)

B. “Eu aș vrea ca el să fie bine instruit în litere și în aceste studii pe care le numim umaniste. Ca el să fie familiar cu latina și greaca, datorită abundenței și varietății lucrurilor care au fost scrise în aceste limbi. Ca el să cunoască bine poezii, la fel și oratorii și istoricii, și ca el să învețe să scrie în versuri și în proză, în special în propria noastră limbă (italiana). Eu îl voi îndemna de asemenea să știe cât mai multe limbi străine, în special spaniola și franceza(...). El va trebui să știe, în același timp, să înoate, să sară, să alerge și să arunce greutăți pentru pregătirea de luptă. Eu nu voi fi satisfăcut dacă el nu este de asemenea muzician și nu știe să cânte la diverse instrumente. În fine, eu (...) nu aș vrea să-l văd că neglijează desenul și pictura.”

(Castiglione, Curteanul, 1528)

1. Precizați, pe baza **sursei A** categoria socială care este vizată de autor.

.....

2. Menționați, pe baza **sursei A** un motiv de nemulțumire al autorului față de aceasta.

.....

.....

3. Selectează, din **sursa B** două limbi străine pe care un curtean trebuia să le cunoască în perioada Renașterii.

.....

.....

4. Menționează două talente artistice care reies din **sursa B**.

.....

.....

5. Precizează două calități fizice necesare omului, pe baza **sursei B**.

.....

.....

6. Redactează o frază în care să-ți exprimi părerea despre cunoștințele și abilitățile oamenilor Renașterii.

.....

.....

.....

.....

Rezolvați cerințele din exercițiul asociat link-ului de mai jos

<https://learningapps.org/display?v=pgt9pq85t23>

Joc de rol

Bătălia de la Bosworth a avut loc pe 25 august 1485 și a pus capăt Războiului celor două Roze dintre familiile Lancaster și York având ca simbol trandafirul roșu respectiv alb. Henric Tudor conte de Richmond va uni cele doua familii devenind Henric al VII – lea Tudor. Se stinge astfel dinastia Plantagenet care domnea în Anglia din 1154.

William Shakespeare surprinde momentul în care regele Richard al III-le este învins și ucis în luptă după 3 ani de domnie în care s-a dovedit un tiran sângheros.

**Atacul sună,—se vede lupta în fundal.—Intră Norfolk cu trupa,
după dânsul Catesby.**

CATESBY: În ajutor, Lord Norfolk, veniți în ajutor,

Căci Regele se luptă făcând minuni cu spada;

Căzu un cal sub dânsul, dar el pe jos se bate

Și-mprăștie pieirea cătând să dea în Richmond;

Veniți în ajutoru-i, căci altfel pierdem ziua.

(Intră regele Richard)

REGELE RICHARD: Un cal! Un cal! Regatul mi-aș vinde pe un cal!

CATESBY: Retrage-te stăpâne, să văd eu de un cal!

REGELE RICHARD: Jucat-am a mea viață, pe o aruncătură,

Și acum nu-mi rămâne decât s-aștept norocul.

Zău, parcă văd pe Richmond în șase, șapte locuri:

Un cal! Un cal! Mi-aș vinde regatul pe un cal!

(iese)

Intră Richmond și Regele Richard și se retrag luptându-se—Se sună retragerea și încetarea luptei.—Intră Richmond, Stanley cu coroana și alți Lorzi cu trupele.

RICHMOND: Să laudăm pe Domnul, suntem victorioși:

Și sângerosul câine în fine a murit;

STANLEY: Cu vitejie, Richmond mărește, v-ați purtat!

Însemnele domniei, atât timp uzurpate,

Răpit-am de pe fruntea mistrețului sălbatic,

Ca să împodobească a voastră frunte, Sire;

Purtați-le cu cinste și mult timp le păstrați!

RICHMOND: Oh! Doamne-atotputernic!—la toate zic

Amin!

Proclamă iertăciune soldaților fugari

Ce vor veni îndată să se supună nouă:

Deoarece e dată o promisiune sacră,

Uni-vom roza albă cu roșia împreună:—

Și cerul va surâde pe astă alianță,

Căci mult timp le cercase o lungă dușmănie:

Cel ce Amin nu zice, un trădător va fi.

A fost nebună țara și mult a suferit

Al fratelui său sânge, un frate îl vărsa,

Aceasta este vrajba ce ani întregi pe York

Cu Lancaster certase.

În pace neatinsă sfârși-vom viața lor,

Pe țară înzestrând-o cu zile fericite

Și veacuri de belșug.

Oh! Doamne, rupe spada aceluia trădător

Ce ar dori să-nceapă degrabă dezbinarea,

Făcând să plângă țara cu sângeroase lacrimi!

Din bogăția țării, niciunul să nu guste

Ce ar cerca s-atingă această sfântă pace

W. Shakespeare, Cum vă place, fragment, actul II

... Lumea-n- ntreagă

E o scenă și toți oamenii-s actori.

Răsar și pier, cu rândul fiecare:

Mai multe roluri joacă omu-n viață:

Întâi e prunc în bratele dădăcii

Scâncește, tipă și nu-și află locul

Școlar apoi, cu un ghiozdan în mână

Și fața fragedă ca zori zilei,

Târându-se spre școală încet ca melcul. (...)

Soldat bărbos și mustăcios ca leopardul,

Dând buzna până-n gurile de tun (...)

Grupa Artiștilor

Fișa de lucru nr. 3

Citiți cu atenție textele de mai jos și răspundeți cerințelor:

A. Ceea ne frapează înainte de orice este aparența de viață a personajului. Monalisa ne privește și credem că-i înțelegem gândurile. Ca o ființă vie, pare aproape că se schimbă sub ochii noștri și nu-i găsim chipul exact același de fiecare dată când revenim la ea. Chiar și privind reproduceri resimțim acest efect straniu, iar în fața tabloului aflat la Luvru efectul este extraordinar. Uneori citim în ochii ei o nuanță de ironie, alteori percepem melancolie în zâmbetul ei.

(E. H. Gombrich, Istoria Artei)

1. Precizează muzeul în care se află Monalisa.

.....

2. Pornind de la descrierea de mai sus precizează două trăsături ale picturilor lui Leonardo și ale Renașterii.

.....

.....

.....

3. Numește un alt sentiment transmis de Monalisa în afara celor din text.

.....

.....

B. Deci pe vremea aceea, el începu să practice ceea ce pictorii numesc astăzi perspectiva. Este cu adevărat una din intențiile acestei științe de a arăta într-un mod rațional micșorările și măririle pe care ochiul omului le vede în funcție de poziția apropiată sau îndepărtată a lucrurilor, să arate, în demersurile care corespund distanței la care se găsesc ele, tot felul de clădiri, de câmpii, de munți, de forme și alte lucruri oricare ar fi această distanță.

Antonio Manetti, despre perspectivă



Rafael - Sposalizio della Vergine - Logodna Fecioarei Maria

Pe imaginea alăturată identifică elementele/planuri ale perspectivei (munți, câmpii, clădiri, persoane). Descrie, în 5-10 rânduri scena din prim-planul tabloului.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

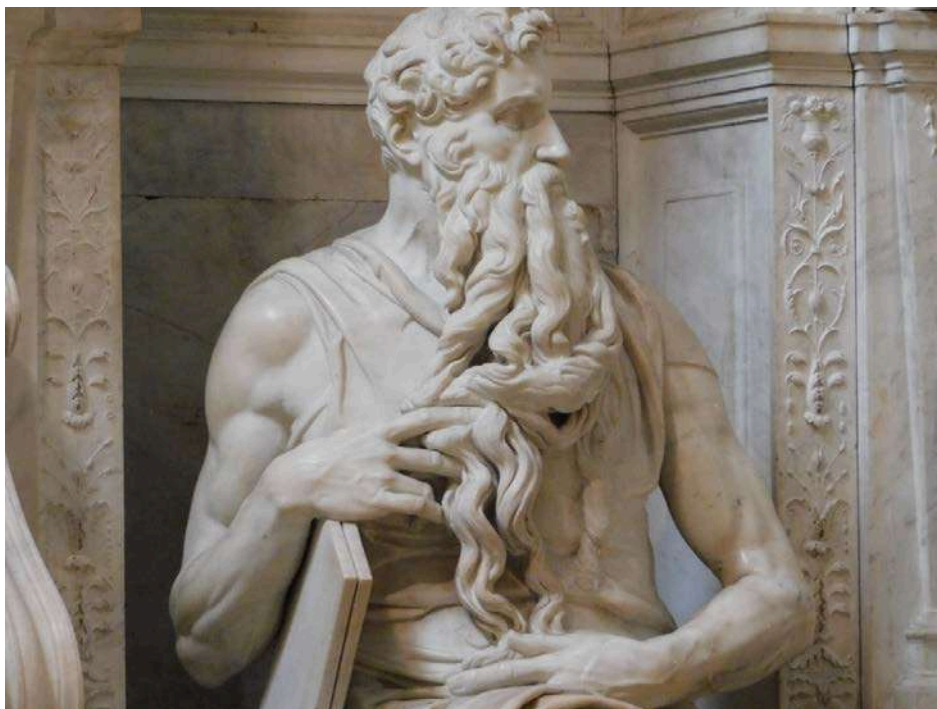
.....

.....

.....

.....

C. Michelangelo, Moise



A terminat și statuia lui Moise, din marmură înaltă de cinci brațe pe care, ca frumusețe o lucrare modernă nu va fi niciodată în stare să o ajungă [...] întrucât personajul înfățișat, stând într-o atitudine plină de seriozitate, ține în mână tablele, iar cu cealaltă barba care, lungă și sculptată şuvița cu şuvița, este în așa fel lucrată în marmură încât firele de păr cu care sculptura are atâta de furcă, sunt cum nu se poate mai subțiri, ușoare, mătăsoase.

(Giorgio Vasari, Viețile pictorilor, sculpturilor și arhitecților)

1. Indicați domeniul artei la care se referă textul.

.....

2. Precizați o trăsătură a lui Moise.

.....

3. Mentionați un element care arată măiestria lui Michelangelo numit Titanul.

.....

.....

Rezolvați cerințele din exercițiul asociat link-ului de mai jos

<https://wordwall.net/resource/63063671/artistii-renasterii>

Grupa Artiștilor, nr. 3

Realizează o reproducere cât mai fidelă a picturii Monalisa (Gioconda) de Leonardo da Vinci



Grupa Oamenilor de știință

Fișa de lucru nr. 4

Citiți cu atenție textele de mai jos și răspundeți cerințelor:

A. „Specificul unei minți vii constă în faptul că aceștia îi trebuie să vadă și să audă numai puțin, pentru ca să poată apoi judeca îndelung și înțelege multe.”

„În spațiu există nenumărate constelații, sori și planete; vom vedea doar sorii, deoarece aceștia dau lumină; planetele rămân invizibile, pentru că ele sunt mici și întunecate. Există, de asemenea, pământuri nenumărate care se învârt în jurul sorilor lor [...]”

(Giordano Bruno – fragmente din Dialoguri italiene)

B. „[...] experiențele ce pot fi executate pe pământ reprezintă mijloace insuficiente pentru a trage concluzii în legătură cu mișcarea sa [Pământului]. [...] vor fi examinate fenomenele cerești, întărind ipoteza lui Copernic, ca și când aceasta ar trebui să rămână neapărat învingătoare și adăugând noi speculații. [...] voi expune o ingenioasă ipoteză [...], că problema fluxului mării ar putea primi oarecare lumină, admițându-se mișcarea Pământului.”

(Galileo Galilei, Cuvânt către cititor, din Dialog despre cele două sisteme principale ale lumii)

C. Galilei era încă de pe atunci un adept convins al lui Copernic, nutrind totodată un profund interes pentru mișcarea pendului și pentru problemele înrudite, ca cea a căderii libere a corpurilor. În primele câteva nopți de observații asupra cerului, el a văzut destul pentru a sfârâma în întregime imaginea aristotelică a Lumii. Într-adevăr, Luna s-a dovedit a nu fi o sferă perfectă, ci acoperită de mări și munți. Planeta Venus avea faze ca și Luna, iar planeta Saturn părea să fie împărțită în trei părți; în jurul lui Jupiter se învârtteau trei stele sau luni, un model în miniatură al sistemului lui Copernic pe care oricine privea prin telescop putea să-l vadă cu proprii lui ochi.

(J. D. Bernal, Știința în istoria societății)

1. Pe baza **textului A** precizați prin ce se diferențiază concepția lui Giordano Bruno față de cea coperniciană.

.....

.....

.....

.....

2. Menționează, pe baza **textului B**, principala metodă folosită de Galilei în activitatea sa științifică.

.....

3. Precizează care este atitudinea lui Galilei față de teoria coperniciană pe baza **textelor B și C**.

.....

.....

.....

4. Numiți alte două descoperiri/invenții ale lui Galileo Galilei.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Prezentați invențiilor realizate de Leonardo da Vinci folosind Mozabook

Grupa Arhitecților

Fișa de lucru nr. 5

Citiți cu atenție textele de mai jos și răspundeți cerințelor:

A. Mai întâi, grație studiilor și preocupării marelui Filippo Brunelleschi, arhitectura a regăsit măsurile și proporțiile celor antici, atât în ceea ce privește coloanele rotunde, cât și pilaștrii pătrați și ungherele rustice și îngrijite. Atunci mulțumită lui au fost deosebite ordinele (arhitecturale) între ele și s-a manifestat diferența care e între acestea. El a vrut să nu se execute construcții decât după reguli, urmărind mai multă ordine și divizându-le cu cele mai bune măsuri.

(Giorgio Vasari, Viețile pictorilor, sculpturilor și arhitecților)

B. Mai de preț ca orice pentru viața noastră este ca teoria și practica să meargă împreună, atât pentru că arta – cu ajutorul științei – se îmbogățește și se desăvășește, cât și pentru că sfaturile și scrierile artiștilor învățați dau un rod mai bun decât vorbele sau lucrurile celor ce nu cunosc altceva decât o simplă meserie.

(Giorgio Vasari, Viețile pictorilor, sculpturilor și arhitecților)

1. Menționează din **sursa A** numele unui reprezentant al arhitecturii renascentiste.

.....

2. Precizează un alt reprezentant al Renașterii și o construcție a acestuia.

.....

.....

3. Precizează, **din sursa A** două elemente comune ale arhitecturii din perioada Renașterii cu cea din Antichitate. Identifică-le pe imaginea C, alăturată.



4. Precizează, pe baza **sursei B** motivul pentru care autorul consideră că este important ca teoria să se îmbine cu practica.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Tradițiile – parte a istoriei naționale

MĂRȚIȘORUL

prof. înv. primar Dragomirescu Simona Nicoleta

Școala Gimnazială “Grigore Moisiu” Ploiești

Din vremuri imemorabile, oamenii au trăit unii împreună cu ceilalți, s-au confruntat, dar mai ales au cooperat și conlucrat. Ceea ce a căpătat valoare prin exersarea îndelungată, a devenit tradiție care s-a transmis din generație în generație. Parte a acestor tradiții sunt legendele în care realitatea, fantasticul, imaginarul se îmbină perfect, pornind de la un sâmbure de adevăr. Istoria este cea mai frumoasă poveste care se poate spune în nenumărate feluri. Fiecare are istoria sa personală, a familiei, a comunității, a țării.

Așa cum încep toate poveștile, și povestea noastră de astăzi începe cu:

“A fost odată ...”

Demult, pe plaiuri românești, un băiețel gingaș, cu ochii verzi. Toți îl strigau **TRIFOI**. Mergând cu pas vioi spre casa bunicului **FIR DE IARBĂ**, văzu cum ceilalți îl îmbrățișează fericiți. Se bucura nespus, de fiecare dată, dar nu înțelegea. “Cred că numai bunicul **FIR DE IARBĂ** îmi poate spune. Il voi întreba.”

Cu ochii blânzi, cu zâmbet larg pe chip, cu glas șoptit îi spuse-atunci bunicul că este un trifoil special, cu patru foi. El este simbolul **NOROCULUI**. Aduse apoi din bibliotecă o carte prăfuită și îi citi despre bunica **PRIMĂVARĂ**, despre mătușa **MARTIE**, despre vărul **GHIOCCEL** și nepoata **NARCISĂ**. Coperta era legată cu un șnur împletit cu fir alb și roșu, pe care scria, cu litere întortocheate: **TRADIȚII ȘI LEGENDE**. Cu mâna tremurând, copilul deschise cartea și citi Legenda Mărțișorului (<https://youtu.be/zIWuEhZ-6Vk?si=gi1DpjSSf2QkOEY5>). Apoi găsi o mulțime de lucruri pe care trebuia să le facă.

Să ne imaginăm că **PRIMĂVARA** a venit la noi și, cu bagheta ei magică, ne-a transformat, pe toți, în **TRIFOI CU PATRU FOI**. Așa că, trebuie să începem să rezolvăm cerințele din paginile cărții prăfuite.

I. JOC DIDACTIC: Petalele supărate (CLR)

Venind să o salute pe **PRIMĂVARĂ**, vecinul **VÂNT** a fost puțin cam neatent și a desprins petalele florilor. Poate reușiți voi să le așezați la loc, respectând forma și culoarea.

MĂRȚIȘOR

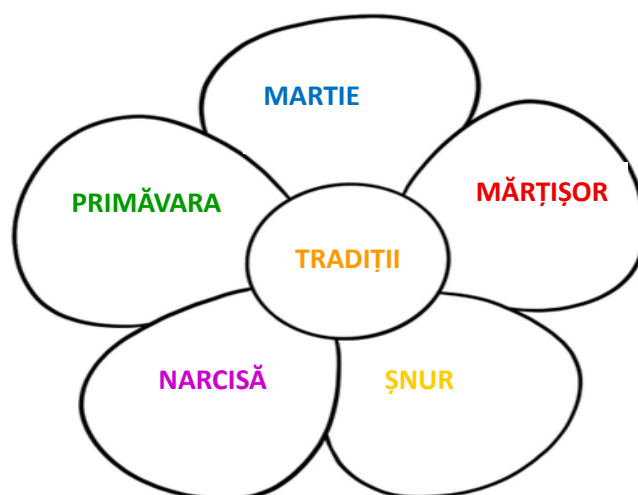
MARTIE

PRIMĂVARA

NARCISĂ

TRADIȚII

ȘNUR



Se explică fiecare cuvânt:

Martie – prima lună de primăvară

Mărțișor – tradiție de primăvară

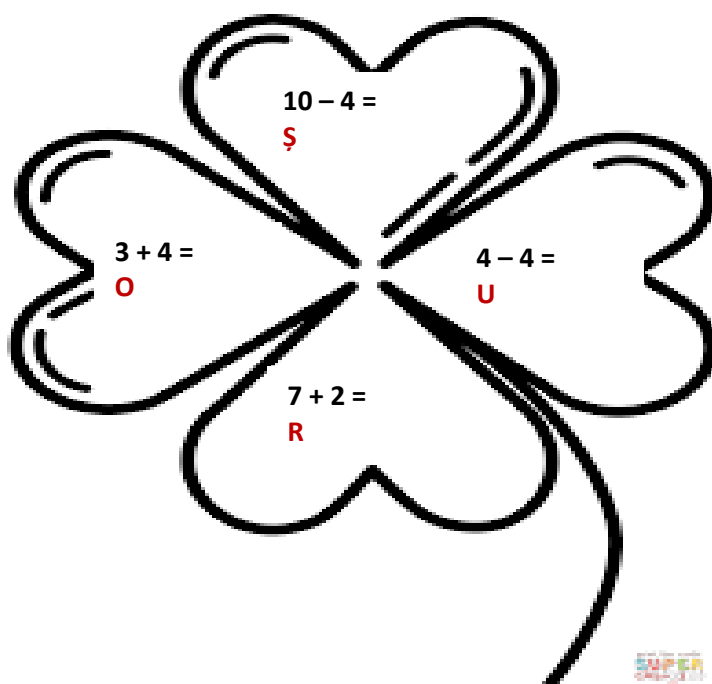
Primăvara – anotimpul în care se sărbătorește Mărțișorul

Narcisă – floare de primăvară

Șnur – leagă mărțișorul

II. Codul trifoiiului (MEM)

Calculează, apoi scrie numerele în ordine crescătoare, pentru a afla codul trifoiiului.



ROȘU

III. Dăruim ... sentimente (DP, MM)

Luând firul roșu, TRIFOI l-a împletit cu unul alb. Apoi a mers la fetele din sat și le-a dăruit acest măștișor ca simbol al primăverii. Ce sentimente credeți că au trăit fetele la primirea acestui dar?

Fericiți, cântă împreună Cântecul măștișorului. (<https://youtu.be/UCXv2IfwjQo?si=nfZL-QSqeufOdC4N>)

IV. Măștișoare colorate și de noi cu drag lucrate

Cu inima bătând și cu sufletul încă plin de emoție, TRIFOI se oprește la casa mătușii MARTIE. Acolo, dintr-un cufăr vechi, mătușa lua materialele necesare pentru realizarea celor mai frumoase măștișoare.

Dacă deschideți săculeții aflați pe băncile voastre veți găsi aceleași materiale: etamină, bețișoare de lemn, flori colorate, buburuze și, bineînțeles, șnurul roșu cu alb.

Să-i arătăm mătușii Martie că noi vom face cele mai frumoase măștișoare!



V. Turul galeriei

Noi, TRIFOII cu patru foi știm că, pe 9 martie, măștișoarele se agață pe crengile unui copac înflorit, pentru a ne păstra norocul tot anul. Așa că, pentru a face expoziția lucrărilor realizate de noi le vom așeza pe crengile copacului desenat pe coala de flipchart.

În această epocă digitală în care ne desfășurăm activitatea, educația trece printr-o serie de transformări profunde datorită științei și tehnologiei. Pe lângă modernizarea procesului de predare, acestea îl fac mai eficient, mai interactiv și mai adaptat nevoilor fiecărui elev.

Astfel, tehnologia permite digitalizarea lecțiilor, învățarea la distanță și folosirea inteligenței artificiale pentru personalizarea conținutului.

De asemenea, rolul profesorului se schimbă, acesta ghidează învățarea, iar formarea continuă este esențială pentru a face față noilor cerințe digitale. Mai mult, tehnologia aduce și incluziune, oferind acces la educație pentru elevii din zone defavorizate sau cu cerințe speciale.

Așadar, știința și tehnologia nu trebuie să înlocuiască educația tradițională, ci are rolul de a o îmbunătăți, transformând-o într-un proces mai relevant și pregătit pentru viitor.

În acest context, în perioada 21 – 25 octombrie 2024, Liceul Tehnologic *Mihai Eminescu* Dumbrăveni a găzduit a doua mobilitate internațională din cadrul proiectului Erasmus+ *Aplicații ale Tehnologiei 4.0 în Proiectare și Producție-TEHNOPP2023-1-TR01-KA210-VET-000155478*". Proiectul a reunit parteneri din trei țări: Italia, România și Turcia care asigură și coordonarea proiectului care se derulează pe parcursul a doi ani.

La mobilitatea organizată de liceul din Dumbrăveni, au participat elevi și profesori din școlile partenere: Istituto Tecnico Statale "G. Garibaldi" din orașul Marsala – Italia și Şehit Fazıl Doğruöz Mesleki ve Teknik din orașul Niğde – Turcia. La deschiderea oficială a evenimentului a participat, de asemenea, reprezentanta Primăriei Dumbrăveni, în persoana dnei viceprimar Adina Rotaru, precum și echipa managerială a Liceului Tehnologic "Mihai Eminescu" Dumbrăveni: director, prof. Duceac Adriana și directori adjuncți, prof. Doncean Ionela Diana și prof. Apetrei Mihaela. Atât coordonatorul proiectului din România, prof. Bolohan Romeo, cât și toți cei prezenți și-au exprimat bucuria întâlnirii și speranța acumulării unor experiențe complexe și complete.

Tema mobilității a fost una ofertantă și de mare actualitate : utilizarea imprimantelor 3D. Astfel, elevii din cele trei țări au pregătit și au prezentat pe rând, pe parcursul întâlnirilor trilaterale, informații despre locul și rolul imprimantelor 3D în procesul educativ din cele trei sisteme de învățământ. Am aflat în acest mod faptul că utilizarea noilor tehnologii este în fază incipientă în cadrul celor trei instituții de învățământ, dar există un mare interes și deschidere

pentru integrarea lor în procesul de educație, cu precădere în cadrul învățământului profesional și tehnic.

Printre activitățile pregătite de școala gazdă menționăm: vizita spațiilor școlare (săli de clasă, laboratoare, ateliere pentru practica elevilor de la învățământul profesional și tehnic, biblioteca școlară, etc), workshop-uri care au vizat folosirea programelor AutoCAD și Fusion, participarea la activități organizate în atelierele școlii de către profesorii, maiștrii și elevii școlii, prezentări cu subiecte referitoare la tema mobilității.

Pe lângă activitățile organizate în cadrul liceului, elevii și profesorii parteneri au avut ocazia de a participa la activități organizate de facultatea de Inginerie Mecanică, Mecatronică și Management din cadrul Universității "Ștefan cel Mare" din Suceava. După vizita ghidată a campusului universitar, participanții au putut vedea și experimenta diverse procese tehnologice care folosesc tehnica 3D, au primit informații despre proiectarea asistată a componentelor și subansamblelor mecanice, despre simularea virtuală a funcționării acestora, despre mașinile comandate numeric CNC și despre folosirea roboților în industria constructoare de mașini. Întreaga activitate a fost foarte apreciată și a stârnit interesul elevilor care se pregătesc în domeniul mecanic.

Compania Symmetrica, agentul economic la care elevii liceului gazdă fac practica de specialitate, a primit în vizită grupul de elevi și profesori și a demonstrat modul în care cunoștințele teoretice acumulate la școală sunt transpuse în practică. Ne-am bucurat ca pe parcursul vizitei să întâlnim foști elevi ai liceului care sunt acum angajații companiei partenere.

Activitățile culturale au completat programul săptămânii și au oferit o imagine completă a spațiului bucovinean, asigurându-le partenerilor amintiri prețioase, iar organizatorilor – prof. Sava Lăcrămioara, m.i. Hrițcu Petrișor, prof. Sîrghie Elena și prof. Duceac Adriana – bucuria de a le împărtăși.

FIȘĂ DE LUCRU ,CLASA A VI-A

CONCEPTE DE BAZĂ ÎN FIZICĂ

Prof.GIANINA DUDUIALĂ

COLEGIUL NAȚIONAL MIHAI EMINESCU PETROȘANI

I.Proprietăți.

a).Toate corpurile sunt alcătuite din substanțe.Substanțele pot fi naturale sau artificiale.

Stabiliți care din expresiile următoare indică un corp și care o substanță.Indicați tipul substanței!

-Un pahar din plastic este plin cu lapte.

-Este cerneală în călimara din sticlă.

-Pe mâna mecanicului se află ulei

b).Fiecare corp se găsește într-o stare de agregare ,Cele 2 stări de agregare sunt:solidă, lichidă,gazoasă.Completați următorul tabel:

SOLIDE	LICHIDE	GAZOASE

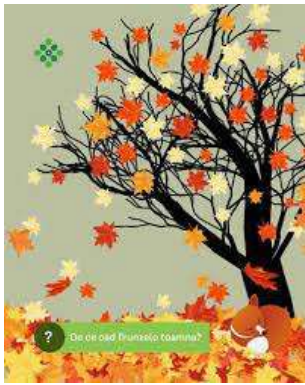
c).Toate corpurile interacționează

Stabiliți interacțiunile din următoarele imagini:



d).Toate corpurile sunt divizibile

Explicați următoarele imagini:



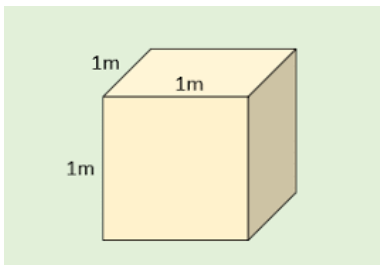
e) *Inerția-proprietatea generală a corpurilor.*

Explicați următoare imagine:



f) *Toate corpurile ocupă un loc în spațiu. Acesta se numește volumul corpului respectiv.*

Calculați volumul cubului din imaginea :



II. Transformări:

a). *Să se analizeze următoarele distanțe și să se scrie unitatea de măsură convenabilă:*

-distanța de la Soare la Pământ

-grosimea unui fir de păianjen

-înălțimea unui om

-lungimea unui stilou

-diametrul unei mingi de fotbal.

b) *Să se efectueze următoarele operații exprimând rezultatul în metri:*

$$2500\text{cm}+0,0075\text{km}=?\text{m}$$

$$420\text{dam}+18000\text{dm}=?\text{m}$$

$$0,05\text{km}+0,1\text{hm}=?\text{m}$$

$$1\text{mm}+1\text{cm}+1\text{dm}+1\text{m}+1\text{dam}+1\text{hm}+1\text{km}=?\text{m}$$

c) așezați în ordin creșcătoare următoarele distanțe:

9000mm;8m;200cm;0,3km;40dm;0,5dam;0,06hm

900cm;4dam;1m;0,02km;30000mm;700cm;0,5hm

d) Un bazin de înot are lungimea de 0,256 hm și lățimea de 8,5dm. Calculați perimetrul în m.

BIBLIOGRAFIE

didactic.ro

Florin Măceșanu, Probleme și teste pentru gimnaziu, Ed. Corint, 2004

<https://axelsoft.net/Manuale/fizica538.html>

Comment exploiter en classe Google Classroom, un moyen efficace d'apprentissage du Français langue étrangère?

Thème de la leçon: L'école idéale aux yeux de nos élèves

Exemple de bonne pratique, niveau B1, classe de FLE en ligne

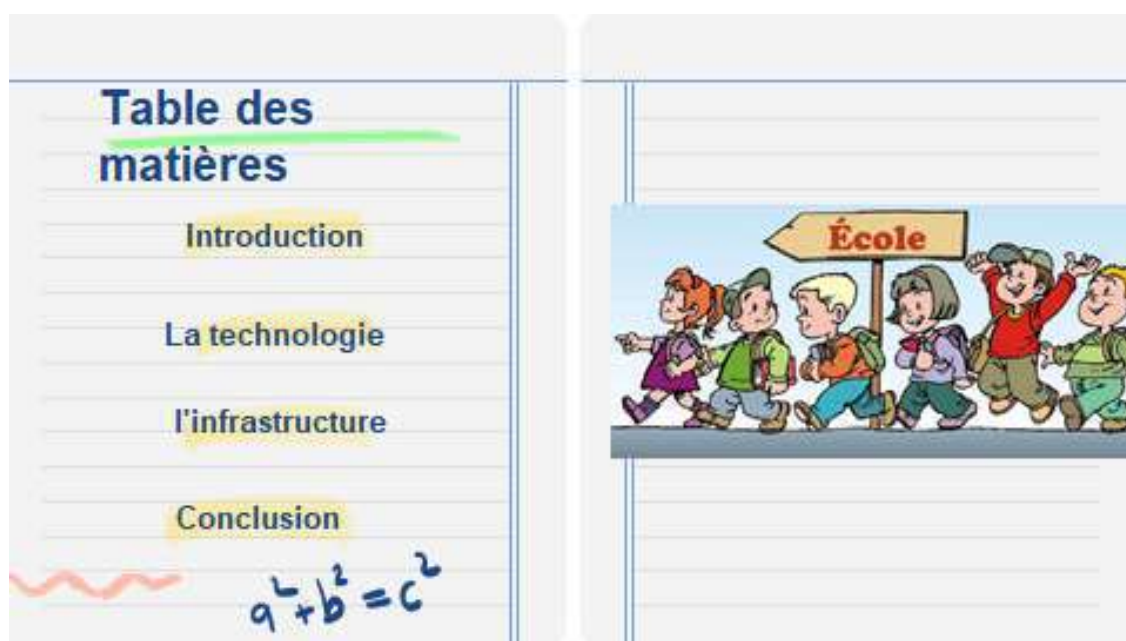
Dans le contexte actuel où l'intelligence artificielle tend à maîtriser de plus en plus nos vies, le processus d'enseignement et d'apprentissage n'en est pas excepté. Alors, il faut bien savoir gérer ce défi et certainement en tirer profit. Et voilà qu'on peut y trouver la source de motivation de nos apprenants! Comment motiver nos apprenants a toujours été le talon d'Achille, car le contexte social et pandémique,(même s'il est considéré comme dépassé) se sont avérés être de vrais obstacles dans leur apprentissage. Vue cette situation, nous avons eu l'intention d'exploiter la technologie et cet enseignement en ligne qui a envahi nos vies, aussi bien celles des professeurs que celle des élèves.

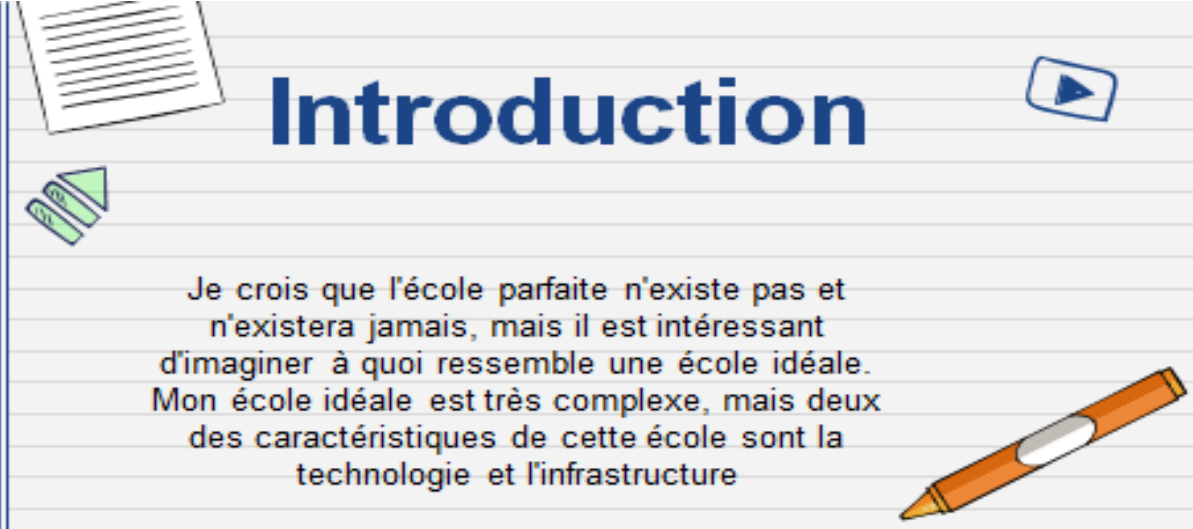
Par conséquent, pour développer les quatre compétences langagières en concordance avec le Cadre Commun de Références pour le langues (production orale, production écrite, compréhension orale, compréhension écrite) de nos apprenants, ils se sont servi des compétences technologiques acquises jusqu'à présent, durant les dernières années, en utilisant notre plateforme scolaire interactive www.googleclassroom.com.

Par conséquent, on vous fait part d'un exemple de bonne pratique pour la XIème classe, profile umaniste, français- langue seconde, niveau B1, nous avons proposé un travail visant l'acte de parole, ***exprimer un point de vue***, par le biais d'un volet portant sur la civilisation, c'est-à-dire ***d'envisager une école idéale, un professeur idéal***. La manière de rédiger ce travail étant à leur choix, ils ont eu la possibilité de mettre en oeuvre leur créativité, leur raisonnement logique et leurs idées personnelles mais tout en gardant la structure d'un exposé argumentative présenté oralement devant la classe. La structure de leur travail devrait engendrer toutes les séquences argumentatives: introduction, opinion, arguments, exemples, conclusion, tout en faisant attention à la logique des idées exprimées, aux arguments clairement énoncés et nuancés, aux exemples concrets et pertinents et à une conclusion réitérant l'opinion sans la répéter. Ce sont des règles généralement valables dans une argumentation, quelles que soit la langue utilisée pour s'exprimer.

- **Objectif linguistique principal:** *exprimer un point de vue concernant l'existence d'une école idéale, d'un professeur idéal*

Vous trouverez ci-dessous le travail d'un apprenant tel qu'il a été posté sur le site de notre classe et je tiens à vous le faire connaître avec des atouts et aussi des erreurs. C'est un exemple de notre activité didactique et des efforts de nos élèves (à observer même l'aspect de civilisation par la présence d'un quotidien qui illustre une telle activité scolaire virtuelle, certainement!)





Introduction

Je crois que l'école parfaite n'existe pas et n'existera jamais, mais il est intéressant d'imaginer à quoi ressemble une école idéale. Mon école idéale est très complexe, mais deux des caractéristiques de cette école sont la technologie et l'infrastructure



La technologie

Au début, je pense que en mon école idéale, la technologie travaille avec les professeurs pour aider les élèves. La technologie est un outil que les professeurs utilisent. Par exemple, nous ne lisons pas la leçon d'histoire, mais nous allons à Paris avec des lunettes VR pour voir la Révolution française et le professeur explique ce que nous voyons. De cette manière, la technologie nous permettra d'étudier plus efficacement.



The screenshot shows a news article on the website 'Le Monde'. The headline reads: 'Comment un lycée de la ville roumaine de Zalau est devenu l'une des meilleures écoles d'Europe'. The article discusses how a school in Zalau, Romania, has become one of the best in Europe through the use of technology and infrastructure. The article mentions that the school uses VR glasses to teach history, allowing students to experience the French Revolution. The article also mentions that the school has a high level of infrastructure and that the teachers are very dedicated.

Nous pouvons avoir quelques constats:

- L'apprenant a bien marqué les étapes d'une argumentation.
- Il a utilisé aussi des ressources en lignes pour offrir des exemples.
- Il a rédigé un texte multimodale par les images, les dessins suggestifs.
- les erreurs d'orthographe et de grammaire existent mais elles n'empêchent pas que le message passe, ce qui est la règle de base de la communication, ne l'oublions pas!

l'infrastructure



Deuxièmement, je pense que l'infrastructure est très importante parce que nous sommes à l'école la moitié de la journée. Pour cette raison, mon école idéale est très bien construite et dispose d'installations telles qu'une piscine, une salle de sport et une cantine. Le développement des infrastructures crée un environnement agréable pour les étudiants et les aide à étudier.



Conclusion

- En conclusion, mon école idéale est développée sur le plan technologique et infrastructurel pour aider les professeurs à mieux enseigner et à faire en sorte que les élèves se sentent mieux.



En guise de conclusion finale, l'imagination de nos apprenants est tellement riche et elle devrait être exploitée dans nos démarches didactiques car vous aurez de belles surprises!

Note: Prof. Camelia Duma, Lycée Pédagogique "Gheorghe Șincai", Zalău

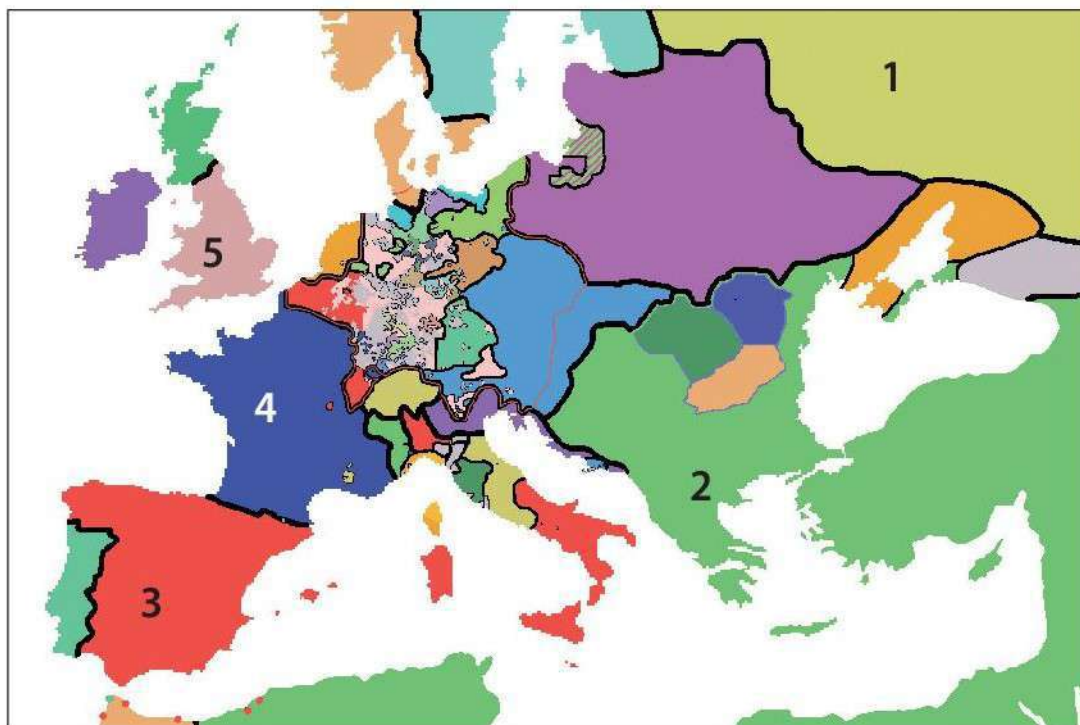
Test de evaluare

1. Stabilește valoarea de adevăr a enunțurilor de mai jos notând în dreptul acestora A (pentru „Adevărat”) sau F (pentru „Fals”). 20 de puncte

- a. Soliman Magnificul a fost pasionat de literatură.
- b. Palatul Versailles a fost construit din ordinul Elisabetei I.
- c. Petru cel Mare a mutat capitala Rusiei de la Sankt Petersburg la Moscova.
- d. Afirmăția „Statul sunt Eu” îi este atribuită lui Ludovic al XIV-lea, *Regele Soare*.
- e. Regimul monarhiei absolute cuprinde perioada secolelor XVI-XIX.

2. Utilizând harta mută de mai jos, numește statele notate cu cifrele 1, 2, 3, 4 și 5.-20 puncte

1-..... 2-..... 3-..... 4-..... 5-.....



3. Citește cu atenție textul de mai jos. Pentru fiecare dintre cuvintele/expresiile îngroșate, decide care dintre cele din listă i se potrivește. Notează, apoi, termenul ales în dreptul cifrei corespunzătoare. 20 de puncte

bisericești

este centralizat

monarhie

Instituție formată din miniștri

„ Cât despre autoritatea aceluia care guvernează, vă voi spune că acest **regat (1)** atât de mare (Franța), atât de populat, atât de bogat, depinde numai de voința supremă a regelui. Regatul **nu se**

împarte, ci aparține unuia singur (2). Regele este împărțitorul unui număr nesfârșit de slujbe, demnități, sarcini, bunuri **ecleziastice (3)**, gratificații, daruri și alte stimulente și onoruri. El are asupra regatului său o autoritate deplină. Totul depinde de el: pacea și războiul, impozitele și tributurile, favorurile, beneficiile, sarcinile, guvernul și administrația întregului regat. Pe scurt, regele este stăpân absolut, nici un **consiliu (4)**, nici un magistrat nu poate să-i limiteze puterea (...)

Fragment extras din raportul lui Michele Soriano, ambasadorul Veneției la Paris, 1581

1-..... 2-..... 3-..... 4-.....

4. Citește cu atenție fragmentele de mai jos și răspunde corespunzător cerințelor.

30 de puncte

A. „Cafeaua este foarte la modă la Paris, există un mare număr de locuri publice în care se distribuie. În unele dintre acestea se comunică noutățile, în altele se joacă șah. Există și una (*Cafeneaua Procope*) unde se servește cafeaua de așa manieră, încât spiritul celor care o beau se simte însuflețit”.

Montesquieu despre cafenele din Paris

I. Transcrie din acest text fragmentul care exprimă cel mai bine rolul social al cafenelelor pariziene.

II. Oferă și un alt exemplu de spațiu ce a contribuit la valorificarea schimbului de idei.

B. „În cazul în care aceeași persoană are atât puterea legislativă cât și pe cea executivă, nu există libertate. Nu există libertate nici în cazul în care puterea judecătorească nu este separată de puterea legislativă și de cea executivă. Dacă același om ar avea aceste trei puteri, totul ar fi pierdut, căci el ar face și legile, ar duce la îndeplinire hotărârile luate și tot el ar judeca infracțiunile sau neînțelegerile dintre oameni”.

Montesquieu Despre spiritul legilor, 1748

1. Care este principiul de conducere teoretizat de Montesquieu, regăsit și în acest fragment? Menționați cele trei puteri precizate în text.

2. Exprimați-vă acordul sau dezacordul referitor la afirmația cuprinsă în fragmentul evidențiat din sursa istorică dată. Argumentați-vă opinia.

Se acordă 10 puncte din oficiu!



Succes!

BAREM

Subiectul 1: se acordă 4 puncte pentru fiecare răspuns corect. $4 \text{ puncte} \times 5 = 20 \text{ puncte}$

- a. A
- b. F
- c. F
- d. A
- e. A

Subiectul 2: se acordă 4 puncte pentru fiecare stat identificat corect. $4 \text{ puncte} \times 5 = 20 \text{ puncte}$

- 1- Imperiul Rus
- 2- Imperiul Otoman
- 3- Spania
- 4- Franța
- 5- Anglia

Subiectul 3: se acordă 5 puncte pentru fiecare asociere corectă. $5 \text{ puncte} \times 4 = 20 \text{ puncte}$

- 1- monarhie
- 2- este centralizat
- 3- bisericești
- 4- instituție formată din miniștri

Subiectul 4: sunt acordate 30 de puncte repartizate astfel:

A. Ex. I: se acordă 5 puncte pentru selectarea fragmentului corespunzător referitor la rolul cafenelelor pariziene

Ex. II: se acordă 5 puncte pentru menționarea altui spațiu ce a contribuit la schimbul de idei (biblioteci, saloane de lectură)

Total: 10 puncte

B. Ex. I: se acordă 10 puncte astfel:

- 4 puncte pentru menționarea principiului separării puterilor în stat
- 6 puncte pentru precizarea celor 3 puteri: executivă, legislativă și judecătorească
($2 \text{ puncte} \times 3 = 6 \text{ puncte}$)

Ex. II: se acordă 10 puncte astfel:

- 4 puncte pentru formularea acordului sau dezacordului
- 4 puncte pentru argumentare
- 2 puncte pentru utilizarea limbajului istoric

Se acordă 10 puncte din oficiu.

Total: 100 de puncte

Matricea de specificații

Conținuturi:

- Absolutismul Monarhic
- Monarhi absoluți
- Revoluția engleză
- Iluminismul

Competențe Itemi	1.1	2.1	3.3	4.2.
Subiectul I	X			X
Subiectul II	X	X		
Subiectul al III-lea		X		
Subiectul al IV-lea	X		X	X

Competențe specifice:

- 1.1. Localizarea în spațiu a lumii cunoscute în diferite perioade istorice
- 2.1. Utilizarea adecvată a termenilor istorici/ limbajului de specialitate în prezentarea unui fapt/proces istoric
- 3.3. Descrierea consecințelor deciziei și acțiunii umane
- 4.2. Asumarea critică a unui set de valori recunoscute social

Domenii Elemente de conținut	Cunoaștere și înțelegere	Aplicare	Rezolvare de probleme	Total
Conținutul 1				
Conținutul 2				
Conținutul 3				
Conținutul 4				
Total (%)				

Bibliografie:

- Elena Preda, Stan Stoica, *Istorie. Manual pentru clasa a VI-a*, Editura CD Press, București, 2023.
- Magda Stan, *Istorie. Manual pentru clasa a VI-a*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 2022.
- Livia Ghircuța, Cătălina-Tatiana Țogorean, Dănuț Florin Onufriuc, Marciana Hasan, *Istorie interactivă. Caiet de lucru. Clasa a VI-a*, Editura Taktik International, Praga, 2023.

FIȘE DE LUCRU-clasa: a VI a

Tema: Revoluția engleză

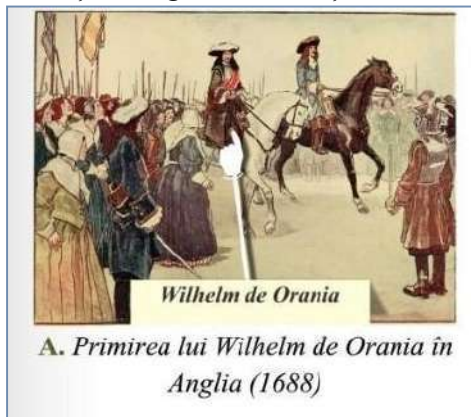
Autor: Dumitriu Elena Simona

Școala Gimnazială „Miron Costin” Galați

Fișa de lucru nr. 1

1. Declarația Drepturilor

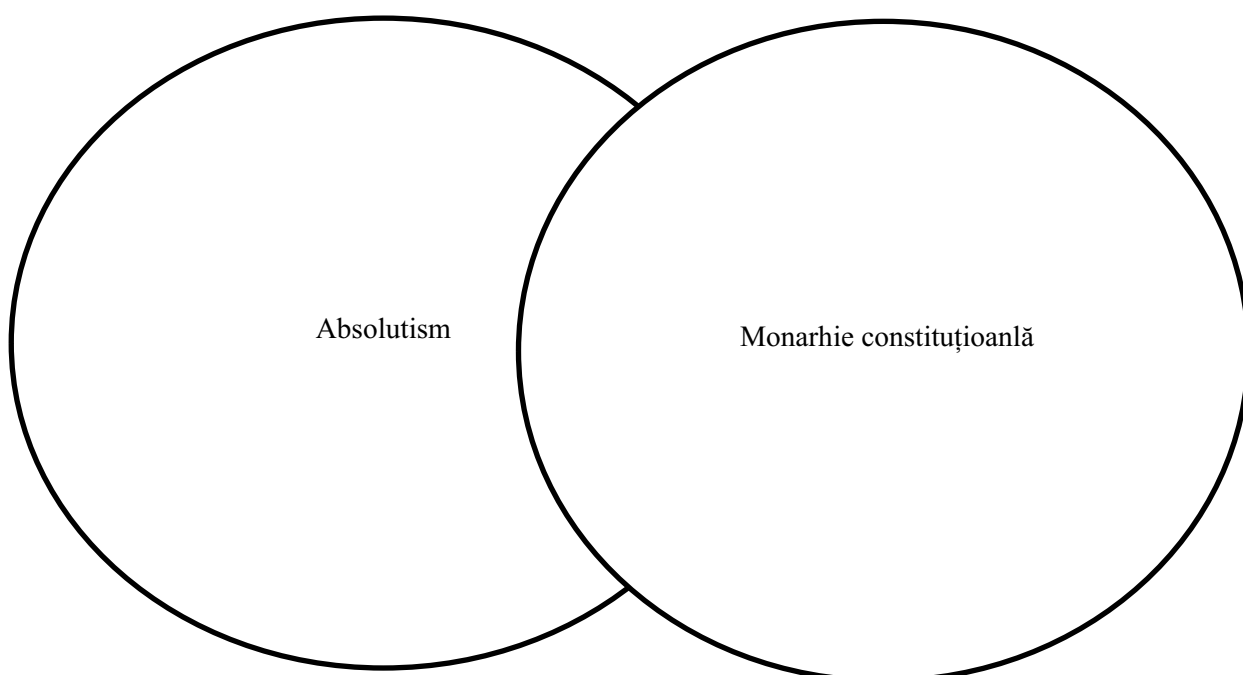
Privește imaginea A, citește documentul B, apoi rezolvă cerințele de mai jos.



B. Membrii Parlamentului declară:

1. Că puterea autorității regale de a suspenda legile, fără consimțământul Parlamentului, este ilegală (...).
5. Că este un drept al supușilor de a prezenta petiții regelui și că orice întemnițări din pricina acestor petiții sunt ilegale.
6. Că ridicarea și întreținerea unei armate în regat, în timp de pace, fără acordul Parlamentului, este ilegală (...).
8. Că alegerile membrilor Parlamentului trebuie să fie libere.
9. Că libertatea cuvântului, precum și dezbaterile din Parlament nu pot fi limitate în fața unei curți de

- a. Indică secolul în care se desfășoară evenimentele ilustrate în cele două surse.
- b. În opinia ta, care erau măsurile pe care oamenii veniți în întâmpinarea noului rege (imaginea A) le așteptau de la acesta?
- c. Numește instituția din Anglia care a elaborat documentul B.
- d. Precizează două drepturi ale oamenilor și două limite impuse monarhului, menționate în documentul B.
- e. Pe baza cunoștințelor despre absolutism și a lecției *Revoluția engleză*, completează pe caiet, o diagramă realizată după modelul dat, cu informațiile corespunzătoare.

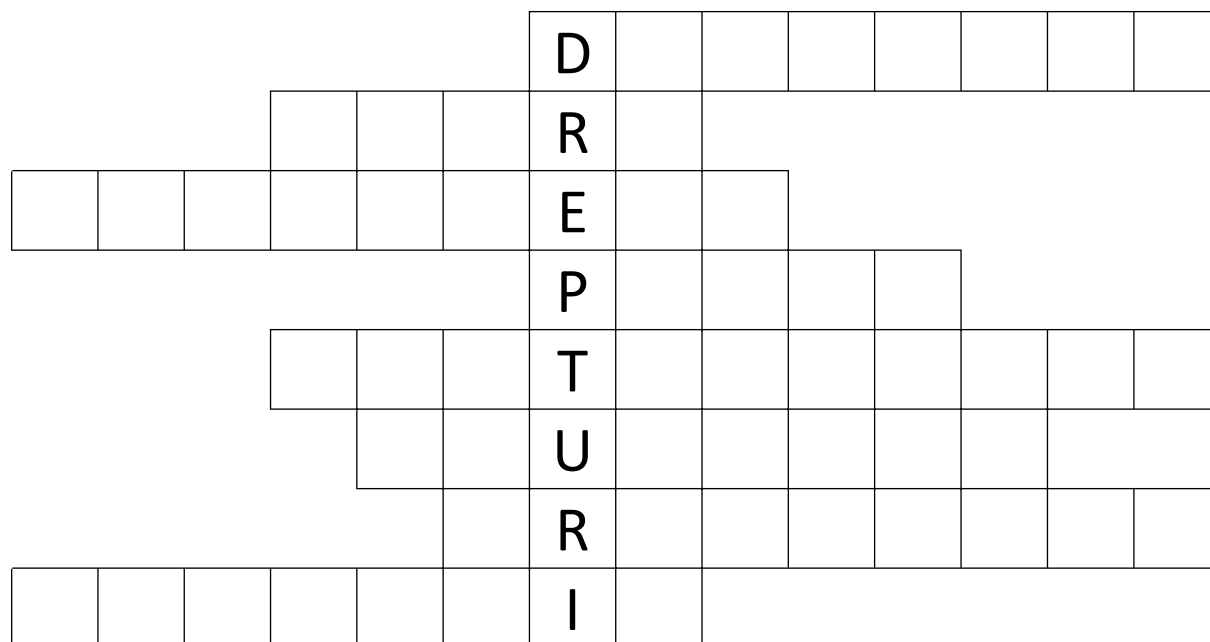


2. Pornind de la următoarea ilustrație, imaginează-ți că ești Voltaire și le vorbești copiilor despre viitor, despre o lume mai bună, mai dreaptă. Formulează un discurs corespunzător.



*Voltaire povestind o
fabulă, pictură realizată
de Jean Huber*

Fișă de lucru nr.2



Completați rebusul de mai sus, oferind răspunsurile corespunzătoare următoarelor cerințe:

1. Membrii unei familii regale/imperiale alcătuiesc o
2. Regele Franței, Ludovic al XIV-lea mai era cunoscut ca fiind Regele
3. A murit în anul 1603. Neavând urmași, tronul Angliei a fost ocupat de Stuarti.
4. A construit orașul Sankt-Petersburg.
5. A teoretizat principiul separării puterilor în stat.
6. În lucrarea *Contractul social*, ... a susținut necesitatea realizării unui contract între cetățeni și conducători, fiind formulată pentru prima dată ideea unei constituții.
7. A reprezentat o trăsătură esențială a gânditorilor iluminiști.
8. Iluminiștii considerau că schimbarea în societate se poate realiza doar prin

Google Classroom – un mod mai productiv și mai eficient de comunicare educațională

Prof. consilier școlar,

Dungă Aritina-Carmen

CJRAE Gorj/Școala Gimnazială “Constantin Brâncuși” Tg-Jiu+

GPP Nr. 8 (Structuri) Tg-Jiu

Mutarea sălii de clasă în sala virtuală reprezintă un proces de adaptare a educației tradiționale într-un mediu digital, prin utilizarea platformelor online și a tehnologiilor moderne pentru a sprijini învățarea la distanță sau hibridă. Acest concept a devenit din ce în ce mai important în contextul pandemiei de COVID-19, dar și în contextul transformării digitale a educației, care permite elevilor și profesorilor să interacționeze într-un spațiu virtual, în locul unui mediu fizic. A devenit foarte important să știm ce instrumente digitale putem folosi, cum să le îmbinăm, cum să-i învățăm pe elevi să le utilizeze, cum să adaptăm conținuturile pentru predarea online.

Atunci când activitatea din sala de clasă a fost mutată în online, am descoperit foarte multe platforme și aplicații care facilitează învățarea la distanță. Folosirea jocurilor didactice interactive create cu ajutorul diverselor aplicații digitale a dus la captarea atenției elevilor și la îmbunătățirea rezultatelor școlare. Una dintre cele mai populare platforme pentru învățarea la distanță este Google Classroom, care are un sistem complet și eficient, în acest sens, asigurând totodată și un mediu virtual de comunicare.

Google Classroom este o platformă educațională gratuită creată de Google pentru a ajuta profesori și elevi să colaboreze într-un mediu digital. Aceasta permite profesorilor să creeze, să gestioneze și să urmărească teme, proiecte și activități educaționale, în timp ce facilitează comunicarea și colaborarea între profesori și elevi. Google Classroom face parte din suita de aplicații Google pentru educație și este integrat cu alte instrumente Google, cum ar fi Google Drive, Google Docs, Google Sheets, Google Slides și Google Meet.

Caracteristici și funcționalități ale Google Classroom:

1. Crearea și gestionarea cursurilor:

- Profesorii pot crea cursuri pentru diferite materii sau grupuri de elevi, personalizându-le cu nume, descriere și coduri pentru acces.
- Elevii se pot înscrie ușor în cursuri utilizând coduri de clasă unice sau invitându-i **direct prin email.**

2. Distribuirea și gestionarea temelor:

- Profesorii pot crea teme și proiecte, le pot atribui elevilor, pot adăuga resurse (fișiere, linkuri, documente Google) și pot seta date limită pentru predare.
- Elevii pot încărca lucrările lor direct pe platformă, iar profesorii le pot evalua, pot adăuga feedback personalizat și pot acorda punctaje.

3. Comunicare și colaborare:
 - Google Classroom facilitează discuțiile între profesori și elevi prin comentarii, mesaje și anunțuri. Profesorii pot trimite anunțuri întregii clase pentru a le comunica informații importante.
 - Elevii pot discuta între ei în cadrul anumitor teme sau proiecte, având posibilitatea de a lucra colaborativ pe documente partajate (Google Docs, Sheets, Slides).
4. Urmărirea progresului și evaluarea:
 - Profesorii pot urmări în timp real progresul elevilor, pot verifica dacă temele au fost predare la timp și pot evalua lucrările acestora.
 - Platforma permite evaluarea temelor pe baza punctajului, dar și oferirea de feedback detaliat, fie textual, fie audio, pentru o mai bună înțelegere a evaluării.
5. Integrare cu aplicațiile Google:
 - Google Classroom este perfect integrat cu Google Drive, permițând elevilor și profesorilor să partajeze documente și resurse. Toate fișierele încărcate și partajate sunt stocate în Google Drive, iar documentele pot fi editate în timp real de mai mulți utilizatori.
 - Se pot crea, vizualiza și edita teme direct pe platformă, fără a fi necesar să se folosească alte aplicații externe.
6. Accesibilitate și disponibilitate:
 - Platforma este accesibilă de pe orice dispozitiv conectat la internet, inclusiv computere, tablete și telefoane mobile, ceea ce o face ideală pentru învățământul la distanță sau învățământul hibrid.
 - Elevii pot accesa materialele educaționale și pot predau lucrările lor direct din Google Classroom, iar profesorii pot urmări progresul lor de oriunde.
7. Confidențialitate și securitate:
 - Google Classroom respectă standardele de securitate și protecție a datelor impuse de lege (precum GDPR), asigurând un mediu de învățare sigur pentru elevi și profesori.
 - Datele și fișierele sunt stocate în siguranță pe serverele Google, iar accesul este controlat prin conturi Google educative, oferind un nivel înalt de protecție.
8. Feedback și îmbunătățire continuă:
 - După evaluarea temelor, profesorii pot oferi feedback detaliat elevilor, iar aceștia pot vizualiza sugestiile și pot resubmite lucrările pentru a le corecta.
 - Elevii pot răspunde comentariilor și pot clarifica anumite aspecte, ceea ce contribuie la procesul de învățare continuă.

Avantajele utilizării Google Classroom:

- Simplificarea procesului educațional: Profesorii pot distribui teme, materiale și resurse într-un mod rapid și eficient, economisind timp și reducând sarcinile administrative.
- Flexibilitate: Platforma permite învățarea la distanță și hibridă, oferind un mediu digital adaptabil nevoilor elevilor și profesorilor.
- Colaborare îmbunătățită: Elevii pot lucra împreună pe proiecte și teme, având acces la instrumente de colaborare în timp real.
- Îmbunătățirea feedback-ului: Profesorii pot oferi feedback mai rapid și mai detaliat, ceea ce ajută elevii să își îmbunătățească munca.

- Securitate ridicată: Google Classroom protejează datele elevilor și profesorilor, asigurând un mediu educațional sigur și conform reglementărilor legale.

Provocările sălii virtuale:

- Accesul la tehnologie: Nu toți elevii au acces la dispozitive sau internet de calitate, ceea ce poate crea inegalități în educație.
- Lipsa interacțiunii fizice: Chiar dacă platformele de învățare permit comunicarea virtuală, interacțiunile față în față pot fi mai eficiente pentru anumite tipuri de învățare.
- Probleme tehnice: Conexiunile instabile la internet, problemele software sau dificultățile tehnice pot afecta procesul educațional.
- Disciplină și concentrare: În mediul online, elevii pot fi mai distrași, iar gestionarea comportamentului devine mai dificilă.

Google Classroom este o platformă extrem de utilă pentru profesori, oferind o gamă largă de instrumente pentru a îmbunătăți eficiența predării, a economisi timp, a sprijini colaborarea și a asigura o comunicare mai bună cu elevii. Este o soluție modernă, sigură și ușor de utilizat, care sprijină învățământul în era digitală și poate transforma procesul educațional într-unul mult mai interactiv și personalizat.

BIBLIOGRAFIE:

- Gavrilenco, N., Cașu, D., Garbatovschi, V., Leahu, A., Boaghi, E. – Utilizarea platformelor educaționale în procesul de predare-învățare-evaluare – suport metodologic, Ed. Print Caro, Chișinău, 2022;
- Susskind, J. – Politica viitorului. Tehnologia digitală și societatea, Ed. Corint, București, 2019;
- <https://edict.ro/rolul-platformelor-educationale/>

Utilizarea metodelor moderne de predare a literației la clasa pregătitoare

Prof. învă. primar, Sorina EFTIMI

Școala Gimnazială „Lucian Grigorescu” Medgidia, Jud. Constanța

Clasa pregătitoare reprezintă o etapă fundamentală în dezvoltarea școlară a copilului, facilitând tranziția de la universul ludic al grădiniței către învățarea formală. În această perioadă, dezvoltarea literației – abilitatea de a înțelege, utiliza și crea texte scrise – este esențială pentru succesul educațional viitor. La Școala Gimnazială „Lucian Grigorescu” din Medgidia, cadrele didactice pun un accent deosebit pe integrarea metodelor moderne de predare, adaptate particularităților de vârstă și intereselor elevilor, pentru a construi o bază solidă de învățare.

Copiii de 6-7 ani se află într-un stadiu de dezvoltare caracterizat prin curiozitate crescută, nevoia de explorare, învățare prin acțiune și joc. Gândirea lor este concretă, iar capacitatea de atenție și concentrare este limitată, ceea ce impune folosirea unor metode variate, interactive și ludice. Literația se dezvoltă eficient doar în contexte stimulative, în care copilul se simte în siguranță, valorificat și încurajat să descopere.

Metode moderne de predare a literației

1. Metoda jocului didactic

Jocul este principalul instrument prin care copiii învață eficient. Prin jocuri de asociere literă–imagine, de potrivire a sunetelor, de construire a cuvintelor cu litere mobile, elevii dobândesc în mod natural competențe de literație. La clasa pregătitoare, cadrul didactic de la Școala Gimnazială „Lucian Grigorescu” utilizează frecvent astfel de jocuri pentru a stimula atenția și implicarea activă.

2. Metoda integrării senzoriale

Învățarea prin implicarea mai multor simțuri – văz, auz, atingere – contribuie la consolidarea memoriei și înțelegerii. Elevii pot modela literele din plastilină, le pot scrie în nisip, le pot trasa în aer sau pe foi texturate. Aceste activități multisenzoriale sunt frecvent utilizate în cadrul activităților de literație pentru a sprijini învățarea diferențiată.

3. Tehnologia informației în sprijinul literației

Utilizarea tablei interactive, a internetului și a resurselor digitale moderne transformă procesul de învățare într-unul atractiv și eficient. În cadrul orelor, se folosesc aplicații precum Wordwall, LearningApps, ABCmouse sau educație.inovatoare.ro, care oferă exerciții interactive de recunoaștere a literelor, formarea cuvintelor și înțelegerea textelor scurte. De asemenea, tabla interactivă permite ilustrarea conținutului într-un mod vizual și dinamic, ceea ce contribuie semnificativ la fixarea cunoștințelor.

4. Metoda proiectelor tematice

Literația este dezvoltată și prin proiecte interdisciplinare, care implică lectura de povești, ilustrarea lor, construirea de afișe sau prezentarea unor scenete. Prin aceste activități, elevii sunt stimulați să folosească limba scrisă într-un mod funcțional și creativ. În anul școlar 2024-2025, am propus și implementat cursul opțional „Aventuri în lumea poveștilor,, avizat de inspectorul de specialitate . Disciplina opțională presupune o deschidere îndrăzneță către perspectiva transdisciplinară creează cadrul abordării integrate, a elementelor specifice literaturii, dezvoltării personale și a elementelor din domeniul artelor. Activitățile propuse se recomandă a fi abordate ca o invitație pentru fiecare elev la descoperirea unui univers literar, propriului simț artistic, propriilor resurse personale ce pot fi activate și valorificate pentru o mai bună cunoaștere a sinelui și a lumii. Elevii învață să asculte și să citească povești/ texte literare, să descopere frumusețea și importanța cărților, a mesajelor literare.

5. Atelierele de lectură și scriere creativă Chiar de la clasa pregătitoare, elevii pot fi implicați în activități de prelectură și pre-scriere, precum ascultarea de povești, completarea propozițiilor, inventarea finalurilor de poveste sau desenarea unor personaje. Aceste ateliere pun bazele exprimării libere și dezvoltării imaginației.

Concluzie

Integrarea metodelor moderne de predare a literației la clasa pregătitoare este o necesitate în contextul unei educații de calitate, adaptate realităților secolului XXI. În cadrul Școlii Gimnaziale „Lucian Grigorescu” din Medgidia, cadrele didactice aplică aceste metode în mod creativ, stimulând interesul pentru învățare și sprijinind dezvoltarea armonioasă a elevilor. Printr-o abordare interactivă și personalizată, literația devine nu doar un obiectiv educațional, ci și o bucurie a descoperirii și exprimării.

Bibliografie

1. Cucuș, C. (2008). Pedagogie. Editura Polirom, Iași.
2. Goleman, D. (2008). Inteligența emoțională în educație. Editura Curtea Veche, București.
3. Cerghit, I. (2006). Metode de învățământ. Editura Polirom, Iași.
4. Tomlinson, C. A. (2017). How to Differentiate Instruction in Academically Diverse Classrooms. ASCD.
5. Ministerul Educației (2013) Programa pentru clasa pregătitoare – Comunicare în limba română.
6. Neacșu, I. (2010). Învățarea – factor al dezvoltării personalității. Editura Didactică și Pedagogică.



PROIECT EDUCAȚIONAL ”ALBINUȚA”

Farkas Ildikó
Școala Gimnazială ”Mártonffy János” Vlăhița, jud. Harghita



Planul detaliat de implementare a proiectului

Pregătire

Începutul lunii aprilie

- Alegerea temei proiectului, discutarea programului și activităților comune cu colegii implicați în proiect.
- Locație: Grădiniță
- Metode: Discuție, consultare, luare de notițe.
- Instrumente: Echipamente TIC

A doua săptămână a lunii aprilie

- Planificare, organizare, colectare de informații, achiziționare de materiale, informarea părinților, contactarea specialiștilor externi implicați în proiect
- Locație: Grădiniță
- Metode: Discuție, coordonare, organizare, colectare de informații și materiale.
- Instrumente: Echipamente TIC, dosarul proiectului.
- Dezvoltare a abilităților: Consolidarea relației grădiniță-familie și colaborarea cu parteneri externi.

Implementare

10 aprilie

- Joc: Memorie și puzzle pe tema albinelor.
- Explorarea activă a lumii înconjurătoare:
 - 🧩 Importanța protejării naturii – Ce putem face pentru mediu?
 - 🧩 Colectare selectivă a deșeurilor – deșeurile biodegradabile sunt oferite grupei arici pentru experimente suplimentare.
 - 🧩 Joc interactiv: Ce face Pământul fericit/trist?
- Locație: Sală de grupă, curtea grădiniței
- Metode: Discuții, demonstrații, explicații, activități ludice.
- Instrumente: Puzzle, memorie, containere pentru colectare selectivă, lupă, proiector de diapozitive, ecran interactiv.
- Dezvoltare a abilităților: Formarea unui comportament ecologic, logică, memorie vizuală, atenție, cooperare.

11 aprilie

- Joc: Labirint Bee-Bot cu tematică de albine.
- Poveste: „Guszt, râmele care compostau” – vizionare și discuții despre reciclare.
- Poezie: „Sétálni, ha jársz...”
- Prezentare fotografică de către un specialist, urmată de fotografierea naturii și albinelor în curtea grădiniței.
- Locație: Sală de grupă, curtea grădiniței
- Metode: Povestire, demonstrație, activități ludice.
- Instrumente: MeseTV, Bee-Bot, ecran interactiv, aparate foto.
- Dezvoltare a abilităților: Gândire algoritmică, atenție, memorie, exprimare lingvistică, conștientizare ecologică.

14 aprilie

- Joc: Dansul albinelor pe muzică.
- Activități creative: Confectionarea albinelor din materiale reciclate (role de hârtie, ouă de plastic).
- Crearea unui puzzle digital din fotografiile realizate în ziua precedentă.
- Gustare cu pâine și miere.
- Amplasarea unui adăpător pentru albine în grădina grădiniței.
- Locație: Sală de grupă
- Metode: Demonstrație, practică, sprijin și încurajare.
- Instrumente: Bee-Bot, muzică, laptop, hârtie colorată, foarfece, lipici, pensule, recipiente pentru apă.
- Dezvoltarea abilităților: Concentrare, creativitate, coordonare, abilități motorii fine.

15 aprilie

- Jocuri de memorie și puzzle-uri digitale și fizice.
- Activități de mișcare: Jocuri de alergare și parcurs cu obstacole.
- Aplicarea „codului de mișcare” pentru învățarea direcțiilor și gândirea algoritmică.
- Locație: Sală de sport, curtea grădiniței.
- Metode: Demonstrație, exercițiu, corectare.
- Instrumente: Ecran interactiv, jaloane colorate, saci cu fasole, bețe, echipament de echilibru.
- Dezvoltare a abilităților: Orientare spațială, imaginație, perseverență, viteză de reacție, echilibru.

16 aprilie

- Jocuri digitale și de masă create în timpul săptămânii.
- Muzică și dans: Poveste interactivă în pădurea magică, cu cântece și dansuri tematice.
- Activități ecologice: Colectarea deșeurilor și sortarea acestora.
- Vizionarea unui videoclip educativ despre reciclare.
- Locație: Sală de grupă
- Metode: Motivație, joc, exemplificare, sprijin.
- Instrumente: Ecran interactiv, cărți de activități, muzică, accesorii tematice.

- Dezvoltare a abilităților: Memorie auditivă și vizuală, ritm, expresie muzicală, spirit de echipă.

Evaluare și încheiere

17 aprilie

- Evaluarea continuă a activităților de către copii.
- Eveniment de închidere a proiectului: Prezentare de fotografii și materiale realizate pe parcursul săptămânii.
- Discuție: „Care a fost cea mai frumoasă experiență?”
- Locație: Sală de grupă
- Metode: Discuție, reflecție.
- Instrumente: Ecran interactiv, laptop, jocuri create.
- Dezvoltare a abilităților: Expresie verbală, gândire critică, spirit comunitar.

17 aprilie – Evaluarea cadrelor didactice

- Analiza proiectului, concluzii, propuneri de îmbunătățire.
- Reflectarea feedback-ului părinților.
- Locație: Sala cadrelor didactice
- Metode: Discuție, analiză.
- Instrumente: Documente scrise, dosarul proiectului.
- Dezvoltarea abilităților: Cooperare între educatoare, consolidarea relației grădiniță-familie.



Metode pentru predarea matematicii la clasele cu deficiențe de vedere

FLOREA CORINA DANIELA

LICEUL TEORETIC SPECIAL IRIS TIMIȘOARA

De multe ori predarea matematicii la clasele cu deficiențe de vedere reprezintă o provocare care necesită adaptarea metodelor didactice și a materialelor educaționale la nevoile specifice ale elevilor. Prin acest referat o să vă prezint câteva dintre bunele practici și strategiile care pot facilita înțelegerea conceptelor matematice de către acești elevi, punând accent pe accesibilitate, adaptabilitate și utilizarea tehnologiilor asistive.

Elevii cu deficiențe de vedere se confruntă adesea cu dificultăți legate de:

- **Accesarea materialelor vizuale:** Diagrame, grafice și alte reprezentări vizuale trebuie adaptate
- **Interacțiunea cu conținutul matematic:** Necesitatea unor metode alternative de prezentare a simbolurilor și conceptelor matematice.
- **Integrarea socială și emoțională:** Adaptarea mediului educațional pentru a oferi un sentiment de apartenență și susținere.

Recunoașterea acestor provocări este primul pas în dezvoltarea unor strategii eficiente de predare. Profesorul trebuie să folosească metode didactice și resurse adaptate cum ar fi:

- - Predarea multisenzorială se realizează folosind abordarea multisenzorială care presupune utilizarea simultană a mai multor simțuri pentru a înțelege conceptele matematice. De exemplu, folosirea tactilă a obiectelor sau modelelor 3D poate ajuta la înțelegerea figurilor geometrice. Un rol important în predarea multisenzorială au activitățile practice și anume experimentarea cu materiale tactile, cum ar fi blocurile sau formele geometrice tactile, pentru a permite o experiență directă, care facilitează reținerea și înțelegerea conceptelor.
- Utilizarea Tehnologiilor Asistive se realizează cu:

-Software-uri specializate: Există programe de calcul matematic care sunt compatibile cu cititoarele de ecran. Acestea permit accesul la conținutul digital în formate adaptate.

-Materiale educaționale în format accesibil: Documentele în Braille, fișiere audio și materiale digitale cu contraste ridicate sunt esențiale pentru o predare eficientă.

-Instrumente tactile: Tablouri tactile, rigle adaptate și alte instrumente pot ajuta la vizualizarea relațiilor și a dimensiunilor.

- Metodele de comunicare și colaborare se realizează folosind explicarea verbală detaliată și anume profesorii trebuie să ofere descrieri clare și precise pentru orice

material vizual, astfel încât elevii să poată construi o imagine mentală a conceptelor. Un rol important are și învățarea colaborativă deoarece activitățile de grup, în care elevii pot lucra împreună și își pot explica reciproc conceptele, sunt foarte benefice. Această abordare nu doar că ajută la înțelegerea matematicii, dar contribuie și la dezvoltarea abilităților sociale.

Studiu de Caz: Implementarea unei Unități Didactice

- Planificare și organizare: Profesorul stabilește obiective clare pentru unitatea didactică și alege materiale care pot fi ușor adaptate pentru elevii cu deficiențe de vedere.
- Materiale adaptate: Folosirea tabelor tactile pentru operațiuni aritmetice sau a modelelor 3D pentru geometrie.
- Feedback continuu: Monitorizarea progresului elevilor prin evaluări formative, care se bazează nu doar pe teste scrise, ci și pe observații și activități practice.
- Implicarea specialiștilor: Colaborarea cu profesioniști în educația specială, cum ar fi pedagogii specializați și terapeuții ocupaționali, asigură o abordare integrată și personalizată.
- Evaluări alternative: În locul testelor scrise clasice, se pot folosi evaluări orale, proiecte sau demonstrații practice.
- Instrumente de feedback: Utilizarea unor instrumente vizuale tactile sau software-uri specializate pentru evaluarea progresului, care pot fi adaptate la nevoile individuale.

Predarea matematicii la clasele cu deficiențe de vedere necesită o abordare personalizată, care combină metode multisenzoriale, tehnologii asistive și o comunicare clară.

BIBLIOGRAFIE

http://cseiturnuros.ro/data/uploads/ghid_de_bune_practici.pdf

<https://anyflip.com/gfol/lfhm/basic>

<https://edict.ro/accesibilitatea-spatiului-educational-pentru-copiii-cu-deficiente-de-vedere/>

**PROIECT EDUCAȚIONAL
„COPILĂRIE FERICITĂ!
STOP VIOLENȚA!
STOP BULLYING!”**

**„Copilărie fără violență ne dorim,
În liniște și armonie vrem să trăim!”**

ARGUMENT

Copiii înseamnă viitorul, fericire și trebuie să trăiască într-un mediu propice, într-o societate care să le ofere exemple bune și siguranță, încredere în viitor, să li se formeze un comportament non-violent și non-discriminator. Mass-media, cercetările și statisticile oficiale raportează o creștere a fenomenului violenței școlare în ultimii ani, în țară și în lume, astfel încât violența în școală a devenit cea mai vizibilă evoluție din câmpul educației formale.

Trăim într-o lume plină de culoare, iubire și candoare datorită naturii ce ne-nconjoară, cu toate frumusețile ei, dascălilor, copiilor, părinților și comunității care pun sufletul în realizarea tuturor activităților școlare și extrașcolare întreprinse de școală.

Prin proiectul educațional „Copilărie fericită! Stop violența!” mi-am propus să cultiv valori, atitudini, comportamente pozitive, întregind activitatea educativă a școlii și stimulând copiii să descopere lumea în care trăiesc. Împreună cu copiii, părinții, cadre didactice și comunitate să luptăm împotriva violenței, să promovăm un stil de viață bazat pe respectul față de viața personală și a celorlalți, să dezvoltăm toleranța și solidaritatea față de persoanele aflate în dificultate. Urmăresc dobândirea unui comportament social, indiferent de apartenența etnică sau socio-culturală, astfel încât copiii să nu preia modelul comportamental violent al părinților sau al altor adulți, să nu înțeleagă și să accepte violența ca pe ceva firesc, să își gestioneze propriile comportamente, să asimileze metode de relaționare nonviolente, să dezvolte și să adopte un comportament echilibrat în relație cu ceilalți.

Doresc să stimulez dialogul social și cunoașterea reciprocă dintre copii, cadrele didactice și părinții din unitate; doresc să consolidez o relevantă campanie a valorii și a promovării toleranței și a comportamentului non-violent. Prevenirea violenței în grădiniță și comunitate este mai ușoară decât stoparea acesteia și urmărește formarea competențelor de bază: identitate pozitivă; dezvoltarea personală; autoreglare; abilități sociale; sistem de valori.

Activitățile proiectului vizează antrenarea copiilor în activități de învățare concrete prin descoperire, dezvoltarea abilității de mănuiere a resurselor naturale și utilizarea lor în conformitate cu normele europene de protecție a mediului. Copiii sunt în centrul activității didactice și trebuie stimulați să devină subiect al propriei lor dezvoltări. În acest fel se acordă șanse egale tuturor copiilor, indiferent de mediul în care trăiesc, de condițiile sociale și materiale pe care le au. Pentru reușita activităților propuse e nevoie de iubire, de pace, de toleranță, respect și armonie.

Un rol esențial în evoluția spirituală a copilului îl are arta, care reflectă contactul cu frumusețea mediului înconjurător. Educarea gustului artistic, a sensibilității estetice a copiilor

contribuie la formarea unei personalități echilibrate, care va cultiva relații bazate pe sentimente umane, pe principii de etică, estetică și echitate în mediul înconjurător. Astfel ei pot deveni mici poeți și mici artiști, iar prin capodoperele lor să scoată la iveală sentimentele și gândurile lor bune.

Prin joc, școlarii descoperă și lumea și viața într-un mod accesibil și atractiv, o cercetează, o prelucrează și o transformă în învățare, în experiență personală.

Activitățile distractive, care se pot organiza în cadrul proiectului, îmbinate cu cele de transmitere de noi cunoștințe sunt un real succes didactic. Jocurile cu reguli bine stabilite care fac legătura între motivație, stimulare și muncă, permit copilului să rămână în lumea lui imaginară, de povești, și, în același timp, să treacă spre realitatea obiectivă, treptat, pas cu pas. Copilul transformă realitatea, îi descoperă pe ceilalți, se descoperă pe sine și se dezvăluie celorlalți, comunicând, colaborând.

Jocul, dansul și voia bună fac parte din copilărie, deci să le oferim copiilor șansa să se bucure și să se exprime liber, iar părinții să trăiască și petreacă clipe minunate alături de copiii lor, în lumea copilăriei, în culorile păcii și ale armoniei.

SCOPUL PROIECTULUI:

- Formarea unui climat non-violent și transmiterea prin artă a unor mesaje pozitive, nonviolente prin resemnificarea plastică, teatrală sau muzicală a mesajului negativ în direcția unor rezolvări semantice și estetice mai constructive

OBIECTIVE GENERALE ALE PROIECTULUI:

- Dezvoltarea unor mecanisme de informare, formare, monitorizare și comunicare la nivel local pentru prevenirea și combaterea formelor de violență în lume, conștientizarea importanței unui comportament adecvat într-o societate pe care cu toții ne-o dorim non-violentă.
- Sensibilizarea copiilor, părinților și membrilor comunității față de fenomenul violenței școlare;
- Identificarea, stimularea și valorificarea potențialului artistic al copiilor prin realizarea unor lucrări originale pe tema dată.
- Conștientizarea importanței informării complete, corecte și precise asupra riscurilor la care ne supunem dacă avem un comportament intolerant și violent;
- Consolidarea cooperării între copiii care provin din medii diferite pentru a construi un dialog pe înțelegerea toleranței și interculturalismului, pentru a promova un climat fără conflict și violență în mediul grădiniței și în mediul proximal acesteia.

OBIECTIVELE SPECIFICE ALE PROIECTULUI:

- Identificarea și evaluarea dimensiunii fenomenului de violență în grădiniță și în mediul proximal al acesteia;
- Dezvoltarea unui sistem performant de monitorizare a fenomenului violenței în școli și grădinițe;
- Implementarea unor activități de conștientizare a problematicei violenței școlare în rândul diferitelor categorii de actori școlari și la nivelul opiniei publice;

- Acordarea de sprijin pentru dezvoltarea instituțională a structurilor cu responsabilități în coordonarea la nivel local cu responsabilități în combaterea fenomenelor de violență în grădiniță și în școală;

- Implicarea activă a copiilor în activități de prevenire și combatere a violenței organizate în context școlar și extrașcolar;

- Dezvoltarea capacității de informare și lucru individual și în echipă;

- Atragerea și implicarea reprezentanților comunității în acțiuni de prevenție și combatere a violenței în grădiniță.

- Sensibilizarea și educarea copiilor pentru o societate non-violentă;

- Sensibilizarea membrilor comunității, părinților, școlii cu privire la sursele, cauzele și efectele fenomenelor de violență în grădiniță și în școală;

- Formarea unor trăsături pozitive de caracter, de acceptare și de înțelegere a diferențelor;

- Recunoașterea educației non-formale ca spațiu aplicativ pentru educația formală;

- Asigurarea eficienței activității educative școlare și extrașcolare prin monitorizarea și evaluarea impactului acestora în comunitate;

- Stimularea gustului pentru frumos.

- Educarea tinerei generații în spiritul respectării frumuseților patriei și a protejării mediului înconjurător, prin îmbinarea jocului cu voia bună și a sărbătoririi anotimpului roadelor bogate.

- Stimularea imaginației și creativității;

- Formarea sentimentelor de prietenie față de alți copii;

- Dezvoltarea interesului și a responsabilității pentru menținerea unui mediu natural echilibrat, propice vieții;

- Dezvoltarea spiritului de inițiativă și de cooperare în vederea stimulării relațiilor de prietenie și colaborare cu alți copii, mai mari sau mai mici și cu nevoi speciale.

- Abilitarea cadrelor didactice cu capacitatea de a construi un mediu educațional care să motiveze interesul copiilor pentru școală, pentru învățătură, pentru comunicare și socializare;

BUGETUL PROIECTULUI:

- autofinanțare;

- sponsorizări.

ETAPE DE IMPLEMENTARE:

Pregătirea:

- Observații asupra mediului școlar;

- Analiza SWOT;

- Identificarea unor cazuri de violență

Realizarea/Aplicarea

- Popularizarea proiectului;

- Întâlniri, consultații, dezbateri;

- Conceperea unor materiale suport pentru dezbateri referitoare la combaterea violenței;

- Stabilirea unor planuri de servicii personalizate (recuperare, asistență socială și medicală) în colaborare cu specialiști (dacă este cazul);

- Implicarea părinților în rezolvarea unor cazuri de violență;

- Acordarea sprijinului în situații de violență în familie.

Evaluarea

- Înregistrarea periodică a rezultatelor obținute;
- Observarea sistematică a copiilor care au comportamente violente;
- Aprecierea gradului de schimbare a comportamentelor violente și de socializare.

MONITORIZARE ȘI EVALUARE:

- produse ale activității pe ateliere
- chestionare
- portofoliu
- albumul activităților
- statistica cazurilor de violență

METODE ȘI TEHNICI DE LUCRU:

- dezbateri cu elevii și părinții;
- prezentare power-point;
- focus-grupuri realizate cu copiii, profesorii și părinții celor implicați;
- jocul de rol;
- lectorate cu părinții, chestionare pentru părinți.
- dramatizări;
- muncă în echipă;
- învățare prin cooperare
- exercițiu ritmic.

INDICATORI DE PERFORMANȚĂ: Reducerea cu 85% a cazurilor de violență.

MODALITĂȚI DE PUBLICITATE:

- afișe
- articol în ziarul local
- pliante
- invitații

REZULTATELE AȘTEPTATE

- Perfectarea unui sistem de monitorizare a fenomenelor de violență în grădiniță și în școli;
- Sprijin pentru dezvoltare instituțională;
- Formarea în domeniul prevenirii și combaterii violenței în grădiniță și în școală;
- Formarea elevilor implicați în programul de gestionare a conflictelor și comunicare / interacțiune non-violentă.
- Inițierea școlarilor în elaborarea și derularea de activități de informare, sensibilizare și prevenire;
- Îmbunătățirea gradului de implicare voluntară a părinților și a motivației elevilor în combaterea violenței;
- Scăderea nivelului de toleranță a părinților față de violența școlară;
- Creșterea calității actului educațional și a rezultatelor învățării;

- Stimularea interesului copiilor și a cadrelor didactice de a se implica în proiecte și programe educative curriculare, extrașcolare și extracurriculare;
- Asigurarea șanselor egale de dezvoltare personală;
- Ridicarea calității resursei umane din sistemul educațional;
- Asigurarea sustenabilității proiectelor educative prin conștientizarea comunității cu privire la potențialul programelor educaționale.

GRUPURI ȚINTĂ:

- Preșcolarii grupei mici, mijlocii și mari;
- Cadrele didactice;
- Părinții elevilor.

RESURSE: a) materiale: lucrări cu materiale din natură, costume, fructe și legume haioase; sandwichuri „Rase umane”, desene pe tema non-violenței, sloganuri, pancarte
 b) umane: elevi, cadre didactice, părinți;
 c) de timp:

EVENIMENTE ÎNSCRISE ÎN CALENDARUL PROIECTULUI:

ETAPELE	ACȚIUNI	TIMP DE REALIZARE/ Responsabil
A. PREGĂTIRE	1.Documentare și redactare proiect;	
	2.Avizarea acestuia de către conducerea școlii;	
B. LANSARE-	Prezentarea proiectului în ședința cu părinții și obținerea acordului acestora;	
C.DESFĂȘURARE	1. „Primăvara e la noi și munca e în toi fără violență între noi” Realizarea unor lucrări practice cu materiale din natură, desene despre primăvară, prietenie și antiviolență.	
	2. Organizarea unor expoziții–concurs cu lucrările realizate de copii, având ca scop exprimarea plastică a tematicii abordate în proiect despre primăvară, prietenie, nonviolență.	
	3.„Culorile primăverii în luminile prieteniei și-ale armoniei” Festival-concurs	

	4. „Conflictul-invidia”- jocuri de rol, prezentări PPT, dezbateri împreună cu copiii și părinții	
	5.„ Copilărie fără violență” creații plastice ale copiilor pe tema proiectului. Părinții vor citi povesti terapeutice.	
	6. „Hârtia mototolită”	
	7. „Pace, armonie, prietenie”- moment cultural artistic și activități practice (copiii și părinți)	
D.DISEMINARE	a.în cadrul comisiilor metodice și a cercurilor pedagogice; b.în mass-media locală;	permanent
	Postere, pliante educative, portofolii, albume de fotografii, materiale ilustrate; -CD-uri cu aspecte din activitățile desfășurate; -publicitate pe site-ul www.didactic.ro	

DISEMINAREA PARTENERIATULUI:

- poezii;
- realizarea unor mape tematice cuprinzând imagini, poze care ilustrează cele mai relevante aspecte din activitățile organizate;
- organizarea unei expoziții pe teme propuse;
- postere, portofolii, albume de fotografii, materiale ilustrate;
- CD-uri cu aspecte din activitățile desfășurate;
- publicitate pe site-ul www.didactic.ro .

Liceul Tehnologic „Retezat” Uricani,
Str. Republicii, Nr. 16
Nr....., din.....
Director, prof. Tetileanu Mihaela

Coordonator de programe
și proiecte educative
prof. Romanescu Felicia

Centrul de Resurse pentru Educație
și Dezvoltare Uricani
Nr. ... din
Responsabili:
Prof. Kiss Elena
Prof. Ghidea Alina Diana

Inițiator proiect,
prof. Ghidea Alina Diana



Proiect educațional „COPILĂRIE FERICITĂ! STOP VIOLENȚA! STOP BULLYING!”

10-14.03.2025

Coordon
prof.
prof. Kiss
prof.



atori
Ghidea Alina Dian
Elena
Kibedi Andra Miruna

**Educația ecologică în mediul preșcolar,
utilizând software de design prin intermediul AI**

Prof. Goia Otilia

Grădinița cu P.P. „Buburuza”, Cluj-Napoca

„Natura este o prezență însuflețită. Ea se contopește cu viața individului, face parte din ființa lui, participă la zbuciumul existenței umane, este leagăn de formare și ocrotire, tărâm de vis și de împliniri.” (Nicolae Docsănescu)

Natura are nevoie de fiecare dintre noi, prin acțiuni mici sau mari, pentru a o proteja.

Educația ecologică reprezintă, în esență, educația pentru responsabilitatea globală, deoarece contribuie la dezvoltarea unei înțelegeri profunde a mediului și a problemelor globale pe care le întâmpinăm.

Educația ecologică la vârstă preșcolară este esențială pentru formarea unor comportamente și atitudini responsabile față de mediul înconjurător. Perioada preșcolară este o etapă ideală pentru a cultiva sensibilitatea și respectul față de natură, deoarece copiii la această vârstă sunt curioși, deschiși la experiențe noi și învață cu ușurință prin joc și explorare.

Explorarea naturii de către copii în aer liber are beneficii deosebite asupra formării copiilor. Ținând cont de aceste beneficii este necesar să le oferim copiilor, încă de la vârsta preșcolară, oportunitatea de a cunoaște frumusețile și beneficiile pe care natura ni le oferă și de a le forma o atitudine responsabilă față de mediul înconjurător.

Implementarea educației ecologice în grădiniță contribuie la:

- dezvoltarea responsabilității față de natură. Educația ecologică promovează valori precum respectul, responsabilitatea și grija pentru mediul înconjurător.
- dezvoltarea inteligenței emoționale. Preșcolarii învață empatia și grija față de ființele vii.
- constientizarea importanței mediului înconjurător;
- formarea unor obiceiuri sănătoase, prin dezvoltarea unor comportamente ecologice.

Copiii pot învăța să colecteze selectiv deșeurile și să le recicleze, să economisească resursele și să reducă risipa.

- cultivarea unei relații pozitive cu mediul înconjurător;

- stimularea creativității. Prin conectarea copiilor cu natura prin intermediul activități practice și artistice.

Cadrul didactic joacă un rol important în promovarea educației ecologice, revenind la responsabilitatea de a ghida preșcolarii spre înțelegerea și protejarea mediului înconjurător. Prin abordarea creativă a temei legate de ecologie și folosirea unor metode adaptate nivelului de vârstă, cadrul didactic poate influența formarea unor comportamente față de mediul înconjurător.

Disponând de o mare libertate în proiectarea și desfășurarea activităților instructiv-educative din învățământul preșcolar, cadrul didactic are posibilitatea de a integra activitățile de educație ecologică în cadrul tuturor categoriilor de activitate: activități de dezvoltare personală, activități liber alese, activități pe domenii experiențiale.

Există o multitudine de metode și exemple de bune practici de implementare a educației ecologice la grădiniță. Ținând cont de importanța conectării copiilor cu natura, beneficiile acestora și dorința copiilor de a explora, ofer câteva exemple de bune practici care se pot implementa la nivelul grupei sau al grădiniței, în cadrul programului național „Săptămâna verde” și nu numai:

- Activități practice de reciclare. Cadrele didactice pot amenaja un colț ecologic prin utilizarea de coșuri colorate, fiecare coș având culoare specifică selectării deșeurilor, astfel copiii au posibilitatea de a sorta deșeurile (hârtie, plastic, sticlă, rezidual). Imagine creată cu ajutorul AI



- Amenajarea unui colț senzorial sau a unei grădini senzoriale. Crearea unui loc în care copiii pot planta plante aromatice (mentă, busuioc, lavandă), de care pot avea grijă și pe care le pot mirosi și atinge.
- Jocuri educative. Copiii învață foarte repede

și ușor prin intermediul jocurilor astfel, la nivelul grupei se pot desfășura diferite jocuri tematice. De exemplu : „Detectivii mediului”, în care copiii identifică comportamentele ecologice pozitive, „Protectorii naturii”, prin intermediul jocului de rol copiii își pot însuși comportamente pozitive asupra naturii, „Jocul cu nimic ” sau „Atelierul de jucării”, în care preșcolarii își confecționează propriile jucării sau obiecte din materiale reciclabile.

- Organizarea unor ateliere de creație pe teme ecologice. Realizarea de către copii a unor desene, postere, colaje.
- Utilizarea de povești și cântece prin intermediul cărora putem transmite mesaje despre importanța protejării naturii.
- Parada costumelor Eco. Confecționarea unor costume din materiale reciclabile și organizarea unei parade în cadrul căreia preșcolarii își prezintă costumele. Costumele confecționate se pot folosi și în cadrul centrului Joc de Rol.
- Cutia senzorială. Amenajarea unei cutii cu mai multe compartimente, iar în fiecare compartiment se află elemente din natură (pietre, castane, nuci, conuri, frunze etc.). Copiii au posibilitatea de folosi cutia în cadrul unui joc senzorial sau în cadrul centrului Construcții.
- Implementarea unui proiect la nivelul instituției de învățământ , care are ca obiectiv amenajarea și îngrijirea unui spațiu verde în curte, unde copiii au posibilitatea de a planta sau a avea grija de plante. Un astfel de proiect poate fi implementat pe parcursul unui an, astfel copiii pot fi implicați continuu. Beneficiile implementării unui astfel de proiect sunt: educaționale (copiii învață despre natură, cum să aibă grija de ea), sociale (promovează colaborarea între copii, cadre didactice și părinți), estetice (grădina amenajată devine un loc atractiv), sănătate (petrecerea timpului în aer liber contribuie la sănătatea fizică și mentală a copiilor).

Din dorința de a-i apropia cât mai mult pe copii de natură, de a crea un spațiu pentru activități instructiv-educative din diverse domenii, dar și ținând cont de multiplele beneficii ale unui proiect ecologic, la nivelul instituției am implementat și dezvoltat un proiect numit „Grădina cu flori a Buburuzei” care are ca scop apropierea copiilor de natură, atât prin joc cât și prin muncă, responsabilizare și învățare de priceperi și deprinderi utile de întreținere, îngrijire și protecție a mediului, iar principalele obiective ale acestui proiect au fost amenajarea unui spațiu verde din curtea grădiniței, însușirea unor priceperi și deprinderi prin modalități diverse de interacțiune cu natura. Implementarea și dezvoltarea unui astfel de proiect implică multe resurse, printre care cele financiare.

Din lipsa sau chiar limitarea resurselor financiare cadrele didactice pot apela la ajutorul și îndrumarea inteligenței artificiale. Pentru a amenaja cât mai atractiv și eficient un astfel de spațiu în curtea grădiniței, inteligența artificială poate sugera cele mai bune și eficiente idei. Inteligența artificială poate juca un rol semnificativ în amenajarea unui spațiu pentru preșcolari în curtea grădiniței, printr-o serie de aplicații inovative care pot optimiza utilizarea spațiului, siguranța și

dezvoltarea educațională a celor mici. Utilizând software de design prin intermediul Inteligenței Artificiale se pot crea planuri detaliate pentru amenajarea curții grădiniței. Aceste platforme pot analiza dimensiunile terenului, condițiile climatice și nevoile specifice ale preșcolarilor (spațiu pentru joacă activă, zone de relaxare, locuri pentru educație în aer liber) pentru a recomanda cele mai bune soluții de amenajare.

Imaginea 1. Curtea noastră.



Imaginea 2 Sugerată de inteligența artificială.



Inteligența Artificială poate ajuta la crearea unor zone interactive care stimulează învățarea prin joc. De exemplu, un sistem bazat pe IA ar putea monitoriza activitățile copiilor și ar putea ajusta mediul pentru a sprijini dezvoltarea abilităților lor cognitive, motorii și sociale.

Pentru a promova educația ecologică, IA poate ajuta la planificarea și implementarea unor soluții ecologice în curtea grădiniței. Aceasta poate include recomandări pentru utilizarea energiei solare, instalarea de sisteme de irigație eficiente sau plantarea unor tipuri de vegetație care să ofere atât umbră, cât și un mediu prietenos pentru explorarea naturii.

Inteligența artificială poate transforma curtea grădiniței într-un spațiu educațional și de joacă mai sigur, mai eficient și mai stimulant. Prin utilizarea IA pentru designul spațiului, siguranță, activități educaționale și optimizarea echipamentelor de joacă, grădinițele pot crea medii în care preșcolarii să învețe prin explorare și interacțiune activă, stimulându-le dezvoltarea cognitivă, fizică și socială.



Prin implicarea preșcolarilor în diverse activități ecologice, aceștia învață să conștientizeze rolul pe care îl au în protejarea mediului, să identifice acțiunile pozitive asupra naturii și să înțeleagă consecințele unor comportamente nepotrivite față de natura înconjurătoare.

Astfel, integrarea inteligenței artificiale (AI) în activitățile ecologice desfășurate în grădiniță poate aduce numeroase beneficii pentru copii, sprijină cadrele didactice în realizarea unor activități creative, ghidează activități practice, crează povești personalizate în funcție de preferințele copiilor.

În concluzie prin utilizarea noilor tehnologii, copiii pot învăța într-un mod distractiv și eficient despre importanța protejării mediului.

Bibliografie:

1. Geamănu, N., Dima, M., Zănea, D., „Educația ecologică la vârsta preșcolară”, Supliment al Revistei Învățământ Preșcolar, C.N.I Corești, București, 2008
2. Geamănu, N., Ciobotău, M., Jalbă, C., „Educația ecologică în grădiniță”- ghid pentru educatoare, Editura CD PRESS, București, 2005
3. Invănescu, M., (coord.), „Educație ecologică și de protecție a mediului- Caietul Micii ecologiști- în învățământul preșcolar ”(Material finanțat de Ministerul Educației Cercetării și Tineretului prin Ordin de Ministru nr. 2730/03.12.2007)
4. Cuciinic, C., „Natura- prietena mea”, Editura Aramis, București, 2005

Webografie:

Platforma ChatGPT

<https://animallife.ro/wp-content/uploads/2017/05/Indrumar-Final-4-decembrie-2016.pdf>

PREDAREA INOVATIVĂ – APLICAȚIE PRACTICĂ ÎN ACTIVITATEA DIN GRĂDINIȚĂ

PROF. GOJEI ANDREEA-LORETTA
Grădinița cu Program Prelungit "Palatul Fermecat" Reșița

GRUPA MARE – ALTERNATIVĂ EDUCAȚIONALĂ

TEMA ANUALĂ: Când, cum și de ce se întâmplă?

TEMA SĂPTĂMÂNII: În ograda fermecată

TEMA ZILEI: „Ne jucăm cu animalele de la fermă”

FORMA DE REALIZARE: Activitate integrată: Domeniul Științe-Cunoașterea mediului, Domeniul Științe-Activitate matematică, Domeniul Limbă și comunicare-Educarea limbajului, Domeniul estetic și creativ - Activitate artistico-plastică.

TIPUL DE ACTIVITATE: Consolidarea cunoștințelor, priceperilor și deprinderilor

MIJLOC DE REALIZARE: *Instruirea asistată de calculator*

FORME DE ORGANIZARE: pe grupuri, individual, frontal, în perechi.

DURATA: 35 – 40 minute

SCOP: Formarea deprinderii de exprimare corectă, fluentă și coerentă; consolidarea cunoștințelor despre animalele domestice; consolidarea deprinderilor dobândite și posibilitatea de utilizare a acestora în contexte noi, rezolvarea de probleme prin jocul pe calculator.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

a) cognitiv-informaționale:

EVOCARE:

- să recunoască animalele domestice după ghicitori;
- să descrie fiecare animal așezându-l la mediul respectiv;
- să adreseze întrebări colegilor din celelalte grupe.

REALIZAREA SENSULUI:

- să asocieze imaginea potrivită cu numele animalului ales de
- să asocieze numărul de silabe cu cifra corespunzătoare;
- să formeze mulțimi de animale după criteriile date;
- să asocieze cifra cu numărul de elemente;
- să alcătuiască probleme de adunare și scădere folosind cifrele și semnele matematice;

REFLECȚIA:

- să lucreze în perechi pentru realizarea unor desene pe calculator;
- să deseneze animalul preferat.

b) psiho-motorii:

- să folosească corect mouse-ul pentru mutarea imaginilor pe monitor pentru realizarea sarcinilor;
- să utilizeze corect paleta de culori și instrumente de lucru din programul Paint.

c) afective:

- să coopereze pentru rezolvarea fiecărei sarcini;
- să se ajute încurajându-se reciproc.

EVALUAREA: observare directă; evaluare secvențială; aprecieri verbale; evaluare pe produs, învățarea prin cooperare, gândiți-lucrați în perechi, turul galeriei.

RESURSELE:

Resurse informaționale: 8 laptop-uri (unul pentru demonstrație, 7 pentru copii) – fișierele de lucru sunt așezate pe monitor în partea dreaptă sus, cu următoarele nume: 1. ANIMALE DOMESTICE, 2. FERMA, 3. PROBLEME ILUSTRATE, 4. Paint; plicuri cu ghicitori, instrumente pentru desen, foi de desen, panou, buline de trei mărimi.

Resurse umane: copiii grupei (21 copii – câte 3 la un laptop).

Resurse procedurale: Explicația, demonstrația, exercițiul, conversația, brainstorming-ul, învățarea prin cooperare, gândiți – lucrați în perechi, turul galeriei.

Resurse de timp: 35 - 40 minute

DEMERSUL DIDACTIC:

I. SPARGEREA GHEȚII

Activitatea educatoarei: Într-un bol voi așeza ecusoane cu cifre de la 1 la 7. Copiii vor alege câte un ecuson și vor forma 7 grupe. Le voi explica copiilor faptul că aceștia vor coopera pe tot parcursul activității, să rezolve sarcinile împreună, să se ajute și să se încurajeze reciproc.

Activitatea preșcolarilor: Se aleg 7 grupe, apoi copiii se așează fiecare grupă la un laptop.

Resurse: bol, ecusoane cu cifre de la 1 la 7.

II. EVOCAREA

Activitatea educatoarei: Verificarea cunoștințelor: Voi cere copiilor să deschidă fișierul cu numele: ANIMALE DOMESTICE, aflat pe partea stângă a ecranului. Voi numi un copil care va trebui să aleagă un plic. Educatoarea le va citi copiilor ghicitoarea. Voi cere copiilor să se consulte, fiecare grup la laptop-ul lor, să aleagă răspunsul la ghicitoare alegând animalul respectiv de pe partea stângă și să-l așeze la mediul respectiv. (cățel-cușcă, vaca-grajd)

Resurse: laptop, plicuri cu ghicitori

Metode: brainstorming-ul, învățarea prin cooperare

Activitatea educatoarei: Se va alege câte un reprezentant dintr-o grupă care va adresa o întrebare altei grupe (la alegerea lui), despre animalul respectiv.

Activitatea preșcolarilor: Își adresează întrebări și formulează răspunsuri, între grupe.

III. REALIZAREA SENSULUI

Activitatea educatoarei: Se anunță tema „Ne jucăm cu animalele de la fermă”, joc pe care îl vom desfășura cu ajutorul laptop-ului.

Metode: Învățarea prin cooperare

Activitatea educatoarei: Consolidarea cunoștințelor

Fișa 1: Se cere copiilor să deschidă folderul cu numele FERMA.

CERINȚE:

- Alege un animal și pune-l în căsuță.
- Caută cuvântul potrivit și așează-l în spațiul de jos.
- Numără silabele fiecărui cuvânt, caută cifra corespunzătoare și așează-o în spațiul de jos.
- Folosește mouse-ul pentru mutările pe care le faci.
- Pentru fiecare răspuns corect acordă-ți o față veselă.

1. Explicarea cerințelor jocului pe calculator pentru rezolvarea lor;
2. Demonstrarea modului de lucru;
3. Efectuarea unui joc de probă;
4. Executarea jocului pe calculator de către copii prin cooperarea acestora în grup.

PRECIZĂRI:

- Cerințele jocului vor fi formulate pe rând.
- Se va trece pe la fiecare grup de copii pentru a se da indicații suplimentare, dacă este nevoie.

5. Un reprezentant din fiecare grupă expune rezolvarea problemei.

În funcție de rezolvarea obiectivelor și de rezultat, se acordă buline de mărimi diferite fiecărei grupe. Se urmărește și se ajută fiecare grup, stimulând copiii.

Fișa 2:

Se cere copiilor să deschidă folderul cu numele PROBLEME ILUSTRATE.

CERINȚE:

- Numără câte vacuete sunt în total. Caută cifra și așează-o în dreptunghiul de jos.
- Formează mulțime călușilor și așază cifra corespunzătoare în dreptunghiul de jos.

- Formează mulțimea de oi și așază cifra.
- Grupează pisicile care merg spre dreapta. Numără și pune cifra.
- Grupează caprele care merg spre stânga, numără și așază cifra.
- Alcătuieste probleme de adunare și scădere, folosind numerele și semnele matematice.
- Folosește mouse-ul pentru mutările care le faci.

1. Explicarea cerințelor jocului pe calculator pentru rezolvarea lor;
2. Demonstrarea modului de lucru;
3. Efectuarea unui joc de probă;
4. Executarea jocului pe calculator de către copii prin cooperarea acestora în grup.

PRECIZĂRI:

- Cerințele jocului vor fi formulate pe rând.
- Se va trece pe la fiecare grup de copii pentru a se da indicații suplimentare, dacă este nevoie.

5. Un reprezentant din fiecare grupă expune rezolvarea problemei.

În funcție de rezolvarea obiectivelor și de rezultat, se acordă buline de mărimi diferite fiecărei grupe.

Se stabilește grupa câștigătoare în funcție de numărul și mărimea bulinelor obținute.

IV. REFLECȚIA

Activitatea educatoarei: La fiecare laptop vor rămâne câte 2 copii (cu abilități în folosirea calculatorului).

Se cere copiilor să deschidă folderul cu numele PAINT. În acest program vor desena cu mouse-ul animale DOMESTICE.

Cei alți copii se vor așeza la masă și vor desena pe foi animalul preferat. Apoi se vor expune pe un panou pentru a putea fi examinate de către copii.

Metode: Gândiți – lucrați în perechi

Materiale: Soft EDU, laptopuri

Activitatea educatoarei: La semnalul educatoarei, grupurile se rotesc pe la fiecare laptop și la panoul cu lucrări, pentru a analiza fiecare produs. Se va evidenția cel mai reușit desen realizat pe calculator și cel mai reușit desen realizat pe foaie.

Metode: Turul galeriei

Bibliografie:

Curteanu, Silvia, *PC Ghid de utilizare*, Editura Polirom, București, 2001

Ordean Grațian, *Primii pași în lumea calculatoarelor*, Editura Sigma Plus, Deva, 2001

Smaranda-Maria Cioflica, Bogdan Iliescu, *Prietenul meu, calculatorul (Ghid de utilizare pentru preșcolari)*, Editura Tehno-Art, Petroșani, 2003.

PROIECT DIDACTIC

Cadru didactic: Grigore Gabriela - Luminița
Unitatea: Liceul Tehnologic Energetic „Elie Radu”, Municipiul Ploiești
Clasa: a X-a I
Data: 12.06.2024
Obiectul: Limba și literatura română
Tipul: lecție de recapitulare
Subiectul lecției: Recapitularea textului liric modernist – T.Arghezi
Timp: 50 de minute
Competențe generale:

- 1. Utilizarea corectă și adecvată a limbii române în receptarea și în producerea mesajelor, în diferite situații de comunicare
- 2. Folosirea modalităților de analiză tematică, structurală și stilistică în receptarea diferitelor texte literare și nonliterare

Competențe specifice:

- 1.2. Receptarea adecvată a sensului / sensurilor unui mesaj transmis prin diferite tipuri de texte orale sau scrise
- 2.3. Identificarea și analiza elementelor de compoziție și de limbaj în textul poetic
- 2.4. Folosirea unor modalități diverse de înțelegere și de interpretare a textelor literare studiate

Obiective operaționale:

- La sfârșitul lecției, elevii vor fi capabili să:
- identifice sensurile unor cuvinte (conotativ sau denotativ);
 - identifice cel puțin două elemente de structură / compoziție a textelor date (titlu, incipit, relații de opoziție și de simetrie, elemente de recurență; mijloace de expresivitate)
 - identifice cel puțin două trăsături moderniste în fiecare dintre cele două texte lirice.

STRATEGIA DIDACTICĂ:

I. Metode și procedee:

BAZATE PE COLABORARE	BAZATE PE COMUNICARE (TRADIȚIONALE)	ACTIV - PARTICIPATIVE		SPECIFICE GÂNDIRII CRITICE		
Lucrul în perechi Piramida Mozaic Philips 6/6	Conversația Exercițiul Lectura Comentariul literar Analiza literară	Brainstormingul Problematizarea Studiul de caz Învățarea prin descoperire	Dezbaterea Puzzle-ul Jocul de rol Posterul Blazonul personajului	Maratonul de scriere Cadranale Ciorchinele	Cvintetul Eseul de cinci minute Hărți conceptuale Horoscopul	SWOT Știu/Vreau să știu/Am învățat Altele

- II. Forme de organizare:** frontală / individuală / pe grupe
III. Mijloace de învățământ: listă / tabel / schemă / fișe de lucru / manual / altele
IV. Resurse:

24 de elevi	capacitățile normale de învățare ale elevilor	cunoștințele anterioare ale elevilor

- V. Bibliografie:**
- Marilena Pavelescu, *Metodica predării limbii și literaturii române*, Editura Corint, București, 2010
 - **DOOM**, Ediția a III-a, Editura Univers Enciclopedic, București, 2021
 - *Gramatica limbii române pentru gimnaziu*, Coordonator Gabriela Pană Dindelegan, Editura Univers Enciclopedic, București, 2002

SCENARIUL DIDACTIC

Etapetele lecției	Timp	Ob. op. / C. derivate	Conținutul învățării		Elemente de strategie didactică			Observații
			Activitatea profesorului	Activitatea elevilor	Metode și procedee	Mijloace	Forme de organizare	
Organizarea clasei	2 min	-	Fac prezența și asigur un climat favorabil învățării	Elevii își pregătesc materialele de lucru (caietul, pixurile, cariocile etc.)	Conversația		frontală	Pe fișa de lucru vor fi versuri din diferite poezii scrise de G.Bacovia, I.Minulescu și Ștefan Petică. Metoda Știu/Vreau să știu/Am învățat permite procesarea informației pe diferite paliere, pentru realizarea unei sinteze pornind de la un concept de bază. Contribuie la dezvoltarea gândirii critice și a creativității. Realizată în grup, oferă posibilitatea învățării interactive. Elevii au la dispoziție cinci minute să rezolve cerința
Captarea atenției Verificarea temei pentru acasă	3 min 5 min	-	Prin brainstorming, reactualizăm cunoștințele despre modernism; Verific tema pentru acasă; elevii au avut de învățat trăsăturile modernismului și de rezolvat, pe caiete, câteva cerințe din fișa de lucru discutată la clasă, anterior („Flori de mucigai”, de T.Arghezi)		Brainstorming	tabla, markerele	frontală	
Anunțarea temei lecției și a obiectivelor operaționale	5 min	-	Scriu pe tablă titlul lecției și obiectivele acesteia; Ofer elevilor câte o fișă de lucru cu textele poetice pe care urmează să le aprofundăm	Își notează pe caiet titlul lecției primesc fișa de lucru	Conversația Explicația	tabla, markerele	frontală	
Desfășurarea propriu-zisă a lecției	20 min	-	Ofer explicații unde este nevoie	Elevii rezolvă, individual, fișa de lucru	Conversația Explicația	fișa de lucru	individuală	
Feedback	5 min	-	Le cer elevilor să identifice și să explice, fiecare dintre ei, câte meteforă din poeziile de pe fișa de lucru	Elevii remarcă trăsăturile caracteristice acestui curent literar	Conversația Explicația	tabla, markerele	frontală	
Evaluare	9 min	-	Cer elevilor să scrie pe caiet un tabel cu trei coloane: în prima vor scrie Știu , în a doua: Vreau să știu , iar în a treia: Am învățat . Vor avea la dispoziție 5 minute, după care unul dintre elevi va comunica celorlalți ceea ce a scris pe caiet.		Știu/Vreau să știu/Am învățat	tabla, markerele coală A4 color	individuală	
Asigurarea retenției	1 min	-	Elevii au ca temă de realizat o paralelă între cele două opere literare studiate la clasă: „Flori de mucigai” și „Cina” (în minimum 150 de cuvinte).		Conversația Explicația	tabla	individuală	

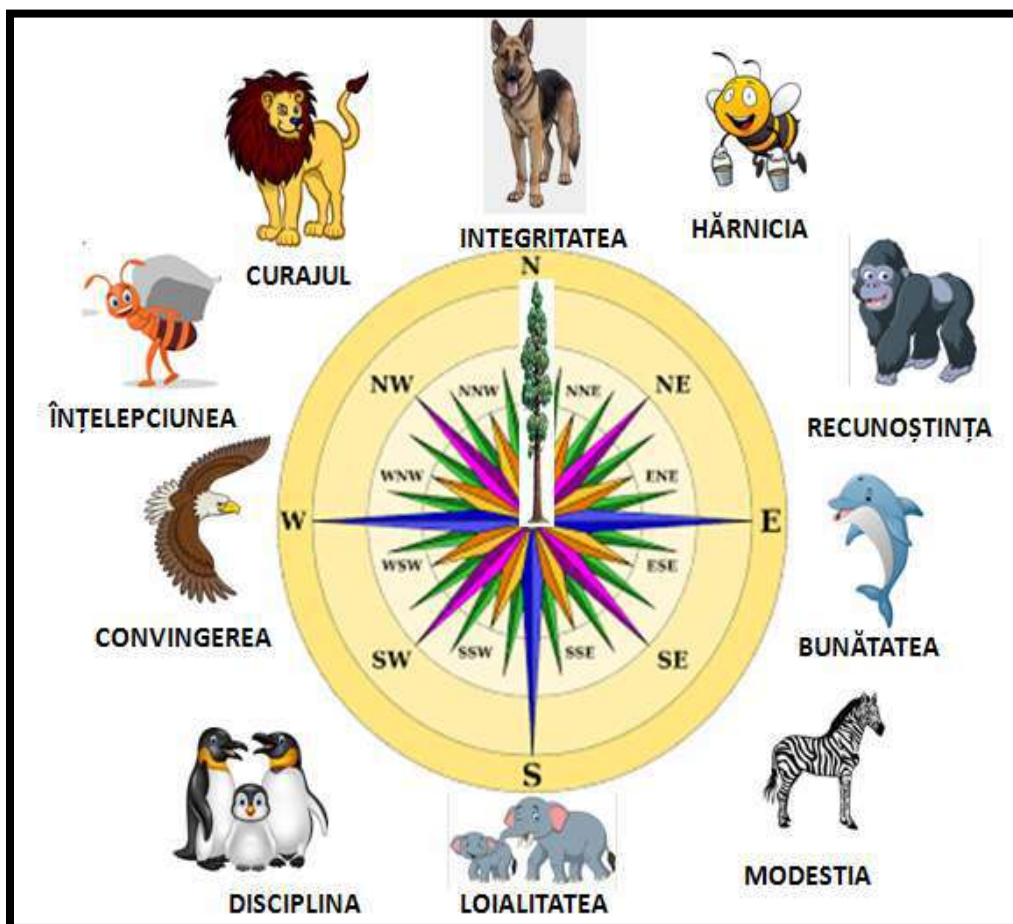
INELELE DE CARACTER

Profesor-educator: GRIGORE GINA

Școala: Centrul Școlar pentru Educație Incluzivă Periş-Ilfov

Grit este una din cele zece trăsături pozitive de caracter care facilitează succesul școlar și împlinirea obiectivelor. Conform cercetărilor realizate în acest domeniu, celelalte trăsături, alături de Grit, sunt: Curiozitatea, Recunoștința, Inteligența socială, Optimismul, Autocontrolul și Entuziasmul. Gritul este atât de important încât se spune că în sistemul de învățământ de stat un profesor care îi susține și îi încurajează pe elevi, le mărește probabilitatea de a absolvi.

Busola reprezintă nevoia noastră de a alege direcția potrivită. Este un simbol al busolei noastre morale interioare, indispensabilă pentru a putea lua decizii corecte. Acul busolei, cel care arată adevăratul nord, este redat de imaginea uriașului arbore sequoia. Arborele sequoia simbolizează caracterul. Fiecare animal reprezentând o trăsătură de caracter introdusă în lecție printr-o povestioară.



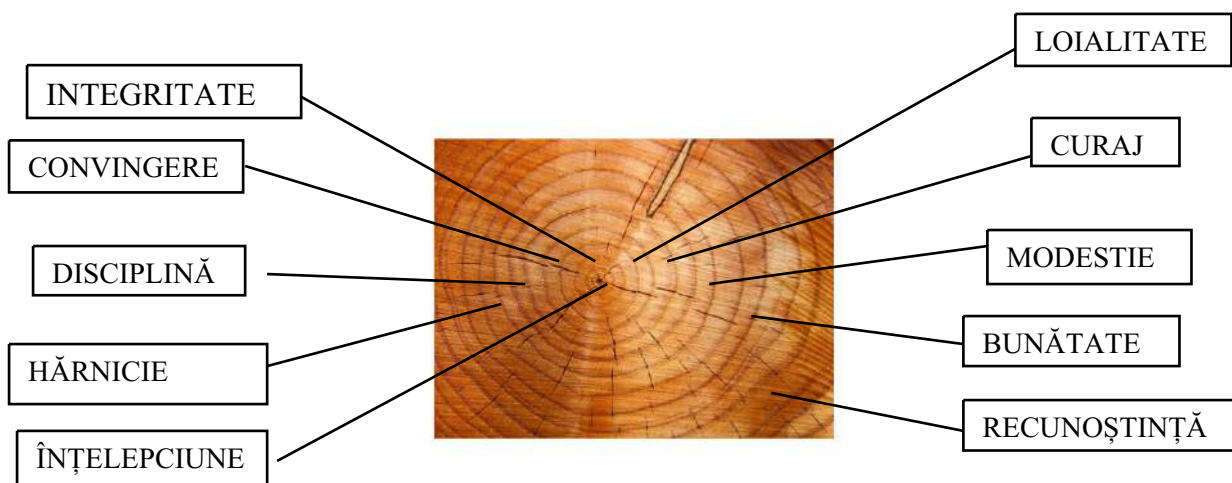
Caracterul este expresia exterioară a calităților interioare care determină acțiunile și reacțiile morale sau etice ale unei persoane. Precum arborele sequoia, oamenii de caracter rămân dreapți și neclintiți în vântul adversității. Inelele de caracter întăresc persoana care le dezvoltă cu sârguință.

Fiecare inel este un aspect fie al responsabilității personale, fie al respectului interpersonal.

Responsabilitatea personală înseamnă a fi răspunzător pentru motivația interioară, atitudinile și acțiunile proprii. Caracterul ajută oamenii să reziste influențelor distructive și tentațiilor arzătoare. Respectul interpersonal reprezintă recunoașterea și respectarea valorii celorlalți. Caracterul inspiră oamenii să întemeieze și să dezvolte relații stabile.

Responsabilitate personală

Respect interpersonal



În fiecare săptămână voi integra educarea trăsăturilor de caracter în activitatea la clasă:

1. INTEGRITATEA poate fi descrisă astfel: a fi o persoană de încredere, făcând ceea ce este drept și spunând ceea ce este adevărat.

- **Prima săptămână**, ziua întâi: introduc trăsătura de caracter prin povestirea despre animale (**Ciobănescul german**) și povestirea din istorie (**Să-l cunoaștem pe onestul Abraham Lincoln**).
- Ziua a doua: Învățăm descrierea prin comportament a trăsăturii de caracter. Revedem povestirea despre animale și povestea de istorie și întreb copiii cum s-a manifestat trăsătura de caracter. Adresez întrebări elevilor:
 - Cum și-a dovedit cinstea Abraham Lincoln în timpul tinereții sale?
 - Cum te-ai simți și ce ai face în fiecare din acele situații?
 - Cum a demonstrat Lincoln Integritatea sa ca președinte?
 - De ce și-ar risca viața o persoană celebră pentru un grup de oameni sărmani?

- Ziua a treia: Descriem cum se oglindește trăsătura de caracter în comportamentul nostru.

De ce este nevoie de Integritate? Cum demonstrăm Integritate? Integritatea duce la: Onestitate, Sinceritate, Puritate, Virtute, Corectitudine. Derulez o activitate legată de trăsătura de caracter. Exemple:

Scop: Să contientizeze elevul asupra riscurilor și rușinii în caz de necinste.

Metodă: Cer elevilor să redea întâmplări din ziare sau TV despre oameni care au săvârșit fapte necinstite.

➤ Adună informațiile și realizează un tabel în clasă cuprinzând coloanele:

- Numele și ocupația persoanei necinstite
- Acțiunea necinstită
- Consecințe care o așteaptă pe persoana necinstită
- Părerile elevilor despre aceste consecințe.

- Ziua a patra: Prezentăm scopurile: „*Trei de la mine, două de la tine*”.

Cerem copiilor să discute, să cadă de acord și să-și propună încă două scopuri.

- 1.Voi spune adevărul, cu amabilitate și în mod rațional.
- 2.Voi face ceea ce este corect și voi rezista presiunilor altora de a fi necinstit.
- 3.Îmi voi încuraja colegii să fie de încredere.
- 4.(Voi fi responsabil pentru acțiunile mele.)
- 5.(Voi fi sincer, fără să înșel și să ascund adevărul.)

- Ziua a cincea: Memorăm descrierea prin comportament a trăsăturii de caracter.

Explicăm cum inelele de caracter acționează împreună și nu separat, precum inelele arborilor. Oferim un premiu în fața clasei, unui copil care a demonstrat cel mai bine trăsătura de caracter la școală. Punem accent pe laudarea elevilor.

La final vor primi Temă pentru acasă despre Integritate: „**Al cui exemplu îl voi urma?**”

Scop: Să conștientizeze elevii despre onestitatea demonstrată de oameni din comunitate.

Metodă: Cer elevilor să caute articole de ziar în care apar oameni care:

- Au returnat bani sau bunuri proprietarului acestora
- Au comis o eroare sau un fapt rău și au suportat consecințele
- Au fost recunoscuți pentru caracterul lor bun
- Au furnizat informații despre firme care au folosit metode necinstite
- Adună știrile pe un panou în clasă
- Grupează articolele în diferite categorii, ca de exemplu: Onestitate la locul de muncă sau la școală, onestitate în competiții, onestitate în relații personale.

2. LOIALITATEA-Referindu-ne la conduita unei persoane, loialitatea poate fi descrisă astfel: „mă supun încrezător autorităților și mă angajez în relații personale semnificative”.
„Angajamentul individual la sarcinile unui grup este ceea ce face o echipă să muncească, o companie să funcționeze, o societate să evolueze, o civilizație să progreseze.”-Vince Lombardi

Plecând de la această idee, pentru a dezvolta la copii această trăsătură de caracter voi desfășura la clasă pe parcursul unei săptămâni următoarele activități:

- **A doua săptămână**, ziua întâi: introduc trăsătura de caracter prin povestirea despre animale (**Elefanții**) și povestirea din istorie unde copiii îl vor cunoaște pe căpitanul rezistenței (**Shackleton: Un om cu o loialitate trainică**).

- Ziua a doua: Învățăm descrierea prin comportament a trăsăturii de caracter. Revedem povestirea despre animale și povestea de istorie și întreb copiii cum s-a manifestat trăsătura de caracter. Adresez întrebări elevilor:

-Ce element al povestirii ne arată că elefanții sunt loiali?

-Dacă tu ai fi fost puiul de elefant, ce ai fi gândit vazându-ți mama luată de ape?

-Cum și-a demonstrat Ernest Shackleton loialitatea față de echipajul său ?

-Ce ai fi simțit sau ce ai fi făcut dacă ai fi fost în locul lui?

- Ziua a treia: Descriem cum se oglindește trăsătura de cracter în comportamentul nostru De ce este nevoie de loiaitate? Cum demonstrăm loialitatea? Loialitatea duce la: Ascultare. A fi demn de încredere, Susținere, Devotament. Derulez o activitate legată de trăsătura de caracter.Exemplu: „*Pânza de păianjen a susținerii*”-lecție practică despre susținere, „*Bumerang*”- Scopul activității este acela de a arăta cât de legați suntem unii de alții și cum acțiunile și cuvintele noastre îi afectează pe ceilalți.

- Ziua a patra: Prezintă scopurile: „*Trei de la mine, două de la tine*”.

Cerem copiilor să discute, să cadă de acord și să-și propună încă două scopuri.

1.Am să mă supun voios solicitărilor părinților și profesorilor mei.

2.Am să fiu un prieten de nădejde.

3.Am să duc la bun sfârșit acele sarcini în care alții se bazează pe mine.

4.(Am să îmi ajut prietenii când vor avea nevoie de mine.)

5.(Am să-i încurajez pe ceilalți să accepte regulile școlii.)

- Ziua a cincea: Memorăm descrierea prin comportament a trăsăturii de caracter.

Explicăm cum inelele de caracter acționează împreună și nu separat, precum inelele arborilor. Oferim un premiu în fața clasei, unui copil care a demonstrat cel mai bine trăsătura de caracter la școală. Punem accent pe laudarea elevilor.

3. BUNĂTATEA –A ajuta și a purta de grijă altora în mod altruist

- **A treia săptămână**, ziua întâi: introduc trăsătura de caracter prin povestirea despre animale (**Delfinul**) și povestirea din istorie (**Maica Tereza:Sfânta celor nevoiași**)
- Ziua a doua: Învățăm descrierea prin comportament a trăsăturii de caracter. Revedem povestirea despre animale și povestea de istorie și întreb copiii cum s-a manifestat trăsătura de caracter. Adresez întrebări elevilor:

-Ce fapte ale delfinilor arată că ei dau dovadă de bunătate?

-De ce credeți că Nina a fost atât de prietenoasă cu oamenii?

-În ce fel a arătat Maica Tereza bunătate?

-De ce și-ar dedica cineva viața pentru a ajuta oameni pe care nici măcar nu-i cunoaște?

-În ce fel vă poate inspira exemplul Maicii Tereza să fiți buni?

- Ziua a treia: Descriem cum se oglindește trăsătura de caracter în comportamentul nostru.

De ce este nevoie de bunătate? Cum demonstrăm bunătate? Bunătatea poate duce la:

Prietenie, Compătimire, Blândețe, Generozitate, Iertare. Derulez o activitate legată de trăsătura de caracter. Exemple: „*Să facem diferența în comunitatea noastră*”-activitate despre compasiune și generozitate, „*Bumerang*”- lecție de educație plastică privind bunătatea.

- Ziua a patra: Prezentăm scopurile: „*Trei de la mine, două de la tine*”.

Cerem copiilor să discute, să cadă de acord și să-și propună încă două scopuri.

1.Voi fi prietenos cu elevii noi.

2.Voi observa nevoile altora și îi voi ajuta atunci când voi putea.

3.Îi voi ierta pe cei care mă vor supăra.

4.(Voi împărți lucrurile mele cu prietenii mei.)

5.(Voi fi blând cu copiii mai mici.)

- Ziua a cincea: Memorăm descrierea prin comportament a trăsăturii de caracter.

Explicăm cum inelele de caracter acționează împreună și nu separat, precum inelele arborilor. Oferim un premiu în fața clasei, unui copil care a demonstrat cel mai bine trăsătura de caracter la școală. Punem accent pe laudarea elevilor.

4. CONVINGEREA-A păstra o valoare sau un crez atât de ferm, încât să îmi influențeze atitudinile sau acțiunile. Convingerea este una dintre cele cinci modalități importante prin care

ne demonstrăm responsabilitatea pentru atitudinile și comportamentul nostru. Alături de convingeri, ne arătăm responsabilitatea prin integritate, disciplină, hărnicie și înțelepciune.

- **A patra săptămână**, ziua întâi: introduc trăsătura de caracter prin povestirea despre animale (**Vulturul**) și povestirea din istorie (**Chiune Sugihara: Un om al convingerii**).
- Ziua a doua: Învățăm descrierea prin comportament a trăsăturii de caracter. Revedem povestirea despre animale și povestea de istorie și întreb copiii cum s-a manifestat trăsătura de caracter. Adresez întrebări elevilor:

-Ce moment din povestire arată că vulturul avea convingeri?

- Ce credeți că s-ar fi întâmplat dacă, în timp ce plonja spre apă, vulturul ar fi ezitat în decizia sa de a vâna acel pește?

- În ce modalitate a arătat Chiune convingere?

-De ce ar risca o persoană să-și rateze cariera pentru oameni pe care nu-i cunoaște?

- Ziua a treia: Descriem cum se oglindește trăsătura de caracter în comportamentul nostru. De ce să ai convingeri? Ce este convingerea? Convingerea animă: Credința, Încrederea, Optimismul, Entuziasmul, Persuasivitatea. Derulez o activitate legată de trăsătura de caracter. Exemple de activități: „Pașaportul”-să dăm certificare bunului caracter, „Jucând în afara regulilor”-joc privind importanța regulilor.

- Ziua a patra: Prezintă scopurile: „*Trei de la mine, două de la tine*”.

Cerem copiilor să discute, să cadă de acord și să-și propună încă două scopuri.

1.Voi avea încredere că profesorii și părinții mei știu ce e mai bine pentru mine.

2.Voi avea motive întemeiate să fiu încrezător în ceea ce spun și fac.

3.Mă voi concentra mai mult asupra soluțiilor decât asupra problemelor.

4.(Voi îndeplini cu entuziasm sarcinile de la școală și de acasă.)

5.(Voi răspunde pozitiv la sarcinile date de profesorii mei și-i voi influența și pe ceilalți să facă la fel.)

- Ziua a cincea: Memorăm descrierea prin comportament a trăsăturii de caracter.

Explicăm cum inelele de caracter acționează împreună și nu separat, precum inelele arborilor.

Oferim un premiu în fața clasei, unui copil care a demonstrat cel mai bine trăsătura de caracter la școală. Punem accent pe laudarea elevilor.

5. CURAJUL-„*Nimeni nu ajunge pe culmi fără să îndrăznească.*”-Publius Syrus

Curajul este trăsătura de caracter care-i dă unui individ puterea mentală sau morală de a admite teama împlinind totuși ceea ce este necesar. Curajul nu există fără un anumit nivel de teamă. O persoană trebuie să învingă acea teamă pentru a fi curajos. Opusul curajului este

lașitatea. Curajul cere o bună judecată. O persoană curajoasă trebuie să înțeleagă situația și să știe care acțiuni sunt potrivite. De exemplu, un copil nu trebuie să alerge într-o clădire în flăcări pentru a-și salva frățiorul. Cu o bună judecată, el își va da seama de puterile sale fizice limitate și de pericolul clădirii în flăcări și va striga mai degrabă după ajutor sau va găsi repede adulți care pot salva copilul.

- **A cincea săptămână**, ziua întâi: introduc trăsătura de caracter prin povestirea despre animale (**Leul**) și povestirea din istorie (**Nkosi: Un băiat brav**).
- Ziua a doua: Învățăm descrierea prin comportament a trăsăturii de caracter. Revedem povestirea despre animale și povestea de istorie și întreb copiii cum s-a manifestat trăsătura de caracter. Adresez întrebări elevilor:

-În ce fel au demonstrat leii curaj în salvarea fetei?

-În ce fel arată curaj leul și leoaica în viața de zi cu zi?

-Cunoști pe altcineva care să fi arătat curaj așa cum a făcut-o Nkosi?

-Cum îți învingi tu de obicei teama?

- Ziua a treia: Descriem cum se oglindește trăsătura de caracter în comportamentul nostru. De ce să ai curaj? Cum demonstrăm curaj? Curajul duce la: Hotărâre, Inițiativă, Cutezanță. Derulez o activitate legată de trăsătura de caracter. Exemple: „*Eroul meu*”-activitate scrisă sau desenată despre curaj, Scopul: identificarea oamenilor curajoși, „*Măsurarea curajului*”- lecție de educație plastică. Obiectivul: Să-i ajute pe elevi să identifice curajul în comportamentul colegilor.

- Ziua a patra: Prezintă scopurile: „*Trei de la mine, două de la tine*”.

Cerem copiilor să discute, să cadă de acord și să-și propună încă două scopuri.

1.Voi rezista influențelor din partea altora pentru a face alegeri greșite.

2.Voi continua să fac ceea ce am hotărât.

3.Am să dau probe la grupuri sportive, muzicale sau de teatru chiar dacă mă tem că n-am să fiu ales.

4.(Voi lua decizii corecte chiar dacă mă tem.)

5.(Voi spune unui adult dacă văd că un elev este agresat fizic.)

- Ziua a cincea: Oferim un premiu în fața clasei, unui copil care a demonstrat cel mai bine trăsătura de caracter la școală. Derulăm o altă activitate: „*Interviu cu un erou*”-activitate despre curaj în comunitate.

6. HĂRNICIA-Să duc cu hotărâre la bun sfârșit sarcinile pe care le-am acceptat.

„Diferența între obișnuit și neobișnuit este efortul acela mic suplimentar care se numește perseverență.”

- **A șasea săptămână**, ziua întâi: introduc trăsătura de caracter prin povestirea despre animale (**Albina**) și povestirea din istorie (**Thomas Edison: Cel mai mare inventator al lumii.**)

„Multe eșecuri în viață sunt ale oamenilor care nu și-au dat seama cât de aproape erau de succes când au renunțat.”-Thomas Edison

- Ziua a doua: Învățăm descrierea prin comportament a trăsăturii de caracter. Revedem povestirea despre animale și povestea de istorie și întreb copiii cum s-a manifestat trăsătura de caracter. Adresez întrebări elevilor:

-Ce elemente din povestire ne arată că albinele lucrătoare sunt harnice?

-Cum arată hărnicie albina regină?

-Cum a demonstrat hărnicie Thomas Edison?

-De câte ori încerci de obicei, înainte de a te da bătut?

- Ziua a treia: Descriem cum se oglindește trăsătura de caracter în comportamentul nostru. De ce este nevoie de hărnicie? Cum demonstrăm hărnicia? Hărnicia duce la: Vigilență, Prudență, Creativitate, Perseverență, Conștiinciozitate. Derulez o activitate legată de trăsătura de caracter. Exemple: „*Nodul uman*”-activitate despre creativitate, „*Calea spre profesie*”-activitate despre hărnicie. Obiectivul: să ajutăm elevii să înțeleagă că pentru a reuși în profesia dorită sunt necesare hărnicia și munca asiduă.

- Ziua a patra: Prezentăm scopurile: „*Trei de la mine, două de la tine*”.

Cerem copiilor să discute, să cadă de acord și să-și propună încă două scopuri.

1.Voi fi atent la explicațiile profesorului în clasă.

2.Mă voi asigura că înțeleg un proiect înainte de a-l începe.

3.Voi căuta soluții creative pentru problemele grele, în loc să renunț.

4.(Îmi voi face în întregime temele, chiar dacă îmi iau mai mult timp decât mă aștept.)

5.(Îmi voi completa și îmi voi verifica tema înainte de a o prezenta profesorului.)

- Ziua a cincea: Oferim un premiu în fața clasei, unui copil care a demonstrat cel mai bine trăsătura de caracter la școală. Derulăm o altă activitate: „*Observați cum crește copacul hărniciei*”. Obiectivul :să încurajăm hărnicia în clasă și să recunoască faptele ce arată hărnicie în public.

7. MODESTIA-se poate descrie astfel:să onorezi pe alții atrăgând atenția asupra lor în loc s-o atragi asupra ta.”

- **A șaptea săptămână**, ziua întâi: introduc trăsătura de caracter prin povestirea despre animale (**zebra**) și povestirea din istorie (**Louis Pasteur:tatăl medicinei moderne**).
- Ziua a doua: Învățăm descrierea prin comportament a trăsăturii de caracter. Revedem povestirea despre animale și povestea de istorie și întreb copiii cum s-a manifestat trăsătura de caracter. Adresăm întrebări elevilor:

Zebra:

- Cum au arătat zebrele ascultare?
- Ce puteți să învățați de la zebra despre modestie?

Louis Pasteur:

- De ce Pasteur a studiat știința?
- Cum a demonstrat Pasteur că nu voia recunoaștere pentru munca lui?
- Cum a onorat Pasteur pe alții prin munca lui?
- Ziua a treia: Descriem cum se oglindește trăsătura de caracter în comportamentul nostru. De ce este nevoie de modestie? Cum demonstrăm modestia? Modestia duce la: Onoarea, Atenția, Flexibilitatea, Umilința, Cedarea. Derulez activități legate de trăsătura de caracter. Exemple de activități: „*Interviu cu un prieten*”-activitate despre atenție. Scopul este ca elevii să învețe, să asculte și să trateze pe alții ca fiind mai importanți decât ei. Procedeu: „*Turma de zebre*”- (Lecție de artă despre Modestie), „*Scaunul complimentelor*”-(activitate despre onoare) **Scop:**Să-i ajutăm pe elevi să dea și să primească complimente.

Scop:să recapitulați povestea zebrei celei smerite

- Ziua a patra: Prezentăm scopurile: „*Trei de la mine, două de la tine*”. Cerem copiilor să discute, să cadă de acord și să-și propună încă două scopuri.
 - 1.O să laud pe alții în locuri publice când au făcut ceva bun/bine.
 - 2.Când alții vorbesc, o să fiu atent.
 - 3.N-o să insist mereu că trebuie să fie cum vreau eu.
 - 4.(O să suport cuvinte dureroase, fără să întorc jignirea.)
 - 5.(O să fac cum cred părinții mei că este cel mai bine pentru mine, chiar dacă aș prefera să fac altceva.)
- Ziua a cincea: Memorăm descrierea prin comportament a trăsăturii de caracter. Profesorii pot lauda elevii pentru trăsăturile de caracter, căutând, recunoscând și apreciind acele calități caracteriale care stau la baza comportamentului observabil la elev.Este bine să amintim definiția trăsăturii de caracter în timp ce recompensăm elevul.

- **8. RECUNOȘTINȚA**-să arăt altora apreciere într-un mod sincer pentru influența lor în viața mea.
- **A opta săptămână**, ziua întâi: introduc trăsătura de caracter prin povestirea despre animale (**Gorilele**) și povestirea din istorie (**Helen Keller**).
- Ziua a doua: Învățăm descrierea prin comportament a trăsăturii de caracter. Revedem povestirea despre animale și povestea de istorie și întreb copiii cum s-a manifestat trăsătura de caracter. Adresăm întrebări elevilor:

Gorila:

- Pentru ce a fost Koko mulțumitoare?
- Cum a arătat Koko recunoștința sa ?
- Cum își mai arată gorilele fericirea?

Helen Keller:

- Cum a învățat Helen să fie mulțumită și satisfăcută în situația sa?
- Gândește-te la o situație grea prin care treci tu în acest moment.Gândește-te la exemplul lui Helen, ce poți să faci tu ca să ai o atitudine de mulțumire?

- Ziua a treia: Descriem cum se oglindește trăsătura de cracter în comportamentul nostru De ce este nevoie de recunoștință? Cum demonstrăm recunoștința? Recunoștința duce la: Fericire, Satisfacție, Aprecieri. Derulez o activitate legată de trăsătura de caracter. Exemple de activități:„*Jurnal de Bucurie*”-o activitate scrisă despre fericire. **Scopul** este să-i ajute pe elevi să recunoască momentele fericite din fiecare zi. **Procedeu:** Le putem sugera elevilor să scrie despre oameni, activități, animale, natură sau circumstanțe care le-au adus fericire. Le putem sugera să încerce să găsească bucurie chiar într-o situație sau persoană dificilă. „*Cadouri de zi de naștere*”- (lecție de artă despre recunoștință) **Scop:** Să dea posibilitatea să-și arate recunoștința acasă.

Procedeu: -Îi întrebăm pe elevi cine din familia lor o să aibă ziua următoare de naștere.

-Îi punem să scrie pe o felicitare toate motivele pentru care se bucură să aibă persoana respectivă în familia lor.

-Cer elevilor să scrie hârtiuțe de recunoștință: „*pentru că sunt mulțumit că te am în viața mea o să ...fac curat în camera ta, să spăl vasele...etc.*”

- Ziua a patra: Prezintă scopurile:„*Trei de la mine, două de la tine*”.

Cerem copiilor să discute, să cadă de acord și să-și propună încă două scopuri.

1.O să-i salut pe prietenii și familia mea cu un zâmbet.

2.O să fiu mulțumit cu ceea ce am.

3.O să spun „Mulțumesc”, când alții fac ceva frumos sau sunt politicoși cu mine-mi păstrez banii dacă n-am un motiv bun să-i cheltuiesc.

4.(O să scriu o felicitare de mulțumire pentru părinții mei săptămâna acesta.)

5.(O să mă gândesc la ceva pentru care pot să fiu mulțumitor, chiar în clipe grele.)

- Ziua a cincea: Memorăm descrierea prin comportament a trăsăturii de caracter.Caracterul poate fi accentuat și atunci când comportamentul necesită corecții.Corecția poate conține și ea definiția trăsăturii la care se referă.**Corecția:** „Arătăm recunoștință prin a fi mulțumiți cu ceea ce avem. Ai fost mulțumit,când ai spus că nu-ți place creionul pe care ți l-a dat colegul tău?

9. DISCIPLINA –Să mă concentrez asupra scopurilor importante și care merită și să ignor distracțiile. Disciplina presupune să știi care sunt prioritățile, să te organizezi, să te abții și să te controlezi.

- **A noua săptămână**, ziua întâi: introduc trăsătura de caracter prin povestirea despre animale (**Pinguinii Imperiali**) și povestirea din istorie (**Wilma Rudolph**).
- Ziua a doua: Învățăm descrierea prin comportament a trăsăturii de caracter. Revedem povestirea despre animale și povestea de istorie și întreb copiii cum s-a manifestat trăsătura de caracter. Adresăm întrebări elevilor:

-Cum arată mamele piguini imperiali disciplina?

-Cum arată tații piguini imperiali disciplina?

-Ce scopuri și-a propus Wilma în viață pe care le-a și realizat?

-Cum demonstrează disciplină diferiți sportivi?

- Ziua a treia: Descriem cum se oglindește trăsătura de cracter în comportamentul nostru De ce este nevoie de disciplină? Cum demonstrăm disciplina? Disciplina duce la: Ordonarea, Punctualitatea, Economia, Capacitatea de a te descurca. Derulez o activitate legată de trăsătura de caracter. Exemple de activități:„*Jog-a-Thon*”-activitate despre disciplină. Scopul este ca elevii să conștientizeze rolul disciplinei în sport , „*Munca în echipă*”- activitate despre punctualitate.

- Ziua a patra: Prezintă scopurile:„*Trei de la mine, două de la tine*”.

Cerem copiilor să discute, să cadă de acord și să-și propună încă două scopuri.

1.O să mă comport frumos la oră chiar dacă profesorul meu este plecat.

2.O să-mi termin temele din timp.

3.O să-mi păstrez banii dacă n-am un motiv bun să-i cheltuiesc.

4.(O să folosesc resursele disponibile într-un mod creativ să pot birui asupra provocărilor grele.)

5.(O să fiu în banca mea când încep orele în fiecare zi.)

- Ziua a cincea: Memorăm descrierea prin comportament a trăsăturii de caracter.

Explicăm cum inelele de caracter acționează împreună și nu separat, precum inelele arborilor.

Oferim un premiu în fața clasei, unui copil care a demonstrat cel mai bine trăsătura de caracter la școală. Punem accent pe laudarea elevilor.

10. ÎNȚELEPCIUNEA- să mă comport în așa fel încât să arăt că înțeleg consecințele acțiunilor mele.

- **A zecea săptămână**, ziua întâi: introduc trăsătura de caracter prin povestirea despre animale (**Furnicile**) și povestirea din istorie (**Solomon: Omul înțelept al Orientului Mijlociu**).

- Ziua a doua: Învățăm descrierea prin comportament a trăsăturii de caracter. Revedem povestea de istorie și întreb copiii cum s-a manifestat trăsătura de caracter. Adresăm întrebări elevilor:

Solomon:

-Cum și-a dat seama Solomon care dintre cele două femei era mama adevărată?

-Care decizii au fost greu de luat pentru voi?

-Ați căpătat înțelepciune din proverbele lui Solomon?

- Ziua a treia: Descriem cum se oglindește trăsătura de caracter în comportamentul nostru.

Derulez o activitate legată de trăsătura de caracter. Exemple de activități: „**Să luați hotărâri bune**”-activitate despre a lua hotărâri recapitulat.

Scopul este să ajutăm pe copiii să identifice hotărâri bune și rele.

Procedeu: Le citim o poveste copiilor .Trebuie să asculte cu atenție la orice hotărâre pe care o iau personajele din poveste. La sfârșitul povestirii elevii sunt întrebați despre cum au fost hotărârile personajelor.

- Ziua a patra: Prezentăm scopurile: „*Trei de la mine, două de la tine*”.

Cerem copiilor să discute, să cadă de acord și să-și propună încă două scopuri.

1.O să încerc să înțeleg situațiile în loc să reacționez în grabă.

2.Când va trebui să iau o decizie, o să mă gândesc la rezultatele probabile ale fiecărei opțiuni înainte să mă hotărâsc..

3.N-o să folosesc adevărul ca să rănesc pe altcineva sau să fac pe alții să se simtă prost.

4.(O să învăț să discern diferența între bine și rău.)

5.(O să învăț să deosebesc între ceea ce este mai important și ceea ce este mai puțin important.)

- Ziua a cincea: Descriem cum se oglindește trăsătura de caracter în comportamentul nostru. De ce este nevoie de înțelepciune? Cum demonstrăm înțelepciune? Înțelepciunea duce la: Perspectivă, Discernământul, Discreția . Derulez o activitate legată de trăsătura de caracter. Exemple de activități: „*Câte un pas*”-activitate de recapitulat lecțiile de caracter.

Scopul este să dăm elevilor șansa să recapituleze ceea ce au învățat despre trăsăturile de caracter.

Materiale:hârtie albă, hârtie colorată, foarfece,

Procedeu:

-Elevii și profesorul trebuie să-și deseneze conturul picioarelor pe hârtia albă și să le decupeze.

-Se pun picioarele decupate pe jos într-un cerc, inclusiv pe cele ale profesorului.

-Copiii merg din picior în picior în timp ce se cântă muzică.Când se oprește muzica copiii se opresc unde sunt.Oricine stă pe amprente colorate trebuie să spună ceva ce a învățat despre caracter. Activitatea se termină atunci când toți copiii au avut posibilitatea să vorbească.

„*Să privim cum ne crește caracterul*”- activitate pentru a combina lecțiile de caracter

Scop:Să jutm copiii să fie mai conștienți de comportamentul lor de zi cu zi.

Materiale: un borcan transparent, mingiuțe în zece culori diferite care să reprezinte cele zece trăsături de caracter:albastru pentru integritate, verde pentru hărnicie, alb pentru loialitate, roșu pentru convingere, roz pentru bunătate, galben pentru recunoștință, portocaliu pentru înțelepciune, mov pentru curaj, gri pentru disciplină și maro pentru modestie.

Procedeu: Anunțăm clasa că vă uitați după comportament extraordinar care manifestă una dintre cele zece trăsături de caracter. Căutăm ceva mai deosebit și sincer. Căutăm calitatea acțiunilor și nu cantitatea. Împărtășim calitatea arătată de fiecare dată când punem ceva în borcan. Când borcanul este plin, clasa primește un premiu. Luăm un borcan mic ca să se umple după o săptămână sau două.

Așadar, grit nu este totul.Sunt multe alte lucruri de care o persoană are nevoie pentru a crește și a înflori. Caracterul este polivalent. Un mod de a te gândi la grit ca trăsătură este să înțelegi cum se corelează cu alte aspecte ale caracterului. Când evaluez gritul împreună cu alte virtuți, descopăr de fiecare dată trei grupe. Le denumesc dimensiunile intrapersonale, interpersonale și intelectuale ale caracterului. Caracterul intrapersonal include grit.”

Înveți de la alții, descoperi tot mai mult, prin experiență, care sunt prioritățile tale și îți dezvolti caracterul.

Există o lungă listă de trăsături de caracter cu mai mare greutate decât grit, din punct de vedere moral. Măreția este minunată, dar bunătatea este cu mult mai importantă.

Bibliografie

Duckworth, A.2018 *Grit >PUTEREA>PASIUNII și a >PERSEVERENȚEI* .

Integrarea tehnologiei digitale în predarea Istoriei la gimnaziu

GURĂU DORINA LILIANA

Școala Gimnazială nr.11 Oradea

Motto:

„ Cunosând Istoria, eroii, tradiția, ne facem mai sociabili, mai altruști, mai iubitori de om și viață,,
(Nicolae Iorga)

Inovațiile la nivelul mediului educațional au început, într-o anumită măsură, prin introducerea TIC în procesul de predare-învățare-evaluare, prin forme incipiente inițial, dar care, printr-o intervenție susținută atât din interiorul sistemului cât și din afara acestuia, s-au dezvoltat și aceasta a devenit o constantă a sistemului. Domeniul educațional este format cu precădere din personalul didactic, din elevi și studenți, un rol important îl reprezintă relațiile care se stabilesc între aceștia, acestea trebuind obligatoriu să fie de cooperare, colaborare, încredere și ajutor reciproc.

Date fiind particularitățile elevilor din generația Z, considerați nativi digitali, utilizarea instrumentelor digitale în activități curriculare și extracurriculare, este azi, un deziderat. Astfel elevii și la modul general tinerii, folosesc de foarte devreme tehnologia, sunt familiarizați cu tehnica și petrec din ce în ce mai mult timp în fața calculatorului, având acces aproape nelimitat la informație. Acest aspect poate avea avantaje considerabile, îi poate iniția în descoperirea unor lucruri, domenii și informații noi, le poate deschide perspective nebănuite, însă și riscuri majore, precum izolarea indivizilor, dezvoltarea unor relații de comunicare artificiale, modele greșite, informații false și greu de verificat. Sunt doar câteva dintre motivele pentru care cei care susțin inovarea conținutului învățământului au propus o selecție a cunoștințelor, informațiilor ce urmează a fi transmise elevilor, dar mai cu seamă formarea la aceștia a unor deprinderi, priceperi, abilități de a învăța continuu, pe tot parcursul vieții, pentru a evita mai ales excluderea de pe piața forței de muncă. O contribuție majoră a reprezentat-o și descentralizarea sistemului de învățământ care a permis introducerea disciplinelor opționale, a curriculumului la decizia școlii, demers prin care oferta educațională este adaptată nu numai nevoilor individului, ci și comunității din care fac parte. Competențe pe care le vor forma prin utilizarea tehnologiei le va permite să fie pregătiți pentru viitor.

Istorie, ca disciplină de învățământ, este gândită ca un element de legătură și echilibru între mai multe aspecte legate de dezvoltarea dimensiunilor cognitive, kinestezice și atitudinal-

valorice a elevilor de gimnaziu, dar un element esențial, care asigură reușita acestui proces îi revine și profesorului. El este cel care recomandă resursele folosite, sintetizează materialul, personalizează metodele, monitorizează desfășurarea activității, remediază situații dificile pentru elevi, evaluează progresul și oferă feedback individualizat. Toate acestea se pot realiza dacă în primul rând profesorul are pregătirea necesară în domeniul tehnologiei. Digitalizarea predării ar putea să contribuie la o predare mai bună și mai interesantă a istoriei: poate prelucra date istorice, poate oferi informații și perspective noi, poate fi folosită pentru a facilita procesele de învățare și nu în ultimul rând poate recrea în mintea și imaginația copiilor tablouri reale ale trecutului.

Am început utilizarea tehnologiei digitale la orele de istorie realizând în timpul pandemiei schițele tuturor lecțiilor la clasele V-VIII în Microsoft Office Word, unde am editat textul și am constituit schemele necesare, am asociat imagini, grafice, hărți, tabele cronologice, fișe de lucru și chiar teste. Inițial acestea erau transmise elevilor pe WhatsApp, iar apoi activitatea s-a desfășurat pe platforma Teams. În prezent școala noastră folosește platforma și catalogul electronic Viva.

Microsoft Office Excel îl folosesc pentru construirea unor diagrame, pentru evidențierea evoluției unor evenimente, schimbările survenite, etc.

Microsoft Office Power Point – prin care ne proiectăm fiecare lecție și ne optimizează procesarea digitală a textului, graficelor, desenelor, imaginilor statice și dinamice, animației, secvențelor audio. Este folosit mai ales de către elevi pentru realizarea pe grupe a diferitelor proiecte care apoi sunt prezentate la clasă. Pentru că unii sunt pasionați de istorie și au cunoștințe tehnice avansate am participat la etapa județeană a unui concurs unde la secțiune P.P.T am obținut locul al II-lea.

Permanent integrez în diferite secvențe ale lecției imagini ale personalităților istorice, pe care le asociez cu evenimentele, secvențe sugestive din filme sau documentare.

Un element aparte în activitatea mea și a colegilor mei îl reprezintă realizarea unor activități extrașcolare eficiente și inedite. Ca urmare am început aplicarea unui proiect care presupune vizitarea a cât mai multe capitale europene și a unor locații renumite prin evenimentele istorice petrecute acolo. În timpul acestor vizite realizăm înregistrări ale celor mai importante obiective, care de cele mai multe ori beneficiază și de asistență ghidată. Astfel de exemple pot fi: Palatul Schonbrunn interior-exterior, Lagărele de la Auschwitz-Birkenau, Muzeul Oscar Schindler din Cracovia, Palatul Dogilor -Veneția, Colosseumul -Roma, Vaticanul, Domul Santa Maria del Fiore și Galeriile Uffizi – Florența, Palatele Dolmabahce și Topkapî, Hagia Sophia și Moscheea Albastră -Istanbul, Palatul Parlamentului-Budapesta, Parlamentul European – Bruxelles, Palatul Versailles-Franța, etc. Toate acestea reprezintă documentare care sunt intens valorificate în timpul orelor de istorie.

În urma parcurgerii unui curs de perfecționare am descoperit aplicația QGIS, care este un sistem alcătuit din hardware, software și date geografice. Cu ajutorul GIS se pot deschide hărți

digitale pe computer, se pot adăuga noi informații hărților existente, se pot realiza hărți personalizate, etc. Folosind aplicația am realizat câteva hărți simple ale evoluției orașului, am marcat muzeele și cele mai reprezentative monumente Art Nouveau ale urbei noastre. Folosind Google Maps am localizat și vizionat aceste obiective. Toate acestea au fost folosite în parcurgerea unui opțional despre istoria și evoluția orașului Oradea.

Foarte important de menționat este faptul că unii elevi sunt foarte implicați și au cunoștințe bogate pe care vor să le împărtășească colegilor. La inițiativa unora dintre aceștia, folosind aplicația Avatar Maker, la o activitate pe grupe cooperante, fiecare grupă și-a creat propriul avatar, căruia i-au dat glas folosind aplicația ChatterPix. Activitățile din „Școala altfel,” au fost transpuse într-un poster colaborativ realizat în Canva .

Acestea reprezintă câteva din activitățile realizate și utilizate la clasă, prin care urmăresc ca desfășurarea orei de istorie să fie cât mai facilă, convingătoare și atrăgătoare pentru elevi.

Bibliografie:

Băloiu L.M., Managementul inovației, Ed. Eficient, 1995.

Cărășel Aurel; Lazăr Viorel— “Psihopedagogia activitatilor extracurriculare”,

Editura Arves, Craiova, 2008

Neagu Gabriela, Inovație în învățământ, Revista Calitatea vieții, 2009.

Popescu Maria, Managementul inovării, Editura Universității Transilvania, Brașov, 2016.

Metode și Tehnici Inovative aplicate la disciplina educație fizică și sport-Atletism

**Prof. Matei Robert HARABAGIU, educație fizică și sport
Liceul Tehnologic de Petrol Moreni, Dâmbovița**

Atletismul, ca disciplină fundamentală a educației fizice, are un rol esențial în dezvoltarea fizică și motrică a elevilor. În secolul XXI, învățământul trebuie să se adapteze la schimbările rapide din tehnologie, pedagogie și științele sportului. Aceste modificări au dus la apariția unor metode și tehnici inovative care îmbunătățesc procesul de învățare în domeniul atletismului, făcându-l mai captivant, eficient și accesibil pentru toți elevii. Implementarea unor tehnici moderne de predare nu doar că optimizează performanțele fizice ale elevilor, dar contribuie și la dezvoltarea abilităților sociale, cognitive și emoționale, pregătindu-i pentru provocările viitoare. Gamificarea, utilizarea tehnologiei, învățarea prin proiecte și învățarea colaborativă sunt doar câteva dintre tehnicile care pot revoluționa modul în care atletismul este predat și învățat

1. Gamificarea în Atletism

Una dintre metodele cele mai inovative aplicate în educația fizică, inclusiv în atletism, este gamificarea. Aceasta presupune integrarea elementelor de joc în activitățile educative, pentru a motiva elevii să participe activ și să învețe prin distracție. În atletism, gamificarea poate implica organizarea de competiții, provocări sau jocuri interactive care îmbină exercițiile fizice cu aspecte de divertisment.

De exemplu, probele de atletism pot fi transformate într-o competiție în care elevii formează echipe și câștigă puncte pentru fiecare activitate fizică reușită. Fiecare probă, cum ar fi alergarea pe distanțe scurte, săritura în lungime sau aruncarea greutății, devine un joc cu reguli, provocări și recompense, ceea ce face ca elevii să fie mult mai motivați să se implice și să progreseze.

2. Învățarea prin Proiecte (Project-Based Learning - PBL)

Metoda învățării prin proiecte este o abordare care încurajează elevii să aplice cunoștințele și abilitățile într-un context real, adesea colaborativ. În atletism, acest concept poate fi utilizat pentru a crea proiecte legate de planificarea și organizarea unui eveniment sportiv, cum ar fi un concurs de atletism. Elevii sunt implicați nu doar în competiția propriu-zisă, dar și în organizarea,

promovarea și evaluarea evenimentului. Prin această metodă, elevii învață nu doar tehnici de atletism, dar și abilități de leadership, gestionare a timpului și comunicare. În plus, învățarea prin proiecte poate contribui la dezvoltarea unui spirit de echipă și la înțelegerea importanței muncii în echipă.

3. Tehnologia în Educația Atletismului

Tehnologia joacă un rol din ce în ce mai important în educația fizică și atletism. Dispozitivele wearable (ceasuri inteligente, brățări fitness) și aplicațiile de monitorizare a activității fizice permit elevilor să își urmărească performanțele în timp real. De asemenea, tehnologia poate fi folosită pentru a analiza mișcările și a oferi feedback personalizat.

Un exemplu ar fi utilizarea unei aplicații de smartphone care măsoară viteza și distanța parcursă de un elev în timpul unui sprint. Aceasta poate oferi elevului feedback imediat, iar profesorul poate monitoriza progresul fiecărui elev, ajustând programele de antrenament în funcție de performanțele acestora. Tehnologia poate ajuta la analizarea tehnicii de alergare sau de sărituri. Utilizând video-uri de mare viteză sau software de analiză a mișcării, profesorii pot oferi feedback detaliat și personalizat pentru fiecare elev, corectând tehnicile și îmbunătățind performanțele.

4. Învățarea Colaborativă

Într-o lume din ce în ce mai interconectată, învățarea colaborativă a devenit un aspect esențial al educației. În atletism, elevii pot lucra în echipe pentru a-și îmbunătăți performanțele fizice și pentru a învăța unii de la alții. Acest lucru este deosebit de eficient în activități care presupun antrenamente comune, cum ar fi alergarea pe distanțe lungi sau exercițiile de sărituri.

Prin învățarea colaborativă, elevii pot fi împărțiți în grupuri mici, iar fiecare grup poate să se concentreze pe diferite aspecte ale atletismului (alergare, sărituri, aruncări). Fiecare membru al grupului poate să contribuie cu abilități și cunoștințe specifice, sprijinind progresul general al echipei.

Integrarea metodei "Gamificare"

Obiectivele lecției:

- Îmbunătățirea performanțelor fizice în atletism (alergare, sărituri, aruncări).
- Crearea unui mediu competitiv și de învățare activă prin gamificare.

- Încurajarea lucrului în echipă și a colaborării.

Descrierea lecției: Această lecție va include un set de activități fizice tipice din atletism (alergare pe distanță scurtă, săritura în lungime, aruncarea greutății), dar va fi organizată sub forma unui joc sau competiție. Elevii vor fi împărțiți în echipe și vor participa la diverse provocări, câștigând puncte pentru fiecare activitate completată corect. Fiecare echipă va trebui să îndeplinească provocările în cel mai scurt timp posibil și cu cea mai bună performanță.

Etapele lecției:

1. Introducerea (10 minute): Profesorul explică regulile jocului și obiectivele lecției. Se formează echipele, iar fiecare echipă primește un „carnet de puncte”.
2. Provocările fizice (30 minute): Fiecare echipă va parcurge o serie de stații, fiecare dedicată unei discipline de atletism:
 - Stația 1: Alergare pe distanță scurtă (10 metri);
 - Stația 2: Săritura în lungime;
 - Stația 3: Aruncarea greutății. La fiecare stație, echipele vor câștiga puncte pentru performanțele lor (timpul realizat, distanța sărită sau greutatea aruncată).
3. Finalul jocului (10 minute): Echipa care acumulează cele mai multe puncte va câștiga competiția. Profesorul va oferi feedback privind performanțele fiecărei echipe și va încuraja elevii să reflecteze asupra activității desfășurate.

Evaluare: Evaluarea va fi realizată pe baza performanțelor fiecărei echipe și va include atât un feedback individual, cât și unul colectiv, subliniind progresele și aspectele care necesită îmbunătățiri.

Bibliografie

1. Kirk, D. (2013). *Physical Education Futures*. Routledge.
2. Siedentop, D. (2009). *Introduction to Physical Education, Fitness, and Sport*. McGraw-Hill Education.
3. Miller, R. D. (2014). *Innovative Physical Education for the 21st Century*. Human Kinetics.
4. Gibbons, S. (2015). *Technology in Physical Education and Sport*. Routledge.
5. Katz, L., & Chou, C. (2020). *Gamification in Education: What, How, and Why*. Springer.

Proiect didactic – Educație financiară

Școala Gimnazială „Mitropolit Iacob Putneanul”, Putna

CLASA: I

ARIA CURRICULARĂ: Limbă și comunicare, Consiliere și orientare, Matematică și științe ale naturii,

Educație fizică, sport și sănătate, Arte, Tehnologii

DISCIPLINA: Comunicare în limba română

UNITATEA DE ÎNVĂȚARE: „Lumea minunată a poveștilor”

TEMA LECȚIEI: „*MICUL INVESTITOR*”

TIPUL LECȚIEI: mixtă

FORMA DE REALIZARE: activitate integrată

Discipline integrate: - Comunicare în limba română

- Dezvoltare personală
- Matematică și explorarea mediului
- Arte vizuale și abilități practice
- Muzică și mișcare

SCOPUL LECȚIEI:

-  Formarea de comportamente specifice educației financiare, adecvate nivelului de vârstă;

COMPETENȚE SPECIFICE:

- 2.1 Formularea unor enunțuri proprii în diverse situații de comunicare;
- 2.4 Exprimarea propriilor idei referitoare la contexte familiare, manifestând interes și încredere în sine ;
- 4.2 Redactarea unor mesaje scurte, formate din cuvinte scrise cu litere de mână folosind materiale diverse;

OBIECTIVE OPERAȚIONALE: La sfârșitul lecției, elevii vor fi capabili:

- Obiectivul se consideră realizat dacă 90% dintre elevi citesc corect, fluent conștient și expresiv textul.

O1: să analizeze și să explice cuvintele și expresiile necunoscute din povestea prezentată:

boier, vizitiu, galbeni, vistierie;

O2: să despartă în silabe și să utilizeze corect noțiunile de: antreprenor, investiție, economie;

O3: să alcătuiască propoziții cu sensuri diferite ale cuvintelor: bancă, galbeni, venit;

O4: să rezolve corect o problemă de matematică utilizând termeni specifici ;

O5: să-și exprime propriile idei referitoare la un posibil „PLAN DE AFACERI”;

STRATEGII DIDACTICE:

Metode și procedee: lectura explicativă, conversația, explicația, observația, exercițiul, jocul didactic, problematizarea, metoda „Explozia stelară”

Mijloace de învățământ: laptop, monitor LCD, tablete, flipchart, markere, boxe, planșe didactice, jetoane, creioane colorate, imagini, fișe de lucru, polistiren, hârtie creponată, bețe de frigărui, pământ, boabe de grâu, șervețele roșii, bănuți de ciocolată, sfoară.

Moduri de organizare: frontală, individuală, pe grupe, în perechi.

RESURSE:

Umane: 26 de elevi;

Spațiale: sala de clasă;

Temporale: 45 de minute;

Bibliografice:

- ❖ Vasile Molan, 2014, *Didactica disciplinei “Limba și literatura română” în învățământul primar*, Ed. Miniped, București;
- ❖ Carmen Iordăchescu, 2008, „Să dezlegăm tainele textelor literare”, Ed. Carminis, Ploiești;
- ❖ Elena Mindru, Lucica Borbeli și colaboratorii, 2010, *Strategii didactice inovative*, Ed Didactica Publishing House;
- ❖ Ioan Șerdean, *Didactica limbii și literaturii române în învățământul primar*, Editura Corint, București, 2007.

- ❖ Programul de formare continuă acreditat/complementar: „Școala de bani: educație transdisciplinară pentru inteligență financiară”, parte din proiectul LifeLab 2.0 by BCR, organizat de Casa Corpului Didactic Prahova în perioada 11 – 16 martie 2024.

Webografice:

www.edu.ro

www.didactic.ro

www.youtube.ro

www.twinkl.ro

www.learningapps.org

<https://www.canva.com>

Bibliografie:

- Corina Istrate și colaboratorii - „Matematică și explorarea mediului - Manual pentru clasa a II-a”, Editura EDU, Târgu Mureș, 2023;
- Adina Micu – Culegere Matematică – clasa a II- a, Editura Sinapsis, Cluj-Napoca, 2018;

Nr. crt.	Etapetele lecției/ Timp/ dozare	Ob.	Conținut instructiv-educativ	Strategii didactice			Evaluare (capacități, tipuri)
				Metode și procedee	Mijloace de învățământ	Moduri de organizare	
1.	Moment organizatoric (1 min.)		☼ Se vor asigura condițiile necesare unei desfășurări optime a lecției. ☼ Întâlnirea de dimineată: • Salutul: „<i>Bună dimineața, școlărei veseli!</i>” Cântec: „Cucurigu, cucurigu, vine dimineata!” (<i>Anexa 1</i>) • Prezența; • Stabilirea datei: Repere temporale: anotimpul, luna, ziua săptămânii, data.	Conversația Explicația Jocul didactic	Videoproiect or Planșa cu „Întâlnirea de dimineată”	Frontal	Capacitatea elevilor de se organiza pentru lecției
2.	Captarea atenției (5 min.)		☼ Se va prezenta elevilor un cufăr vechi care va avea în el bijuterii, bani de aur, obiecte valoroase. ☼ Se va purta cu elevii un dialog pentru a stabili în ce povești a fost întâlnit. Discuția va fi dirijată spre povestea „Punguța cu doi bani” scrisă de Ion Creangă.	Conversația Explicația Observația Exercițiul Jocul didactic	Cufăr vechi	Frontal	Capacitatea elevilor de a realiza conexiuni logice între cufărul cu bogății prezentat și poveștile în care apare acesta;
3.	Anunțarea temei și a obiectivelor (1 min.)		☼ Se anunță titlul lecției noi: „<i>Micul investitor</i>” ☼ Se prezintă elevilor obiectivele lecției: - familiarizarea cu termeni bancari; - rezolvarea de probleme; - propunerea unui plan de afaceri; - realizarea unei machete.	Conversația Expunerea Observarea		Frontal	Capacitatea de a recepta titlul noii lecții, obiectivele operaționale;

4.	Dirijarea învățării (25 min.)	☼ Se vizionează povestea „<i>Punguța cu doi bani</i>”. ☼ Pentru înțelegerea textului, elevii sunt solicitați să răspundă oral la o serie de întrebări legate de povestea vizionată, prezentate pe o planșă, prin intermediul metodei „<i>Explozia stelară</i>” (Când?, Ce?, Cum?, Cine?, Unde?) : „<i>Cine a găsit o punguță cu doi bani ?</i>” „<i>Ce a găsit cocoșul pe drum?</i>” „<i>Unde a găsit cocoșul punguța ?</i>” „<i>Cum era cocoșul ?</i>” „<i>Când a revenit cocoșul acasă ?</i>” (<i>Anexa 2, 4</i>) ☼ Se scriu pe tablă și în caiete data și titlul lecției. ☼ Se lucrează setul de exerciții de pe flipchart și se completează de către elevi și pe fișa de lucru. Fișa de lucru 1. Analizează cuvintele noi întâlnite în poveste și scrie explicația acestora. <i>boier, vizitiu, galbeni, vistierie.</i> 2. Desparte în silabe cuvintele: antreprenor, investiție, economie. 3. Alcătuieste propoziții diferite folosind cuvintele: bancă, galbeni, venit. 4. Citește și rezolvă corect problema: Cocoșul are în punguță 82 de galbeni. Cumpără boabe de porumb care costă 19 galbeni. Câți galbeni mai are cocoșul în punguță? (<i>Anexa 3</i>)	Conversația Explicația Jocul Exercițiul Explozia stelară	Planșă mare cu metoda <i>Explozia stelară</i> (<i>Anexa 2</i>) Plicuri colorate cu întrebări	Frontal	Capacitatea elevilor de a răspunde corect la întrebări; Capacitatea de a enunța și de a scrie corect data și titlul activității; Capacitatea elevilor de a rezolva corect sarcinile de lucru;

5.	Obținerea performanței (10 min.)	⊗ Se inițiază jocul „ De-a investitorii!” Li se cere copiilor să joace un joc de rol. Aceștia trebuie să fie oameni de afaceri, INVESTITORI, care trebuie să sporească averea cocoșului și a moșului. „ DACĂ AȘ FI INVESTITOR AȘ.....” Se vor discuta oral propunerile și planurile de afaceri care vor spori averea celor doi. ⊗ Se va completa „planul de afaceri” care va crește averea, pe fișa de lucru.	Conversația Explicația Exercițiul	Flipchart Fișă de lucru	Frontal, Indi- dual	Capacitatea elevilor de a găsi situații financiare concrete;
6.	Activități în completare (2 min.)	⊗ Se va realiza o machetă cu titlul „ Ferma moșului și a cocoșului ”. (Anexa 5) ⊗ Elevii vor confecționa punguța cocoșului, răspunzând provocării de a aduna cât mai mulți galbeni în punguța alături de cei doi ai vestitului cocoș.	Explicația Demonstrarea	Șervețel, polistiren, hârtie creponată, bețe frigărui, grâu, pământ, sfoară, bănuți de ciocolată	Frontal, În perechi	Capacitatea elevilor de a realiza corect și estetic macheta respectând etapele de lucru;
7.	Încheierea activității (1 min.)	⊗ Se vor face aprecieri asupra desfășurării activității.	Conversația		Frontal	Capacitatea elevilor de a se autoevalua.

ȘCOALA GIMNAZIALĂ BUDILA



O INCURSIUNE ÎN LUMEA CREAȚIEI

PROGRAMĂ DE OPȚIONAL INTEGRAT LA NIVELUL MAI MULTOR ARII CURRICULARE

ARII CURRICULARE: Limba și literatura română, Educație muzicală, Educație plastică, Tehnologii

AUTOR: HOTNOGU ALEXANDRA ELENA

AN SCOLAR 2024-2025

DURATĂ DE STUDIU: 2 ANI ȘCOLARI



CLASA A VIII-A

NOTĂ DE PREZENTARE

"O educație care vrea să respecte totalitatea personalității și integritatea progreselor realizate va trebui să folosească fiecare epocă a copilăriei pentru a asigura dispozițiilor și aptitudinilor deplină lor împlinire, astfel încât nici una să nu fie atrofiată și nici pierdută, dar și succesiunea vârstelor să corespundă unei integrări treptate a activităților celor mai primitive în cadrul celor mai evolute"- scria psihologul Henry Wallon.

Numită, pe bună dreptate, „artă a cuvântului”, poezia pătrunde de timpuriu în universul copilului, alături de joc, poveste și cântec, conferind copilăriei un farmec aparte. Ea este un alt mod de a povesti – mai scurt și uneori mai simplu, însă suficient pentru a-l introduce pe copil în lumea plină de vrajă și mister a anotimpurilor, a florilor și a găzelor, a animalelor și a păsărilor, a jocurilor și a jucăriilor, dar și în diversitatea aspectelor vieții sociale, având, în mod indiscutabil, valențe educative intelectuale, morale și estetice.

Conținutul accesibil, acțiunea simplă și versurile ritmate care se înlanțuie într-o armonie deplină, chemându-se unele pe altele, îl captivează pe copil și îl determină să asculte poezia cu plăcere și interes, să o memoreze fără dificultate și să o recite cu însuflețire și încântare, conform propriilor capacități, cu ocazia diferitelor evenimente din viața sa.

Literatura este o lume plină de culoare, muzicalitate și expresivitate. Prin intermediul ei, copilul își lărgeste orizontul de cunoaștere, își îmbogățește, activează și nuanțează vocabularul, învață să se exprime corect, coerent, și elegant, descoperind astfel frumusețea limbii materne.

Am conceput acest opțional ca pe o incursiune prin anotimpurile copilăriei, călătorie pe parcursul căreia elevii vor face cunoștință cu câțiva dintre cei mai cunoscuți poeți și scriitori români și străini și cu nemuritoarele lor poezii și lecturi destinate celor mici.

Nu trebuie să pierdem din vedere în realizarea activității noastre la catedră, scopul general urmărit de învățământul actual, acela de a cultiva un profil intelectual, moral, complet al omului, capabil de o integrare rapidă în viața socială. Promovând gândirea creativă, folosirea diverselor modalități de comunicare în situații reale, ajutăm copilul în a-și forma o cultură comunicațională și literară care să îl ajute să înțeleagă lumea, să comunice și să interacționeze cu semenii, să fie sensibil la frumosul din natură și la cel creat de om, formându-și și consolidându-și o scară justă de valori. Comunicarea este esențială pentru om și de aceea am propus-o ca temă de studiu pentru acest opțional **O incursiune în lumea creației**. Am avut în vedere la elaborarea acestei programe atât însușirea unor noțiuni teoretice de bază, cât și sau mai ales, aspecte

practice, atractive. Am încercat să îi fac să înțeleagă opera literară ca pe o comunicare a unor gânduri, trăiri, sentimente, ca pe o posibilitate de a cunoaște, de a simți, de a valoriza.

Opționalul propus urmărește o schimbare a viziunii elevilor asupra literaturii, orientând-o spre întâlnirea fructuoasă cu celelalte arte: muzica, pictura, arta cinematografică și teatrul. Scopul educației literar-artistice este să învețe elevii să se orienteze în peisajul cultural din toate timpurile și de pretutindeni, dar mai ales în cel contemporan, în care nu se regăsește întotdeauna triada antică Bine-Adevăr-Frumos. Misiunea societății și, implicit, a școlii este, așadar, aceea de a forma oameni autonomi, cu simț estetic, cu înalte valori morale și civice, cu inteligență selectivă, gândire critică și creativitate dinamică, mereu antrenată să genereze valori noi.

Citind textul literar poetic prin ochelarii picturii sau ai muzicii, elevii se vor apropia afectiv de arta cuvântului prin interiorizarea emoției estetice suscitată de valoarea intrinsecă a textului respectiv, astfel apetitul pentru artă în diversele ei forme de manifestare fiind menit să crească progresiv. În acest sens, atelierelor de creație propuse (Ex. Să surprindă, cu mijloacele picturii, vibrațiile lirice ale unui text eminescian, într-un tablou/ colaj original sau să redacteze un text personal în versuri sau în proză, în care să surprindă, cu ajutorul descrierii subiective, emoția artistică din tabloul „Anemone” de Ștefan Luchian), care vor estompa granițele dintre literatură și celelalte arte, vor dinamiza activitățile educative menite să cultive gustul artistic al școlarilor.

Opționalul propus realizează, așadar, o abordare incitantă, la nivel interdisciplinar, o provocare perpetuă, atât pentru profesor, cât și pentru elevi, încercând transformarea orei de limba și literatura română într-un adevărat atelier de creație.

COMPETENȚE GENERALE

- 1. Dezvoltarea capacității de comunicare expresivă, orală și scrisă, a propriilor observații asupra artei**
- 2. Realizarea de lucrări creative (în diverse domenii artistice), pornind de la texte literare poetice și narative**
- 3. Utilizarea corectă și, totodată, creativă a resurselor limbii în comentarea și scrierea unor texte literare diferite**
- 4. Exprimarea argumentată a opiniilor personale cu privire la diverse producții artistice (literare, muzicale, plastice etc.), prin respectarea opiniilor celorlalți**
- 5. Dezvoltarea capacității de a accesa, reorganiza și adopta critic informații despre literatură și alte arte, din diferite surse**

COMPETENȚE SPECIFICE ȘI EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE

1. Dezvoltarea capacității de comunicare expresivă, orală și scrisă, a propriilor observații asupra artei;

Competențe specifice	Activități de învățare
1.1 folosirea modalităților variate pentru realizarea expresivității textului oral /scris propriu	- exerciții de exprimare orală a ideilor, pornind de la textele citite/ascultate sau de la lucrările artistice contemplate;
1.2 exersarea unor tehnici de exprimare orală expresivă	- folosirea unor exerciții și jocuri de dicție; - identificarea elementelor nonverbale și paraverbale care facilitează comunicarea și transferarea lor în jocul dramatic sau în dialoguri imaginare; - imaginarea unei continuări a întâmplărilor narate (povestirea în ștafetă sau "Jocul poveștilor")
1.3 participarea la interacțiuni verbale ca urmare a empatiei elevilor cu sensibilitatea creatoare a unor artiști români/străini	- identificarea stărilor, emoțiilor sau a sentimentelor emițătorului din diferite texte literare; - sesizarea emoției creatoare a diferitelor lucrări din sfera esteticului: pictura, sculptură muzică, creații dramatice - activități de exprimare a propriilor sentimente generate de contactul intelectual cu diverse lucrări artistice; - participarea la o expoziție de pictură/sculptură sau la o lansare de carte.

2. Realizarea de lucrări creative (în diverse domenii artistice), pornind de la texte literare poetice și narative;

Competențe specifice	Activități de învățare
2.1 folosirea recuzitei picturii pentru a transfera emoțiile transmise de un text literar	- realizarea unor lucrări plastice inspirate de texte literare poetice/narative; - crearea unor caligrame; - realizarea de calendare literar-plastice;

	- realizarea copertelor pentru cărțile preferate; - portrete ale personajelor preferate din texte literare; - realizarea unor afișe de spectacol; - exerciții ghidate de lectură a imaginii.
2.2 asocierea textelor literare cu ritmuri și genuri muzicale potrivite	- scriere creativă pe muzică; - audiții ale unor melodii compuse pe versurile unor poezii cunoscute din literatura română; - alegerea unei melodii preferate și transferarea versurilor unei poezii din literatura română; - realizarea de minivideoclipuri potrivite melodiilor create;
2.3 interpretarea dramatică a unor roluri, pornind de la texte literare;	- exerciții de dicție, de perfecționare a mimicii; - activități teatrale care potențează expresivitatea mimicii și a gesticii („Tabloul emoțiilor”, pantomimă)

3.Utilizarea corectă și, totodată, creativă a resurselor limbii în comentarea și scrierea unor texte literare de genuri diferite;

Competențe specifice	Activități de învățare
3.1 formularea unor răspunsuri personale și creative pe marginea unor texte literare de diferite tipuri	- exerciții de citire fluentă și expresivă a textului scris; - strategii de captare și de menținere a atenției auditoriului; - exprimarea unor idei originale și pertinente despre textele citite.
3.2 redactarea unor texte creative, care să reflecte ingeniozitate lingvistică	- stimularea ingeniozității verbale și artistice prin crearea de acrostihuri, caligrame, povestiri în lanț, cuvinte-valiză etc. - expoziție de caligrame- turul galeriei realizat de “critici literari și plastici”; - dialoguri imaginare insolite (între un nasture roz și un sacou, între un morcov și o radieră etc) - editare de material pt. revista școlii.
3.3 respectarea normelor ortografice și ortoepice în comunicarea orală și scrisă	- exerciții de identificare corectă a unor fapte de limbă; - exerciții de sesizare a valorii expresive a unor cuvinte cu formă neliterară/ arhaisme în textele literare abordate

	- jocuri de cuvinte bazate pe confuzii fonetice/lexicale/sintactico-morfologice
3.4 analizarea constantă a scrisului/discursului propriu și pe cel al colegilor din punctul de vedere al corectitudinii, al lizibilității, al coerenței și al clarității	- exerciții de recitare a unor texte poetice și audiții ale lecturilor realizate de autorii înșiși sau de personalități ale culturii române; - activități de corectare reciprocă a textelor scrise; - activități ludice care vizează îmbunătățirea textelor scrise de elevi (ex. dialogul autor- editor, autor-cititori-scaunul autorului)

4. Exprimarea argumentată a opiniilor personale cu privire la diverse producții artistice (literare, muzicale, cinematografice etc.), prin respectarea opiniilor celorlalți

Competențe specifice	Activități de învățare
4.1 prezentarea unor răspunsuri personale, creative și critice, pe marginea unor texte diverse sau creații artistice	-exersarea exprimării opiniei personale în fața colegilor, folosind structuri lingvistice specifice - folosirea unui vocabular adecvat în exprimarea opiniilor critice privitoare la domeniul muzical (linie melodică, gen muzical), teatral(ex. indicații scenice, recuzită, sufleur) și literar.
4.2 folosirea unor strategii de ascultare activă și manifestarea unui comportament politicos față de interlocutori	- exerciții de ascultare activă; - exerciții de construcție a mesajului unei comunicări în funcție de comportamentul diferit al interlocutorilor; - folosirea unor structuri lingvistice care exprimă manifestarea atenției și a empatiei față de interlocutori (formule de adresare, de politețe etc)
4.3 utilizarea unor forme atractive de prezentare a opiniilor cu privire la texte literare, prin apelarea mijloace audio-vizuale, aforisme etc.	-activități de selectare a unor aforisme/maxime/ proverb pe teme date, în funcție de ideea transmisă și de valoarea expresivă; -exerciții de selectare a informațiilor esențiale dintr-un text, utile pentru întocmirea de aforisme pentru colegi.

5. Dezvoltarea capacității de a accesa, reorganiza și adopta critic informații despre literatură și alte arte, din diferite surse

Competențe specifice	Activități de învățare
5.1 identificarea informațiilor esențiale, relevante din texte literare și nonliterare care au ca temă domeniul artistic	- organizarea unor momente de informare biografică ce vizează scriitori, pictori, compozitori, actori etc. ale căror nume sunt vehiculate pe parcursul orelor de curs; - selectarea și editarea unor portrete de scriitori și pictori pentru realizarea unor panouri; - folosirea investigației (oferirea unor teme de investigație)
5.2 folosirea conștientă și corespunzătoare a surselor și a mediilor de informare(cărți, internet, filme, documentare)	- activități de căutare pe internet a unor reproduceri după picturi celebre, a unor texte, a unor filme etc. și indicarea surselor; - îmbinarea mijloacelor audio-vizuale în receptarea și realizarea unor creații artistice (audiții de melodii clasice ce au afinități cu texte literare studiate, audiții de melodii cu versuri din literatura autohtonă realizarea unor “videoclipuri” de către elevi - exerciții de folosire a dicționarilor pentru clarificare sensurilor unor termeni din diferite domenii artistice, conexe literaturii.
5.3 adoptarea unei distanțe critice față de comentarii de texte sau opinii diverse identificate în mediul virtual, privitoare la diferite tipuri de creații artistice	- exerciții de exprimare a opiniei personale despre o afirmație/ o judecată de valoare/ un text referitor la un text literar/film/ tablou/o melodie; -discuții despre principiile spiritului polemic (expunerea convingerilor/ideilor personale într-o manieră fermă, argumentată, implicând respectarea oponentului).
5.4 structurarea informațiilor obținute în urma investigațiilor și prezentarea lor atractivă utilizând recuzita tehnologiei	- realizarea unor prezentări PPT ; - realizarea unor CD-uri cu filme românești sau străine-ecranizări ale unor texte literare; -crearea unor mini-dicționare cu termeni din domenii artistice diferite; - realizarea unei antologii de poezie românească, însoțită de CD audio(melodii).

CONȚINUTURI

1. Literatura și artele

- prezentarea opționalului ;
- discuții despre semnificația cuvintelor “artă”, “literatură”, “creativitate”, “talent”, “aptitudine”;
- inventarierea artelor
- discuții despre îmbinarea artelor (muzică, teatru, literatură și pictură- caligrame, film-ecranizări texte literare).

2. Literatura și pictura

- evidențierea aspectelor comune și a diferențelor dintre cele două arte;
- definiții originale ale celor două arte
- conceptul de artă= imitare a realității, creare de noi realități;
- activitate dedicată anotimpurilor, desfășurată pe muzică (“Anotimpurile”- Vivaldi)- selectarea a patru pasteluri (discuție despre semnificația și originea cuvântului “pastel”) și a unor reproduceri de tablouri ilustrând peisaje; elevii le vor asocia, vor argumenta, își vor exprima opiniile personale; citatul lui Ștefan Luchian: *“Natura nu trebuie s-o imiți, nici s-o copiezi, trebuie să lucrezi în felul ei...Cum se poate lucra în felul ei... Să știi să observi, asta-i cheia...Natura îți dă povește, când te pricepi să observi. Noi, artiștii, privim cu ochiul, dar lucrăm cu sufletul.”*
- atelier de pictură –“Culoarea poeziei eminesciene”- lucrări plastice inspirate de poezii (ex. “Revedere”);
- atelier de creație- elevii vor redacta o descriere literară subiectivă sau o poezie inspirată de un tablou (ex. “Anemone” de Ștefan Luchian);
- temă de **investigație**: Caligrama; redactare de caligrame în clasă;
- sugestii teme de **proiect**: - realizarea unui tablou-colaj din material natural (pietre, pene, frunze, conuri, scoici etc.) inspirat de un text literar;
 - realizarea unui calendar literar, care să cuprindă citate potrivite fiecărei luni, extrase din textele unor scriitori români, respectiv peisaje potrivite ale unor pictori români celebri;
 - realizarea unui panou cu portretele unor scriitori români;
 - realizarea unui panou cu portrete ale unor pictori români.
- sugestii de materiale incluse în **portofoliu**: - desen original- coperta cărții preferate;

- portretul personajului preferat- desen (ex. din “Amintiri din copilărie” de Ion Creangă);
- prezentarea unui pictor român-date esențiale referitoare la biografie și opera artistică;
- textele și lucrările plastice realizate în clasă.

3. Literatura și muzica

- Relevarea aspectelor comune și a diferențelor dintre cele două arte;
- realizarea unui mic dicționar muzical(termeni precum “linie melodică”, “gen muzical”, “negativ” etc.);
- audiții- să ghicească autorul versurilor și numele interpretului (ex. “De pe-o bună dimineață” de Otilia Cazimir- Tudor Gheorghe; “Ce te legeni...” de Mihai Eminescu- Cătălin Josan; “Revedere” de Mihai Eminescu- Gheorghe Sărac; “Lasă-mi, toamnă, pomii verzi” de Ana Blandiana- Margareta Pâslaru
- discuții pe text - clarificarea sensurilor cuvintelor, prozodie (rimă, măsură, strofă, vers), figuri de stil (epitet, comparație, repetiție, enumerație, personificare), interpretare;
- opinii despre genurile muzicale (rock, blues, hip-hop, dance etc.) și despre compatibilitatea acestora cu textele studiate – elevii pot fi provocați să pună versurile poeziei date pe ritm de hip-hop,
- discuții despre ne/respectarea fidelă a textului literar în adaptarea muzicală (Ex. “Cartea cu Apolodor”- Gellu Naum- Ada Milea);
- discuție despre îmbinarea artelor- videoclipuri;
- activitate de asociere text-melodie clasică (ex. “Anotimpurile” de Vivaldi, “Simfonia a 9-a” de Beethoven, “Balada” lui Ciprian Porumbescu etc.) și de argumentare a alegerilor (ex. “Ce te legeni...” sonoritate tristă-“Balada”);
- atelier de creație: scriere creativă pe muzică (la alegere, poezii sau compuneri pe diferite teme adecvate nivelului elevilor); ascultarea unor variante muzicale propuse de artiști diferiți pornind de la același text literar- să aleagă varianta preferată (ex. “De pe-o bună dimineață” Tudor Gheorghe/Ana Pârlog; “Emoție de toamnă”-Nicu Alifantis; “Sara pe deal”- Gheorghe Sărac/Irina Loghin/Adela Popescu; “Ce bine că ești- Nicu Alifantis/Paula Seling etc.);
- ritm și mișcare (literatura și dansul); narațiunea mișcării- activitate coregrafică
- sugestii de teme de **proiect**: alegerea unui text cunoscut din literatura română, pe care să îl pună pe muzică (gen musical la alegere), cu acompaniament- instrument muzical la alegere sau pe negativul unei melodii actuale preferate- să se înregistreze membrii grupei de proiect și să facă și un mic videoclip;
- sugestii materiale **portofoliu**: - o listă cu melodii ce au la bază poezii din literatura română;
 - textele redactate în clasă;
 - fișă compozitori români celebri;

4. Literatura și teatrul

- exerciții teatrale- Ex. : - “Tabloul emoțiilor” (elevii primesc o ramă de tablou pînă care trebuie să își încadreze chipul și să mimeze o emoție scrisă pe un bilețel, iar colegii să o ghicească); povestirea în ștafetă; exerciții de dicție (cu creionul între dinți; lectura unor texte amuzante de dicție- vezi **Șase sași în șase saci**-Carmen Ivanov); pantomimă;

- mic dicționar dramatic: “indicații scenice”, “reprezentare”, “spectacol”, “cortină”, “sufleur”, “recuzită”;

- lectură de texte literare, urmată de vizionare spectacol (ex. “Five o clock”, “Vizită...”, “D-I Goe...”);

-activitate de punere în scenă- prezentare scenariu, distribuirea rolurilor, recuzită, repetiții: “Moș Ion Roată și Unirea” de Ion Creangă, “Five o clock” de I. L. Caragiale, scene din “Prâslea cel voinic și merele de aur” și o fabula (ex. “Greierul și furnica” de Alecu Donici, apoi, pentru amuzamentul elevilor, “Greierul și furnica” de Marin Sorescu- varianta muzicală a Adei Milea, din păcate, poate fi savurată doar de profesor :)

- sugestii teme de proiect: - afiș de spectacol; reprezentație; realizare recuzită spectacol; recenzie spectacol (la alegere, pe grupe de proiect) ;

- sugestii de materiale pentru portofoliu: mini-dicționar de termeni teatrali, compuneri, fișe.

Mijloace de învățământ: cărți cu poezii, imagini, siluete din carton, jetoane, cd player, cd-uri, computer, costume, accesorii, măști, diplome, recompense, bloc de desen, acuarele, foi, instrumente de scris, youtube pentru auditiile muzicale, suport video, suport audio, caiete de lucru.

Metode si strategii didactice utilizate:

Dialogul: de examinare, de tip euristic, dezbateri, demonstrația, descoperirea, observația, expunerea, problematizarea, modelarea, prelegerea, studiul de caz, simularea, instruirea programată, algoritmizarea, exercițiul, jocul didactic, știu/vreau să știu/am învățat, floarea de lotus, brainstorming, ciorchinele, cvintetul, turul galeriei, diagrama Venn, colajul, teoria inteligențelor multiple etc

Forme de organizare: frontal, pe grupuri mici, individual.

MODALITĂȚI DE EVALUARE

proiectul, investigația, portofoliul, observarea sistematică a activității elevului, autoevaluarea.

SUGESTII METODOLOGICE

Metode de predare-învățare aplicate în demersul didactic din cadrul opționalului - utilizate cu precădere: jocul didactic, brainstormingul, problematizarea, diagrama Venn, turul galeriei, colajul, conversația euristică, inteligențele multiple, scaunul autorului etc.

Scopul opționalului integrat este: cultivarea sensibilității artistice, a gustului estetic și a interesului pentru literatură – poezie, muzică, educație plastică; familiarizarea copiilor cu poezii naționale și poeziile lor; depistarea, stimularea și evidențierea copiilor cu înclinații/apitudini pentru poezie; redarea conținutului unor opere literare prin desen sau pictură; învățarea unor poezii prin cântec; formarea unor deprinderi de lucru pentru realizarea unor desene, picturi; realizarea unor corespondențe între diferitele elemente de limbaj plastic și forme, obiecte din mediul înconjurător (natură, artă și viață socială); stimularea expresivității și creativității prin desen, pictură; educarea trăsăturilor pozitive de voință și caracter; îmbogățirea cunoștințelor despre materiale și caracteristicile lor, precum și despre utilizarea de tehnici de lucru necesare prelucrării acestora, în scopul realizării unor produse simple; formarea și consolidarea unor abilități practice specifice nivelului de dezvoltare motrică; dezvoltarea simțului practic și estetic;

Deși opționalul propus vizează și conținuturi de extindere, acestea vor respecta particularitățile de vârstă ale elevilor, nu doar în ceea ce privește volumul informațiilor, ci și metodele de evaluare și de abordare a temelor propuse, urmărindu-se în permanență eliminarea factorului stres, prezent adesea în spațiul școlar. Așadar, conținuturile vor fi adaptate pe parcurs, în funcție de feedbackul oferit de clasă, cadrul didactic fiind concentrat pe latura creativ-ludică a activităților, menită să conecteze elevii la izvorul de sensibilitate și de frumos al artei, în general și al literaturii, în particular.

Bibliografie

- Constantin Parfene, *Metodica studierii limbii și literaturii în școală*, Ed. Polirom, Iași, 1999
- Alina Pamfil, *Limba și literatura română în gimnaziu*, Ed. Paralela 45, Pitești, 2004
- Adina Nanu, *Vezi? Comunicarea prin imagini*, EDP, 2011
- Ungureanu Cristina, *"Microunivers în vers"*, Editura Ars Docendi, București, 2009
- Caltun, Adriana; Cristea, Liliana - *"Ed. muzicală - Ghid pentru activități muzicale"*, Editura Tehno-Art

- “Album metodic”, Culegere editată de I.S.J. București, 1988.
- Susală, N. Ion - “Culoarea cea de toate zilele”, Ed. Albatros, București, 1982
- Ilie, Emanuela, *Didactica limbii și literaturii române*, Editura Polirom, 2014
- Sâmișăian, Florentina, *O didactică a limbii și literaturii române. Provocări actuale pentru profesor și elev*, Editura Art, 2014
- Ștefănescu, Speranța, *Există o legătură între literatură și artă?* in “Acropolis” , nr 11, 21 noiembrie 2007

PLANIFICARE S1 – S17

UNITATE DE ÎNVĂȚARE	COMPETENȚE SPECIFICE	CONȚINUTURI	NR. ORE	SĂPTĂMÎNA	OBSERVAȚII
Literatura și artele	1.1 1.2 1.3 2.1 3.1 4.1	- prezentarea opționalului ; - fragment din <i>Unde fugim de-acasă?</i> de Marin Sorescu (pornind de la observația din prefață a lui Liviu Papadima : ”aproape teatru, aproape poeme, aproape povești”)- <i>La școală, dar nu rămânem acolo</i> - invitație la lectură și desen- <i>Capitala Bazaconiei</i> -dialog din <i>Recreația mare</i> de Mircea Sântimbreanu, (propunere de dramatizare).	6	S1-S6	
Literatura și pictura	1.1 1.2 2.1 2.3 3.1 3.2 4.1 5.1 5.2	Culoarea poeziei eminesciene”- atelier de pictură “Condei și penel” “Penel și condei” “Panorama anotimpurilor” Text și imagine: caligrama Proiect	8	S5-S113	
Recapitulare semestrială		Actualizarea temelor de proiect și a materialelor pentru portofoliu; organizarea portofoliului	2	S14-S15	
Evaluare		Activitate creativă pe text la prima vedere	2	S16-S17	

PLANIFICARE S18 – S35

UNITATE DE ÎNVĂȚARE	COMPETENȚE SPECIFICE	CONȚINUTURI	NR. ORE	SĂPTĂMÂNA	OBSERVAȚII
Literatura și muzica	1.3 2.2 3.1 4.1 4.2 5.1 5.2 5.3 5.4	Mic dicționar muzical; stiluri muzicale; îmbinarea artelor (videoclipurile) -obținerea muzicalității în poezie (elemente de versificație); - scriere creativă pe muzică (compuneri temă la alegere); De pe-o bună dimineață de Otilia Cazimir (Tudor Gheorghe, Anca Pârlog) Cărțile cu Apolodor de Gellu Naum (Ada Milea) Ce te legeni... de Mihai Eminescu (Cătălin Josan) Revedere de Mihai Eminescu (romanță- Gheorghe Sărac) Lasă-mi, toamnă, pomii verzi de Ana Blandiana Variantemuzicale (exprimarea opiniilor) Proiect literar-muzical	7	S18-S24	

Literatura și teatrul	1.2		6	S24-S29	
	1.3	Mic dicționar de termeni dramatici			
	2.3	Jocuri teatrale- "Tabloul emoțiilor", exerciții de dicție,			
	3.1	pantomimă, dialoguri dramatice.			
	3.3	<i>Copacul care face ciori</i> - după Octav Pancu-Iași			
	4.1	<i>D-I Goe...</i> de I. I. Caragiale			
	4.2	<i>Soacra cu trei nurori</i> de Ion Creangă			
	4.3	<i>Moș Ion Roată și Unirea</i> de			
	5.1	Ion Creangă fragment <i>Cântăreața cheală</i> de Eugen Ionescu			
Recapitulare semestrială			2	S30-S33	
Evaluare finală			2	S34-S35	

PROIECT DIDACTIC

DATA:

PROPUNĂTOR: IFRIM PAULA

UNITATEA DE ÎNVĂȚĂMÂNT:

GRUPA MICĂ: ”STELUȚELE MĂRII”

TEMA ANUALĂ DE STUDIU: Cu ce și cum exprimăm ceea ce simțim?

SUBTEMA: Iarna

DOMENIUL EXPERIENȚIAL: DOMENIUL ȘTIINȚE

CATEGORIA DE ACTIVITATE: Activitate matematică

TIPUL ACTIVITĂȚII: Formare de priceperi și deprinderi

TEMA: PĂTRATUL

MIJLOC DE REALIZARE: Predare

SCOP:

- ✓ Familiarizarea copiilor cu formele geometrice plane ().
- ✓ Formarea reprezentărilor corecte despre forme geometrice plane () și formare de mulțimi după criteriul de formă sau mărime.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

- Să recunoască pătratul.
- Să denumească forma geometrică.
- Să denumească ”este...” criteriul după care s-a format mulțimea (formă, mărime, culoare).

STRATEGII DIDACTICE:

METODE ȘI PROCEDEE: conversația, explicația, exercițiul, demonstrația.

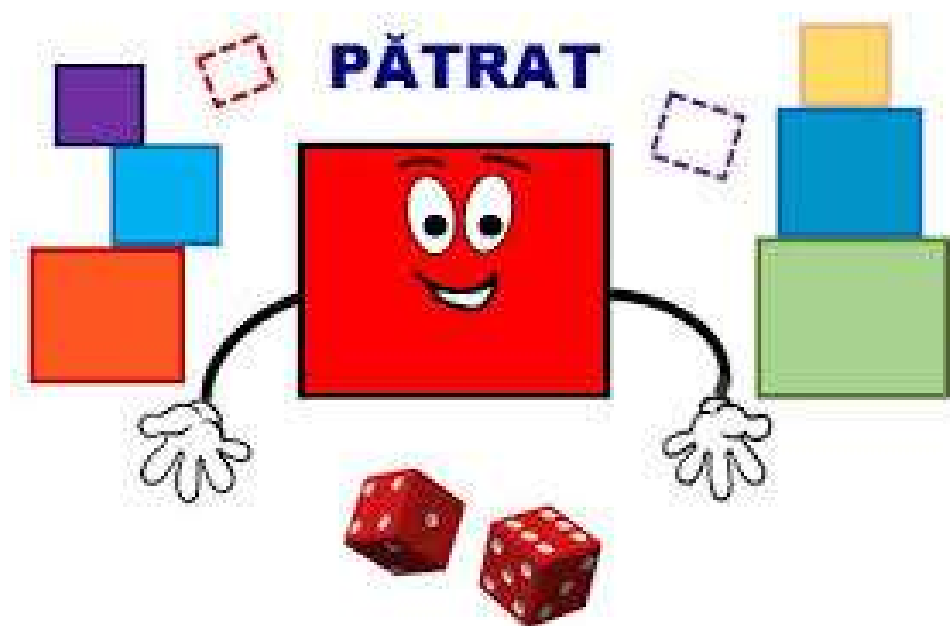
MATERIAL DIDACTIC: "Povestea lui Pătrățel" – imagini, piese geometrice, bagheta magică, recompense.

FORMA DE ORGANIZARE: frontală și individuală.

DURATA: 15 minute

MATERIAL BIBLIOGRAFIC:

- ✓ Curriculum pentru învățământul preșcolar, 2008.
- ✓ Georgeta Beraru, Mihaela Neagu, *Activități matematice în grădiniță - îndrumător metodologic*, Editura ASS, Iași, 1995.
- ✓ Gheoghe Iftime, *Jocuri logice pentru preșcolari și școlari mici*, Editura didactică și pedagogică, București, 1976.

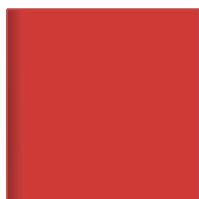


DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII

NR. CRT.	EVENIMENTUL DIDACTIC	CONȚINUTUL ȘTIINȚIFIC	STRATEGIA DIDACTICĂ	EVALUARE
1.	Moment organizatoric	Se asigură condițiile optime pentru desfășurarea activității: aerisirea sălii de grupă, pregătirea materialului didactic, aranjarea scăunelilor în semicerc.		
2.	Captarea atenției	Este prezentată pe scurt „Povestea lui Pătrățel”.	Conversația	Observarea
3.	Anunțarea temei și a obiectivelor	Copiii sunt anunțați că astăzi vor învăța despre forma geometrică numită pătrat . Îl vor identifica dintre alte forme geometrice în funcție de formă, mărime și culoare.	Conversația Explicația	Observarea interesului copiilor pentru activitate
4.	Dirijarea învățării	Educatorea prezintă copiilor o batistă. Se observă forma acesteia: pătrată . Pentru că are 4 laturi egale, 4 colțuri. Cu ajutorul copiilor sunt identificate și alte obiecte din mediul înconjurător care au forma pătrată: televizorul, cărți, jetoane. Pe masa educatoarei, la vederea tuturor copiilor, sunt răsfirate piese ale trusei geometrice. Copiii le recunosc, convin să le numească „jucării” și sub conducerea educatoarei	Conversația Explicația	Orală

		„observă” că nu toate sunt la fel colorate, nici nu sunt la fel de mari și nici nu au aceeași formă; unele sunt „rotunde”, altele „au colțuri”, la fel ca batista și celelalte imagini. Copiii numiți pe rând de educatoare, cu ajutorul baghetei magice, vor separa pătratele în „căsuța” lor (loc trasat printr-un șnur închis în cerc). Ca și celelalte piese care rămân pe masa educatoarei și acestea vor fi răsfirate pentru a fi cu ușurință intuite de către copii. După separarea tuturor pătratelor în „căsuța” lor, se face observația că acestea pot avea culori diferite, că pot fi mari sau mici, ca și piesele care nu sunt pătrate și au rămas izolate pe masa educatoarei. Formăm mulțimea pătratelor mici și mulțimea pătratelor mari. Pentru a ajuta copiii să distingă proprietatea caracteristică dorită (forma pătrată), de celelalte proprietăți, înlocuim (fără ca preșcolarii să vadă acest lucru)	Exercițiul	Observarea interesului copiilor pentru activitate

		un pătrat cu un disc sau un triunghi, de aceeași mărime și culoare. Copiii vor sesiza schimbarea făcută, arătând ce e greșit și să refacă situația inițială.		
5.	Obținerea performanței	Copiii numiți cu ajutorul baghetei magice, vor extrage din săculeț câte o formă geometrică, numind caracteristicile acesteia: formă, mărime, culoare.	Conversația Exercițiul	
6.	Asigurarea retenției	Despre ce am vorbit noi astăzi? (pătrat). Cum îl recunoaștem? (are mai multe colțuri, laturi egale, seamănă cu batista). Cum poate fi acesta? (diferite culori – roșu, galben, albastru; diferite mărimi – mare, mic). Cu cine seamănă pătratul? (cu Pătrățel din povestea ascultată)	Conversația	Observarea capacității de exprimare orală
7.	Evaluarea	Se fac aprecieri individuale și colective asupra modului în care copiii au participat la activitate. Se vor oferi recompense pe un fond muzical adecvat.	Conversația	Aprecieri verbale, individuale și colective



Educația preșcolarilor prin utilizarea tehnologiei

Incze Erica

Grădinița cu P.P. "Mica Sirenă" Cluj-Napoca

Județul: Cluj

Evoluția procesului educațional este asigurată actual și prin intermediul utilizării eficiente a tehnologiei la grădiniță și la școală. Integrarea tehnologiei în activitățile instructiv-educative contribuie la dezvoltarea abilităților tehnologice ale copiilor, a motivației și interesului pentru învățare. Prin intermediul programelor și aplicațiilor digitale, copiii beneficiază de experiențe de învățare adaptate nivelului lor de dezvoltare și ritmului de învățare. Prin utilizarea instrumentelor digitale, a tabletelor, a laptopului și computerului, copiii învață diferite concepte, cum ar fi culori, cifre, litere, dar și să comunice în timp real cu alți copii de la grădiniță sau de la școală, prin abordarea unor teme prevăzute curricular, ce corespund intereselor comune de învățare.

Colaborarea grădiniței cu școala este necesară pentru asigurarea continuității educației, cu debut din mediul preșcolar, prin realizarea unor schimburi de experiență în cadrul unor activități variate, propuse și realizate de comun acord. Parteneriatele se pot realiza prin acțiuni directe față în față și în mediul on-line, prin intermediul unor platforme educaționale.

Un exemplu de bună practică ar fi derularea unui parteneriat dintre grădiniță și școală, prin activități fizice și on-line, având tema „*Micul ecologist*” și care urmărește educația ecologică, prin activități specifice atât nivelului de vârstă preșcolară cât și de vârstă școlară.

Activitățile se vor realiza în mai multe etape și pe o perioadă de câteva luni, pentru a se asigura evoluția și progresul.

Exemple de activități:

- Cunoașterea partenerilor prin vizite directe la grădiniță și la școală;
- Realizarea unor activități de sortare a materialelor și deșeurilor din grădiniță și școală (vizualizarea directă a acțiunilor realizate prin utilizarea platformei ZOOM, respectiv GoogleMeet sau înregistrarea și transmiterea unor poze și filme cu aceste activități);
- Realizarea unor puzzle-uri on-line de către preșcolari în colaborare cu școlarii, având tema „*Natura curată*” prin utilizarea aplicației JINGSAWPLANET;
- Extinderea activității ecologice în afara mediului școlar, prin implicarea părinților, care împreună cu copiii vor poza sau filma locuri din oraș, care necesită ecologizare, prezentarea realizându-se prin intermediul aplicației ZOOM, copiii având posibilitatea să își exprime impresiile asupra celor vizualizate, în direct;
- Realizarea unor activități concrete de ecologizare în parcul de lângă grădiniță, împreună cu școlarii, părinții și cadrele didactice;
- Finalizarea proiectului va fi realizată prin întocmirea unui poster virtual cuprinzând activitățile derulate, postarea acestuia pe site-ul grădiniței și al școlii, astfel încât să fie vizualizat de comunitatea grădiniței și a școlii, având scopul de continuare a unor astfel de acțiuni, necesare pentru păstrarea unui mediu curat și sănătos.

Utilizarea tehnologiei în mod eficient și echilibrat, în scopuri educative, asigură evoluția preșcolarilor și a școlarilor, aceasta fiind absolut necesară actual, având implicări pe termen lung asupra vieții tuturor.

WEBOGRAFIE

- https://www.stepbystep.ro/wp-content/uploads/2020/05/Instrumente-digitale-in-invatamantul-prescolar_pentru-cadre-didactice.pdf

EXEMPLU DE BUNE PRACTICI EDUCAȚIA INCLUZIVĂ

**PROF. IOACHIMESCU DANA ANCUȚA
ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR. 8 - SUCEAVA**

Educația incluzivă este un concept care promovează dreptul tuturor elevilor, indiferent de abilitățile lor, de a beneficia de o educație de calitate. Deci, toți elevii, fără a ține cont de diversitatea lor, sunt acceptați, valorizați și integrați într-un mediu școlar normal.

Ne vom concentra asupra educației incluzive și a modului în care aceasta se aplică în cazul elevilor cu Cerințe Educaționale Speciale (C.E.S.).

Principiile educației incluzive și modul în care aceasta se aplică în cazul elevilor cu C.E.S.:

1. Accesibilitate (toți elevii trebuie să aibă acces la educație, indiferent de abilitățile lor);
2. Participare (elevii trebuie să fie implicați activ în procesul educațional și să aibă oportunități egale de învățare);
3. Suport individualizat (elevilor li se oferă sprijin și intervenții adaptate la nevoile lor specific);
4. Respect pentru diversitate (toți elevii sunt respectați și valorizați pentru contribuțiile și perspectivele lor unice).

Elevii cu C.E.S. sunt cei care au nevoi educaționale speciale datorate unor dizabilități fizice, intelectuale, senzoriale sau de altă natură. Tipuri de C.E.S.:

1. Dizabilități intelectuale: tulburări de dezvoltare intelectuală, cum ar fi sindromul Down sau retardul mental.
2. Dizabilități fizice: dificultăți fizice, cum ar fi paralizia cerebrală sau afecțiuni locomotorii.
3. Dizabilități senzoriale: probleme de vedere sau de auz, precum o deficiență vizuală sau surditatea.

Elevii cu C.E.S. sunt incluși în clasele obișnuite, alături de ceilalți elevi, pentru a promova interacțiunea socială și integrarea în comunitatea școlară. Utilizarea tehnologiei asistive, cum ar fi dispozitivele de comunicare sau instrumentele de accesibilitate, poate ajuta elevii cu C.E.S. să-și îmbunătățească participarea și performanța școlară.

Dezvoltarea socială și emoțională se referă la interacțiunea cu colegii și participarea la activități comune, care îi ajută pe elevii cu C.E.S. să-și dezvolte abilitățile sociale și emoționale.

Integrarea într-un mediu școlar normal le oferă elevilor cu C.E.S. oportunitatea de a învăța de la colegii lor și de a se inspira din modelele de comportament pozitive.

Prin suportul individualizat și prin încurajarea independenței, educația incluzivă îi ajută pe elevii cu C.E.S. să-și dezvolte abilitățile de luare a deciziilor și de gestionare a sarcinilor.

Participarea la activități școlare și obținerea succeselor într-un mediu incluziv, sporește încrederea și stima de sine a elevilor cu C.E.S.

Comunicarea regulată și colaborarea cu părinții și comunitatea sunt esențiale pentru a asigura o abordare integrată și coordonată a educației elevilor cu C.E.S. .

Pentru integrarea cu succes a copiilor cu CES în învățământul de masă, în clasele obișnuite de elevi sunt necesare: existența unor centre de resurse, informare și comunicare; formarea inițială și continuă a cadrelor didactice în problematica CES; adaptarea curriculum-lui școlar; evaluarea progresului școlar al copiilor cu CES integrați în clase obișnuite; implicarea, încurajarea participării părinților, schimbul de informații, consilierea părinților în măsura solicitărilor și a necesităților, mobilizarea resurselor umane disponibile și competente.

Prezența în colectivul clasei a unor astfel de copii, solicită efort crescut din partea dascălului sub toate aspectele: pregătirea pentru lecții, pentru activități extrașcolare; atitudinea față de toți elevii clasei. Profesorul trebuie să ofere copilului cu CES tratarea individuală de care are nevoie în toate etapele unei activități, pentru ca acesta să recupereze neajunsurile, să valorifice în mod compensatoriu potențialul sănătos, dar să nu negligeze pe ceilalți copii din clasă. Intervenția educațională trebuie însoțită de atitudinea pozitivă a cadrelor didactice și a familiei față de copiii cu cerințe educative speciale.

În continuare, voi prezenta un model de evaluare, prin fișă de lucru, conceput de mine, pentru elevii cu C.E.S. din clasa a V-a, la obiectul Educație tehnologică și aplicații practice:

Nume, prenume:

Clasa:

FIȘĂ DE LUCRU

PENTRU DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR

LA EDUCAȚIE TEHNOLOGICĂ ȘI APLICAȚII PRACTICE – Clasa a V-a

Alimentele sunt produse de origine minerală, vegetală sau animală, care se prezintă sub formă solidă sau lichidă și sunt consumate proaspete sau prelucrate.

Fiecare răspuns corect este notat cu 1 punct.

Notează litera:

- M – în dreptul alimentelor de origine minerală
- V – în dreptul produselor de origine vegetală
- A – în dreptul produselor de origine animală

În dreptul fiecărei imagini, notează și numele alimentului respective.

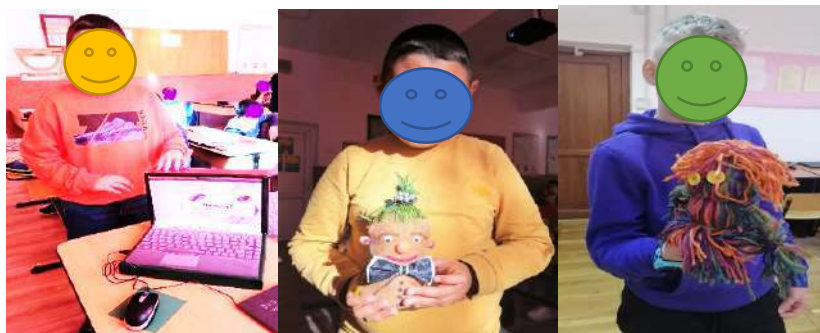


MODEL DE BUNE PRACTICI

Disciplina Educație Tehnologică și Aplicații Practice are o importanță majoră, la nivelul tuturor țărilor europene. Este o disciplină abordată integrat, are un caracter practic, interdisciplinar, care pune accent pe dezvoltarea laturii aplicative a învățării. Competențele dobândite asigură continuitatea formării și consolidării abilităților practice obținute în ciclul primar și facilitează tranziția către învățământul liceal/profesional, dar și o formare pentru viața reală.

Din experiența mea, unii elevi cu C.E.S. care se confruntă cu nenumărate probleme cum ar fi: capacitate redusă de a memora și de a înțelege, copiază corect după manual/fișă, dar extrem de încet, fiind mereu în urma colegilor, vocabular tehnic extrem de sărac, aproape inexistent, exprimare deficitară, deficiență de învățare și chiar elevi de la gimnaziu care nu știu să scrie bine, au capacitatea de a realiza aplicații practice deosebite, fiind de remarcat creativitatea, ingeniozitatea și mai ales

răbdarea cu care realizează aceste aplicații. Zâmbetul lor, în momentul evaluării lucrărilor și notării cu notă maximă este inegalabil!



Educația incluzivă oferă oportunități semnificative pentru elevii cu Cerințe Educaționale Speciale, de a se dezvolta și de a-și atinge potențialul maxim într-un mediu școlar normal. Abordarea centrată pe nevoile individuale, sprijinul specializat și includerea în comunitatea școlară au un impact pozitiv asupra dezvoltării academice, sociale și emoționale a acestor elevi. Prin promovarea educației incluzive, putem construi o societate mai echitabilă și mai empatică, în care toți elevii, indiferent de abilitățile lor, au șansa de a-și împlini potențialul.

Bibliografie:

- Alois, Gherguț, Psihopedagogia persoanelor cu cerințe speciale – strategii diferențiate și inclusive în educație, Editura Polirom, București, 2006
- Dezvoltarea practicilor inclusive în școli, Ghid managerial, UNICEF, 1999

Proiect educațional

Titlul proiectului : **„Utilizarea în siguranță a internetului și a aplicațiilor”**

Coordonator proiect : **Ion Alina Georgeta**

Unitatea de învățământ: Școala Gimnazială „Nicolae Stoleru” Baia

Grupa țintă: Elevii clasei a IV-a

Durata proiectului: 4 săptămâni

Cadre didactice implicate: profesorul de informatică, consilierul școlar

Parteneri: Biroul de Siguranță Școlară, părinți.

Prezentarea proiectului

Argument

Într-o societate tot mai digitalizată, copiii sunt expuși de la vârste fragede la internet și aplicații mobile. Fără o educație adecvată, aceștia pot deveni victime ale pericolelor online: cyberbullying, furt de date personale, contact cu persoane necunoscute sau conținut inadecvat. Acest proiect urmărește să dezvolte competențele digitale responsabile și să contribuie la formarea unor obiceiuri sănătoase privind utilizarea tehnologiei.

Scopul proiectului

Formarea comportamentelor sigure și responsabile în utilizarea internetului și aplicațiilor digitale.

Obiectivele proiectului

- Să identifice pericolele utilizării necorespunzătoare a internetului;
- Să înțeleagă importanța protejării datelor personale;
- Să folosească aplicațiile online într-un mod etic și sigur;

- Să învețe cum să reacționeze în situații de risc online;
- Să promoveze un comportament responsabil în mediul digital.

Activități propuse

1. Atelier: „Cum să navighezi în siguranță online” – prezentări interactive și studii de caz.
2. Joc educativ: „Detectivii internetului” – identificarea pericolelor ascunse în scenarii virtuale.
3. Concurs de afișe: „Internetul – prieten sau dușman?”
4. Întâlnire cu un polițist de la siguranță cibernetică.
5. Realizarea unui ghid digital de bune practici pentru utilizarea aplicațiilor online.
6. Discuții ghidate despre comportamentul online.

Resurse:

- a) umane: elevi, părinți, consilier școlar specialiști din domeniu
- b) materiale: Laptopuri/tablete, proiector, conexiune la internet, materiale tipărite (afișe, pliante); platforme educaționale online, participarea specialiștilor din domeniu.

Modalități de evaluare: observarea participării active a elevilor; evaluarea produselor realizate (afișe, ghiduri); chestionare de feedback la finalul proiectului, autoevaluare și reflecții scrise.

Rezultate așteptate

- Creșterea nivelului de conștientizare privind siguranța online;
- Dezvoltarea gândirii critice și a responsabilității în mediul digital;
- Implicarea activă a elevilor și părinților în prevenirea riscurilor online.

Prin implementarea acestui proiect, elevii vor deveni mai conștienți de pericolele din mediul virtual și vor dobândi abilități esențiale pentru a folosi tehnologia în mod responsabil și sigur, dezvoltându-se ca cetățeni digitali activi.

PROIECT DIDACTIC

Unitatea de învățământ: Liceul Pedagogic "Matei Basarab" Slobozia

Data:

Disciplina: Consiliere și dezvoltare personală

Profesor: Ionescu Carmen

Clasa: a VII-a

Modulul: Managementul învățării

Tema lecției: *Timpul poate fi aliat sau dușman*

Scopul lecției: Dobândirea de noi cunoștințelor referitoare la gestionarea eficientă a timpului și a efortului de a învăța

Tipul activității: consiliere de grup

Competențe generale:

- 1.1. Adoptarea atitudinilor pozitive față de sine și a unui stil de viață sănătos și echilibrat
3. Reflecția asupra motivației și eficacității strategiilor pentru progres în învățare

Competențe specifice:

- 1.1. Planificarea acțiunilor specifice dezvoltării personale din perspectiva autoeficacității
- 1.2. Autoevaluarea stilului de viață sănătos în raport cu mediul de viață
- 3.1. Integrarea în programul zilnic a unor rutine privind autodisciplina și stilul de viață sănătos
- 3.2. Raportarea reflexivă și constructivă asupra reușitelor și nereușitelor în învățare

Competențe derivate:

C1: exprimarea atitudinii față o anumită situație;

C2: înțelegerea noțiunii de timp;

C3 : conștientizarea importanței gestionării eficiente a timpului personal;

C4 : cunoașterea tehnicii de gestionare a timpului și a efortului pentru învățare;

Detalii de conținut:

- Tehnici de gestionare eficientă a timpului și a efortului de a învăța

Metode și procedee:

Conversația, Explicația, Studiul de caz, Exercițiul, Expunerea, Jocul, Chestionar, Demonstrația. Observația

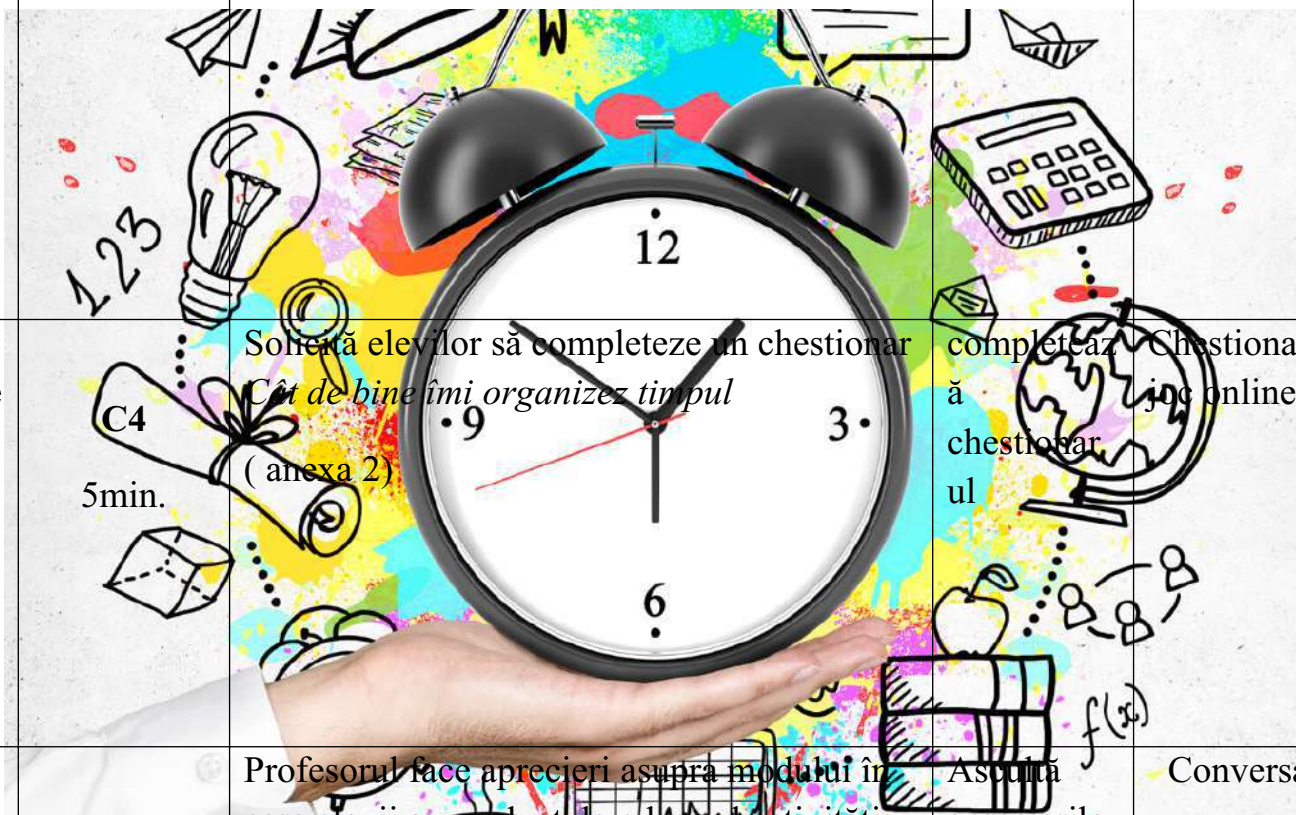
Mijloace de învățământ:

SCENARIUL DIDACTIC

Nr crt	Etapele lecției	Competențe/ Durata	Activitatea cadrului didactic	Activitate a elevilor	Resurse procedurale	Resurse materiale	Metode de evaluare
1.	Moment organizatoric	1 min.	Asigurarea unui climat educațional favorabil desfășurării lecției și pregătirea elevilor a celor necesare lecției	Elevii pregătesc materialele necesare lecției	Conversația		
2.	Captarea atenției (Spargerea gheții)	3 min.	Motivarea și activarea elevilor Stimularea curiozității și a imaginației Elevii vor fi provocați de către profesor să privească o fotografie pe telefon și să găsească obiectul.	Elevii răspund	Conversația, Explicația,		Aprecieri verbale
3.	Anunțarea temei și a competențelor	4 min.	Profesorul specifică că are nevoie de 7 voluntari (6 vor fi cuvintele vii , iar cel de al 7 lea este cititorul).Cuvintele vii au câte un	Ascultă cu atenție.	Conversația	Manualu	

	or derivate		cuvânt fiecare, iar cititorul, va așeza cuvintele vii într-o propoziție. Fiecare cuvânt viu scrie cuvântul pe tablă, astfel că reiese titlul lecției: ”Timpul poate fi prieten sau dușman”. Iar profesorul precizează Competențele.	Notează titlul lecției în caiet.		l de Consilieri și dezvoltare personală	
4.	Transmitere a noilor cunoștințe	30 min. 	Profesorul face un experiment în care arată cum este timpul, și cum trebuie umplut acest timp, ca să ne fie favorabil. (borcan, mingii de ping pong, pietricele, sare). Profesorul solicită elevilor să dea exemple de activități din cadrul unei zile Profesorul împreună cu elevii realizează la tablă un program zilnic al elevului (de dimineață de la trezire până seara la culcare) după modelul exercițiului din manual. Profesorul după realizarea programului cu elevii prezintă de pe PADLET, cum trebuie organizat timpul, care sunt ”hoții de timp”, ce trebuie să facem ca ”timpul să ne ajungă”	Elevii primesc și răspund la întrebările profesorului. Elevii răspund	Conversația, Demonstrația, Observația, Problematizarea, Conversația, Explicația,	Manualul de Consilieri și	Aprecieri verbale individuale și colective Aprecieri verbale

			https://padlet.com/camy_0476/padletul-meu-dr-gu-9bh4s0b616edic2u C2 Elevii sunt împărțiți pe 3 echipe, în funcție de culoarea ambalajului la bombonă, formate din 6 elevi. Rezolvă un studiu de caz. (Anexa 1) - Analizează împreună cu elevii răspunsurile acestora. Elevilor li se propune să și deschidă telefoanele, și să răspundă la întrebările de pe aplicația Wordwall, "învârtte roata" https://wordwall.net/resource/49385603/educatie-civica/timp-liber	întrebările din manual și le analizează împreună cu profesorul. Analizează afirmația și formulează răspunsul Elevii se consultă, notează răspunsurile, și le prezintă. Răspund pe rând la	Expunerea Dezbaterea Conversația, Explicația, Problematicarea Conversația	dezvolta re personală Aplicatia Wordwall	Aprecieri verbale individuale și colective Aprecieri verbale Aprecieri verbale individuale și colective

				întrebări			
5.	Obținerea performanțelor i		Solicită elevilor să completeze în chestionar <i>Cât de bine îmi organizez timpul</i> (anexa 2)	completează Chestionar și joc online chestionar ul		Aprecieri verbale individuale și colective	
6.	Evaluarea activității	2 min.	Profesorul face aprecieri asupra modului în care elevii au evoluat de-a lungul activității.	Ascultă aprecierile profesorului.	Conversația		Aprecie verbală colectivă și

				Elevii așează pe tablă emoticoan e dacă le a plăcut activitatea.			individua lă



Fișă de lucru

Anexa 1

1. Studiu de caz

A. Claudiu este elev în clasa a V-a. În fiecare zi se trezește la ora 7.00, mănâncă și apoi se îndreaptă spre școală. În timpul orelor este foarte atent și are rezultate foarte bune la învățătură. Când se întoarce de la școală, își face mai întâi temele și apoi merge la vecinul său pentru a juca șah.

B. Mihai este elev în clasa a V-a și întârzie aproape de fiecare dată la prima oră. Rezultatele sale nu sunt foarte bune și nu participă activ la ore. Pare mereu obosit și vine cu temele pentru acasă incomplet rezolvate.

Răspundeți la următoarele întrebări

1. Care credeți că este deosebirea dintre cei doi elevi?
2. De ce Claudiu are rezultate bune la învățătură?
3. Cum credeți că își petrece Mihai timpul liber?
4. Ce îi sfătuți pe amândoi?

Anexa 2

Petrecerea timpului liber într-un mod plăcut și relaxant este importantă. Tu știi să faci acest lucru? Află, răspunzând sincer la următoarele întrebări. Poți răspunde cu DA, NU sau UNEORI.

1. Îți petreci timpul liber după un program stabilit dinainte?
2. Mergi în fiecare săptămână la un concert, spectacol, piesă de teatru?
3. Lectura este o necesitate zilnică pentru tine?
4. Faci zilnic cel puțin 10 minute de mișcare?
5. Faci sport de 2-3 ori pe săptămână?
6. Știi să eviți situațiile în care prietenii vor să te ademenească la o "șuetă"?
7. Timpul de relaxare zilnic este mai mare decât cel consumat pentru transport, masă, cumpărături?

10. Știi să îți organizezi timpul liber astfel încât să nu te plictisești niciodată?



Matematica în Bugetul Local: Cum influențăm viitorul comunității noastre?

Atelier de lucru-Școala Altfel

Profesor, Isaia Dida-Cristina

Școala Gimnazială Nr. 7, Galați

Titlul activității: „Matematica în Bugetul Local: Cum influențăm viitorul comunității noastre?”

Disciplina: Matematică/Educație civică

Durata: 100 minute

Competențe:

- Înțelegerea conceptelor de bază ale bugetului local (venituri, cheltuieli, alocare de resurse).
- Efectuarea de calcule utilizând rapoartele, procentele și proporțiile, interpretarea de grafice, în contextul bugetului local.
- Dezvoltarea gândirii critice și a capacității de analiză a datelor financiare.
- Încurajarea participării civice și a înțelegerii importanței deciziilor financiare pentru comunitate.

Materiale necesare:

- [Exemplu fictiv](#) al unui buget local.
- Calculatoare/telefoane mobile cu funcții de calcul.
- Hârtie, markere, flipchart.
- Grafice și tabele cu date financiare relevante.

Desfășurarea atelierului:

1. Introducere (15 minute):

- Discuție despre rolul bugetului local și impactul său asupra vieții de zi cu zi.
- Prezentarea conceptelor de bază: venituri (taxe, impozite), cheltuieli (educație, sănătate, infrastructură).
- Explicarea importanței transparenței și a participării cetățenești în procesul de bugetare.

2. Analiza datelor bugetare (30 minute):

- Împărțirea participanților în grupuri mici.

- Fiecare grup primește un document cu date financiare din bugetul local.
- Activități:
 - Calcularea procentelor alocate diferitelor domenii (ex: educație, transport, sănătate).
 - Compararea cheltuielilor între diferite domenii.
 - Identificarea tendințelor și a priorităților de cheltuieli.

3. Discuție și analiză critică (30 minute):

- Fiecare grup prezintă concluziile analizei sale.
- Discuție despre:
 - Echitatea alocării resurselor.
 - Impactul deciziilor financiare asupra comunității.
 - Posibile îmbunătățiri ale bugetului local.
- Încurajarea participanților să-și exprime opiniile și să propună soluții.

4. Activitate practică (15 minute):

- Fiecare grup va crea un buget local ideal, justificând alocarea fondurilor.
- Prezentarea bugetelor create de fiecare grup.
- Discuții despre diferențele dintre bugetul real și cele create.

5. Concluzii și acțiuni (10 minute):

- Rezumatul principalelor concluzii ale atelierului.
- Discuție despre modalitățile de implicare a cetățenilor în procesul de bugetare.
- Încurajarea participanților să-și folosească cunoștințele pentru a influența deciziile locale.

LESSON PLAN

Class: 4th grade, L1, 22 students

Level: Elementary

Textbook: Limba modernă Engleză, Clasa a IV-a, Editura UniScan

Topic: A space trip. Present Simple

Lesson type: Consolidation of knowledge and developing skills and abilities

Language focus: Jobs. Daily routine

Time: 45 min

Skills: listening, reading, writing, speaking

Strategies: conversation, explanation, fill in/ describing exercises

Type of interaction: teacher –students (T-S), students-teacher (S-T)
student-student (S-S)

Grouping and seating: lockstep, individual work, pair work

Materials: board, worksheet, book;

Aims:

- identifying jobs
- revising *present simple* tense
- talking about habits and hobbies

Objectives: by the end of the lesson the students will be able to:

O1 – describe jobs;

O2 – practise *present simple* forms;

O3 – listen and read for specific information;

O4 – talk about routines.

Anticipated problems: Students don't know the teacher so it may be difficult for them to speak and interact.

PROCEDURE

Stage / Timing	Obj.	Teacher's activity	Students' activity	Materials	Type of interaction
Warm –up 2 min		The T greets the class and creates a relaxed atmosphere.	The Ss greet the T and prepare for the lesson.	Books, notebooks	T-S S-T Lockstep
Revising knowledge 6 min	O1	Activity 1 Students are given a worksheet and they are supposed to identify jobs and describe activities (Annex 1, ex.1, 2).	Students read the sentences and write the correct words in pairs.	Worksheet	T-S Lockstep S-S
Lead –in 5 min	O2	The T asks Ss to do ex. 1 on the worksheet (Annex 2) and learn about <i>present simple and continuous</i> .	Ss write the correct sentences in the table.	Worksheet	T-S Lockstep S-T
Presentation 5 min		The T writes the title of the lesson and announces the aims of it.	Ss write the title in the notebooks.	Board Notebooks	T-S Lockstep S-S
Guided practice 20 min	O2 O3	Activity 1 The T asks Ss to open their books and read the text <i>A space trip</i> . The T checks their pronunciation.	Ss act out the dialogue in the text.	Books	T-S S-T
		Activity 2 The T asks Ss to work in pairs and explains the task for ex.2 and 3 on the worksheet.	Ss read their answers.	Worksheet	S-S Pair work
Feed–back 10 min	O3 O4	Activity 1 The T asks Ss to make up sentences with the words given in ex. 4 on the worksheet. Activity 2 The T asks Ss to look at the pictures in ex. 6 on the worksheet and answer the questions.	Ss write the sentences. Ss read and answers the questions to talk about daily routines.	Worksheet	T-S S-T
Homework and evaluation 2 min		The T reads the task for homework (ex.5 on the worksheet) and appreciates Ss' activity.	Ss asks questions if necessary.		T-S

I Read and complete:

1. This person works on a farm. He is a ...

2. A nurse works in a ...

3. A ... delivers letters.

4. Mechanics fix ...

5. A ... sings songs.

6. My mother can ... pizza.

II True or false?

- A teacher writes on the board.
- A driver can't drive cars.
- A waiter works in a restaurant.
- We buy vegetables at the greengrocer's.
- A doctor takes care of animals.

I Read and complete:

1. This person works on a farm. He is a ...

2. A nurse works in a ...

3. A ... delivers letters.

4. Mechanics fix ...

5. A ... sings songs.

6. My mother can ... pizza.

II True or false?

- A teacher writes on the board.
- A driver can't drive cars.
- A waiter works in a restaurant.
- We buy vegetables at the greengrocer's.
- A doctor takes care of animals.

PRESENT SIMPLE

1. Fill in with the missing sentences:

Present Continuous	Present Simple
You are running.	
	I don't watch TV.
	She does her homework.
Is it raining?	
I am not swimming.	

2. Turn the sentences into the negative:

- Boys like reading books.
.....
- You do sport every day.
.....
- His aunt works in a hospital.
.....
- Oliver cries at night.
.....

3. Turn the sentences into the interrogative:

- Jane goes to school by car.
.....
- Elephants drink much water.
.....
- I cook every morning..
.....
- Frank's cousins live in Germany.
.....

4. Make up sentences:

starts /September/school /in/.

.....

dinner/7 pm/have/we/at/don't/.

.....

Alice/tennis/does/often/play /?

.....

5. Correct the mistakes:

- Polly dosen't watches horror films.
- Do Harry's grandfather live in the countryside?
- I likes rideing the bike.
- We never goes to school by train.
- She's runing after her dog.
- I am writting my homework now.

6. Look and answer the questions:

	In the afternoon	At the weekend
ANDY	 	 
HIS FRIENDS	 	 

- Does Andy ride the horse at the weekend?
- What do his friends fly in the afternoon?
- What do his friends eat at the weekend?
- Does Andy read books in the afternoon?
- When do his friends go swimming?
- Does Andy play the piano at the weekend?
- Who plays computer games in the afternoon?

DISPONIBILITĂȚI BĂNEȘTI

ITU ALINA- DANIELA
LICEUL TEORETIC CALLATIS

UNITATEA DE ÎNVĂȚARE: Piața monetară

TEMA: Disponibilitățile bănești

COMPETENȚE SPECIFICE: 1.3. Recunoașterea caracteristicilor generale ale pieței în diferite forme concrete de manifestare a acesteia . 2.3. Caracterizarea diferitelor forme de piață pornind de la obiectul tranzacțiilor realizate. 3.3 Explicarea din perspectiva unor modele teoretice, a unor fenomene și procese specifice dinamicii economice. 5.3 Adecvarea comportamentului economic propriu la cerințele unui mediu concurențial.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

- O1- să identifice conceptele cheie;
- O2- să definească aceste concepte;
- O3- să-și reamintească concepte cheie studiate;
- O4 -să interpreteze jocul cererii și ofertei pe piața monetară ;
- O5- să motiveze rolul băncilor în economia de piață;
- O6- să compare diversele posibilități de investire a banilor și riscul implicat ;
- O7- să motiveze propriul comportament economic;

METODE ȘI TEHNICI: conversația, jocul de rol, explicația, munca cu manualul, (metoda „Roman”), munca în echipă, problematizare, „Știu-Vreau să știu-Am învățat”,exercițiul,intradisciplinaritatea

TIMP: 1 oră

RESURSE: manualul de Economie ed. Sedcom Libris, autori Vasile Nechita și Lucica Ciupercă, 2002, anexe, bilete simbolice reprezentând 7000 euro

SCENARIU DIDACTIC

Evenimentul didactic	Standarde de conținut	Strategia didactică	Evaluare
Introducere	Piața monetară- disponibilitățile bănești Concepte cheie: pieța,	Se anunță titlul capitolului și a lecției după care prin conversație se reamintesc ideile ancoră	Oral , individual, se evaluează

Desfășurarea lecției	cererea , oferta, bani Piața este ansamblul tranzacțiilor indiferent de locul unde se desfășoară. Cererea reprezintă cantitatea dintr-un bun sau serviciu care se cumpără la un moment dat la prețul existent. Oferta este cantitatea dintr-un bun economic sau serviciu care se poate cumpăra la un moment dat la prețul pieții. Concepte cheie noi: Rata dobânzii este prețul plătit de debitor pentru folosirea a 100 unități monetare timp de un an. Disponibilitățile bănești sunt cantitățile de monedă aflate în circulație la diverși agenți economici. Masă monetară- nevoia de bani a agenților economici. Băncile –instituții care realizează transferul banilor de la cei cu excedent monetar spre cei	plecând de la cunoștințele despre piață. Folosind metoda „Știu. Vreau să știu. Am învățat” se definesc conceptele care pot face trecerea la o formă de piață – cea monetară. Timp- 3min. Elevii sunt anunțați că vor participa la un joc: sunt împărțiți în trei grupe: agenți economici care vând diverse produse, persoane fizice care cumpără și grupul elevilor care vor reprezenta câte o bancă: BCR, BRD, B. Centrală. Agenții economici sunt împărțiți astfel: unul are monopolul asupra calculatoarelor, alți 4-5 produc și vând obiecte de uz casnic, iar alții 8 –9, diverse articole de îmbrăcăminte, alimente, etc. Își vor stabili prețurile. Apoi se cere celor care sunt persoane fizice să treacă pe la ei și să cumpere. Dacă nu au bani vor împrumuta de la băncile care au afișată rata dobânzii(7 min). Jocul începe și durează 15 de minute. După trecerea celor 15 minute , se analizează cele întâmplate: s-au cumpărat mărfurile cele mai utile în funcție de nevoi cu banii împrumutați de la bănci, care au circulat (viteza de rotație) și au	gradul de înțelegere și explicare a noțiunilor. Modul de intrare în rol, cunoașterea modalităților de acțiune pe piața monetară. Abilitatea, inteligența, competența, calitățile ca factori subiectivi, ce asigură profitul.

	cu deficit ; deficit- lipsă; excedent- surplus Cel mai neprofitabil este a păstra banii acasă. Credit- suma împrumutată Dobândă simplă : $D = C \times d' \times n$ Dobânda compusă: $D = S_n - S_0$ $S_n = S_0(1 + d')^n$ la puterea " n" Profitul este diferența dintre preț și cost de producție. Concurența imperfectă este caracterizată prin absența unor trăsături caracteristice celei perfecte : monopolul -controlează prețul și lipsește calitatea; oligopolul prețul este influențat de fiecare decizie; piața monopolistică- atomicitate; preferabilă celorlalte; piața monetară efectuează tranzacții pentru reglarea disponibilităților bănești. Rolul băncilor: -reglarea masei bănești prin emisiunea sau retragerea de monedă- B. Centrală	fost investiți în diverse afaceri considerate profitabile de agenții economici. Ulterior au fost depuși la banci care au putut schimba rata dobânzii în funcție de cerere. Se explică motivul: profitul sub forma dobânzii. Se reactualizează astfel cunoștințele anterioare legate de temă. Deci lucrurile se petrec la fel ca pe piața bunurilor, iar jocul cererii și ofertei determină mărimea prețului care ia forma ratei dobânzii și profitului, adică dobânda Se remarcă situația concurenței imperfecte în cazul agentului economic care deține monopolul asupra calculatoarelor, dar și a oligopolului și pieței monopolistice. Se realizează astfel intradisciplinaritatea. Lucrând în echipă de câte 4 , elevii identifică noile concepte cheie. Se explică astfel și obiectul tranzacțiilor pieței monetare . Timp de lucru 7 min. Se discută posibilitatea ca o bancă să rămână fără disponibilități. Ce va face? Împrumută ca orice persoană fizică. (3 min) Se evidențiază rolul băncilor prin rezolvarea aplicației nr. 4 din manual- p. 116 . și se completează de către elevi celelalte funcții ale băncilor	Capacitatea de exprimare, de explicație, de comparare, de analiză și sinteză (concluzionare asupra celor întâmplare pe piața monetară). Capacitatea de selectare a conceptelor cheie și de definire . Capacitatea de transfer, de cooperare de muncă în echipă.

Extensia și tema acasă	-păstrarea economiilor -acordare de credite -investiții profitabile -vânzarea de acțiuni și obligațiuni -încasarea dobânzilor (Anexa 1)	studiind manualul în grupe de câte 2 elevi prin metoda „Roman”.(7 min.) Se proiectează schema lecției. (Anexa 3)	Capacitatea de transfer: gradul de risc al diferitelor forme de plasament ai banilor. Se subliniază rolul profitului în economia de piață și a factorilor subiectivi.
	Dobânda cu formele ei . (Anexa 2)	Se cere elevilor să rezolve problema nr 11 din manual de la pag, 116 pentru a înțelege avantajele și riscurile diverselor plasamente ale banilor (3 min.). Problematizând, elevii ajung la înțelegerea motivului depunerilor bancare a căror profit nu este mare, dar oferă siguranță. Se anunță sfârșitul lecției și se fac aprecieri individuale și generale asupra contribuției elevilor la clarificarea problemelor.(5 min.)	
Încheierea activității			

ANEXA 1

Explicați rolul băncilor în reglarea masei monetare.

De ce Banca Centrală are o poziție privilegiată în raport cu alte bănci?

Explicați funcțiile băncilor în economie.

ANEXA 2

George Vasilescu și-a constituit un depozit pe termen de un an , deschizându-și un cont în care a depus suma de 10 milioane lei cu o rată a dobânzii de 308%. Colegul lui, Mitică Popescu, depune aceeași sumă la altă bancă, mai sigură, cu o dobândă de 30% pe an. Maria Iosipescu a cumpărat un certificat de depozit în valoare de 10 milioane lei , cu o rată a dobânzii de 35% pe an, iar Elena Lupescu, neavând încredere în bănci , păstrează aceeași sumă economisită, într-un loc sigur, la domiciliu. După un an ei își evaluează câștigurile obținute. Arătați dacă aceștia au făcut investiții bune și cât a câștigat fiecare.

ANEXA 3

PIAȚA MONETERĂ

1 .Definiție- efectuează tranzacții cu monedă la prețul pieții – rata anuală a dobânzii

2 .BANII - forme - numerar

- bani scripturali
- funcții - măsură a valorii
- mijloc de schimb
- mijloc de plată
- mijloc de teaurizar
- mijloc de informare

3. BĂNCILE

- reglează masa monetară
- păstrează economiile în siguranță
- acordă credite
- vând titluri de valoare
- investiții
- alte operații (încasări de dobânzi, plăți, etc.)

4. CREDIT- dobândă- profit bancar

Bibliografie:

- Vasile Nechita, Lucica Ciupercă, 2002, Economie- manual pentru clasa a XI-a, Editura Sedcom Libris, Bucuresti,



CSEI

CENTRUL ȘCOLAR PENTRU EDUCAȚIE INCLUZIVĂ

Str. Aviator Bădescu, nr. 3-5, 400082, Cluj-Napoca, România
Tel. 0040 264 595.398 | Fax: 0040 264 431.560

Proiect de activitate

Profesor psihopedagog: IVAN MĂDĂLINA-ELENA

Centrul Școlar pentru Educație Incluzivă Cluj-Napoca

Data: 26.01.2021

Clasa: a I-a A

Aria curriculară: Matematică și științe ale naturii

Disciplina: Matematică și explorarea mediului

Unitatea de învățare: Recapitularea și sistematizarea cunoștințelor

Subiectul activității: Operații de adunare și scădere în centrul 0-10

Tipul activității: Lecție de recapitulare

Scopul activității: Recapitularea cunoștințelor de efectuarea de operații de adunare și scădere în centrul 0-10

Competențe generale: 1. Utilizarea numerelor în calcule elementare

Competențe specifice:

Efectuarea de adunări și scăderi, mental și în scris, în centrul 0-100, recurgând frecvent la numărare

Efectuarea de adunări repetate/ scăderi repetate prin numărare și reprezentări obiectuale în centrul 0-100

Utilizarea unor denumiri și simboluri matematice (termen, sumă, total, diferență, , =, +, -) în rezolvarea și/sau compunerea de probleme.

Competențe derivate:

Grupa 1:

O₁: folosirea terminologiei specifice

O₂: numărarea elementelor unei mulțimi

O₃: efectuarea de adunări și scăderi în centrul 0-10

Grupa 2:

O₁: folosirea terminologiei specifice cu ajutor

O₂: numărarea elementelor unei mulțimi

O₃: indicarea cantității

O₄: efectuarea de adunări și scăderi în centrul 0-10, cu ajutor

E-mail: csei_cluj@yahoo.com

suntem aici pentru a fi împreună!





CSEI

CENTRUL ȘCOLAR PENTRU EDUCAȚIE INCLUZIVĂ

Str. Aviator Bădescu, nr. 3-5, 400082, Cluj-Napoca, România
Tel. 0040 264 595.398 | Fax: 0040 264 431.560

Grupa 3:

O₁: numărarea elementelor unei mulțimi

O₂: indicarea cantității

O₃: identificarea semnelor „< = >”.

Metode și procedee didactice: conversația, explicația, exercițiul, demonstrația, observația, jocul didactic, comparația

Materiale didactice: fișe de lucru, prezentări Power-point, imagini,

Forme de organizare ale activității: frontală, individuală

Etapele activității	Desfășurarea activității	Evaluare
Moment organizatoric	Pregătirea elevilor și crearea atmosferei necesare pentru desfășurarea activității. Se pregătește ancorarea spațio-temporală a elevilor (anotimp, lună, zi curentă). Se pregătește materialul didactic necesar și se organizează colectivul de elevi.	Se apreciază modul în care elevii se pregătesc pentru activitate. Observarea comportamentelor elevilor. Încurajarea comportamentelor dorite și corectarea comportamentelor deficitare. Corectitudinea răspunsurilor elevilor.
Captarea atenției	Profesorul se va ajuta de creioanele colorate pentru acest moment:cu două creioane colorate de aceeași culoare profesorul va construi semnele „< = >”și va întreba elevii ce semn sunt.	Observarea comportamentelor elevilor, evaluarea și corectarea răspunsurilor.
Anunțarea temei și a obiectivelor activității	Elevii sunt anunțați că astăzi vor efectua operații de adunare și scădere.	Elevii iau la cunoștință noua temă de studiu și obiectivele activității.

E-mail: csei_cluj@yahoo.com

suntem aici pentru a fi împreună!





CSEI

CENTRUL ȘCOLAR PENTRU EDUCAȚIE INCLUZIVĂ

Str. Aviator Bădescu, nr. 3-5, 400082, Cluj-Napoca, România
Tel. 0040 264 595.398 | Fax: 0040 264 431.560

	Se scrie pe tablă data și titlul lecției – <i>Operații în centrul 0-10</i> În această oră ne vom juca cu numerele, vom număra elementele mulțimilor, vom rezolva exerciții și vom recapitula semnele și terminologia.	
Recapitularea și sistematizarea cunoștințelor	Profesorul se va folosi de o filă Paint pentru a scrie operații și a începe recapitularea terminologiei prin întrebări de genul: Ce semn este acesta? Cum se numesc cifrele cu care efectuăm adunarea? Cum se numește rezultatul adunării? Cum se numește cifra mai mare din care scădem? Cum se numește cifra mai mică pe care o scădem? Cum se numește rezultatul scăderii? Care este scăzătorul în operația X? Care este descăzutul în operația X? Se vor rezolva exercițiile de la anexa nr. 1. Anexa 1. cuprinde diferite exerciții de numărare de elemente ale unor mulțimi de numere și operații de adunare de și scădere.	Sarcina se consideră reușită dacă elevii: <i>grupa 1</i> - numără corect toate elementele din mulțimile de numere - identifică rezultatul, termenii, descăzutul, scăzătorul - efectuează operațiile de adunare și scădere <i>grupa 2</i> - numără corect elementele mulțimilor de numere - identifică rezultatul, termenii, descăzutul și scăzătorul cu ajutor. - efectuează opt din zece operații cu ajutor <i>grupa 3</i> - numără corect elementele mulțimilor de numere - identificarea cantităților este corectă - semnele “< = > “ sunt identificate, cu ajutor

E-mail: csei_cluj@yahoo.com

suntem aici pentru a fi împreună!





CSEI

CENTRUL ȘCOLAR PENTRU EDUCAȚIE INCLUZIVĂ

Str. Aviator Bădescu, nr. 3-5, 400082, Cluj-Napoca, România
Tel. 0040 264 595.398 | Fax: 0040 264 431.560

	În continuare, profesorul va arăta elevilor o prezentare Power-point cu animații pe care sunt scrise operații de adunare și scădere. Elevii pot alege figura preferată. Exercițiile sunt scrise pe toată figura animației, și profesorul va da sarcini de genul: Vă rog să citiți operația de pe urechea dreaptă a lui Mickey! Vă rog să citiți operația de pe nas! Sau va citi operația de pe ciucurele căciulii Bianca! Elevii grupei 1 și un elev al grupei 2 vor scrie operațiile efectuate, iar în acest timp elevii grupei 2 și 3 sunt ajutați de creioane în efectuarea operației;	
Evaluarea cunoștințelor	Se realizează printr-un joc cu creioane colorate. Profesorul, folosindu-se de creioane va efectua operații cu creioanele împărțite în mâini. Se vor formula întrebări de genul: Ce culoare are scăzătorul? Ce culoare are scăzutul? Câte creioane colorate sunt la scăzut? Câte sunt la scăzător? Care este suma acestei operații? (se efectuează o operație). Grupa 2 este ajutată, iar pentru grupa 3 se vor	Activitatea se consideră reușită dacă: <i>grupa 1</i> - identifică termenii, scăzătorul și scăzutul - efectuează operațiile de adunare și scădere <i>grupa 2</i> - identifică termenii, scăzutul și scăzătorul cu ajutor - efectuează operațiile de adunare și scădere

E-mail: csei_cluj@yahoo.com

suntem aici pentru a fi împreună!





CSEI

CENTRUL ȘCOLAR PENTRU EDUCAȚIE INCLUZIVĂ

Str. Aviator Bădescu, nr. 3-5, 400082, Cluj-Napoca, România
Tel. 0040 264 595.398 | Fax: 0040 264 431.560

Încheierea activității	formula sarcini de genul : indică unde sunt mai multe creioane; indică unde sunt mai puține; numără câte creioane sunt în total. Se fac aprecieri generale cu privire la implicarea elevilor la lecție. Sunt enunțate aspectele pozitive cât și negative, cu accent pe aspectele pozitive.	<i>grupa 3</i> - indică cantitățile - numără mulțimile de elemente Observarea comportamentelor elevilor.

E-mail: csei_cluj@yahoo.com

suntem aici pentru a fi împreună!



Noi metode și tehnologii folosite la clasa I

Prof. IVANCIU CONSTANTA CLAUDIA
Școala Gimnazială NICOLAE TITULESCU, Călărași

În ultimii ani, educația din școlile primare a trecut printr-o transformare semnificativă, iar elevii din clasa întâi beneficiază de noi metode și tehnologii care facilitează procesul de învățare într-un mod interactiv și eficient. Aceste inovații nu doar că susțin dezvoltarea abilităților cognitive ale celor mici, dar și îi ajută să se familiarizeze cu lumea digitală de la vârste fragede, pregătindu-i pentru provocările unui viitor tot mai tehnologic.

Una dintre cele mai populare metode moderne folosite la clasa întâi este învățarea prin joc. La această vârstă, copiii sunt extrem de receptivi la stimulii vizuali și la activitățile interactive, iar jocurile educaționale sunt o metodă ideală de a le capta atenția. Jocurile educaționale pe tabletă sau pe calculator sunt concepute pentru a dezvolta abilități precum recunoașterea literelor, formarea cuvintelor, învățarea numerelor sau a conceptelor de bază de matematică. De exemplu, aplicații precum "Endless Alphabet" sau "Mathletics" sunt adesea folosite pentru a învăța prin distracție, făcând învățarea mai atractivă și mai plăcută.

Realitatea augmentată (AR) este o tehnologie care începe să își facă loc și în școlile primare, inclusiv la clasa întâi. Prin utilizarea unor aplicații și dispozitive mobile, copiii pot vizualiza imagini 3D sau animații care sunt suprapuse asupra realității din jurul lor. De exemplu, printr-o aplicație de AR, elevii pot învăța despre animale sau plante, observându-le în format 3D direct pe bancă, ceea ce le oferă o experiență de învățare mult mai interesantă și captivantă. Aceste tehnici interactive contribuie la o înțelegere mai profundă a materiilor, stimulând imaginația și curiozitatea copiilor.

Pe lângă învățarea prin jocuri, platformele educaționale interactive sunt din ce în ce mai populare la clasa întâi. Aceste platforme online, cum ar fi "Khan Academy Kids" sau "ClassDojo", sunt accesibile atât elevilor, cât și părinților, și oferă resurse educaționale care pot fi utilizate pentru consolidarea învățării acasă. Ele sunt concepute pentru a sprijini învățarea într-un mod structurat, adaptabil și motivant. Elevii pot accesa lecții, pot rezolva exerciții și pot urmări progresele lor în timp real. Aceste platforme sunt, de asemenea, utile pentru comunicarea dintre profesori și părinți, facilitând monitorizarea evoluției copiilor.

La clasa întâi, un aspect fundamental al educației este învățarea limbajului, iar tehnologia joacă un rol important în acest proces. Aplicațiile și jocurile care promovează recunoașterea literelor, citirea cuvintelor și formarea propozițiilor sunt extrem de utile pentru dezvoltarea abilităților lingvistice. De exemplu, aplicațiile ca "Starfall" sau "Duolingo ABC" ajută copiii să învețe să citească și să scrie prin metode interactive și plăcute, care sunt ușor de înțeles și adaptate vârstei lor.

Tablele interactive au devenit un instrument comun în școlile primare, inclusiv la clasa întâi. Acestea permit profesorilor să prezinte lecțiile într-un mod mai captivant, iar elevii pot interacționa direct cu materialul de învățare. Cu ajutorul unui stylus, copiii pot desena, scrie și răspunde la întrebări direct pe tablă, ceea ce le stimulează gândirea creativă și participarea activă. În plus, tabla digitală poate fi conectată la internet, oferind acces rapid la o gamă largă de resurse educaționale și materiale vizuale care ajută la explicarea conceptelor mai abstracte.

Tehnologia le permite copiilor să colaboreze mai ușor între ei, chiar și la vârste mici. De exemplu, prin intermediul unor aplicații precum "Padlet" sau "Google Jamboard", elevii pot lucra împreună pe proiecte sau teme, chiar și atunci când sunt acasă. Aceste platforme online oferă un spațiu sigur și creativ pentru ca micii elevi să își exprime ideile, să facă schimb de informații și să învețe lucruri noi împreună, într-un mod colaborativ.

Tehnologia nu doar că sprijină învățarea intelectuală, ci poate fi folosită și pentru dezvoltarea abilităților motrice ale copiilor. De exemplu, aplicațiile care implică mișcare, cum ar fi "GoNoodle", încurajează copiii să participe la activități fizice în timpul orelor de educație fizică sau la pauze. Aceste activități sunt importante pentru dezvoltarea fizică și pentru menținerea unei stări de sănătate bune.

Noile metode și tehnologii folosite la clasa întâi contribuie semnificativ la crearea unui mediu de învățare modern, interactiv și adaptat nevoilor elevilor de astăzi. Prin integrarea jocurilor educaționale, realitatea augmentată, platformele online interactive și tablele digitale, copiii de la clasa întâi învață într-un mod mai atractiv și mai eficient. Aceste instrumente nu doar că fac procesul educațional mai interesant, dar pregătesc copiii pentru o lume digitală, oferindu-le abilități și cunoștințe esențiale pentru viitorul lor.

Prezența tehnologiei digitale în sala de clasă

Prof. Luminița Anișoara Josu-Sperlea

Colegiul Național Bănățean Timișoara

Procesul de digitalizare în învățământul din România este în continuă dezvoltare. Rolul tehnologiei în educație devine din ce în ce mai important. Învățătorii se adaptează la nevoile „elevului digital” prin intermediul instrumentelor, platformelor și aplicațiilor educaționale moderne. Având în vedere ambiguitatea care însoțește uneori instrumentele educaționale digitale, ne-am propus să scriem un ghid pentru învățători despre cum pot aceștia să includă tehnologia modernă în sala de clasă. De ce? Învățătorii au în clase elevi crescuți în fața ecranului tactil, ce găzduiește o gamă variată de aplicații, jocuri și surse de conținut. Din acest motiv, educația trebuie să includă o componentă digitală care să corespundă particularităților comportamentale ale generației actuale.

Digitalizarea educațională nu compromite esența și valoarea metodei tradiționale de învățământ. Ea aduce plus valoare actului de predare, învățare și testare. Schimbarea este inevitabilă, tocmai de aceea trebuie să selectăm elementele care optimizează timpul petrecut în sala de clasă.

Cum se poate utiliza tehnologia digitală în sala de clasă? Răspunsul la provocările integrării tehnologiei digitale în matricea învățământului românesc este simplu: adoptarea unui sistem complet de învățare, predare și testare. În cadrul unei asemenea adopții tehnologice, procesul educațional devine mai bogat, având de câștigat atât învățătorii și elevii, dar și părinții. Sistemul educațional ce include resurse print și digitale poate fi integrat treptat în activitățile zilnice. În general, selectarea corectă a resurselor și funcționalităților educaționale poate prezenta o gamă variată de avantaje, atât pentru învățători, cât și pentru elevi. Printre acestea se numără:

Familiaritate cu preferințele copilului modern;

Motivație pentru învățare;

Personalizarea procesului educațional;

Dezvoltarea unor aptitudini necesare secolului 21;

Creșterea interesului pentru activitățile școlare.

Utilizarea dispozitivelor digitale îi ajută pe copii să înțeleagă diverse concepte într-un mod familiar. Spiritul de familiaritate digitală a fost îmbrățișat de țările din peninsula Scandinavă, unde asistenții educaționali și tabletele dedicate fac parte din normalul activităților zilnice. Atât Yuval Noah Harari, cât și Sir Ken Robinson au subliniat rolul important pe care îl joacă digitalizarea în dezvoltarea societății de mâine.

Prezența tehnologiei în sala de clasă este un stimulent pentru motivația elevilor, care îi ajută să devină participanți activi și interesați în procesul de învățare. În același timp, învățătorii pot crea un mediu de învățare dinamic, ce include flexibilitate și adaptabilitate.

Învățarea cu ajutorul tehnologiei digitale este relevantă prezentului. Prin intermediul unor resurse și funcționalități educaționale, învățătorul are libertate creativă în ceea ce privește pregătirea lecțiilor.

Tehnologia instruirii diferențiate se înscrie printre componentele principale ale concepțiilor care fundamentează acțiunile de perfecționare ale activității educaționale, devenind domeniul de interes al mai multor teoreticieni și practicieni. În cadrul tehnologiei se ține cont de cunoașterea particularităților de vârstă și individuale ale personalității, de interesele și aptitudinile ei. Pornind

de la aceasta constatare, stabilim ca diferențierea procesului educațional vizează adaptarea activității didactice la particularitățile individuale și la tipurile de personalitate. În general, se disting doua tipuri de diferențiere: exterioară și interioară. Prin diferențierea exterioară se înțelege selectarea elevilor în grupe (clase sau școli) după înclinații, profesii. Prin diferențierea interioară se concretizează abordarea individuală a elevilor, în funcție de caracteristicile lor psihice (a capacităților de învățare) și coordonarea rațională a procesului de învățământ, prin diversificarea formelor de instruire individuală, formală și de grup.

Conform caracterizării elementului procesual al tehnologiei instruirii diferențiate putem concretiza următoarele aspecte: diferențierea (diversificarea) învățării răspunde solicitării de a satisface nevoile abordării individuale a elevilor. Diferențierea învățării se realizează prin organizarea învățământului după grade, profiluri, secții, instituții școlare sau discipline și activități diversificate, cum sunt: școli, tipuri (profiluri), clase și grupe specializate, cercuri pe obiecte, consultații și meditații se întrunesc anumite grupuri de elevi cu particularități individuale relativ asemănătoare [1]. Instruirea în grup, conform elementelor expuse, tehnologic este preponderent penetrantă. În acest sens se presupune atingerea nivelului înalt de însușire a conținutului și asigurarea calității procesului educațional. Astfel, se orientează spre o adaptare a personalității. Tehnologia presupune o atitudine corectă și de colaborare între învățător și elev.

În cadrul dirijării pedagogice corecte aceste forme permit realizarea condițiilor de bază ale parteneriatului: conștientizarea scopului comun, repartizarea rațională a responsabilităților, dependența și controlul reciproc. Un astfel de lucru necesită împărțirea temporară a clasei/grupeii în grupe și subgrupe pentru rezolvarea în comun a anumitor probleme. Elevilor li se propune să analizeze problema, să determine căile de rezolvare, să le realizeze practic și, în sfârșit, să prezinte datele sau rezultatul obținut în comun. Această formă de lucru e mai eficientă decât cea frontală; ea asigură luarea în considerare a participărilor individuale ale elevilor, oferă posibilități mari pentru cooperare, pentru apariția activității cognitive. Modul de organizare a activității elevilor este un factor deosebit în activitatea comună (colectivă), deoarece are o puternică influență asupra dezvoltării personalității ființei umane.

În acest context, integrarea tehnologiilor educaționale moderne în învățământul primar devine o condiție pentru formarea și dezvoltarea elevului, în cazul când procesul de învățământ este orientat spre formarea și dezvoltarea capacităților intelectuale, spre crearea spectrului optim de introducere și aplicare a tehnologiilor educaționale, ținând cont de particularitățile individuale ale elevului și reperele psihopedagogice. Procesul integrării tehnologiilor educaționale devine accesibil și inovator în cazul când este direcționat spre elev, spre formarea și dezvoltarea lui, pe de o parte și aportul învățătorului în activitatea instructiv-educativă pe de altă parte.

Bibliografie:

1. Bontaș I. Pedagogie, București, Editura ALL, 1994.
2. Chirilenco S., Abordarea sistemică a învățării creative în clasele primare: teza de doctor. Chișinău, 1999.
3. Cucoș C. Pedagogie, Iași, Editura Polirom, 2002.
4. Patrașcu D. Tehnologii educaționale. Chișinău: Tipografia Centrală, 2005
5. Toader A., Psihologia schimbării și educația. Polarități și accente ale procesului educațional, București, Editura Didactică și Pedagogică, 1995.
6. Țircovnicu V. Învățământ frontal. Învățământ individual. Învățământ pe grupe, București, Editura Didactică și Pedagogică, 1981.

Predarea folosind instrumente digitale și print

Dacă alegeți un instrument educațional precum ScoalaIntuitext.ro, accesați diferite resurse și instrumente de funcționalitate pentru a optimiza predarea. Prezentările interactive ale unor concepte educaționale atrag elevii. Filmulețele de predare și jocurile de exersare sunt îndrăgite de elevi.

Ei învață într-un mod interactiv și descoperă mult mai ușor particularitățile materiei predate de învățător. Tehnologia modernă cuprinde factori (muzică, personaje amuzante și elemente grafice captivante) ce facilitează absorbția informației de către elevi. Totuși, învățătorii pot integra metodele tradiționale print în completarea celor digitale sau invers.

Învățătorii au nevoie de echilibru între tehnologia digitală și metoda tradițională, precum discuțiile în clasă și exercițiile pe hârtie, pentru a obține rezultatele dorite și chiar mai mult de atât.

Răspunsul la provocările integrării tehnologiei digitale în matricea învățământului românesc este simplu: adoptarea unui sistem complet de învățare, predare și testare. În cadrul unei asemenea adopții tehnologice, procesul educațional devine mai bogat, având de câștigat atât învățătorii și elevii, dar și părinții.

Sistemul educațional ce include resurse print și digitale poate fi integrat treptat în activitățile zilnice. În general, selectarea corectă a resurselor și funcționalităților educaționale poate prezenta o gamă variată de avantaje, atât pentru învățători, cât și pentru elevi. Printre acestea se numără:

- Familiaritate cu preferințele copilului modern;
- Motivație pentru învățare;
- Personalizarea procesului educațional;
- Dezvoltarea unor aptitudini necesare secolului 21;
- Creșterea interesului pentru activitățile școlare.

Utilizarea dispozitivelor digitale îi ajută pe copii să înțeleagă diverse concepte într-un mod familiar. Spiritul de familiaritate digitală a fost îmbrățișat de țările din peninsula Scandinavă, unde asistenții educaționali și tabletele dedicate fac parte din normalul activităților zilnice. Atât Yuval Noah Harari, cât și Sir Ken Robinson au subliniat rolul important pe care îl joacă digitalizarea în [dezvoltarea societății de mâine](#).

Prezența tehnologiei în sala de clasă este un stimulent pentru motivația elevilor, care îi ajută să devină participanți activi și interesați în procesul de învățare. În același timp, învățătorii pot crea un mediu de învățare dinamic, ce include flexibilitate și adaptabilitate.

Învățarea cu ajutorul tehnologiei digitale este relevantă prezentului. Prin intermediul unor resurse și funcționalități educaționale, **învățătorul are libertate creativă în ceea ce privește pregătirea lecțiilor.**

Predarea folosind instrumente digitale și print

Dacă alegeți un instrument educațional precum Scoalalntuitext.ro, accesați diferite resurse și instrumente de funcționalitate pentru a optimiza predarea. Prezentările interactive ale unor concepte educaționale atrag elevii. Filmulețele de predare și jocurile de exersare sunt îndrăgite de elevi.

Ei învață într-un mod interactiv și descoperă mult mai ușor particularitățile materiei predate de învățător. Tehnologia modernă cuprinde factori (muzică, personaje amuzante și elemente grafice captivante) ce facilitează absorbția informației de către elevi. Totuși, învățătorii pot integra metodele tradiționale print în completarea celor digitale sau invers.

Învățătorii au nevoie de echilibru între tehnologia digitală și metoda tradițională, precum discuțiile în clasă și exercițiile pe hârtie, pentru a obține rezultatele dorite și chiar mai mult de atât.

Jocurile de exersare, fișele de lucru, experimentele individuale, în pereche sau grupuri, pot fi folosite pentru a consolida cunoștințele elevilor. Aceștia se joacă și învață în același timp. Elevul este mai degajat atunci când rezolvă un joculeț pe tabla digitală alături de personaje simpatice, muzică și efecte animate distractive. Ușor, dar sigur dispare timorarea tradițională asociată rezolvării unei probleme complexe într-un mod stresant.

Tehnologia digitală asigură un anumit grad de relaxare, iar elevii sunt captivați de ceea ce fac. Aceste instrumente încurajează angajamentul la oră și reținerea adecvată a informației predate. Creativitatea devine mai ușor de accesat în pregătirea lecțiilor.

Cum verifici folosind tehnologia digitală?

Tehnologia modernă facilitează recapitularea și evaluarea rapidă a progresului elevilor, la nivel individual și pe clasă.

De exemplu: Scoalalntuitext.ro are quiz-uri, teste digitale (*inițiale, capitol și finale*) ce oferă rezultate instant, adunate automat în zona de Rapoarte. În varianta print, învățătorul introduce rezultatele testelor în platformă pentru a genera rapoarte detaliate despre progresul educațional al elevilor. Aceasta din urmă reprezintă o zonă ce asigură claritate în pregătirea materiei deoarece învățătorul știe exact nivelul fiecărui elev.

Marele avantaj: învățare diferențiată, personalizată și adaptată nevoilor fiecărui elev

Prezența tehnologiei digitale în educație oferă învățătorilor posibilitatea de a personaliza procesul de predare și evaluare. Adaptarea și personalizarea învățării se poate face în funcție de nevoile specifice ale elevilor, pe baza datelor accesate în zona de Rapoarte.

Integrarea tehnologiei moderne în educație nu este doar necesară, ci esențială dezvoltării complete a elevilor. Prin intermediul unui sistem complet, învățătorii pot pregăti generația actuală pentru provocările și oportunitățile viitorului.

Bibliografie:

[https://www.scoalaintuitext.ro/blog/ghid-pentru-invatatori-prezenta-tehnologiei-digitale-in-sala-de-clasa/De ce au nevoie elevii de tehnologie în sala de clasă?](https://www.scoalaintuitext.ro/blog/ghid-pentru-invatatori-prezenta-tehnologiei-digitale-in-sala-de-clasa/De%20ce%20au%20nevoie%20elevii%20de%20tehnologie%20în%20sala%20de%20clasă?)

1. Simplifică accesul la resursele educaționale

În prezent, tehnologia face parte din viața tuturor elevilor. Copiii folosesc zilnic smartphone-urile și tabletele pentru a comunica cu prietenii și pentru a rezolva diverse sarcini școlare. Acestea pot fi utilizate cu responsabilitate și în cadrul orelor de curs, elevul fiind mult mai implicat în învățarea academică atunci când folosește un instrument familiar.

2. Îmbunătățește experiența de învățare a elevilor

Evoluția tehnologiei se desfășoară într-un ritm alert. Acest lucru permite cadrelor didactice să dezvolte planuri de lecție creative, provocatoare și inovatoare, reușind să le ofere astfel elevilor experiențe de învățare memorabile.

3. Elevii pot învăța în ritmul lor

Tehnologia facilitează învățarea individuală și tinde să elimine diferențele educaționale dintre elevi. Astfel, fiecare elev poate accesa oricând și de oriunde conținuturile educaționale puse la dispoziție de profesor pentru a înțelege anumite concepte.

4. Îi ajută pe elevi să se pregătească pentru carierele lor viitoare

După cum știm, tehnologia este utilizată permanent într-o mulțime de domenii. Introducerea acesteia în sala de clasă îi va ajuta pe elevi să se familiarizeze cu utilizarea device-urilor și în contexte formale. Mai mult, tehnologia poate constitui un prilej pentru îmbunătățirea interacțiunilor sociale și încurajarea cooperării, abilități necesare viitorului loc de muncă.

5. Mulți elevi simt nevoia să folosească tehnologia

Elevii se simt confortabil în prezența tehnologiei; mulți o folosesc de la vârste fragede. Introducerea unor conținuturi educaționale noi cu ajutorul instrumentelor digitale, cunoscute și folosite de elevi, îi determină pe aceștia să se simtă mai încrezători în capacitatea lor de a învăța noul material și dornici să-i ajute pe colegi în utilizarea tehnologiei.

6. Ce este tehnologia educațională?

Tehnologia educațională sau EdTech reprezintă o abordare sistematică a proceselor și resurselor educaționale pentru îmbunătățirea performanțelor elevilor. Tehnologia permite identificarea nevoilor elevilor și adaptarea procesului instructiv-educativ la acestea pentru a asigura dezvoltarea elevilor. Tehnologia educațională este un domeniu destul de nou în domeniul educației și nu toți profesorii sunt pregătiți să înceapă punerea în aplicare a unor astfel de programe bazate pe tehnologie.

Despre modul în care tehnologia pătrunde în sfera educației:

Eliminarea necesității folosirii manualelor fizice, opțiunea de a urma cursuri online, fără a părăsi țara sau chiar casa, și existența bazelor de date au redus semnificativ costurile educației.

Studentii nu trebuie nici măcar să se înscrie la un program complet pentru a învăța de la cele mai bune universități din lume. De obicei pentru studenți, majoritatea revistelor academice oferă versiuni digitale complete ale cărților tipărite. De asemenea, o mulțime de materiale educaționale pot fi descărcate chiar pe telefonul, ceea ce face procesul de învățare accesibil tuturor.

Datorită tehnologiei, educația devine din ce în ce mai flexibilă și mai accesibilă. Cursurile online se bucură de o popularitate din ce în ce mai mare, motiv pentru care tot mai multe unități de învățământ completează educația tradițională cu acestea pentru a crește performanțele academice ale elevilor.

În prezent, profesorii se pot bucura de o gamă largă de instrumente și aplicații digitale care pot îmbunătăți experiența de învățare a elevilor, precum:

Kahoot!

Profesorii sau elevii pot crea chestionare interactive în câteva minute, folosind o serie de întrebări cu alegere multiplă. Kahoot! se joacă cel mai bine în grup. Participanții răspund la întrebări de pe propriile device-uri, având permanent afișate pe ecran întrebările, răspunsurile și clasamentul jucătorilor.

Trello

Este o aplicație excelentă pentru profesori și elevi, care îi ajută să-și organizeze timpul și să-și eficientizeze sarcinile. De asemenea, această aplicație permite elevilor să-și creeze diagrame referitoare la ritmul de lucru, iar profesorii pot urmări progresul elevilor în timp real.

Nearpod

Este o aplicație perfectă pentru profesorii care doresc să partajeze cu elevii lecții, chestionare, sondaje etc. Acestea sunt ușor de descărcat și personalizat de către elevi.

Prezi

Acest instrument permite atât cadrelor didactice cât și elevilor să-și organizeze și personalizeze prezentările, făcându-le mult mai atractive.

ClassDojo

Este o aplicație all-inclusive, destinată părinților și cadrelor didactice. Această aplicație permite comunicarea, vizualizarea de informații, încărcarea de documente și descărcarea acestora. De asemenea, aplicația generează un feedback privind activitatea elevului.

Utilizarea tehnologiei în unitățile de învățământ este o necesitate în contextul actual. Aceasta nu doar că eficientizează procesul instructiv-educativ al profesorilor, dar îmbunătățește și experiențele de învățare ale elevilor. Acceptarea și utilizarea tehnologiei ca parte a procesului de învățământ trebuie să devină o normalitate.

EXEMPLE DE BUNĂ PRACTICĂ METODE DIDACTICE MODERNE

Prof. Juravle Adriana-Claudia
Școala Gimnazială Măriței

Mozaicul (metoda Jigsaw). Metoda „mozaicului” sau metoda Jigsaw este o metodă promovată de susținătorii predării-învățării în maniera gândirii critice și poate fi utilizată la diverse discipline.

Mozaicul urmărește învățarea prin colaborare la nivelul unui grup de elevi. Fiecare elev are o sarcină de studiu în care trebuie să fie expert. El are, în același timp, responsabilitatea transmiterii informațiilor asimilate către ceilalți colegi.

În cadrul acestei metode rolul profesorului este mult diminuat. El intervine semnificativ la începutul lecției, când împarte elevii în grupurile de lucru și trasează sarcinile și la sfârșitul activității, când va prezenta concluziile.

Ca toate celelalte metode de învățare prin cooperare, și această metodă are drept avantaje:

- dezvoltarea răspunderii individuale și de grup;
- dezvoltarea abilităților de comunicare argumentativă și de relaționare în cadrul grupului;
- dezvoltarea gândirii logice, critice și independente;
- optimizarea învățării prin predarea achizițiilor altcuiva;
- stimularea încrederii în sine a elevilor.

Mozaicul presupune următoarele etape:

- Împărțirea clasei în grupuri eterogene de 4 - 5 elevi, fiecare dintre aceștia primind câte o fișă de învățare numerotată de la 1 la 4 (5). Fișele cuprind părți ale unei unități de cunoaștere.
- Prezentarea succintă a subiectului tratat.
- Explicarea sarcinii, care constă în înțelegerea întregii unități de cunoaștere.
- Regruparea elevilor, în funcție de numărul fișei primite, în grupuri de experți: toți elevii care au numărul 1 vor forma grupul „EXPERTII 1”, cei cu numărul 2 vor forma grupul „EXPERTII 2” ș.a.m.d.
- Învățarea prin cooperare a părții care a revenit grupului din unitatea de cunoaștere desemnată pentru oră: elevii citesc, discută, încearcă să înțeleagă cât mai bine, hotărâsc modul în care pot preda ceea ce au înțeles colegilor din grupul din care au făcut parte inițial. Strategiile de predare și materialele folosite rămân la latitudinea grupului de experți. Este foarte important ca fiecare membru al grupului de experți să înțeleagă că el este responsabil de predarea secțiunii
- respective celorlalți membri ai grupului inițial.
- Revenirea în grupul inițial și predarea secțiunii pregătite celorlalți membri. Dacă
- sunt neclarități, se adresează întrebări expertului. Dacă neclaritățile persistă, se
- pot adresa întrebări și celorlalți membri din grupul expert pentru secțiunea respective. Dacă persistă dubiile, atunci problema trebuie cercetată în continuare.
- Trecerea în revistă a unității de cunoaștere prin prezentare orală cu toată clasa/cu
- toți participanții.

Metoda mozaicului are avantajul că implică toți elevii în activitate și că fiecare dintre ei devine responsabil atât pentru propria învățare, cât și pentru învățarea celorlalți. De

aceea metoda este foarte utilă în motivarea elevilor: faptul că se transformă, pentru scurt timp, în „profesori” le conferă un ascendent moral asupra colegilor.

Metoda cubului. Metoda cubului presupune explorarea unui subiect a unei situații din mai multe perspective, permițând abordarea complexă și integratoare a unei teme. În utilizarea acestei metode sunt recomandate următoarele etape:

- anunțarea temei, a subiectului pus în discuție;
- împărțirea clasei în șase grupe, fiecare dintre ele având ca sarcină să examineze tema din perspectiva cerinței de pe una dintre fețele cubului:
 - descrie
 - compară
 - analizează
 - asociază
 - aplică
 - argumentează
- redactarea unui material care să sintetizeze rezultatele obținute și schimbul de materiale cu celelalte grupe;
- afișarea formei finale a temei pe tablă sau pe pereții clasei.

Turul galeriei. Turul galeriei este o metodă interactivă de învățare bazată pe colaborarea între elevi, care sunt puși în ipostaza de a găsi soluții de rezolvare a unor probleme. Această metodă presupune evaluarea interactivă și profund formativă a produselor realizate de grupuri de elevi.

Astfel, turul galeriei are următoarele etape:

- elevii, în grupuri de câte trei sau patru, rezolvă o problemă (o sarcină de învățare) susceptibilă de a avea mai multe soluții (mai multe perspective de abordare);
- produsele muncii grupului se materializează într-o schemă, diagramă, inventar de idei etc. notate pe o hârtie (un poster);
- posterele se expun pe pereții clasei, transformați într-o veritabilă galerie;
- la semnalul profesorului, grupurile trec, pe rând, pe la fiecare poster pentru a examina soluțiile propuse de colegi. Comentariile și observațiile vizitatorilor sunt scrise pe posterul analizat;
- după ce se încheie turul galeriei (grupurile revin la poziția inițială) fiecare echipă își reexaminează produsul muncii lor comparativ cu ale celorlalți și discută observațiile și comentariile notate de colegi pe propriul poster.

Turul galeriei se folosește cu succes împreună cu metoda cubului, așa cum putem vedea în exemplul de mai jos.

Exemplul Metoda cubului și turul galeriei aplicate la lecția „Șiruri monotone”, matematică clasa a XI-a.

Se realizează un cub din carton și se colorează fiecare față diferit iar fiecărei culori i se asociază un verb astfel:

- Fața 1 - culoarea albastru, verbul DESCRIE
- Fața 2 - culoarea roșu, verbul COMPARĂ
- Fața 3 - culoarea verde, verbul ANALIZEAZĂ
- Fața 4 - culoarea portocaliu, verbul ASOCIAZĂ

- Fața 5 - culoarea galben, verbul APLICĂ
- Fața 6 - culoarea mov, verbul ARGUMENTEAZĂ.

În desfășurarea activității profesorul are grijă să dea indicații unde este necesar, să soluționeze situațiile în care nu toți elevii sunt dornici să se implice în cadrul activității în grup sau un elev monopolizează toate activitățile.

Elevii care primesc fișa de lucru cu verbul DESCRIE au următoarele sarcini :

- să enunțe definiția șirurilor crescătoare/descrescătoare;
- să enunțe definiția șirului monoton;
- să dea exemple de șiruri monotone și nemonotone.

Elevii care primesc fișa de lucru cu verbul COMPARĂ au de comparat membrii consecutivi ai unor șiruri, efectuând diferența sau raportul lor (după caz).

Elevii care primesc fișa de lucru cu verbul ASOCIAZĂ au de identificat dintr-o listă de mai multe șiruri pe cele crescătoare și pe cele descrescătoare.

Pentru grupa care are verbul ANALIZEAZĂ, sarcina de lucru cere ca elevii să analizeze monotonia unor șiruri.

Elevii care primesc fișa de lucru cu verbul ARGUMENTEAZĂ au de analizat și de justificat în scris valoarea de adevăr a unor propoziții, care conțin și chestiuni capcană.

Li se cere să realizeze și scurte demonstrații sau să descopere greșeala dintr-o redactare a unei rezolvări.

Elevii din grupa verbului APLICĂ au de aplicat cunoștințele de la șiruri monotone pentru a demonstra convergența unor șiruri.

După expirarea timpului de lucru (15-20 minute), pentru evaluarea activității se aplică metoda turul galeriei. Materialele realizate sunt expuse în șase locuri vizibile. Elevii din fiecare grupă prezintă sarcina lor de lucru și modul de realizare a ei, după care acordă note materialelor realizate de celelalte grupe, urmând ca profesorul să discute împreună cu ei obiectivitatea notelor acordate și să corecteze eventualele erori.

Prin integrarea acestor metode moderne, profesorii pot crea un mediu de învățare dinamic și captivant, care să stimuleze interesul elevilor pentru matematică și să le dezvolte abilitățile necesare pentru succesul în viitor.

Bibliografie :

L. Ardelean, Didactica matematicii, Editura Universității „Lucian Blaga”, Sibiu, 2007.
C. Cucos, Pedagogie, Editura Polirom, Iași, 2002.

Proiect de activitate didactică

UNITATEA DE ÎNVĂȚĂMÂNT: COLEGIUL NAȚIONAL „BETHLEN GÁBOR”

CLASA: a II-a

DATA: 03. 19. 2025

PROFESOR ÎNVĂȚĂMÂNT PRIMAR: Kis Amália

ARIA CURRICULARĂ: Limbă și comunicare

DISCIPLINA: COMUNICARE ÎN LIMBA ROMÂNĂ

TIPUL LECȚIEI: predare de noi cunoștințe

TITLUL LECȚIEI: *Cocoșelul și șarpele*

UNITATEA: III. Sunetele și literele ș, Ș, ț, Ț, î, Î, â, Â, k, K Grupurile de litere ce, Ce, ci, Ci, ge, Ge

FORMA DE REALIZARE: frontal și individual

COMPETENȚE GENERALE:

1. Receptarea de mesaje orale în contexte de comunicare cunoscute
2. Exprimarea de mesaje orale în diverse situații de comunicare
3. Receptarea unei varietăți de mesaje scrise, în contexte de comunicare cunoscute
4. Redactarea de mesaje în diverse situații de comunicare

COMPETENȚE SPECIFICE:

- 1.2. Recunoașterea de informații specifice dintr-un mesaj oral clar articulat, emis cu viteză de la rar spre normal
- 1.3. Manifestarea curiozității față de receptarea semnificației mesajelor orale, în diferite contexte de comunicare
- 2.4. Oferirea de răspunsuri scurte și formularea de întrebări simple referitoare la obiecte, persoane, activități din mediul apropiat
- 2.5. Participarea la jocuri de comunicare în care formulează mesaje
- 3.2. Identificarea semnificației globale a unui text scurt citit
- 3.3. Realizarea corelației între text și ilustrația care însoțește textul
- 3.5. Citirea în ritm propriu și cu voce tare a unui text cunoscut, de mică întindere

ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE:

- exerciții și jocuri de ghicire de cuvânt
- exerciții de punere în corespondență a cuvintelor și mesajelor scrise cu imaginile corespunzătoare
- exerciții de inițiere în citirea unor texte pentru copii în limba română
- exerciții de potrivire: imagine- enunț/text

- exerciții de citire cu voce tare
- exerciții de citire a cuvintelor și a enunțurilor
- exerciții de dezvoltare a inițiativei comunicative și a curajului de a interveni în actul comunicării
- exerciții de lectură individuală, cu voce tare a unor scurte texte
- exerciții de ordonare corectă a cuvintelor într-o propoziție
- răspunsuri la întrebări pe teme cunoscute

METODE ȘI PROCEDEE: explicația, exercițiul, conversația, observația

MATERIAL DIDACTIC: caiet de lucru, carte, poster, imagini

FORME DE ORGANIZARE: individuală, frontală, în perechi

RESURSE:

https://manuale.edu.ro/manuale/Clasa%20a%20II/Comunicare%20in%20limba%20romana%20pentru%20scolile%20si%20sectiile%20cu%20predare%20in%20limba%20maghiara/Uy5DIE5vcmFuZCBTUkw/?fbclid=IwAR0n3D3y4Yb_KzOdccXMD21LHWiy-McrzOcxKIcWqqIVANE80k-ApgLKTQA#p-29

BIBLIOGRAFIE: Programa școlară valabilă pentru disciplina Comunicare în Limba română pentru școlile și secțiile cu predare în limba maghiară, Clasa pregătitoare, clasa I, clasa a II-a, aprobată prin ordin al ministrului Nr. 3418/ 19.03.2013

DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII

Etapele activității	Comp. specifice	Activități de învățare	Conținuturi	Metode/ Procedee/ Material didactic/ Tip de activitate	Timp
1.Momentul organizatoric	1.3	- pregătesc cele necesare lecției, salut copiii și începem activitatea: - Bună ziua copiii, avem oră de română și astăzi ne jucăm și învățăm împreună. Copiii vor pregăti manualele și caietele de limba română.		Comunicare/ frontală	1 min
2.Verificarea temei de casă		Verificăm tema pentru acasă.		Comunicare/ frontală	2-3 min

3. Captarea și orientare atenției	2.5.	- exerciții și jocuri de ghicire de cuvânt	-Spânzurătoarea e un joc prin care trebuie să ghicească cele trei cuvinte care denumesc titlul lecției, dar nu le dau litere, Ei trebuie să spună litere și dacă spun o literă care nu este în cuvânt, omul din joc va fi spânzurat. Cele trei două cuvinte alese sunt: „Cocoșelul și șarpele”	Comunicare/ frontală/ tablă	10min
4. Anunțarea temei și a obiectivelor	1.3.	Le voi spune copiilor că lecția noastră se numește „Cocoșelul și șarpele” și că vom citi împreună o poveste.		Comunicare/ frontală,/	2min
5. Transmiterea noilor noilor informații	1.2. 1.3. 2.4. 3.5.	- exerciții de inițiere în citirea unor texte pentru copii în limba română - exerciții de citire cu voce tare - exerciții de dezvoltare a inițiativei comunicative și a curajului de a interveni în actul comunicării	Cocoșelul și șarpele Un motan și un cocoșel aveau o casă aproape de pădure. Motanul a plecat după hrană. Cocoșelul a ieșit din casă. A venit un șarpe și a spus: – Cocoșelule, ești tare frumos! Vino mai aproape să te văd! Cocoșelul a crezut că șarpele e prietenos. S-a apropiat și șarpele a prins aripa lui. – Ajutor! Ajutor! a strigat cocoșelul. Motanul a auzit strigătele și a salvat cocoșelul. Șarpele s-a supărat și a plecat. Motanul și cocoșelul au fost bucuroși. Voi citi și eu povestea și le voi pune copiilor întrebări legate de text: - Care sunt personajele? - Personajele sunt motanul, cocoșelul și șarpele. - Care sunt personajele principale? - Personajele principale sunt cocoșelul și șarpele. - Cine a crezut că șarpele este prietenos? – Cocoșelul. - Ce a făcut șarpele cu cocoșelul? - Șarpele l-a prins de aripă. - Cine a salvat cocoșelul? – Motanul. Voi întreba copiii dacă au cuvinte pe care nu le înțeleg și dacă da, le explic. De exemplu: Hrană (étel) - mâncare Elevii recitesc povestea. Vom vorbi despre poveste și vom rezolva exerciții din caietul de lucru. Vom pune în ordine cronologică intriga povești cu ajutorul pozelor.	Lectura în lanț conversația, observația explicația, Exercițiul/manualul	25min
	3.2.	- exerciții de potrivire: imagine-enunț/text			

	3.3.	- exerciții de punere în corespondență a cuvintelor și mesajelor scrise cu imaginile corespunzătoare	Acest lucru se va desfășura astfel: voi imprima imagini pe care o să le lipesc pe tablă greșit și ei trebuie să le așeze în ordinea corectă. Ordonează enunțurile pe baza întâmplărilor din poveste! Scrie-le în caiet! Cocoșelul s-a apropiat de șarpe. Motanul a plecat de acasă. Cocoșelul și motanul locuiau aproape de pădure. Șarpele a plecat supărat. Motanul a salvat cocoșelul. Șarpele a prins aripa cocoșelului.	-imagini	6 min
	2.5.	- exerciții de citire a cuvintelor și a enunțurilor - exerciții de dezvoltare a inițiativei comunicative și a curajului de a interveni în actul comunicării - exerciții de lectură individuală, cu voce tare a unor scurte texte - exerciții de ordonare corectă a cuvintelor într-o propoziție - răspunsuri la întrebări pe teme cunoscute	Rezolvăm din caietul de lucru exercițiul 8 de la pagina 38. Trebuie să spunem dacă este adevărat sau fals. Când am terminat, voi face un poster pe care o să desenez cele trei personaje, așa cum este și în caietul de lucru, iar în jurul personajelor voi scrie propozițiile. Pun posterul pe tablă și vom rezolva împreună. Voi chema pe rând câte un copil pentru fiecare propoziție, iar ceilalți vor rezolva între timp în caietul de lucru. Exercițiul le cere să aleagă trei culori diferite și să unească propozițiile cu personajul corect. Dacă rezolvarea merge repede, vom rezolva tot în caietul de lucru exercițiul 10. Aici trebuie să încercuim cuvintele potrivite.	-Caiet de lucru Poster exercițiul	
	2.5.	- răspunsuri la întrebări pe teme cunoscute	Îi întreb pe copii despre ce am învățat astăzi? Iar ei vor răspunde că despre povestea Cocoșelul și șarpele.	frontal	
6.Realizarea feed-back-ului					
7. Încheierea activității		Le mulțumesc că au fost cuminți, activi și că dat răspunsuri corecte. Le spun că pot merge în pauză. Salutul.		frontal/ aprecierea verbală	1min

Evaluarea elevilor la matematică

Profesor Leica Valerica
Liceul de Transporturi Auto „Traian Vuia”, Galați

Matematica a fost mult timp considerată o materie care se bazează în mare măsură pe teste, chestionare și evaluări structurate pentru a demonstra competența unui elev. Cu toate acestea, aceste metode tradiționale de evaluare nu reușesc adesea să surprindă întregul spectru al abilităților și înțelegerii matematice ale elevului. În peisajul educațional de astăzi, există un accent din ce în ce mai pus pe utilizarea strategiilor inovatoare și captivante pentru a evalua cunoștințele matematice ale elevilor în moduri care încurajează creativitatea, gândirea critică și abilitățile de rezolvare a problemelor. Trecând dincolo de memorarea și testarea tradițională, profesorii pot promova o înțelegere mai profundă a conceptelor matematice și pot crea evaluări mai semnificative și autentice.

Evaluarea bazată pe competențe este o abordare dinamică care se concentrează pe evaluarea stăpânirii abilităților sau conceptelor specifice de către un elev, mai degrabă decât să se bazeze doar pe notele de la teste sau sarcini cronometrate. În contextul matematicii, aceasta înseamnă evaluarea elevilor pe baza capacității lor de a aplica concepte matematice, de a rezolva probleme și de a demonstra o înțelegere solidă a principiilor de bază. În loc să atribuie o singură notă pentru o unitate, elevilor li se poate cere să demonstreze competențe în diferite domenii ale matematicii, cum ar fi algebra, geometria sau statistica. Profesorii pot urmări progresul elevilor prin evaluări continue, ajustând activitățile de învățare pentru a aborda domeniile în care elevii au nevoie de mai multă practică. Această formă de evaluare dă putere elevilor să progreseze în propriul ritm și se asigură că înțeleg bine fiecare concept înainte de a trece mai departe.

Învățarea bazată pe anchetă încurajează elevii să se angajeze într-o învățare profundă, investigativă, în care li se prezintă întrebări deschise sau probleme din lumea reală pe care să le rezolve folosind principii matematice. În loc să primească în mod pasiv informații, elevii își asumă un rol activ în căutarea de soluții și construirea cunoștințelor pe baza constatărilor lor. Rolul profesorului este de a ghida elevii prin procesul de anchetă, punând întrebări de sondare și oferind sprijin atunci când este necesar. Această abordare permite profesorilor să evalueze atât abilitățile elevilor de rezolvare a problemelor, cât și capacitatea lor de a aplica matematica în viața de zi cu zi.

Povestirile și narațiunile vizuale oferă elevilor o modalitate inovatoare de a-și demonstra înțelegerea matematică. În loc să se bazeze doar pe teste tradiționale sau pe rapoarte scrise, elevii pot crea povești sau narațiuni vizuale care explică conceptele matematice pe care le-au învățat. De exemplu, elevii ar putea crea un scurt videoclip sau o bandă desenată care explică cum să rezolve un anumit tip de problemă sau ar putea dezvolta o poveste despre un personaj care folosește matematica pentru a depăși o provocare. Această abordare creativă nu numai că îi ajută pe elevi să-și consolideze înțelegerea, ci le permite și să comunice concepte matematice într-un mod mai captivant. Profesorii pot evalua aceste proiecte pe baza clarității explicației, acurateței conținutului matematic și creativității prezentării. Această metodă încurajează o înțelegere mai profundă a matematicii, lăsând elevii să explice și să vizualizeze concepte în propriile moduri unice.

Strategiile de învățare prin colaborare oferă elevilor oportunitatea de a lucra împreună la probleme matematice, de a împărtăși idei și de a învăța unii de la alții. Activitățile de rezolvare a problemelor în grup pot fi deosebit de eficiente pentru evaluarea capacității elevilor de a gândi

critic, de a colabora și de a-și comunica ideile. De exemplu, profesorii ar putea atribui un proiect de grup în care elevii au sarcina de a rezolva o problemă complexă de matematică. Ei ar trebui să lucreze împreună pentru a găsi o soluție, a discuta diferite strategii și a prezenta concluziile lor în fața clasei. Rolul profesorului în acest proces este de a observa dinamica grupului, de a asculta discuțiile elevilor și de a evalua cât de bine colaborează și aplică conceptele matematice în rezolvarea problemei. Lucrând împreună, elevii nu numai că își îmbunătățesc înțelegerea matematică, ci și dezvoltă importante abilități interpersonale și de comunicare. Profesorii pot evalua calitatea soluției grupului, precum și capacitatea elevilor de a lucra eficient în echipă și de a-și articula raționamentul matematic.

Încorporarea autoevaluării permite elevilor să devină mai conștienți de progresul lor de învățare și să identifice domeniile de îmbunătățire. După finalizarea unei sarcini sau a unui proiect, elevii pot fi încurajați să reflecteze asupra procesului lor și impedimentele cu care aceștia s-au confruntat. Profesorii pot oferi întrebări orientative precum: Ce concepte matematice mi s-au părut cele mai provocatoare? Cum am rezolvat această problemă și de ce am ales această abordare? Ce aş face diferit data viitoare? Prin implicarea în autoevaluare, elevii dezvoltă abilități metacognitive, care îi ajută să devină mai independenți și să își evalueze mai bine progresul. Profesorii pot obține informații despre procesele de gândire ale elevilor și le pot oferi un sprijin mai bine direcționat acolo unde este necesar.

Strategiile inovatoare pentru evaluarea elevilor la matematică trec dincolo de metodele tradiționale de testare și îmbrățișează creativitatea, rezolvarea problemelor, colaborarea și aplicațiile din lumea reală. Încorporând învățarea bazată pe proiecte, sarcini în echipă, autoevaluare și gândire creativă, profesorii pot crea evaluări care sunt captivante, dinamice și care reflectă adevărata înțelegere a elevilor. Aceste abordări nu numai că permit elevilor să-și demonstreze competențele matematice în moduri mai autentice, dar încurajează și o apreciere mai profundă pentru subiect. Ca rezultat, elevii își vor dezvolta gândirea critică și abilitățile de rezolvare a problemelor cu care se vor confrunta dincolo de clasă.

Bibliografie

1. Maryellen Weimer, „Building Rapport with Your Students”, The Teaching Professor, 2010
2. Kim H. Williams, „Stimulating and Enhancing Student Learning Through Positive Emotions”, Journal of Teaching in Travel & Tourism, 2013
3. Karen L. Webber, „Does Involvement Really Matter? Indicators of College Student Success and Satisfaction”, Journal of College Student Development, 2013

DIGITALIZAREA EDUCAȚIEI – EXEMPLE DE BUNE PRACTICI

Prof. înv. Primar LEONTE IONELA
ȘCOALA GIMNAZIALĂ „MITROPOLIT IACOB PUTNEANUL”, PUTNA

DETALII ACTIVITATE 1

Disciplină:	Activitate interdisciplinară: Limba și literatura română, Matematică, Științe ale naturii, Arte vizuale și abilități practice
Clasă:	a III a
Timp:	90 minute

Denumirea: O călătorie prin pădurea fermecată

Scopul: Dezvoltarea capacității de cunoaștere și înțelegere a mediului înconjurător precum și stimularea curiozității pentru investigarea acestuia; cultivarea unei atitudini pașnice de investigare și de descoperire a naturii.

Obiective:

- să asimileze cunoștințe generale despre plantele și animalele pădurii;
- să citească corect, conștient, expresiv și fluent un text;
- să răspundă corect la întrebări;
- să efectueze corect calcule mintale cu cele patru operații matematice în concentrul 0 - 10000;
- să participe cu interes și plăcere la activitate.

Competențe vizate:

Limba și literatura română:

- 1.1. Extragerea unor informații de detaliu dintr-un text informativ sau literar accesibil (Limba și literatura română)

Matematică:

- 2.4. Efectuarea de adunări și scăderi de numere naturale în concentrul 0 - 10 000;
- 2.5. Efectuarea de înmulțiri de numere în concentrul 0 - 10 000 și de împărțiri folosind tabla înmulțirii, respectiv tabla împărțirii;

Științe ale naturii:

- 3.2. Recunoașterea consecințelor propriului comportament asupra mediului înconjurător;

Arte vizuale și abilități practice:

2.2. Realizarea de creații funcționale în diverse tehnici pe diferite suporturi (hârtie, confecții textile, ceramică, sticlă etc.)

ACTIVITATEA 1.1.		Captarea atenției
DESCRIERE		Elevii vor fi introduși în atmosfera lecției prin intermediul unui rebus în urma căruia vor descoperi tema lecției.
APLICAȚIE		LEARNINGAPPS
LINK		https://learningapps.org/watch?v=p9rpmeovn23
DURATĂ		5 minute

ACTIVITATEA 1.2.		Anunțarea temei și a obiectivelor
DESCRIERE		Se prezintă elevilor activitățile pe care le vor desfășura pe parcursul orei.
APLICAȚIE		COGGLE
LINK		https://coggle.it/diagram/ZApAUwAjwnrfEk0X/t/p%C4%83durea/e095861d89435cd624b55d64ff650a21c39553cc9e15120abba5c90408fee4d7
DURATĂ		1 minut

ACTIVITATEA 1.3.		Dirijarea învățării
DESCRIERE		1. Elevii vor citi textul „Pădurea fermecată”, vor explica împreună cu cadrul didactic cuvintele necunoscute și vor răspunde la întrebări pe baza textului. 2. Se va viziona un material informativ despre pădure. 3. Organizați pe grupe elevii vor fi bufnițele matematiciene și își vor exersa deprinderea de calcul mental. 4. În completarea lecției elevii se vor destinde cu o activitate practică: Viețuitoarele pădurii (colaj)
APLICAȚIE		Citire text – CANVA Vizionare material – PADLET Concurs calcul mental – JEOPARDYLABS Colaj - PADLET
LINK		https://www.canva.com/design/DAFcvCDBPQo/PESEWuxKFPCBFRD46OQv4A/edit?utm_content=DAFcvCDBPQo&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton https://padlet.com/ionelacretan88/prietenii-p-durii-activit-i-ecologice-1d3ciqdu6r6m8036 https://jeopardylabs.com/play/calcul-mental-concentrul-0-10000
DURATĂ		60 minute

ACTIVITATEA 1.4.		Obținerea performanței
DESCRIERE		1. Elevii vor răspunde unui set de întrebări.
APLICAȚIE		PICKERWHEEL
LINK		https://pickerwheel.com/pw?id=2MdAm
DURATĂ		15 minute

ACTIVITATEA 1.5.		Asigurarea retenției și a feedback-ului
DESCRIERE		1. Elevii vor încărca câte un material (compunere, miniproiect, colaj) cu tema PĂDUREA, în padletul clasei.
APLICAȚIE		PADLET
LINK		https://padlet.com/ionelacretan88/prietenii-p-durii-activit-i-ecologice-1d3ciqdu6r6m8036

DURATĂ		15 minute

DETALII ACTIVITATE 2

Disciplină:	Activitate interdisciplinară: Limba și literatură română, Matematică, Științe ale naturii, Arte vizuale și abilități practice, Muzică și mișcare
Clasă:	a III-a
Timp:	90 minute

Denumirea: „Alaiul Primăverii”

Scopul: **Cultivarea unei atitudini pașnice față de mediul înconjurător prin dezvoltarea capacităților de investigare, cunoaștere și înțelegere a caracteristicilor definitorii legate de anotimpulul primăvara.**

Obiective:

- să citească corect, fluent, conștient și expresiv textul
- să răspundă corect la întrebări pe baza textului citit;
- să identifice părțile component care intră în alcătuirea unei plante – ghiocelul;
- să rezolve corect problema utilizând metoda grafică;
- să realizeze lucrarea artistico – plastic utilizând tehnica pensulației și a amprentării;
- să participe cu interes și plăcere la lecție.

Competențe vizate:

LIMBA ȘI LITERATURA ROMÂNĂ:

- 3.1. Extragerea unor informații de detaliu din texte informative sau literare;

MATEMATICĂ:

- **5.1. Utilizarea terminologiei specifice și a unor simboluri matematice în rezolvarea și/sau compunerea de probleme cu raționamente simple;**

ȘTIINȚE ALE NATURII:

- 1.1. Identificarea unor caracteristici ale corpurilor vii și nevii;

ARTE VIZUALE ȘI ABILITĂȚI PRACTICE:

- **2.2. Realizarea de creații funcționale în diverse tehnici pe diferite suporturi (hârtie, confecții textile, ceramică, sticlă etc);**

MUZICĂ ȘI MIȘCARE:

- **2.2. Realizarea de creații funcționale în diverse tehnici pe diferite suporturi (hârtie, confecții textile, ceramică, sticlă etc);**

ACTIVITATEA 2.1.		Captarea atenției
DESCRIERE		Elevii vor rezolva un puzzle prin care vor descoperi titlul textului ce urmează a fi studiat.
APLICAȚIE		JIGSAWPLANET
LINK		https://classroom.google.com/c/NTk1NDEzMzc4OTky/p/NjAxMjg0ODgxMDgy/details
DURATĂ		5 minute

ACTIVITATEA 2.2.		Anunțarea temei și a obiectivelor
DESCRIERE		Se prezintă elevilor activitățile pe care le vor desfășura pe parcursul orei.
APLICAȚIE		COGGLE
LINK		https://coggle.it/diagram/ZCA9vwAjwnrfobbX/t/alaiul-prim%C4%83verii-78f3c60eb71d5f4a00d8264370f14d70/fda828e4ea5a7b62c2b200a73278c275a856f56ca1d4e862efbd09d84e730607

DURATĂ		1 minut

ACTIVITATEA 2.3.		Dirijarea învățării
DESCRIERE		Elevii vor citi textul suport „Ghiocelul!”, după Hans Christian Andersen. În aplicația Canva vor afla câteva informații despre autorul Hans Christian Andersen. Cu ajutorul aplicației Genially elevii vor răspunde la întrebări pe baza textului pentru a se verifica gradul de înțelegere al textului. Elevii vor urmări apoi un material video prin care-și vor reaminti părțile componente ale unei plante – GHIOCELUL. Se va rezolva o problemă prin metoda grafică. Se va realiza o lucrare artistică – plastică folosind două tehnici: pensulația și amprentarea
APLICAȚIE		CANVA – Citire text CANVA – Date despre autor GENIALLY – Întrebări pe baza textului YOUTUBE – Vizionare material video părți component plante - ghiocelul GENIALLY – Rezolvare problemă YOUTUBE – Model lucrare practică
LINK		https://www.canva.com/design/DAFeTAHJrzc/hTVgw6iJBXJUzVnftp1Eow/edit?utm_content=DAFeTAHJrzc&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton https://www.canva.com/design/DAFdM1uTHyE/iigcWArF5eyqwQKacbs0qA/view?utm_content=DAFdM1uTHyE&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton https://view.genial.ly/6420456ed3ca62001193c915/interactive-content-ghiocelul https://www.youtube.com/watch?v=VEKHBUZEjIU&t=103s

		https://view.genial.ly/64205087270f76001200eb40/interactive-content-blackboard-projector https://www.youtube.com/watch?v=Ig1aX2I8C_E
DURATĂ		60 minute

ACTIVITATEA 2.4.		Obținerea performanței
DESCRIERE		Elevii vor trebui să găsească adjective potrivite pentru ghiocel.
APLICAȚIE		WORDWALL
LINK		https://wordwall.net/ro/resource/54432776
DURATĂ		5 minute

ACTIVITATEA 2.5.		Încheierea activității
DESCRIERE		Se va audia și se va dansa pe melodia „Ghiocelul și buburuza”. Li se va recomanda elevilor să răsfoiască cartea virtuală „Alaiul primăverii”.
APLICAȚIE		YOTUBE BOOKCREATOR
LINK		https://www.youtube.com/watch?v=ej48iQbekdc https://read.bookcreator.com/4Mlf42WQhaZGXS1me6bQLm30HTb2/6zyV6Zk9R2KlumnmoIUwrrw
DURATĂ		10 minute

Bibliografie:

1. Pițilă Teodora, Mihăilescu Cleopatra, Grigorescu Crinela, Coman Camelia - Auxiliar didactic:, „ABC muzical”, clasa pregătitoare, București, Editura „Art”, 2012
2. Programe școlare pentru clasa pregătitoare, nr. 3418/19.03.2013
3. Mihăescu, Mirela și colectivul, Metode activ-participative aplicate în învățământul primar, Editura Didactica Publishing House, București, 2010

FARMERS MARKET SCAVENGER HUNT



Hunt for yummy treasures on this scavenger hunt list! Check ☒ the box next to each item you find.

☐

A **BREAKFAST** ingredient

☐

A food that grows **UNDERGROUND**

☐

A food that grows on a **TREE**

☐

A food that grows on a **VINE**

☐

The **BIGGEST** veggie

☐

The **TINIEST** veggie

☐

JAM or **HONEY**

☐

A **TASTING SAMPLE**

☐

5 **GREEN** foods

☐

2 different **RED** fruits

☐

A food with **LEAVES YOU CAN EAT**

☐

A **FRUIT** you've never tried

☐

A **VEGGIE** you've never tried

☐

A **DINNER** ingredient

☐

A **DESSERT** ingredient

☐

A tasty **BAKED GOOD**

☐

A **FUNNY SHAPED** fruit or veggie

☐

A food with **SEEDS YOU CAN EAT**



PROPRIETATEA DE LINIARITATE A INTEGRALEI NEDEFINITE

Profesor: LUPU ANCA MARIA

Instituția de proveniență: Liceul Tehnologic Romulus Paraschivoiu, Lovrin

Teorema1 (proprietatea de aditivitate a integralei nedefinite)

Fie $I \subset \mathbb{R}$ un interval și $f, g: I \rightarrow \mathbb{R}$ două funcții care admit primitive pe I . Atunci suma $f+g: I \rightarrow \mathbb{R}$ admit primitive și are loc egalitatea:

$$\int [f(x) + g(x)]dx = \int f(x)dx + \int g(x)dx$$

Teorema 2

Fie $I \subset \mathbb{R}$ un interval și $f: I \rightarrow \mathbb{R}$ o funcție care admite primitive pe I , și $\alpha \in \mathbb{R}$

Atunci αf admite primitive pe I , și pentru $\alpha \neq 0$ are loc egalitatea:

$$\int \alpha f(x)dx = \alpha \int f(x)dx$$

Proprietatea de liniaritate a integralei nedefinite:

Fie $I \subset \mathbb{R}$ un interval, $f, g: I \rightarrow \mathbb{R}$ două funcții care admit primitive pe I și $\alpha, \beta \in \mathbb{R}$ numere nesimultan nule.

Atunci funcția $\alpha f + \beta g$ admite primitive pe I și are loc relația:

$$\int (\alpha f(x) + \beta g(x))dx = \alpha \int f(x)dx + \beta \int g(x)dx$$

Proprietatea de liniaritate a integralei nedefinite

CLASA a XII-a

1. $\int (4x^3 + 2x + 1)dx, x \in R$
2. $\int x(2x + 2)dx, x \in R$
3. $\int x^2(4x - 1)dx, x \in R$
4. $\int (x + 1)^2dx, x \in R$
5. $\int (2x - 1)^2dx, x \in R$
6. $\int \left(\frac{2}{x^3} + e^x\right)dx, x > 0$
7. $\int \frac{x+1}{x}dx, x > 0$
8. $\int \frac{x^3 - x + 4}{x^2}dx, x > 0$
9. $\int \frac{x^3 + x^2 - x - 3}{x^2}dx, x > 0$
10. $\int \frac{1}{2x^2 + 2}dx, x \in R$
11. $\int \frac{3}{5x^2 - 5}dx, x > 1$
12. $\int \frac{10}{4x^2 - 16}dx, x > 4$
13. $\int \frac{18}{3x^2 + 27}dx, x \in R$
14. $\int \frac{1}{\sqrt{6x^2 + 24}}dx, x \in R$
15. $\int \frac{4}{\sqrt{2x^2 - 18}}dx, x > 3$
16. $\int \frac{\sqrt{x^2 + 1} - 4}{x^2 + 1}dx, x \in R$

Test de evaluare

Găsiți mesajul transmis rezolvând următoarele integrale, știind că fiecărei expresii matematice găsite (termen) în rezultatul integralelor, i se asociază o literă/semn:

$$7x \rightarrow F; e^x \rightarrow B; \ln x \rightarrow T; x^2 \rightarrow A; \frac{x^3}{3} \rightarrow \check{A}; \arctg x \rightarrow L;$$

$$x^4 \rightarrow !; \ln(x + \sqrt{x^2 + 1}) \rightarrow C$$

1. (2p) $\int (e^x + 2x + 7) dx, x \in R$
2. (1,5p) $\int \left(\frac{1}{x} + x^2\right) dx, x > 0$
3. (1,5p) $\int \left(\frac{1}{x^2 + 1} - 2x\right) dx, x \in R$
4. (2p) $\int \left(e^x + 2x - \frac{1}{\sqrt{x^2 + 1}}\right) dx, x \in R$
5. (1p) $\int 4x^3 dx, x \in R$

Notă: Se acordă 1p din oficiu!!

Se acordă 1p pentru mesajul găsit!

Bibliografie: Marius Burtea, Georgeta Burtea, Matematică – M2, Ed. Carminis, Pitești, 2007

ÎNVĂȚĂM PROGRAMARE PRIN JOACĂ!

PROF. MAGAZ VASILICA GEORGETA
LICEUL TEORETIC “CALLATIS”, MANGALIA

Programarea prin joc este o metodă distractivă și eficientă de a învăța logică computațională, algoritmi și creativitate digitală. Există aplicații care permit implementarea algoritmilor folosind instrucțiuni, variabile, operații reprezentate prin elemente vizuale numite blocuri. Acestea sunt conectate într-o anumită ordine pentru a obține un program.

Utilizarea unui mediu interactiv permite implementarea structurii secvențiale, alternative sau repetitive, folosind elemente grafice (de exemplu, Scratch, Blockly, Alice, App Inventor, aplicații existente pe platforma educațională de tip code.org etc.) pentru a crea operații de mișcare, sunete, vizualizare text, atrage elevii din ciclul gimnazial, dar și pe cei din ciclul liceal.

Manifestarea creativă la clasă prin utilizarea unor aplicații simple de construire a unor jocuri digitale se poate realiza prin:

- participarea la evenimente de tip: „Hour of Code” (<https://hourofcode.com/ro/learn>), Europe CodeWeek (codeweek.eu), Scratch Day (day.scratch.mit.edu), Google Science Fair etc.
- implicarea în activități colaborative utilizând aplicațiile studiate (de exemplu, participarea la un joc didactic de echipă, crearea în echipă a unui joc educațional/povești etc.)
- analizarea codului unui joc simplu în scopul identificării modului de realizare a funcționalității acestuia, modificarea codului pentru a obține alte efecte și analiza comparativă a efectelor obținute printr-un schimb liber de idei.

La clasă putem folosi medii de programare vizuală/ grafice interactive, precum:

1. Programare în Scratch- Scratch este o platformă gratuită dezvoltată de MIT(Massachusetts Institute of Technology), potrivită pentru copii (8+ ani) și începători și se poate folosi de la adresa <https://scratch.mit.edu/>, fiind un limbaj de programare gândit în scop educativ și oferit gratuit, utilizat în peste 150 de țări, tradus în peste 40 de limbi. A devenit atât de popular încât în jurul său s-a dezvoltat o întreagă comunitate de copii și de educatori, în întreaga lume au loc anual concursuri cu tematică Scratch, iar în ultimii ani a ajuns a fi introdus în programa școlară din USA și din numeroase țări europene, precum România. Eu personal, am ales să lucrez la clasă cu acesta, deoarece SCRATCH oferă o interfață intuitivă care îi ajută pe copii să învețe programarea prin joacă, într-un mod distractiv, facil și foarte potrivit pentru orice nivel de vârstă școlară.

Cu Scratch, îți poți **programa propriile jocuri, povești, animații interactive și poți să distribui creațiile tale către ceilalți din comunitatea online.** Scratch îi ajută pe elevi să gândească creativ și sistematic, să lucreze colaborativ – lucruri esențiale într-o lume a informației și a tehnologiei. Scratch a fost conceput să prevină greșelile comune ale începătorilor din programarea tradițională, cum ar fi greșelile de scriere și erorile de conținut. În locul scrierii manuale a comenzilor, toate acțiunile sunt prezentate intuitiv, prin tehnica drag&drop, astfel putem să controlăm derularea programului, iar toate corecturile, revenirile și dezvoltările pas-cu-pas sunt foarte ușor de realizat. Practic cu Scratch nu poți să strici nimic, doar să înveți!

Această interfață grafică permite utilizatorilor să controleze cu ușurință felul în care diferite tipuri de comenzi interacționează. În plus, fiecare bloc se potrivește cu altul numai dacă împreună au sens. Categoriile colorate ajută la organizarea și gruparea diferitelor seturi de comenzi bazate pe funcții particulare.

Puteți programa și realiza proiecte în SCRATCH, cu condiția să vă faceți un cont pe platforma <https://scratch.mit.edu>, după care selectați limba română.

Prezentarea interactivă a mediului grafic de programare Scratch la clasă se poate realiza prin:

- Exerciții privind identificarea unui decor / personaj pentru un anumit proiect
- Prezentarea grupurilor de blocuri
- Crearea unor scripturi care rezolvă diverse probleme
- Exerciții de scriere a unor proiecte folosind structura liniară și alternativă
- Crearea unui proiect video pe o anumită temă folosind mediul grafic învățat.

Pentru a programa un personaj/sprite, trebuie să lipești blocuri din paleta de blocuri în zona de scripturi ca un puzzle. Blocurile sunt grupate categorii, precum Mișcare, Aspect, Sunet, Creion, Date, Evenimente, Control, Detecție, Operatori, etc.

Blocurile din paleta cu blocuri sunt plasate în zona de scripturi, fiind combinate în scripturi (programe) prin simpla îmbinare a blocurilor sub forma unei stive. Dacă clichezi oriunde pe stivă, scriptul va fi executat de sus în jos.

Când tragi un bloc în zona de scripturi, o zonă evidențiată cu alb îți indică locul unde poți plasa blocul pentru a forma o conexiune corectă cu un alt bloc. Pentru a deplasa o stivă, selectează-o cu ajutorul blocului din vârf. Dacă scoți un bloc din mijlocul unei stive, toate blocurile aflate sub acesta se vor deplasa odată cu el.

Scena este spațiul în care proiectele tale prind viață. Personajele se deplasează și interacționează unele cu altele pe scenă. Pentru a executa un proiect, clichează pe steagul verde. Pentru a-l întrerupe, clichează pe butonul roșu.

Scratch sprijină dezvoltarea competențelor secolului XXI. În timp ce lucrează la proiecte Scratch, copiii învață să selecteze, să creeze și să administreze diferite forme de media, printre care text, imagine, animație și sunet (informații). Pe măsură ce copiii câștigă experiență în crearea de media, ei devin mai receptivi și mai critici când trebuie să analizeze media din jurul lor.

Designul proiectelor Scratch îi provoacă pe copii la competiție, să gândească creativ, îi învață cum să depășească obstacolele și cum să rezolve problemele, și cel mai important lucru: le oferă încredere în sine.

2. Microsoft MakeCode pentru cei pasionați de jocuri și hardware (ex.: Micro:bit), bazându-se pe blocuri similare cu Scratch, dar cu suport pentru cod text (JavaScript). Este o platformă accesibilă, funcționează online, fără instalare (<https://makecode.com>), gratuită și open-source.

Poți programa jocuri simple sau controla dispozitive IoT. Este interesant de integrat la clase, elevii realizând în colaborare/pe echipe, diverse prototipuri, dar, în aceeași măsură, stimulându-le creativitatea prin proiectarea de jocuri, animații sau instrumente utile.

Cum poți folosi MakeCode în clasă? Iată câteva modalități în acest sens:

A. Programare pentru începători (blocuri)- exemplu de activitate poate fi crearea unui termometru digital cu Micro:bit, de exemplu. Este clară legătura cu curriculumul: Fizică (senzori), Matematică (valorile numerice).

B. Proiecte interdisciplinare, de exemplu, un joc educativ pentru matematică în care elevii programează un quiz cu întrebări de calcul (ex.: „ $5 \times 7 = ?$ ”) folosind blocuri sau Python, iar partea Hardware: Micro:bit sau simulare în browser. Un alt exemplu de robotica simplă poate fi conectarea unui robot (ex.: LEGO Mindstorms) la MakeCode și programează mișcarea acestuia.

C. Tranziția la cod text (JavaScript/Python) pentru elevii avansați, cu convertirea automată din blocuri în cod (ex.: JavaScript).

Printre alte exemple de medii interactive grafice care pot fi utilizate la clasă se numără:

- ✓ Blockly (Google), folosit în platforme educaționale precum Code.org, fiind un mediu de programare vizual pentru web. Este un proiect al Google și este open-source astfel încât oricine poate să îl folosească și să îl modifice. Prezintă avantaje precum tranziția ușoară de la blocuri la Python/JavaScript, sau, puzzle-uri logice care învață recursivitate și funcții.

- ✓ Code.org se poate folosi de la adresa următoare <https://code.org/> și este un site destinat celor ce doresc să învețe să scrie algoritmi jucându-se. Deși site-ul poate fi folosit fără a crea un cont este indicat să-l creezi pentru a putea urmări progresul în rezolvarea activităților prezentate.

În concluzie, beneficiile programării vizuale utilizate la clasă, sunt:

1. **Dezvoltă gândirea algoritmică** – Copiii învață să structureze pași logici.
2. **Stimulează creativitatea** – Pot crea povești animate, jocuri sau muzică.
3. **Pregătește pentru limbaje text** – Scratch 3.0 permite export de cod în Python.

Programarea vizuală transformă codul într-o aventură interactivă, principiul rămânând același:
"Învață prin experimentare și distracție!"

Bibliografie

1. **„Programare pentru copii cu Scratch”** – *Autor: Radu Vunvulea*, Editura: Niculescu
Descriere: Ghid practic pentru învățarea programării în Scratch, cu proiecte adaptate curriculumului românesc.
2. **„Introducere în algoritmică și programare”** – *Autor: Mihai Dascălu*, Editura: Polirom
Descriere: Abordare teoretică și practică pentru începători, inclusiv exemple în Scratch.
3. **Portalul Educației Digitale (Ministerul Educației)**
<https://www.educatie-digitala.ro> -conține ghiduri pentru utilizarea Scratch și altor tool-uri în școli.
4. **Articol științific: „Impactul Scratch în dezvoltarea gândirii computaționale”** – *Universitatea București*, Publicat în *Revista de Pedagogie*, 2022.
5. **CoderDojo România** - Rețea de cluburi gratuite unde copiii învață programare prin joc.
<https://coderdojo.com/ro>
6. http://download.intuitext.ro/Intuitext_Manual_Informatica_TIC_cls_5.pdf
7. http://www.ise.ro/wp-content/uploads/2017/01/INFORMATICA-si-TIC_21.02.2017_fr-gr.pdf

QUIZIZZ, PLATFORMĂ EDUCAȚIONALĂ INTERACTIVĂ

Prof. Magaz Vasilica Georgeta

Liceul Teoretic „Callatis”, Mangalia, Constanța

Quizizz este un instrument gratuit de evaluare formativă într-un mod antrenant și distractiv pe care fiecare profesor îl poate integra în sistemul de predare – evaluare, prin crearea de quiz-uri și jocuri de învățare în mediul școlar sau de formare. Este populară în rândul profesorilor și al elevilor datorită abordării distractive a evaluării și recapitulării cunoștințelor.

De ce am ales platforma Quizizz? În primul rând, pentru că are un editor de text ușor de folosit, conține o bază de date foarte vastă (lecții și teste) pe care le puteți accesa cu ușurință și le puteți modifica, poate fi folosită în multiple moduri (live sau temă pentru acasă), varianta gratis este foarte generoasă, putând fi accesată pe <https://quizizz.com>.

Caracteristicile principale ale Quizizz

1. Quiz-uri interactive
 - Poți crea teste cu întrebări de tip:
 - Multiple Choice
 - Răspuns scurt
 - Sondaje
 - Checkbox (mai multe răspunsuri corecte)
 - Aduăgă imagini, GIF-uri sau audio pentru a le face mai atractive.
2. Moduri de joc
 - Live Quiz (clasă virtuală sau fizică, cu cod de acces).
 - Teme pentru acasă (elevii răspund într-un interval de timp stabilit).
 - Practică individuală (mod auto-pace).
3. Gamificare
 - Power-ups (avantaje temporare, cum ar fi "joker 50/50").
 - Clasament în timp real (elevii concurează pe locuri).
 - Meme-uri amuzante după fiecare răspuns.
4. Inteligență Artificială (AI)
 - Quiz Generator AI - creează automat quiz-uri pe baza unui subiect dat.
 - Adaptive Learning - ajustează dificultatea întrebărilor în funcție de elev.
5. Analitică și rapoarte
 - Vezi rezultate individuale sau ale clasei.
 - Identifică întrebările cu rata slabă de răspuns corect.
 - Exportă date în Excel sau PDF.

Cum se folosește Quizizz la clasă?

Pentru profesori: creează quiz-uri personalizate, monitorizează progresul elevilor, atribuie teme interactive.

Pentru elevi: joacă quiz-uri distractive la clasă sau acasă, își testează cunoștințele într-un mod competitiv.

Printre avantajele utilizării Quizizz, putem preciza că este gratuit pentru funcții de bază (cu opțiuni Premium pentru școli), este compatibil cu Google Classroom și Microsoft Teams, astfel încât putem asocia clasele de elevi de pe aceste platforme, fiind accesibil pe dispozitive mobile (aplicație iOS/Android).

Crearea unui quiz pe Quizizz este un proces simplu și intuitiv. Trebuie să urmezi pașii următori:

1. Accesează Quizizz și autentifică-te
 - Intră pe <https://quizizz.com/>.
 - Dacă nu ai cont, înregistrează-te (poți folosi Google, Microsoft sau email).
 - Dacă ești profesor, selectează "I'm a teacher" pentru acces la funcții avansate.
 2. Creează un quiz nou
 - Apasă pe butonul "Create" (din meniul din stânga sau din dashboard).
 - Alege "New Quiz".
 3. Adaugă întrebări, lucru care se poate realiza în mai multe moduri:
 - a) Manual
 - Apasă pe "Add Question".
 - Alege tipul de întrebare:
 - Multiple Choice (cu un singur răspuns corect).
 - Checkbox (mai multe răspunsuri corecte).
 - Text Answer (răspuns scris).
 - Poll (sondaj fără răspuns corect).
 - Completează:
 - Întrebarea (ex: "*Care este capitala României?*").
 - Opțiunile de răspuns.
 - Răspunsul corect (bifat).
 - Timpul alocat (ex: 30 secunde).
 - Poți adăuga imagini sau GIF-uri pentru a face quiz-ul mai interactiv.
 - b) Import din Excel/Google Sheets
 - Dacă ai o listă de întrebări structurată, folosește opțiunea "Import from Spreadsheet".
 - Descarcă șablonul oferit de Quizizz și completează-l, apoi încarcă fișierul.
 - c) Folosește AI (Quizizz AI "Quiz Generator", realizabil cu ChatGPT, Gemini, Claude etc.)
 - Apasă pe "Generate with AI".
 - Scrie un subiect (ex: "*Revoluția Română din 1989*") și alege nivelul de dificultate.
 - AI-ul va genera automat întrebări, pe care le poți edita ulterior.
 4. Personalizează quiz-ul
 - Titlu și descriere: Adaugă un nume atractiv (ex: "*Test de istorie - Clasa a XII-a*").
 - Limbă: Schimbă în română dacă e necesar.
 - Setări avansate:
 - Mod de joc: Live (pentru clasă) sau Homework (tema pentru acasă).
 - Ordinea întrebărilor: Aleatorie sau fixă.
 - Memes și power-ups: Activează pentru a face quiz-ul mai distractiv.
 5. Salvează și lansează quiz-ul
 - Apasă "Save" (în dreapta sus).
 - Alege cum vrei să-l folosești:
 - Live Mode: Pentru o sesiune în timp real cu elevii (apare un cod de acces).
 - Homework: Trimite link-ul elevilor să-l completeze acasă (cu termen limită).
 6. Monitorizează rezultatele
 - După ce elevii răspund, poți vedea:
 - Statistici: Care întrebări au fost grele.
 - Rezultate individuale: Cine a răspuns corect.
 - Export date: Descarcă rapoarte în Excel/PDF.
- Bonus: Împărtășește quiz-ul
- Trimite codul unic (ex: 123456) elevilor sau partajează link-ul direct.

Bibliografie

1. <https://edict.ro/instrumente-online-pentru-evaluarea-elevilor/>
2. <https://digitaledu.ro/aplicatii-educationale/>
3. <https://quizizz.com/>
4. <https://projects.ulbsibiu.ro/teachon/teachon/category/evaluare/aplicatii/>
5. <https://onlineexammaker.com/kb/ro/10-best-online-quiz-makers-for-students-20/>
6. <https://www.fundatiaorange.ro/comunicate-de-presa/800-de-noi-resurse-digitale-educationale-pe-platforma-digitaliada/>

Revoluția educației: metode, tehnologii și inspirație în secolul XXI
(exemple de bune practici în educație)
Prof.Manea Angelica Mihaela – Școala Gimnazială Nr.32, București

Secolul XXI este martorul unei revoluții educaționale, în care tehnologia, metodele inovative și accesul globalizat la informație contribuie la transformarea învățământului. În acest context, educația nu mai este limitată doar la pereții unei săli de clasă tradiționale. Tehnologiile moderne, precum inteligența artificială, platformele online și învățarea bazată pe jocuri, sunt utilizate pentru a crea experiențe educaționale captivante, personalizate și accesibile pentru toți elevii. În această lucrare, sunt prezentate câteva dintre bunele practici care definesc educația inovativă în secolul XXI.

1. Metode inovative de învățare

a) Învățarea activă

Învățarea activă pune accent pe participarea activă a elevilor în procesul educativ, prin metode precum dezbaterile, proiectele de grup și soluționarea de probleme. În loc să fie pasivi, elevii devin actori principali în propria lor educație, învățând prin experiență.

Exemplu: utilizarea metodei "flipped classroom" (clasa inversată), în care elevii învață teoretic acasă, iar timpul din clasă este dedicat aplicării cunoștințelor prin activități interactive.

b) Învățarea bazată pe proiecte

Această metodă permite elevilor să abordeze teme reale și complexe, dezvoltând abilități de rezolvare a problemelor, gândire critică și colaborare. Proiectele pot implica cercetare, design de soluții sau evenimente care implică întreaga comunitate educațională.

Exemplu: elevii pot lucra la un proiect de mediu în care dezvoltă soluții pentru reducerea poluării, învățând în același timp despre știință, tehnologie și etică.

2. Utilizarea tehnologiilor în educație

a) Educația digitală

Tehnologiile moderne au deschis noi posibilități de învățare, prin platforme educaționale online, cursuri interactive și aplicații educaționale. Educația digitală permite accesul la resurse educaționale din orice colț al lumii, iar elevii pot învăța la propriul lor ritm.

Exemplu: platformele precum Khan Academy, Coursera sau Moodle permit elevilor să urmeze cursuri online, să participe la teste și să colaboreze cu alți colegi de pe glob.

b) Inteligența artificială în educație

Inteligența artificială (IA) poate personaliza procesul educativ, adaptând materialele de învățare la nevoile individuale ale elevilor. De asemenea, IA poate oferi feedback în timp real, sprijinind dezvoltarea competențelor elevilor.

Exemplu: platformele de învățare bazate pe IA, cum ar fi Squirrel AI, oferă programe personalizate care se adaptează pe măsură ce elevul învață și oferă suport suplimentar acolo unde este necesar.

3. Inspirarea și motivarea elevilor

a) Învățători inspiraționali

Profesorii joacă un rol esențial în formarea și motivația elevilor. Un cadru didactic inspirațional, care încurajează curiozitatea și gândirea creativă, poate stimula dorința de învățare a elevilor.

Exemplu: profesori care aplică metode interactive și inovative, cum ar fi storytelling-ul sau învățarea prin experiențe de viață, pot să creeze un mediu educațional mai captivant și relevant pentru elevi.

b) Crearea unui mediu de învățare pozitiv

Un mediu de învățare pozitiv, care promovează colaborarea, respectul și încrederea între elevi și profesori, este esențial pentru succesul în educație. Acest mediu permite elevilor să se simtă în siguranță și motivați să își exprime ideile și să își dezvolte abilitățile.

Acest exemplu reflectă tendințele și bunele practici actuale în educație, subliniind importanța unui cadru educațional care să sprijine dezvoltarea completă a elevilor prin metode inovative și tehnologii moderne.

În concluzie, putem spune că revoluția educației în secolul XXI este marcată de o integrare a tehnologiilor inovative, a metodelor didactice interactive și a unui mediu de învățare care pune accent pe dezvoltarea personală a elevilor. Implementarea acestor bune practici în școlile din întreaga lume va ajuta la formarea unei generații de tineri creativi, gânditori critici și pregătiți pentru provocările unui viitor digitalizat.

Bibliografie

1. Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). *Cooperation and the use of technology*. In Technology and Learning: A Guide for the Twenty-First Century.
2. Zhao, Y. (2012). *World Class Learners: Educating Creative and Entrepreneurial Students*. Corwin Press.
3. Garrison, D. R., & Anderson, T. (2003). *E-learning in the 21st century: A framework for research and practice*. Routledge.
4. Koller, D., Harvey, M., & Magnotta, S. (2013). *The flipped classroom: A survey of the literature*. International Journal of STEM Education, 3(1).
5. Merriam, S. B., & Bierema, L. L. (2014). *Adult Learning: Linking Theory and Practice*. Wiley.
6. Siemens, G. (2005). *Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age*. International Journal of Instructional Technology and Distance Learning, 2(1).

IMPORTANȚA ACTIVITĂȚILOR EXTRAȘCOLARE ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL LICEAL

Prof. Pompilia Maraloiu

Activitățile extrașcolare sunt componente esențiale în formarea liceenilor, care ajută la dezvoltarea unor abilități și competențe esențiale pentru viața personală și profesională a tinerilor. Aceste activități completează procesul educativ, oferindu-le elevilor oportunități de a învăța și aplica cunoștințe într-un cadru mai puțin formal decât cel al orelor de curs. Deși învățământul liceal pune accent pe dobândirea de cunoștințe teoretice, activitățile extrașcolare sunt cele care contribuie la dezvoltarea personalității elevilor și la învățarea unor abilități importante pentru viitor.

Importanța activităților extrașcolare pentru dezvoltarea elevilor

Activitățile extrașcolare au un impact semnificativ asupra dezvoltării sociale, emoționale și cognitive a liceenilor. Aceste activități contribuie la formarea unor abilități esențiale pentru viața de zi cu zi, precum gândirea critică, comunicarea, colaborarea și rezolvarea de probleme. De asemenea, participarea la astfel de activități oferă elevilor oportunități de a învăța lecții despre responsabilitate, perseverență și respect față de ceilalți.

Unul dintre cele mai importante beneficii ale activităților extrașcolare este dezvoltarea abilităților sociale. În cadrul unor activități de grup, elevii învață să colaboreze cu colegii lor, să își exprime opiniile și să rezolve conflicte. Aceste abilități sunt fundamentale atât pentru relațiile interpersonale, cât și pentru viața profesională ulterioară.

De asemenea, activitățile extrașcolare pot contribui la dezvoltarea emoțională a elevilor. Prin participarea la diverse activități recreative sau de voluntariat, liceenii învață cum să își gestioneze emoțiile, să facă față stresului și să își îmbunătățească stima de sine. Mai mult, ele le oferă elevilor un sentiment de apartenență și realizare, ceea ce le poate crește motivația și performanțele școlare.

Exemple de activități extrașcolare în învățământul liceal

Sportul: Activitățile sportive sunt printre cele mai populare în rândul liceenilor. Participarea la echipe de fotbal, baschet, volei sau handbal le oferă elevilor oportunitatea de a

învăța despre muncă în echipă, disciplină și perseverență. În plus, sportul contribuie la menținerea unui stil de viață sănătos, ajutând elevii să își îmbunătățească condiția fizică și să prevină problemele de sănătate.

Cluburile de teatru și muzică: Activitățile artistice sunt o altă categorie importantă de activități extrașcolare. Ele ajută elevii să își exprime creativitatea și să își dezvolte abilități de comunicare și colaborare. Participarea la un spectacol de teatru sau la un cor școlar le oferă elevilor ocazia de a învăța despre disciplină și dedicare, precum și de a dobândi o mai mare încredere în propriile abilități.

Voluntariatul: Activitățile de voluntariat sunt excelente pentru dezvoltarea empatiei și responsabilității. Elevii care participă la proiecte de voluntariat, cum ar fi ajutorul celor nevoiași sau implicarea în activități ecologice, învață lecții valoroase despre dăruire și altruism. De asemenea, acestea le permit să își dezvolte abilități de organizare și leadership.

Cluburi de știință și tehnologie: Participarea la cluburi de știință, robotică sau programare este o oportunitate pentru elevi de a explora domenii tehnice și de a aplica cunoștințele dobândite la școală într-un context practic. Concursurile de știință și proiectele de cercetare îi ajută pe elevi să dezvolte abilități analitice și de rezolvare a problemelor, care sunt esențiale în multe domenii profesionale.

Cluburi de dezbateri: Cluburile de dezbateri sunt o activitate extrașcolară importantă pentru dezvoltarea abilităților de argumentare și gândire critică. Elevii care participă la dezbateri învață să își susțină punctele de vedere într-un mod logic și coerent și să analizeze critic informațiile și perspectivele celorlalți. Aceste abilități sunt foarte utile atât în viața personală, cât și în carierele profesionale.

Activități culturale și educaționale: Activitățile de acest tip includ excursii educaționale, vizite la muzee, spectacole de teatru și filme documentare. Aceste activități le permit elevilor să învețe într-un cadru diferit de cel al clasei, stimulându-le curiozitatea și interesul pentru diverse domenii ale culturii și științei.

Beneficiile activităților extrașcolare pentru viitorul liceenilor

Activitățile extrașcolare pot influența semnificativ succesul profesional și personal al elevilor. În primul rând, ele ajută la construirea unui portofoliu de abilități care nu sunt neapărat dobândite în școală, dar care sunt extrem de apreciate de angajatori și instituțiile de învățământ superior. De exemplu, abilități de leadership, management al timpului, rezolvare a conflictelor și gândire critică sunt toate dezvoltate prin implicarea în activități extrașcolare.

În plus, elevii care participă la astfel de activități au șanse mai mari de a obține burse sau de a fi acceptați în universități de prestigiu, deoarece instituțiile de învățământ superior apreciază tinerii care au demonstrat implicare activă în comunitatea lor și în diverse domenii de interes.

Concluzie

Activitățile extrașcolare sunt o parte esențială a educației liceale, contribuind semnificativ la dezvoltarea intelectuală, socială și emoțională a elevilor. Aceste activități le oferă liceenilor oportunități valoroase de a învăța lecții importante despre muncă în echipă, disciplină, leadership și responsabilitate. De asemenea, ele îi ajută să își descopere talentele și să își construiască un set de abilități care vor fi utile pe tot parcursul vieții. Participarea activă la activitățile extrașcolare nu doar că le îmbogățește experiența educațională, dar le deschide și noi orizonturi în carierele lor viitoare.

Bibliografie

Dragoș, L. (2016). „Importanța activităților extrașcolare în dezvoltarea tinerilor.” *Revista Educației și Învățământului*, 29(3), 15-22.

Gheorghiu, R. (2018). „Activitățile extrașcolare ca factor de dezvoltare a abilităților socio-emoționale în rândul liceenilor.” *Jurnalul de Psihopedagogie*, 45(6), 45-56.

Ionescu, M. (2017). „Sportul și educația: Importanța activităților fizice în liceu.” *Revista de Educație Fizică și Sportivă*, 20(4), 75-83.

Păun, L. (2019). „Voluntariatul în rândul liceenilor: Beneficii și provocări.” *Jurnalul pentru Tineret*, 12(8), 56-64.

Popescu, A. (2020). „Activitățile culturale ca formă de educație nonformală în liceu.” *Cultura și Educația*, 18(2), 33-41.

EXEMPLE DE JOCURI FOLOSITE ÎN CADRUL DOMENIULUI ȘTIINȚE

Prof. ed. timpurie Matei Raluca
Grădinița cu Program Prelungit Nr. 6 Tg. Mureș

Jocul „Greierele și furnica”

Copiii se împart în două echipe: grupa greierașilor și grupa furnicilor. Fiecare copil din grupa greierașilor ca avea câte un săculeț de culoare roșie, iar copiii din grupa furnicilor vor avea săculețe de culoare albastră. În sală sunt construite două căsuțe, căsuța greierașului și căsuța furnicii. Greierele a devenit muncitor, a adunat mâncare pentru iarnă, el fiind bun prieten cu furnicuța. Copiii din *grupa furnicuțelor* la semnalul educatoarei vor împărți săculeții atât la căsuța furnicuței cât și la căsuța greierașului. Apoi copiii din grupa greierașilor vor împărți săculeții la cele două căsuțe, dar altfel de cum au împărțit furnicuțele. Grupa furnicuțelor primește săculeți verzi, iar grupa greierașilor săculeți galbeni, și vor găsi o altă modalitate de a împărți săculeții la cele două căsuțe.

Jocul „Să răspundă cei roșii”

Copiii se împart în două echipe: echipa piticilor și echipa greierașilor prin distribuirea ecusoanelor cu pitici și greierași. Fiecare echipă primește materialele necesare pentru a răspunde la întrebările adresate de educatoare. Copiii din fiecare echipă primesc câte un săculeț de o altă culoare. Educatoarea adresează o întrebare pentru echipa piticilor și apoi pentru echipa greierașilor. Va răspunde din fiecare echipă copilul care are culoarea indicată de educatoare pe săculeț.

Exemplu:

Pt. echipa piticilor - roșu:

- Ridicați banda pe care aveți desenate 4 mingi – copiii execută
- Ce formă au aceste obiecte? - formă rotundă

Pt. echipa greierașilor – roșu:

- Ridicați banda pe care aveți desenate 6 cuburi!
- Ce formă au aceste obiecte? – formă pătrată

Pt. echipa piticilor – verde:

- Așezați benzile în ordine crescătoare!

Pt. echipa greierașilor – verde:

- Așezați benzile în ordine descrescătoare!

Pt. echipa piticilor – galben:

- Ridicați a opta bandă!

Pt. echipa greierașilor – galben:

- Ridicați a zecea bandă!

Cer copiilor din cele două echipe să închidă ochii. Educatoarea pune pe masă 9 păpuși cu rochiile de culori diferite.

Pt. echipa piticilor – albastru:

- Câte păpuși sunt pe masă?

- A câtea păpușă are rochița de culoare mov?

Pt. echipa greierașilor – albastru:

- A câtea păpușă are rochița de culoare roz?

Echipa piticilor adresează o întrebare asemănătoare echipei greierașilor și invers. Se numără răspunsurile corecte oferite de fiecare echipă și se felicită cele două echipe.

Jocul „Ședință în pădure”

Copiii sunt împărțiți în patru grupe cu ajutorul săculeților cu simboluri: grupa ursuleților, grupa veverițelor, grupa iepurașilor, grupa broscuțelor. Din fiecare grupă fac parte cinci copii. În fiecare grupă avem primul ursuleț, iepuraș etc, al doilea....al cincilea ursuleț, iepuraș. Atunci când educatoarea spune numele unui animal și folosește numeralul ordinal (de ex. al doilea ursuleț), copilul care are săculețul cu ursuleț și este al doilea ursuleț se ridică și vorbește la ședință. Ex. „Ursulețul a plecat să culeagă zmeură în pădure”. Copiii fac schimb de săculețe.

Jocul „Aleargă primii ...ultimii!”

Fiecare copil își alege câte un săculeț și se împart în patru grupe: grupa ursuleților, grupa veverițelor, grupa iepurașilor, grupa broscuțelor. În fiecare grupă avem primul ursuleț, iepuraș etc, al doilea....al cincilea ursuleț, iepuraș. Atunci când educatoarea spune: „Aleargă primii!”, copiii care sunt primii din fiecare grupă aleargă ușor prin sală. Se folosesc și alte comenzi „Aleargă ultimii!”etc. Se introduc și partituri cu puncte. Acestea sunt plasate prin sala de grupă. Atunci când educatoarea spune: „Aleargă primii pe partitura cu 4 puncte!”, copiii care sunt primii din fiecare grupă aleargă ușor și se așează pe partitură. Jocul se repetă, educatoarea spune alte sarcini. Ex. „Aleargă ultimii pe partitura cu 3 puncte!”.

BIBLIOGRAFIE

MATEI RALUCA, LUCRARE METODICO-ȘTIINȚIFICĂ PENTRU OBȚINEREA GRADULUI DIDACTIC I, METODELE DE COOPERARE ÎN ÎNSUȘIREA NUMĂRULUI NATURAL LA GRUPA MARE, 2011

Integrarea științei și tehnologiei în educație: Exemple de bune practici din Europa și lecții pentru România

Într-o paralelă între România și alte țări europene privind integrarea științei și tehnologiei în educație, putem observa mai multe exemple de bune practici. Aceste exemple ne ajută să înțelegem cum alte sisteme educaționale au reușit să aplice tehnologia într-un mod eficient și ce lecții ar putea învăța România din aceste inițiative.

1. Programul „Digitaliada” în România

Descriere: Digitaliada este un proiect demarat de Fundația Vodafone România în 2016, care vizează digitalizarea școlilor din mediul rural. Programul a fost creat pentru a oferi acces elevilor și profesorilor din școlile vulnerabile la tehnologii educaționale, cum ar fi tablete, calculatoare și platforme online.

Impact: Până în prezent, Digitaliada a ajuns în peste 100 de școli din România, oferind profesori și elevi instrumente educaționale moderne. Platformele educaționale permit atât învățarea personalizată, cât și gestionarea eficientă a lecțiilor, în timp ce profesorii beneficiază de formare continuă pentru a învăța cum să folosească tehnologia în educație.

Limitări:

- Proiectul nu a fost implementat în toate regiunile țării și nu toți profesorii sunt familiarizați cu tehnologia.
- Infrastructura IT a școlilor este încă insuficientă în multe zone, iar lipsa unei conexiuni rapide la internet reprezintă o barieră majoră.

Lecție pentru alte țări: Programul Digitaliada ar putea fi extins pentru a învăța alte țări despre importanța digitalizării școlilor din zonele defavorizate. De asemenea, este important ca fiecare profesor să primească training continuu în utilizarea noilor tehnologii, nu doar acces la echipamente.

2. Sistemul „Estonia e-School” (Estonia)

Descriere: Estonia este considerată un lider în educația digitală. Programul „e-School” permite accesul elevilor, părinților și profesorilor la un sistem educațional complet digitalizat. Toate școlile din Estonia sunt conectate la o platformă centralizată care include lecții online, evaluări, comunicare între profesori și părinți și o gestionare eficientă a resurselor educaționale.

Impact:

- Peste 95% dintre școlile din Estonia utilizează platforme educaționale online.
- Elevii beneficiază de un curriculum adaptat tehnologiilor digitale, iar majoritatea lecțiilor sunt susținute prin metode interactive, folosind aplicații și platforme online.
- Profesorii sunt instruiți în mod continuu pentru a utiliza tehnologia în mod eficient în procesul de învățare.

Lecție pentru România: Estonia oferă un exemplu excelent de integrare a tehnologiei în educație. România ar putea învăța din acest model implementând platforme educaționale naționale și asigurându-se că toți profesorii beneficiază de formare continuă și de suport în utilizarea acestor tehnologii.

3. Programul „1:1 Digital Learning” (Finlanda)

Descriere: În Finlanda, educația a fost digitalizată treptat, iar țara a fost una dintre primele care a implementat modelul „1:1 Digital Learning” în care fiecare elev primește un dispozitiv digital pentru a accesa materiale educaționale online. Acest program este susținut de autoritățile educaționale și este implementat în majoritatea școlilor finlandeze.

Impact:

- Elevii finlandezi au acces la platforme educaționale variate, care includ aplicații interactive, jocuri educaționale și resurse multimedia.
- Profesorii utilizează tehnologia pentru a crea lecții personalizate și pentru a colabora cu alți educatori din întreaga lume.
- Evaluările se fac într-un mod mai flexibil, cu ajutorul platformelor online care permit monitorizarea continuă a progresului elevilor.

Lecție pentru România: Finlanda arată cum poate fi integrată tehnologia la nivel național, având un program de 1:1 care asigură echipamente pentru toți elevii. România ar putea adopta acest model, având în vedere că educația digitală devine din ce în ce mai importantă pe piața muncii. Implementarea acestui program ar însemna și o schimbare fundamentală în modul în care sunt concepute lecțiile și evaluările.

4. „Code Club” – Învăță să codezi! (Regatul Unit al Marii Britanii)

Descriere: „Code Club” este un proiect care a fost lansat în Regatul Unit și care vizează învățarea programării de la vârste fragede. Proiectul este bazat pe învățarea prin jocuri și activități interactive, iar elevii sunt încurajați să creeze propriile lor jocuri, animații și aplicații.

Impact:

- Programul a fost implementat în mai multe școli din Marea Britanie și a ajuns să fie adoptat și în alte țări europene.
- Elevii învață programare printr-o abordare practică și creativă, ceea ce îi ajută să înțeleagă concepte tehnice complexe de o manieră accesibilă.
- Code Club a fost un succes în dezvoltarea abilităților digitale ale elevilor și a încurajat multe școli să includă programarea în curriculum-ul lor.

Lecție pentru România

România ar putea adopta un program similar „Code Club”, integrând programarea și abilitățile digitale în școli ca disciplină obligatorie.

Începerea educației timpurii în programare va ajuta elevii să devină mai pregătiți pentru un viitor în care tehnologia joacă un rol central.

5. „School of the Future” – Școala Viitorului (Olanda)

Descriere: Olanda a implementat „School of the Future”, un concept educațional inovator în care tehnologia, designul și arhitectura sunt integrate pentru a crea un mediu educațional mai deschis și mai interactiv. Școlile din Olanda au adoptat un model în care elevii sunt încurajați să învețe prin explorare și colaborare, folosind tehnologia pentru a rezolva probleme și a dezvolta soluții inovatoare.

Impact:

- Școlile olandeze oferă un curriculum flexibil și bazat pe competențe, care include activități de învățare bazate pe proiecte.
- Tehnologia este folosită pentru a crea medii de învățare colaborative și pentru a sprijini învățarea personalizată.
- Elevii au acces la resurse educaționale digitale și pot lucra la proiecte interdisciplinare care le dezvoltă abilitățile de rezolvare a problemelor.

Lecție pentru România: România ar putea învăța de la Olanda cum să creeze un mediu educațional flexibil și adaptabil, unde tehnologia este folosită pentru a sprijini învățarea colaborativă și explorativă. Acesta ar fi un model de educație inovatoare, care încurajează elevii să colaboreze și să dezvolte soluții creative.

Concluzie

România are multe de învățat din exemplele de bune practici ale altor țări europene, precum Estonia, Finlanda, Marea Britanie și Olanda. Integrarea științei și tehnologiei în educație nu este doar o alegere strategică, ci o necesitate pentru a pregăti elevii pentru provocările unei lumi în continuă schimbare. România poate adopta aceste exemple pentru a crea un sistem educațional mai echitabil, mai eficient și mai pregătit pentru viitor.

Bibliografie

1. Fundația Vodafone România. (2023). *Programul Digitaliada – educație digitală pentru viitor*. Disponibil la: <https://www.digitaliada.ro>
2. Bădescu, T. (2021). *Digitalizarea educației rurale prin programul Digitaliada*. Revista de Pedagogie, nr. 3.
3. Republic of Estonia. Ministry of Education and Research. (2022). *e-School system in Estonia*. Disponibil la: <https://www.hm.ee/en>
4. OECD. (2020). *Digital Education Outlook: Estonia Case Study*. OECD Publishing.
5. Martens, T. (2021). *Smart Education in Estonia*. European Journal of Education, vol. 56, nr. 4.

6. Finnish National Agency for Education. (2022). *Digital Competence and 1:1 Programs in Finnish Schools*. Disponibil la: <https://www.oph.fi/en>
7. Salmela-Aro, K., & Upadyaya, K. (2020). *The impact of digital tools in Finnish education*. Scandinavian Journal of Educational Research, 64(5).
8. Code Club UK. (2023). *Official Website*. Disponibil la: <https://www.codeclub.org>
9. Raspberry Pi Foundation. (2022). *Annual Impact Report – Code Club*. Disponibil la: <https://www.raspberrypi.org>
10. Gordon, M. (2021). *Teaching programming to young learners in the UK*. British Journal of Educational Technology, vol. 52.
11. Dutch Ministry of Education. (2021). *Innovative Learning Environments: The Dutch Approach*.
12. OECD. (2021). *Netherlands Country Note: Innovative Learning Environments*. Disponibil la: <https://www.oecd.org/education/innovation.htm>
13. van den Berg, B. (2020). *Rethinking Schools: Case Studies from the Netherlands*. European Educational Research Journal, vol. 19, nr. 2

Miclea Monica Elena, Scoala Gimnazială, comuna Vâlcănești.

REVOLUȚIA EDUCAȚIEI: METODE, TEHNOLOGII ȘI INSPIRAȚIE ÎN SECOLUL XXI GHID DE BUNE PRACTICI

Prof. Mitea Ana-Maria
Grădinița Nr.154, sector 3
București

Educația trece printr-o transformare profundă, influențată de progresul tehnologic, schimbările sociale și noile abordări pedagogice. Revoluția educației nu înseamnă doar integrarea tehnologiei, ci și regândirea metodelor de predare, a relației profesor-elev și a modului în care dezvoltăm competențele necesare pentru viitor.

1. Metode inovatoare în educație

a) Învățarea bazată pe proiecte (Project-Based Learning - PBL)

Această metodă pune accent pe aplicabilitatea cunoștințelor prin proiecte concrete, dezvoltând gândirea critică, colaborarea și rezolvarea problemelor.

b) Gamificarea

Utilizarea elementelor din jocuri (recompense, nivele, competiție) crește motivația și implicarea elevilor în procesul de învățare.

c) Învățarea personalizată

Fiecare elev are un stil diferit de învățare. Personalizarea educației prin utilizarea tehnologiei adaptive și a evaluărilor formative ajută la maximizarea potențialului fiecărui student.

d) Metoda Flipped Classroom (Clasa inversată)

Elevii studiază teoria acasă, iar în clasă participă la activități practice, experimentale și discuții aplicative.

2. Tehnologii emergente în educație

a) Inteligența Artificială (IA) și învățarea automată

Sistemele de IA pot oferi feedback instantaneu, analiza performanței elevilor și adapta conținutul în funcție de nevoile acestora.

b) Realitatea Augmentată și Realitatea Virtuală

Aceste tehnologii permit simulări interactive, explorarea unor concepte complexe și experiențe de învățare captivante.

c) Platforme educaționale și e-learning

Instrumente precum Google Classroom, Khan Academy sau Coursera oferă acces la resurse educaționale personalizate.

d) Blockchain în educație

Tehnologia blockchain poate asigura transparența certificatelor academice, reducând fraudele și facilitând accesul la educație globală.

3. Inspirație și schimbarea mentalității

a) Rolul profesorului ca facilitator

În loc de a fi doar un furnizor de informații, profesorul devine un ghid care ajută elevii să își dezvolte gândirea critică și autonomia.

b) Cultura învățării continue

Educația nu se oprește la absolvire; învățarea pe tot parcursul vieții este esențială într-o lume în continuă schimbare.

c) Colaborarea internațională

Accesul la resurse globale și colaborările între școli din diferite țări facilitează schimbul de idei și perspective diverse.

d) Incluziunea și diversitatea

Un sistem educațional modern trebuie să fie accesibil tuturor, indiferent de diferențele sociale, economice sau culturale.

Concluzie

Revoluția educației în secolul XXI nu este doar despre tehnologie, ci despre o schimbare profundă a mentalității și abordărilor didactice. Integrarea metodelor inovatoare, utilizarea tehnologiilor emergente și promovarea unei educații centrate pe elev vor modela viitorul învățământului și vor pregăti generațiile pentru provocările lumii moderne.

Bibliografie:

1. Cerghit, I. (2008). *Metode de învățământ: o analiză comparativă*. Editura Polirom
2. Cuciureanu, G. (2018). *Gamificarea în educație: de la teorie la practică*. Editura Aramis
3. Ministerul Educației Naționale (2021). *Strategia privind digitalizarea educației în România 2021-2027*. București
4. Hattie, J. (2009). *Învățarea vizibilă: ce funcționează cu adevărat în educație*. Editura Polirom

Mocan Felicia Maria
Prof. Limba română
Școala Gimnazială „Demetriu Radu” Rădești

EXEMPLE DE BUNE PRACTICI ÎN PROCESUL DE PREDARE -ÎNVĂȚARE

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:

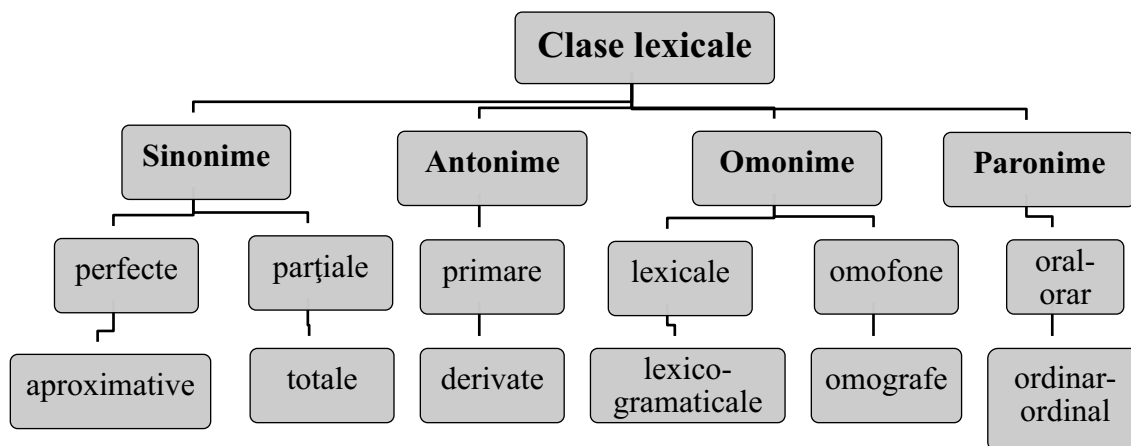
1. „ Se scrie un cuvânt / temă (care urmează a fi cercetat) în mijlocul tablei sau a unei foi de hârtie;
2. Elevii vor fi solicitați să-și noteze toate ideile, sintagmele sau cunoștințele pe care le au în minte în legătură cu tema respectivă, în jurul cuvântului din centru, trăgându-se linii între acestea 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 bulgărelui de zăpadă sau a piramidei are la bază împletirea activității individuale cu cea desfășurată în mod cooperativ în cadrul grupurilor.

Această metodă presupune mai multe faze:

- faza introductivă: profesorul expune datele problemei ce urmează a fi rezolvată;
- faza lucrului individual: fiecare elev lucrează individual timp de cinci minute;
- faza lucrului în perechi: se formează grupe de doi elevi și se discută rezultatele la care s-a ajuns ;
- faza reuniunii în grupuri mari: se alcătuiesc două grupuri mari, fiecare având un număr egal de participanți și se discută despre soluțiile la care s-a ajuns în etapa a III-a.
- faza raportării soluțiilor în colectiv: se reunește întreaga clasă și se analizează soluțiile la care s-a ajuns până în acest moment;
- faza decizională: se alege soluția cea mai potrivită de rezolvare a problemei și se formulează concluzii cu privire la participarea elevilor la activitate .

Metoda piramidei are mai multe avantaje dintre care amintim: dezvoltarea spiritului de

echipă, stimularea învățării prin cooperare, dezvoltarea capacităților comunicative, stimularea imaginației tuturor participanților etc.

Practic- Metoda piramidei - *Derivarea* (clasa a VII-a)

- *Faza introductivă*

Anunț obiectivele și le prezint elevilor ce vom studia.

- *Faza lucrului individual*

Fiecare elev lucrează individual 5 minute, în acest timp elevii și-au notat mai multe întrebări: Ce este derivarea? De câte feluri este? Definiți sufixele și prefixele.

- *Faza lucrului în perechi*

Elevii lucrează în perechi (câte doi) și discută despre răspunsurile la care a ajuns fiecare. De exemplu: Derivarea este un mijloc intern de îmbogățire a vocabularului prin care se formează cuvinte noi cu ajutorul sufixelor și prefixelor.

Derivarea este de două feluri:

- progresivă (cu sufixe, cu prefixe)
- parasintetică (cu sufixe și cu prefixe).

Sufixe - sunt sunete adăugate după cuvântul de bază.

Prefixele - sunt sunete așezate înaintea cuvântului de bază.

Se pun alte întrebări: De câte feluri sunt sufixele? Care sunt părțile de vorbire care se pot forma cu ajutorul sufixelor? De câte feluri sunt prefixele? Ce părți de vorbire se pot forma cu ajutorul prefixelor?

- *Faza reuniunii în grupuri mari*

Elevii alcătuiesc două grupuri mari și poartă discuții despre soluțiile la care s-a ajuns în faza anterioară. În această fază elevii răspund la toate întrebările la care nu s-a răspuns până acum.

Sufixe sunt de două feluri:

- **lexicale** (formează cuvinte noi) : socoteală
- **gramaticale** (creează forme gramaticale): cântam.

Există și sufixe diminutive: copilaș, bănuț, fetiță și augmentative: căsoi, pietroi, grăsan.

Ele ajută la formarea unor părți de vorbire: **substantive** (zidar), **adjective**: (luminos), **verbe** (a biciui), **adverbe** (realmente), **numerale** (zecime), iar prefixele ajută la formarea unor **substantive**: cîste≠necîste, atenție≠neatenție, **adjective**: cult≠incult, ordonat≠dezordonat, ascultător≠neascultător, **verbe**: a lipi≠a dezlipi, a coase≠a descoase, a îngropa≠a dezgropa.

- *Faza raportării soluțiilor în colectiv.*

Se reunește întreaga clasă și se analizează ideile emise pe parcursul desfășurării activității. Profesorul notează pe tablă toate ideile apoi răspunde la toate întrebările elevilor care au rămas nerezolvate până în această fază.

- *Faza decizională*

Se alege soluția finală și se stabilesc concluziile. Cadrul didactic notează pe tablă doar noțiunile de bază pe care elevii le scriu pe caiete pentru a le reține. Elevii sunt evaluați în funcție de contribuția lor la conceperea concluziilor.

Bibliografie:

Cucoș Constantin, *Pedagogie*, Editura Polirom, Iași, 1998

Parfene Constantin, *Metodica studierii limbii și literaturii române în școală (Ghid teoretico-aplicativ)*, Editura Polirom, Iași, 1999

Teoria și metodologia instruirii și evaluării, Editura Risoprint, Cluj-Napoca, 2005

VALORIFICAREA UNOR SISTEME DE EDUCAȚIE MUZICALĂ CONSACRATE, ÎN ACTIVITĂȚILE DE EDUCAȚIE MUZICALĂ DIN GRĂDINIȚĂ-PEDAGOGIA ORFF

P.Î.P.P MOȘUȚAN CRISTINA LAURA

Grădinița cu p.p „Lumea Piticilor” - Dej, jud. Cluj

Carl Orff (1895- 1982) a fost un pionier al muzicii germane, care a compus și a combinat aspectele predominante ale educației muzicale într-o singură pedagogie holistică.

Un aspect foarte important al acestei metode este conceptul de muzică elementară, care stă la baza pedagogiei muzicale pe care el a dezvoltat-o alături de colaboratori. Ce înseamnă muzica elementară? Este o educație care include ritmul, corpul, limbajul, versuri scandate și cântece, precum și unele instrumente care sunt folosite într-o activitate care se realizează în echipă.

Munca în echipă urmărește dezvoltarea fiecărui individ, până la faza în care se poate exprima prin intermediul muzicii. Scopul acestei educații nu îl reprezintă atingerea unui anumit rezultat într-un timp dat, ci procesul de învățare și progresul de învățare pe care îl realizează fiecare, evoluând în ritmul său. Acest proces este structurat în patru secvențe:

1. contactul cu muzica prin exerciții senzoriale;
2. imitarea care stimulează percepția și favorizează concentrarea;
3. valorificarea metodelor prin exerciții;
4. improvizația individuală sau în grup.

Materialul didactic folosit: vocea, corpul, ritmul, instrumentul muzical.

Muzica elementară este o muzică a prezentului adaptată la particularitățile psiho-fizice ale copilului. Este o muzică creată și practică pe loc de către copii.

Obiective:

- a) stimularea gândirii independente și a fanteziei creatoare, de la primele exerciții (dezvoltarea creativității);
- b) exprimarea prin intermediul muzicii;
- c) integrarea în societate prin munca în grup și în echipă.

Principii:

- principiul activității practice- muzica se practică, nu se învață;
- principiul unității indisolubile între muzică, vorbire și mișcare -modul de exprimare a copilului mic și originile exprimării artistice ale omenirii;
- principiul instrumentalismului – folosirea propriului corp și a instrumentelor de percuție pentru realizarea educației ritmice;
- principiul improvizatoric -crearea propriilor formule ritmice sau melodice, combinații de mișcări sau instrumentale;
- principiul unității între ascultare, reproducere și creare -improvizația influențează gândirea și fantezia;
- principiul accesibilității și individualizării -orice copil posedă aptitudini ce pot fi dezvoltate printr-o îndrumare corespunzătoare;
- principiul progresivității -baza educației trebuie să fie solidă și să se ajungă în final la înțelegerea limbajului muzical.

Instrumentul muzical reprezintă pilonul central în acest model de educație, care polarizează toate celelalte activități. Orff a realizat instrumente speciale, care reprezintă mijloace prin care copiii fac muzică, se exprimă prin muzică. Astfel acestea se împart în mai multe categorii: *instrumente naturale*- ”instrumente ale corpului” sau ”gesturi sonore”: bătăi din palme, bătăi cu mâinile pe coapse, tropăituri cu picioarele, pocnituri din degete, oricare dintre aceste gesturi putându-se executa simultan, cu ambele mâini sau picioare, dar și alternând membrul drept cu cel stâng. Se pot face combinații de gesturi în cadrul aceluiași exercițiu și se obțin efecte sonore diferite care sunt foarte îndrăgite de copii. *Instrumentele confecționate*, provenite din diferite zone ale lumii: percuția mică - instrumente din lemn - blocul de lemn dreptunghiular, blocul de lemn cilindric, claves, castaniete, morișcă, temple blocks, maracas, wooden agogo, guido; instrumente din metal – triangu, talgere mari, cineli, talgere mici, crotale, instrumente cu clopoței, tubul cu bile metalice, cowbell, agogo bells, vibra slap, cabassa; instrumente cu membrane din piele – toba de mână, toba cu talgere, toba mică, toba mare, bongos, conga. Instrumente cu înălțimea sunetelor determinabilă: instrumente din piele- timpanul; instrumente cu plăcuțe – xilofonul, metalofonul,

jocul cu clopoței. Din perspectiva dezvoltării posibilităților tehnice de mănuiere a acestor instrumente, se pot desfășura următoarele activități: jocuri instrumentale, jocuri cu sonorități, acompaniamente incipiente, piese instrumentale improvizatorice, crearea unui fond muzical pentru texte recitate și pentru piese de teatru, interpretarea de melodii și cântece, acompaniamente și piese instrumentale mai complexe.¹ Toate instrumentele sunt ușor accesibile pentru copiii mai mici și la majoritatea se cântă cu toată mâna, mai degrabă decât cu degetele (de exemplu la un xilofon din instrumentariul Orff, se cântă cu ambele mâini, în comparație cu un pian la care se cântă cu zece degete). Acest lucru face ca partea fizică a cântării la instrument, să fie mai ușoară și permite o concentrare mai bună asupra ritmului, a tonului și a muzicii.

De asemenea pentru Orff, cântarea este importantă, melodiile fiind de obicei scurte, cântate în grup sau individual și pot fi adaptate. Melodiile sunt memorate folosindu-se semne sau solfegii, adaptate pentru nivelul de vârstă al copiilor.

Pedagogia Orff este foarte cuprinzătoare datorită orizontului lărgit al modalităților de lucru și de implementare, pentru a face procesul de învățare cât mai reușit. Subliniază și muzicalitatea inherentă a omului, care se regăsește în noi toți, deci nu trebuie căutată departe, ci pornită din noi înșine. Orff spunea că muzica începe din interiorul unei persoane, cu bătăile inimii și respirația, iar noi oamenii suntem ghidați de propria noastră umanitate pe care nu o putem elimina.

Exemplu de activitate:

1. „Puică neagră” – (ritmizare cu instrumente muzicale) (anexa 1)

Obiective operaționale: -Să rețină versurile colindei;

- Să interpreteze corect melodia, după exemplul educatoarei;
- Să interpreteze cântecul cu acompaniament, folosind instrumentele muzicale repartizate, conform indicațiilor educatoarei.

Metode didactice: conversația, explicația, demonstrația, exercițiul, problematizarea;

Mijloace didactice: triangle, tamburine, xilofon, blocuri de lemn.

Desfășurarea activității: Activitatea începe cu captarea atenției copiilor și, se realizează prin prezentarea instrumentelor muzicale cu care se va lucra. Li se spune că vor învăța un cântec nou, care face parte din categoria cântecelor care se cântă în perioada sărbătorilor de iarnă, când oamenii

¹ Elena, Chircev, *Sisteme de educație muzicală- modul de studiu I*, ANMGD, Cluj-Napoca, 39-42

colindă umblând din casă în casă pentru a vesti nașterea lui Isus. Se transmite copiilor faptul că și acest cântec face parte din categoria colindelor iar după ce ei îl vor ști foarte bine, vor realiza acompaniamentul lui, cu instrumentele muzicale prezentate la începutul activității.

Se execută interpretarea model a educatoarei, se poartă discuții despre text și însemnătatea cuvintelor. Se realizează din nou o interpretare model de către educatoare, după care se trece la învățarea colindei de către copii.

După ce copiii au reținut linia melodică și textul, se trece la realizarea acompaniamentului. Se va realiza cu triangluri, tamburine și blocuri de lemn. Educatoarea va realiza acompaniamentul la xilofon. Copiii vor fi împărțiți în trei grupe corespunzătoare pentru fiecare instrument. Se lucrează pe rând cu fiecare grupă, stabilind intervenția pe care o are fiecare cu instrumentele repartizate. Apoi se începe „asamblarea” acompaniamentului, cu intrarea a două grupe pentru început, apoi intervenția celei de-a treia ș.a.m.d, până când toate grupele își realizează propriul acompaniament.

Se repetă cântecul de câte ori este nevoie pentru ca intrările fiecărui grup de instrumente să fie realizate corespunzător.

La finalul întâlnirii se poartă discuții despre ce s-a învățat la activitate: *ce fel de cântec s-a cântat?, din ce categorie face parte? și, care sunt instrumentele muzicale folosite pentru realizarea acompaniamentului?*

La finalul activității se fac aprecieri și se oferă recompense.

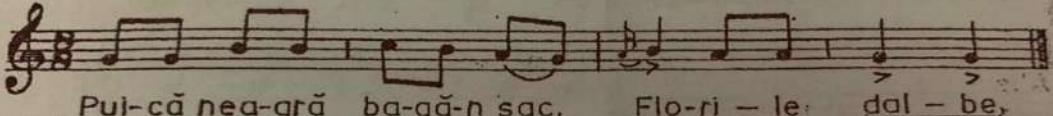
În concluzie, Curriculum-ul pentru educație timpurie, oferă noi orientări pentru o abordare diferită a activităților desfășurate în ciclul de învățământ preșcolar, prin preluare de idei și concepte, de adăugare și adaptare la contextele actuale. Valorizarea fiecărui copil în funcție de nevoile și potențialul individual, aplicarea unor strategii centrate pe copil, oferă cadrului didactic posibilitatea de a găsi și de a alege cele mai potrivite metode și mijloace pentru realizarea acestor deziderate.

ANEXA 1

„Puică neagră”

5. PUICĂ NEAGRĂ

Traian Mirza : Folclor muzical
Bihor. Edit. Muzicală, București
1974, p. 92

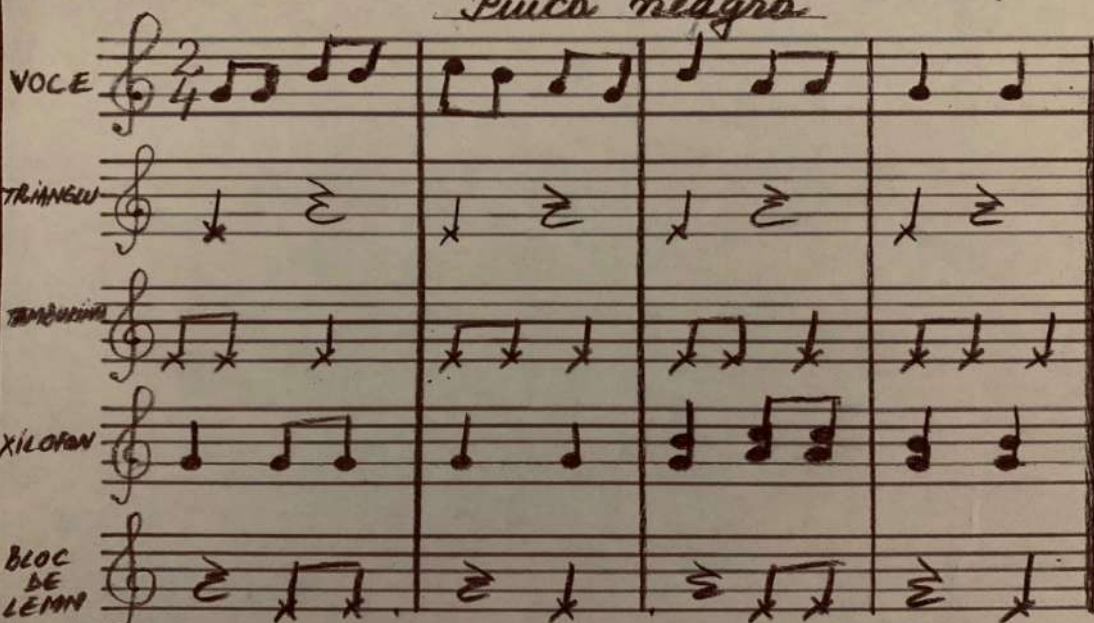


Pui-că nea-gră ba-gă-n sac, Flo-ri - le dal - be,

Puică neagră bagă-n sac,
Florile dalbe,
Am venit după colac.
Rămii gazdă sănătoasă,
Să plătești corinda noastră,
C-un cîrnat, c-un cardaboș,
Cît picioru' meu de gros.

– modalitatea de realizare a acompaniamentului

Puică neagră



VOCE

TRIANGUL

TAMBURIN

XILOFON

BLOC DE LEMN

BIBLIOGRAFIE

1. *** *Curriculum pentru educație timpurie*, M.E.N, 2019.
2. CHIRCEV, Elena *Sisteme de e educație muzicală. Modul de studiu nr. 1*, ANMGD, Cluj-Napoca, 2017.
3. COMES, Liviu, *Ghicitori. Jocuri muzicale pentru copii*, Editura Muzicală, București, 1979.
4. DOLGOȘEV, Maria, Elisabeta MARINESCU, *Metodica educației muzicale în grădinița de copii-manual pentru liceele pedagogice de educatoare*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1970.
5. TĂTARU, Lolica, Adina Glava, Olga Chiș, *Piramida cunoașterii- repere metodice în aplicarea curriculumului preșcolar*, Editura Diamant, Pitești, 2014
6. *** *Suport pentru explicitarea și înțelegerea unor concepte cu care operează curriculumul pentru educație timpurie*, M.E.N, 2019

Centrul Pentru Perfecționare în Educație TeachIT

Prevenirea abandonului școlar prin activități extrașcolare

Prof. învăț. preșc. MUNTEANU MARIANA

Grăd.cu P.P. NR.1, MOTRU

Abandonul școlar este o realitate socială complexă având o multitudine de cauze și având nevoie, în consecință de răspunsuri diversificate. Din acest motiv, această problemă poate fi gestionată prin intermediul activităților interdisciplinare și transversale integrate în programa școlară, prin activități extrașcolare având ca temă reprezentările scenice, muzica și teatru. Activitățile din proiect le permit elevilor să-și întărească încrederea în ei înșiși dându-le oportunitatea de a se exprima în altă manieră, de a-și depăși limitele, de a găsi motivația pentru studiu și au ca scop diminuarea ratei absenteismului și abandonului școlar.

Școala are un rol important pentru viitorul tinerilor și implicit pentru viitorul societății. Ea are în același timp un rol formator, de educare, un rol integrator și de socializare. Ca orice instituție și școala prezintă o serie de dificultăți, abandonul școlar fiind una dintre acestea. Abandonul școlar are consecințe negative atât asupra tânărului care abandonează cât și asupra societății.

Activitățile din proiecte își propun să crească motivația elevilor pentru studiu și să scadă rata absenteismului și abandonului școlar. Partenerii din proiecte își propun să dezvolte la elevi sentimentul apartenenței la un grup, să creeze un spațiu în care se stimulează creativitatea și inițiativa elevilor. Prin activitățile de reprezentări teatrale se urmărește de asemenea creșterea stimei de sine, a încrederii în forțele proprii, dezvoltarea cetățeniei active și a dezvoltării personale.

Elevii prezintă predispoziții personale în funcție de mediul social. Experiențele de viață școlară și extrașcolară diferă de la o persoană la alta. Prin participarea la aceste tipuri de proiecte se promovează egalitatea de șanse, dezvoltarea procesului didactic într-un cadru multicultural, susținerea categoriilor dezavantajate, lupta împotriva abandonului și eșecului școlar.

Un astfel de proiect eficient ar putea fi implementat după planul de mai jos.

PLAN DE LECTIE: PREVENIREA ABANDONULUI ȘCOLAR ȘI A PĂRĂSIRII TIMPURII A ȘCOLII

Rezumatul Proiectului

Proiectul privind prevenirea abandonului școlar și a părăsirii timpurii a școlii în rândurile elevilor își propune:

- Identificarea cauzelor ce stau la baza fenomenului de abandon școlar ;
- Elaborarea unor programe și proiecte educative școlare și extracurriculare menite să crească rata participării școlare și să faciliteze integrarea copiilor care au abandonat școala;
- Identificarea unui set de strategii de prevenire și reducere a absenteismului și abandonului școlar.

Scopul/Motivele Proiectului

Educația reprezintă, pentru orice societate, un domeniu cheie pentru dezvoltarea durabilă și competitivă a acesteia. Investițiile în capitalul uman, într-un sistem educativ performant, echitabil sunt vitale pentru dezvoltarea unei societăți bazate pe cunoaștere. Din această perspectivă, prioritatea acordată formării inițiale și continue a resursei umane este esențială pentru finalizarea unei forme de învățământ și pentru inserția absolvenților pe piața muncii.

În acest context, fenomenul de abandon școlar ce tinde să se extindă în anumite medii și comunități umane reprezintă un risc major pentru dezvoltarea societății în ansamblu.

Acest proiect a fost inițiat întrucât s-a constatat faptul că abandonul școlar tinde să devină un fenomen de amploare, cu conotații negative asupra evoluției profesionale a tinerilor și cu implicații majore în inserția ulterioară a acestora pe piața muncii.

Obiective

- Informarea elevilor în scopul prevenirii și părăsirii timpurii a școlii;
- Rducerea absenteismului și a ratei de abandon școlar.

Grupul Țintă

- Elevii claselor IX – XII aflați sau nu în risc de abandon școlar
- **Activități**
 - Dezbateri pe tematica riscului de abandon școlar;
 - Realizarea de chestionare privind absenteismul școlar, aplicate elevilor, cadrelor didactice și părinților;
 - Prezentări și studii de caz ;
 - Workshopuri – elevi /părinți/cadre didactice/invitați ONG-uri;
 - Realizarea de mape care să conțină materiale de informare necesare părinților/ elevilor;
 - Realizarea unor activități extracurriculare axate pe abilitățile și deprinderile elevilor, menite să le îmbunătățească percepția asupra stimei de sine.
- **Rezultate Așteptate**
 - În perioada derulării proiectului se va constata scăderea numărului de absențe la unii elevi și recuperarea lor, inclusiv obținerea de rezultate bune la învățătură în strânsă colaborare cu profesorul psihopedagog al școlii. Elevii din grupul țintă al proiectului se vor integra în colectivele din care fac parte.
 - Din analiza activității desfășurate în cadrul acestui proiect (activitățile fiind de tip nonformal), se va constata faptul că educația nonformală este benefică în dezvoltarea personalității elevului, la nivel motivațional și afectiv, însă aceasta trebuie corelată cu activități formale în vederea facilitării și dezvoltării unor componente cognitive și afective ale elevilor, absolut necesare pentru integrarea lor în societate.

DEZVOLTAREA PERSONALITĂȚII COPIILOR PRIN ACTIVITĂȚI EXTRAȘCOLARE

Prof.înv.primar Murgoci Emilia Loredana
Școala Gimnazială „Gh.Pătrașcu,, Buruienești, jud. Neamț

În orice domeniu de activitate este necesară cunoașterea proprietăților materialului de prelucrat, pentru a utiliza uneltele cele mai potrivite și tehnologia adecvată. Această cerință se impune cu atât mai mult în domeniul educației , unde se modelează „materialul” uman care are o multitudine diversă de variante comportamentale ce cu greu pot fi prevăzute, unele fiind chiar imprevizibile.

Necesitățile curente ale activității instructiv – educative impun cerința de a cunoaște cât mai bine personalitatea ființei umane pe care o prelucrăm, pentru a găsi mijloacele și strategiile cele mai eficiente. Studiarea și cunoașterea personalității celor care intră sub incidența educației se impune și pentru depistarea cât mai timpurie a copiilor dotați și supradotați și pentru dirijarea educării și instruirii lor.

Cunoașterea potențelor individuale ale elevului, a înclinațiilor și aspirațiilor lui ajută la orientarea fiecăruia către tipul și profilul de școală cel mai potrivit, la îndrumarea către profesia în care se va putea realiza optimal. Studiarea și cunoașterea personalității celui educat se impune pentru depistarea cât mai timpurie a copiilor dotați și supradotați pentru dirijarea educării și instruirii lor.

Problema studierii și cunoașterii personalității copilului trebuie pusă astăzi în termeni noi, mult mai largi, mai bogați și mai diverși, pentru a depăși încadrarea trăsăturilor personalității în tipare preconcepute.

Ca fiind parte integrantă a procesului instructiv-educativ ,activitățile extrașcolare trebuie să respecte reperele oricărei activități didactice :

- a)comunicarea in cadrul căreia se asigură climatul educational,individualizarea comunicării si modalitățile comunicării ;
- b)etica relațiilor profesor-elev bazate pe valori,conduită,considerarea elevului ca partener educațional;
- c)strategii de management :

I-proiectarea activizării –stabilirea realistă a obiectivelor ,actualizarea conținutului de învățare în funcție de cunoștințele elevilor,adaptarea conținutului la particularitățile cognitive ,selectarea metodelor participative pentru valorificarea potențialului creativ, selectarea tehnicilor de lucru diversitatea și atractivitatea activităților,utilizarea adecvată a tehnicilor auxiliare ;

II–implementarea –parcurgerea etapelor de învățare –proiectare ,adaptarea la contexte,gestionarea corectă a metodelor si tehnicilor de lucru,gestionarea eficientă a timpului,claritatea explicațiilor si cerințelor ,transformarea elevilor din consumatori de informație în producători de informație ;

d) evaluarea –proiectarea activităților de evaluare corespunzătoare,,selectarea eficientă a metodelor de evaluare în vederea obținerii unui feed- back rapid asupra atingerii obiectivelor ,diversificarea metodelor și tehnicilor de evaluare, prezența elementelor de noutate și inovație în produsele copiilor; șe asemeni elevii participă și la activități de popularizare a revistei în comunitate .

Întreg colectivul didactic urmărește ca activitățile extrașcolare să fie cât mai eficiente ,consistente ,care să se poată organiza la nivelul școlii fără costuri prea mari financiare și de timp .

Activitățile extrașcolare trebuie să pună în valoare :

-responsabilitatea individuală și în grup ,socializarea ,autocontrolul ,realizarea de sine prin conformism,realizarea de sine prin independență;

Pentru succesul și complementaritatea activităților desfășurate în afara orelor de curs profesorii ar trebui să țină cont de următoarele recomandări:

- oferiți elevilor dotați o îmbogățire pe orizontală și pe verticală a materiei;
- încurajați lecturile suplimentare ;
- purtați discuții asupra posibilității elevilor de a-și organiza studiul individual și de a-și organiza creativ timpul liber ;
- stimulați apariția „hobby-urilor “;
- descoperiți și cultivați talente ;

Activitatea extrașcolare în sine, prin structură, conținut specific, este firesc complementară activității de învățare realizată în școală.

Activitățile extrașcolare contribuie la gândirea și completarea procesului de învățare, la dezvoltarea înclinațiilor și aptitudinilor elevilor, la organizarea rațională și plăcută a timpului lor liber. Având un caracter atractiv, școlarii participă într-o atmosferă de voie bună și optimism, cu însuflețire și dăruire, la astfel de activități. Potențialul larg al activităților extrașcolare este generator de căutări și soluții variate. Succesul este garantat dacă ai încredere în imaginația, bucuria și în dragostea din sufletul copiilor, dar să îi lași pe ei să te conducă spre acțiuni frumoase și valoroase.

În cadrul proiectelor de parteneriat educațional, care s-au desfășurat la noi în școală copilul a venit în contact cu diferite persoane, a crescut și s-a dezvoltat într-un mediu comunitar variat. Specificul cultural, valorile promovate în acest mediu a trebuit avut în vedere în structura activităților.

A fost necesară antrenarea membrilor comunității în luarea unor decizii, direcționarea unor activități, remedierea unor aspecte negative.

Activitatea extrașcolară generează relații de prietenie și ajutor reciproc, educă simțul responsabilității și statornicesc o atitudine justă față de colectiv și față de scopurile urmărite.

Bibliografie :

1. Gordon W.Allport - „Structura și dezvoltarea personalității”
2. Revista „Învățământul primar nr 3-4 , Editura Discipol”

Proiect de lecție

Data: 21.02.2025

Școala Gimnazială Benedek Elek, Livezeni, structura Ivănești

Clasa: a VIII-a

Profesor: Neag Ancuța Mădălina

Obiectul: Limba și literatura română

Subiectul: Textul liric. Frumusețea naturii- *Într-un lac* de Tudor Arghezi

Unitatea 3- Unde găsim frumusețea?

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 ;
4. Utilizarea corectă, adecvată și eficientă a limbii în procesul comunicării orale și scrise;

Competențe specifice:

- 1.1. Exprimarea unui punct de vedere propriu privind reprezentarea aceleiași teme în texte diferite, în vederea evaluării informațiilor, a intențiilor de comunicare și a atitudinilor comunicative
- 2.3. Argumentarea punctelor de vedere pe marginea a două sau mai multe texte de diverse tipuri, având în vedere posibilitatea unor interpretări multiple ;
- 4.1. Folosirea achizițiilor privind structuri morfosintactice complexe ale limbii române literare, pentru înțelegere corectă și exprimare nuanțată a intențiilor comunicative

Competențe derivate:

La sfârșitul orei, elevii vor fi capabili să:

- identifice emoțiile, sentimentele, atitudinile exprimate de textul liric suport;
- citească expresiv textul suport;
- exprime opinii în legătură cu picturi date/ text suport dat; ;
- să recunoască tipul de rimă;
- să identifice măsura;

Strategia didactică:

Metode și procedee: conversația, reflecția personală, explicația, fișa de lucru, jocul didactic, observarea, lectura ghidată, învățare prin descoperire, metoda cadranelor;

Forme de organizare: activitate frontală, individuală.

Mijloace de învățământ: platforma wordwall, calculator, volume de poezii.

Bibliografie:

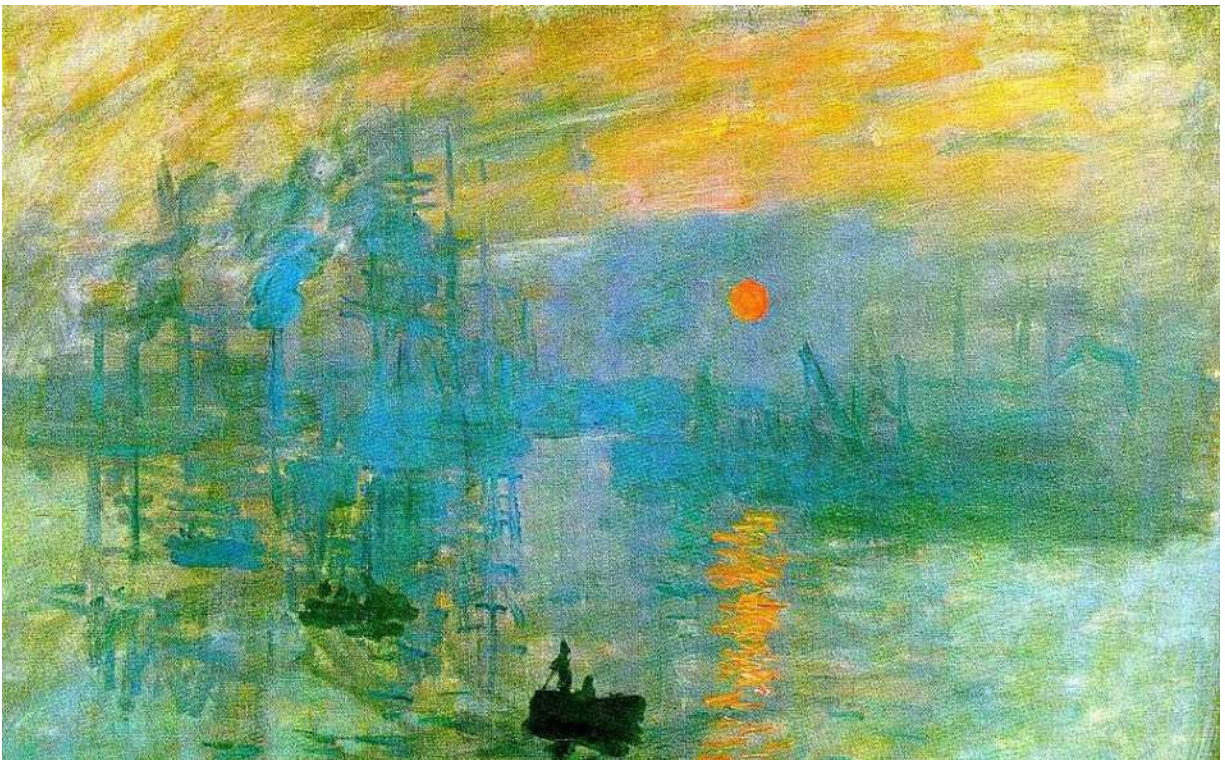
1. Programa școlară pentru disciplina Limba și literatura română, Anexa nr. 2 la ordinul ministrului educației naționale nr. 3393/ 28.02.2017.
2. *Limba și literatura română, manual pentru clasa a VIII-a*, autori: Florentina Sâmihăian, Sofia Dobra, Monica Halaszi, Anca Davidoiu-Roman, Horia Corcheș, Editura ART Klett, București, 2022.
3. *Didactica limbii și literaturii române*, ediție revăzută și adăugită, Emanuela Ilie, Editura Polirom, 2020.
4. DOOM 3- Dicționarul ortografic, ortoepic și morfologic al limbii române, Editura Univers Enciclopedic, 2021.
5. DEX online

Ora a doua	Profesorul notează pe tablă titlul lecției: <i>Textul liric. Frumusețea naturii-Într-un lac de Tudor Arghezi</i> Profesorul le prezintă elevilor date despre poetul Tudor Arghezi, folosind AMII-ul static aferent fișei biografice din varianta digitală a manualului, apoi face lectura model. După lectura expresivă, elevii vor completa 4 cadrane pentru a-și nota impresiile. (Anexa 2) Profesorul le solicită elevilor să aleagă o strofă preferată, fiind încurajați să-și justifice alegerile. Apoi, le cere să asocieze una dintre picturile prezentate la începutul orei cu poezia <i>Într-un lac</i>. Profesorul le dă elevilor o fișă de lucru și le oferă explicațiile necesare. (Anexa 3, Anexa 4) Profesorul va prezenta elevilor <i>Repere</i>, care actualizează noțiunile învățate de elevi în anii anteriori. (Anexa 5)	Elevii își notează titlul lecției în caiete. Elevii sunt atenți la informațiile oferite de către profesor, apoi vor reciti poezia. Elevii notează primele impresii despre poezie, apoi le prezintă. Elevii prezintă strofa preferată și asociază poezia cu pictura lui Munch, care înfățișează luna, același astru fiind descris și în poezia poetului Tudor Arghezi. Elevii sunt atenți la explicațiile profesorului și rezolvă cerințele. Elevii își notează în caiete informațiile oferite la rubrica <i>Repere</i> și sunt atenți la explicațiile profesorului.	Conversația Conversația Învățarea dirijată Exercițiul Explicația Conversația
Reflecție (5 min.)	Profesorul le proiectează elevilor un joc pe platforma wordwall. (Anexa 6)	Elevii învârt roata, răspund întrebărilor, apoi discută cu profesorul eventualele neînțelegeri.	
Temă (5 min.)	Profesorul anunță tema; Aduceți la școală o imagine care ilustrează ceva frumos din natură (o fotografie sau o pictură găsită pe internet)	Elevii își notează în caiete cerințele pentru temă și sunt atenți la explicațiile profesorului.	Conversația Explicația

Anexa 1



Edvard Munch (1863-1944), *Luna*



Claude Monet (1840-1926), *Impresie, răsărit de soare*



Impresii după prima lectură

- 1 Notează primele tale impresii despre poezie, completând enunțurile din cadranele dato.

Imaginea care m-a surprins este ...	N-am înțeles ...
Textul îmi amintește de ...	Poezia m-a făcut să mă simt ...

- 2 Ce strofă a poeziei *Într-un lac* ți s-a părut cea mai frumoasă? Justifică-ți răspunsul.
- 3 Care dintre picturile date crezi că poate fi asociată cu poezia *Într-un lac*? Explică.



Impresii după prima lectură

- 1 Notează primele tale impresii despre poezie, completând enunțurile din cadranele dato.

Imaginea care m-a surprins este ...	N-am înțeles ...
Textul îmi amintește de ...	Poezia m-a făcut să mă simt ...

- 2 Ce strofă a poeziei *Într-un lac* ți s-a părut cea mai frumoasă? Justifică-ți răspunsul.
- 3 Care dintre picturile date crezi că poate fi asociată cu poezia *Într-un lac*? Explică.

Anexa 3

1. Alege, pentru fiecare strofă a poeziei, un cuvânt sau un vers care crezi că sintetizează cel mai bine ideea strofei respective.

„Într-un lac alb de lumină, A ieșit o lună plină. Ce mai caută și luna Tot în lacuri todeauna?	Limpezește și își spală, Noaptea, farfuria goală, Porțelanu-având o pată De argint necurățată.
Azi, în lacul înghețat, Blidul nu i-a mai intrat Și-i atârnă-n ceața sură Vătămat de-o știrbitură.”	

2. Care este, după părerea ta, obiectul descris în poezie, lacul sau luna? Justifică-ți răspunsul.
3. În poezie, sunt prezente două câmpuri lexicale diferite: cel al elementelor naturii și cel al obiectelor casnice. Menționează cuvintele din text aparținând celor două câmpuri lexicale.

Câmpul lexical al elementelor naturii:

Câmpul lexical al obiectelor casnice:

4. Precizează câte strofe are textul și cum se numește acest tip de strofă.
5. Indică măsura versurilor din cele trei strofe. Ce observi? În ce strofă măsura este diferită?
6. Stabilește tipul de rimă din fiecare strofă.

Anexa 4

TIPURI DE RIMĂ

Când voi muri iubito, la creștet să nu-mi **plângi**; a
Din teiul sfânt și dulce o ramură să **frângi**, a
La capul meu cu grija tu ramura s-o-**ngropi**, b
Asupra ei să cadă a ochilor tăi **stropi**; b
(*"O, mamă..." de Mihai Eminescu*)

"Somnoroase **păsărele** a
Pe la cuiburi se **adună**, b
Se ascund în **rămurele** - a
Noapte **bună!**" b
(*"Somnoroase păsărele" de Mihai Eminescu*)

"Ai noștri tineri la Paris în**vață** a
La gât cravatei cum să leagă **nodul**, b
Ș-apoi ni vin de fericesc **norodul** b
Cu chipul lor isteț de oaie **creață**." a
(*"Ai noștri tineri..." de Mihai Eminescu*)

"La mijlocul **drumului**, a
La puțul **porumbului** a
Vazui floarea **campului**, a
(*"Balaurul" de Vasile Alecsandri*)

✓ Repere

Poezia, în general, folosește sonoritatea cuvintelor, regulile de versificație, combinate cu imagini surprinzătoare pentru a provoca emoții, stări, sentimente, dar și reflecția cititorilor.

Poezia se citește diferit față de proză. Lectura repetată este obligatorie pentru a înțelege textul poetic în profunzime. Identificarea câmpurilor lexicale, a cuvintelor sau a versurilor-cheie din textul poetic este un pas esențial în înțelegerea acestuia.

Versificația sau **prozodia** se ocupă cu regulile de construcție a poeziei.

Versul este o unitate dintr-o poezie cu un număr determinat de silabe și terminată printr-o pauză mai mare sau mai mică; în scris, reprezintă un rând dintr-o poezie, urmat de un spațiu gol.

Măsura reprezintă numărul de silabe dintr-un vers. Aceasta poate fi constantă în întreaga poezie sau poate varia.

Strofa este o grupare de versuri, în număr variabil, despărțită de alte asemenea unități printr-un rând alb (numit blank). Tipurile de strofe mai des întâlnite sunt: distihul, terțina, catrenul.

Rima constă în potrivirea sunetelor de la sfârșit de vers, începând cu ultima vocală accentuată. Tipurile de rimă din catren sunt: împerecheată (**aabb**); încrucișată (**abab**); îmbrățișată (**abba**); monorima (**aaaa**).

Monorima poate să apară și în strofele cu trei versuri și în cele cu două, iar în strofele cu mai multe versuri rimele sunt combinate.

Există și **rimă imperfectă**, când se potrivesc numai vocalele accentuate de la sfârșit de vers, consoanele fiind diferite (*creștet – veșted*) sau **semirima**, când se combină încrucișat versuri cu rimă cu versuri fără rimă (**abcb**).

Anexa 6

<https://wordwall.net/ro/resource/27093322/%c3%aentr-un-lac-de-tudor-arghezi>

Tehnologia și știința în educație – drumul spre învățământul viitorului

Neagoe Maria-Iulia

Școala Gimnazială „Octavian Goga” Rășinari

În contextul global actual, tehnologia și știința au devenit factori esențiali în modelarea și transformarea educației. În fața provocărilor secolului XXI, învățământul trebuie să se adapteze rapid și să răspundă nevoilor unei lumi în continuă schimbare. Progresul științific și dezvoltarea tehnologică au modificat fundamental modul în care elevii învață, iar acest fenomen impune o reevaluare constantă a metodelor educaționale. Transformarea învățământului prin aplicarea tehnologiilor moderne și a principiilor științifice poate duce la o educație mai accesibilă, personalizată și eficientă, pregătind elevii pentru provocările unei societăți tot mai complexe și interconectate.

Tehnologia în educație – un instrument de modernizare

Tehnologia a schimbat radical educația, devenind un element central al procesului de învățare. De la simple dispozitive electronice, cum ar fi tabletele și calculatoarele, până la platformele educaționale online și realitatea augmentată, aceste instrumente oferă noi posibilități pentru elevi și profesori. În trecut, accesul la informație era limitat de resursele tradiționale, iar învățarea avea loc într-un cadru rigid. Astăzi, însă, internetul și noile tehnologii permit elevilor să acceseze o gamă vastă de informații din surse variate și să învețe într-un mod mai interactiv și adaptabil.

Platformele educaționale online, cum ar fi *Google Classroom*, *Moodle* sau *Edmodo*, permit profesorilor să gestioneze activitățile educaționale, să încarce materiale educaționale și să monitorizeze progresul elevilor. Aceste instrumente contribuie la un proces educațional mult mai flexibil și mai eficient, care nu depinde de un program rigid sau de un set fix de resurse. În plus, prin intermediul acestor platforme, elevii pot colabora între ei, participând la discuții și proiecte comune, ceea ce favorizează dezvoltarea abilităților de comunicare și colaborare.

Personalizarea învățării – un beneficiu al tehnologiilor educaționale

Una dintre cele mai importante avantaje ale tehnologiilor în educație este personalizarea învățării. Fiecare elev învață într-un ritm propriu, iar tehnologiile avansate permit adaptarea materialelor educaționale la nevoile fiecăruia. Aplicațiile educaționale bazate pe inteligență artificială pot analiza performanțele elevilor și pot oferi recomandări personalizate pentru îmbunătățirea acestora. De exemplu, platforme precum *Khan Academy* și

Duolingo adaptează lecțiile în funcție de progresul elevului, asigurând astfel o învățare mai eficientă și mai motivantă. Tehnologia permite, de asemenea, un feedback rapid și continuu, care ajută elevii să înțeleagă mai bine conceptele dificile și să avanseze într-un ritm care le este confortabil. În acest mod, elevii pot învăța într-un mod autonom, beneficiind de un proces educațional care răspunde diversității stilurilor de învățare.

Învățarea activă și experiențială – tehnologia ca facilitator

O altă componentă importantă a educației moderne este învățarea activă și experiențială, iar tehnologia joacă un rol esențial în acest sens. Realitatea augmentată (AR) și realitatea virtuală (VR) sunt tehnologii care transformă modul în care elevii percep și interacționează cu subiectele de învățat. Aceste tehnologii permit simulări interactive și explorări virtuale, care ajută elevii să înțeleagă concepte complexe prin experiențe directe. De exemplu, elevii pot explora diferite medii geologice, pot vizita situri istorice sau pot desfășura experimente științifice într-un spațiu virtual, totul din confortul sălii de clasă.

De exemplu, *AR Flashcards* este o aplicație de realitate augmentată care aduce la viață învățătura prin flashcards interactive. Elevii pot învăța despre animale, plante sau evenimente istorice prin vizualizarea acestora în 3D pe telefoanele lor. Aceasta stimulează curiozitatea și ajută elevii să înțeleagă concepte complexe printr-o abordare vizuală și interactivă. *Google Lens* este o altă aplicație AR care ajută elevii să identifice obiecte din lumea reală și să învețe despre ele. De exemplu, un elev poate utiliza *Google Lens* pentru a analiza un obiect din natură, iar aplicația oferă informații despre acesta. Aceasta poate fi folosită pentru a învăța despre biodiversitate, geografie sau chiar despre istoria unui anumit loc.

În plus, gamificarea – integrarea elementelor de joc în educație – ajută la transformarea procesului de învățare într-o activitate mai captivantă și motivantă. Mecanismele de recompensă și provocările în cadrul jocurilor educaționale stimulează elevii să participe activ și să aplice cunoștințele într-un mod ludic și interactiv. Platforme precum *Kahoot*, *Mentimeter* și *Quizizz* transformă învățarea și evaluarea într-o experiență interactivă și captivantă, utilizând elemente de gamificare pentru a stimula implicarea și participarea activă a elevilor.

Podcasturile educaționale sunt o modalitate excelentă de a adăuga varietate în învățătura zilnică și de a oferi elevilor o altă sursă de informație. De exemplu, podcasturile ca *TED-Ed* acoperă o gamă largă de subiecte din știință, istorie, artă și multe altele. Acestea sunt resurse audio care pot fi utilizate pentru învățătura acasă sau chiar în clasă, oferind elevilor posibilitatea de a învăța pe baza unui format care poate fi accesat în mod flexibil.

Platforma de audiobook-uri *Audible* poate fi utilizată de profesori pentru a recomanda cărți și resurse audio care să completeze materialele educaționale. Aceasta este o opțiune excelentă pentru elevii care preferă învățarea auditivă și poate contribui la dezvoltarea abilităților de ascultare și înțelegere a textelor complexe.

Educația globală – colaborarea între elevi din întreaga lume

Tehnologia a permis crearea unor medii de învățare globale, în care elevii din diferite colțuri ale lumii pot colabora și învăța unii de la alții. Platformele online permit realizarea de proiecte educaționale internaționale, în care elevii lucrează împreună, schimbă idei și perspective și dezvoltă abilități de comunicare interculturală. Aceste tipuri de experiențe educaționale nu doar că îmbogățesc cunoștințele elevilor, dar contribuie și la dezvoltarea unei mentalități globale, esențială într-o lume interconectată. De asemenea, accesul la cursuri online de nivel înalt, oferite de platforme precum *Coursera*, *edX* sau *Udemy*, le permite elevilor să învețe de la experți din întreaga lume și să dobândească cunoștințe avansate într-o gamă variată de domenii.

Pregătirea cadrelor didactice pentru integrarea tehnologiei

Pentru ca transformarea educațională să fie cu adevărat eficientă, este esențial ca profesorii să fie pregătiți să folosească tehnologiile educaționale. Formarea continuă a cadrelor didactice este un element fundamental în succesul implementării tehnologiilor în educație. Profesorii trebuie să dobândească nu doar competențe tehnice, ci și o înțelegere aprofundată a metodologiilor pedagogice care susțin învățarea activă și colaborativă. Programele de formare continuă pentru profesori trebuie să includă atât instruire tehnică, cât și pregătire pedagogică, pentru a le permite acestora să aplice tehnologia într-un mod eficient și să creeze medii de învățare incluzive și stimulative.

Provocările implementării tehnologiilor în educație

Implementarea tehnologiilor educaționale vine cu o serie de provocări. Una dintre cele mai mari dificultăți este accesul inegal la tehnologie. În multe zone rurale sau în țările în dezvoltare, elevii nu au acces la dispozitive electronice sau la internet de mare viteză, ceea ce poate genera un decalaj educațional. De asemenea, există o rezistență din partea unor profesori, care nu sunt suficient de pregătiți să adopte noile tehnologii sau care se tem de schimbare. De asemenea, trebuie avută în vedere protecția datelor personale ale elevilor și gestionarea în mod responsabil a informațiilor colectate de platformele educaționale.

Concluzie

Transformarea învățământului prin aplicarea științei și tehnologiei reprezintă o oportunitate uriașă pentru îmbunătățirea procesului educațional. Tehnologia nu doar că face învățarea mai accesibilă și mai personalizată, dar contribuie și la dezvoltarea unor competențe esențiale, pregătindu-i pe elevi pentru provocările unei lumi interconectate și în continuă schimbare. Totuși, pentru ca acest proces să fie de succes, este esențial ca profesori, elevi și

instituții educaționale să colaboreze și să depășească provocările legate de implementarea tehnologiei, asigurându-se în același timp că toți elevii au acces echitabil la aceste resurse.

Bibliografie

1. Bates, T. (2015). *Teaching in a Digital Age: Guidelines for Designing Teaching and Learning*. Tony Bates Associates. ISBN: 978-0993671213.
2. Mayer, R. E. (2005). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
3. Fullan, M. (2013). *The New Pedagogy: Education for the Digital Age*. Routledge.
4. UNESCO (2021). *Reimagining Our Futures Together: A New Social Contract for Education*. UNESCO.
5. Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants*. On the Horizon.

Inovație educațională: utilizarea tehnologiei pentru formarea competențelor secolului XXI

Prof. înv. primar Andrei Neugis Sena
Școala Gimnazială nr. 7 „Remus Opreanu” Constanța, jud. Constanța

Într-o eră marcată de o accelerare rapidă a tehnologiilor informaționale, educația se află într-un proces continuu de adaptare și transformare. În acest context, aplicarea științei și tehnologiei în procesul educațional nu mai reprezintă o opțiune, ci o necesitate imperioasă. Mai mult decât utilizarea echipamentelor moderne, transformarea învățământului presupune integrarea acestora într-un demers didactic coerent, interactiv și centrat pe elevi. Aceste schimbări sunt esențiale pentru a sprijini dezvoltarea intelectuală și emoțională a elevilor, tehnologia având un rol esențial în stimularea creativității, gândirii critice și exprimării acestora.

Tehnologia, atunci când este folosită inteligent, permite învățarea printr-o abordare interdisciplinară, contribuind semnificativ la dezvoltarea competențelor esențiale ale elevilor, cum ar fi gândirea critică, rezolvarea de probleme și competențele digitale. Acest tip de învățare activă și interactivă se aliniază nevoii de a forma tineri capabili să facă față provocărilor unei lumi digitale și interconectate.

Un exemplu concret care ilustrează eficiența tehnologiei în educație este activitatea „Legenda culorilor”, desfășurată cu elevii ciclului primar, în cadrul temei „Cartea – universul copilăriei”. Această activitate a fost concepută pentru a încuraja elevii să interacționeze cu elemente narative printr-o serie de activități creative și educaționale integrate. Tehnologia digitală a fost folosită ca un sprijin important pentru învățare, stimulând imaginația și capacitatea de reflexie a elevilor, transformându-se într-un catalizator pentru învățarea activă și profundă.

Activitatea a început cu vizionarea unui material audio-video, „Legenda culorilor” (disponibil pe YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=f-o15NkIZpo>), care a fost o resursă digitală captivantă, integrând imagini, sunet și narativitate într-un mod atractiv și interactiv. Acesta a captat atenția elevilor și a fost punctul de plecare pentru o serie de activități care au combinat diferite discipline și metode didactice, incluzând discuții, activități de creație și reflecție critică.

Tehnologia video, prin caracterul său vizual și auditiv, a oferit elevilor posibilitatea de a explora povestea într-un mod mai dinamic și interactiv. De asemenea, a fost un instrument care a favorizat învățarea colaborativă, oferindu-le oportunitatea de a discuta în grup despre comportamentele personajelor și mesajele morale ale poveștii. Această metodă a permis elevilor să vadă dincolo de simpla lectură a unui text, dezvoltându-le capacitatea de a analiza și interpreta diversele aspecte ale narațiunii. Astfel, învățarea a devenit un proces activ, constructiv, care i-a implicat pe elevi în mod activ în procesul de formare a înțelegerii.

După vizionarea poveștii, elevii au fost implicați într-o discuție ghidată, în cadrul căreia au fost încurajați să analizeze personajele, să reflecteze asupra comportamentului acestora și să își exprime propriile opinii despre întâmplările din poveste. În această etapă, am utilizat metoda „Ciorchinelui” – un instrument grafic digital și analogic – care i-a ajutat pe copii să sintetizeze trăsăturile personajelor, asociindu-le simbolic cu anumite culori. Acest exercițiu a fost un prim pas spre dezvoltarea abilităților de gândire critică și analiza narativă, ajutându-i să aprecieze complexitatea unui text din multiple perspective.

După analiza poveștii, elevii au fost încurajați să își exprime creativitatea prin desen, ilustrând momentele lor preferate din poveste. În funcție de abilitățile tehnice și de resursele disponibile, elevii au folosit fie aplicații digitale simple, fie instrumente de desen tradiționale. De exemplu, elevii mai mari au folosit aplicații digitale de desen, cum ar fi Tux Paint sau Paint, pentru a-și exprima ideile vizuale, iar cei care au utilizat tehnici tradiționale de desen au avut ocazia să aplice abilitățile de motricitate fină. Aceste lucrări de artă au fost ulterior expuse în clasă, iar elevii au avut ocazia să le prezinte colegilor lor într-un „Tur al galeriei”, care a fost transformat într-o dezbatere vizuală și reflexivă despre mesajele poveștii. Această abordare le-a permis copiilor să-și exprime gândurile și să învețe unii de la alții într-un cadru colaborativ, stimulând învățarea prin schimb de idei și opinii.

Activitatea s-a încheiat cu interpretarea cântecului „Curcubeul colorat” (disponibil pe YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=ImCjyoWzgHY>), o resursă muzicală digitală care a permis elevilor să exprime emoții prin mișcare, culoare și ritm. Prin coregrafia inspirată de poveste, elevii au fost încurajați să asocieze culorile cu emoțiile și stările mentale specifice, învățând astfel să relaționeze între culori și sentimentele lor. De asemenea, acest exercițiu a fost o oportunitate pentru elevi de a învăța despre legătura dintre corp, minte și emoție, într-un mod holistic, care a sprijinit dezvoltarea abilităților fizice și cognitive.

În acest context, tehnologia a fost folosită nu doar ca un instrument de predare, ci și ca o metodă de integrare a diverselor tipuri de învățare – vizuală, auditivă și kinestezică. Participarea elevilor la coregrafia a avut un dublu rol: pe de o parte, a stimulat abilitățile fizice ale copiilor (coordonarea, ritmul și expresivitatea corporală), iar pe de altă parte, a favorizat înțelegerea simbolisticii culorilor și a modului în care acestea influențează trăirile și stările emoționale ale indivizilor.

Exemplul activității „Legenda culorilor” subliniază modul în care tehnologia, atunci când este folosită într-un mod intenționat și adaptat nevoilor elevilor, poate transforma profund experiența de învățare. Tehnologia nu doar că sprijină predarea și învățarea, ci creează un cadru în care elevii devin activi în procesul educativ, fiind implicați în activități creative, reflecție critică și exprimare personală. De asemenea, acest proces este esențial în dezvoltarea unor competențe care vor fi fundamentale pentru succesul elevilor în viitor: gândirea critică, competențele digitale și creativitatea.

Această abordare interdisciplinară, ce include elemente de literatură, artă, muzică și tehnologie, subliniază importanța unei educații integrate, care să răspundă nu doar cerințelor curriculare, ci și nevoii de a dezvolta competențe digitale, gândire critică și abilități de exprimare artistică. Transformarea educației prin știință și tehnologie este esențială pentru a asigura un proces de învățare relevant și adaptat secolului XXI, oferindu-le elevilor instrumentele necesare pentru a deveni cetățeni activi, creativi și capabili să răspundă provocărilor viitoare.

Integrarea tehnologiilor digitale în învățământul primar reprezintă nu doar o modalitate de îmbogățire a experienței educaționale, ci și un pas esențial în pregătirea elevilor pentru o lume digitalizată și interconectată. Folosirea inteligentă și creativă a tehnologiei în educație contribuie la dezvoltarea unor competențe esențiale pentru viața profesională și personală, precum și pentru înțelegerea și navigarea unei lumi tot mai complexe și dinamice.

Bibliografie

- Fullan, M. (2020). *Leading in a Culture of Change*. Jossey-Bass.
- UNESCO (2021). *Reimagining our futures together: A new social contract for education*.
- European Commission (2023). *Digital Education Action Plan 2021–2027*.
- Miclea, M. (coord.) (2020). *Psihologia învățării. Fundamente pentru formarea competențelor*. Editura ASCR.
- Preda, V. (2022). *Metode active de învățare în învățământul primar și preșcolar*. Editura Didactică și Pedagogică.
- YouTube (2024). „Legenda culorilor” [video]. <https://www.youtube.com/watch?v=f-o15NkIZpo>
- YouTube (2024). „Curcubeul colorat” [video]. <https://www.youtube.com/watch?v=ImCjyoWzgHY>

Proiect educațional “ Ziua internațională a numărului PI”

Prof. Nicu Valentina Elena

Școala Gimnazială “Gheorghe Popescu” Mărgineni – Slobozia

I. **Titlul proiectului:** *Ziua internațională a numărului Pi*

II. **Perioada de desfășurare**

III. **Organizator**

IV. **Coordonatori proiect**

V. **Beneficiari:** Elevii instituției

VI. **Descrierea proiectului:**

1. ARGUMENT:

Ziua Internațională a Matematicii este sărbătorită în fiecare an pe 14 martie. Ea a fost recunoscută de Organizația Națiunilor Unite pentru Educație, Știință și Cultură (UNESCO) la conferința generală din 2019. Anterior, data de 14 martie era marcată ca ”Ziua Pi” și a fost sărbătorită pentru prima dată în 1988. Inițiată de Uniunea Matematică Internațională, importanța matematicii în lumea noastră este celebrată în 14 martie, deoarece această zi este deja cunoscută sub numele de ”Ziua Pi” în multe țări. Numărul Pi (π) cu valoarea sa aproximativă 3,14 corespunde cu 14 martie în formatul de dată (3.14) utilizat în SUA, de exemplu. Sărbătoarea Zilei Internaționale a Matematicii extinde ”Ziua Pi” pentru a include întregul spectru al matematicii.

2. OBIECTIVE:

- Îmbunătățirea înțelegerii în rândul publicului larg, factorilor de decizie și în școli, a importanței matematicii în educație;
- Îmbunătățirea înțelegerii în rândul publicului larg, cu factorii de decizie și în

școli, a importanței matematicii ca instrument pentru evoluții care conduc la circumstanțe economice mai prospere;

- Evidențierea rolului matematicii în organizarea societății moderne, inclusiv sistemele economice, financiare, de sănătate și de transport, telecomunicațiile în căutarea bunăstării umane etc.;
- Creșterea gradului de conștientizare cu privire la rolul matematicii în combaterea dezastrelor, epidemilor, bolilor emergente, speciilor invazive ;
- Cultivarea spiritului de echipă și colaborarea între elevi;
- Aprofundarea cunoștințelor despre elementul Pi cu ajutorul unor activități non-formale inedite, menite să-i scoată din rutina orelor de curs;
- Redescoperirea frumuseții matematicii și înțelegerea de către elevi a rolului acesteia în viața de zi cu zi.

3. RESURSE:

UMANE: - elevii, cadrele didactice;

MATERIALE: - spațiile și dotările școlare, materiale pentru creațiile elevilor, facebook-ul /site-ul școlii, platforma școlii

4. REZULTATE :

- Realizarea unui video cu ajutorul imaginilor surprinse în timpul desfășurării activităților proiectului;
- Expoziții cu posterele / creațiile realizate de către elevii instituției;
- Diplomele oferite elevilor;

5. EVALUARE :

- Realizarea unui scurt video cu activitățile;
- Numărul de elevi implicați în acest proiect educațional;
- Impresiile profesorilor, elevilor și părinților;
- Numărul de like-uri acumulate pe pagina de Facebook a instituției;

6. ACTIVITĂȚI:

Nr. crt	Denumirea activității	Locație/data /ora	Participanți	Responsabili	Rezultate
1	Istoria numărului PI (prezentare Power Point)	Sala de clasă	Elevii clasei a VI- a	Nicu Valentina Elena	Lucrările elevilor Poze și filmulețe de la activități
2	Curiozități din lumea lui PI	Sala de clasă	Elevii clasei a VI -a	Nicu Valentina Elena	Lucrările elevilor
3	Aplicații cu numărul Pi	Sala de clasă	Elevii clasei a VI-a	Nicu Valentina Elena	Lucrările elevilor
4	Emblema PI	Sala de clasă	Elevii clasei a VI- a	Nicu Valentina Elena	Lucrările elevilor

EXEMPLE DE BUNE PRACTICI PRIN PROIECTELE DE PARTENERIAT EDUCAȚIONAL

Prof. înv. primar NIDELEA MARIA
Școala Gimnazială „Academician Marin Voiculescu”, Giurgiu
Prof. înv. primar ȚONE IONELA
Școala Gimnazială Nr. 7, Giurgiu

TITLUL PROIECTULUI: „CULORILE TOAMNEI”

Tip: local

Domeniu: cultural artistic, arte vizuale

PERIOADA: septembrie – noiembrie 2024

INSTITUȚII COORDONATOARE:

Școala Gimnazială Nr. 7 Giurgiu;

Școala Gimnazială ”Acad. Marin Voiculescu”;

ECHIPA DE IMPLEMENTARE A PROIECTULUI

Coordonatori proiect:

Prof. înv. primar Țone Ionela

Prof. înv. primar Nidelea Maria

GRUP ȚINTĂ: elevi ai claselor a IV-a și a II-a din cele două școli partenere

DESCRIEREA PROIECTULUI:

Motto:

„Nici frumusețea primăverii și nici cea a verii nu are grația pe care am zărit-o în al toamnei obraz”
(John Donne)

ARGUMENT:

Toamna este anotimpul schimbărilor, al belșugului, al bogățiilor atât în recoltă cât și în culori, ce ni se dezvăluie an de an în altă haină. Sunt culori ce nu avem ocazia să le vedem decât acum, de la galbenul strălucitor la bejul pal, de la portocaliu la ruginiu, toate tonurile de verde și încă multe alte nuanțe pe care doar natura în măiestria ei a reușit să le desăvârșească. Pare o simfonie de culori pe care dacă încercăm să o înțelegem vom descoperi multe și minunate daruri ale naturii.

Menirea noastră, a dascălilor, este de a forma și dezvolta personalitatea copiilor prin frumosul existent în natură, manifestat în culori și forme sonore și care are o influență binefăcătoare asupra acestora în domeniul artei, astfel încât să devină consumatori și creatori de frumos. Trebuie să-i învățăm să observe și să se apropie cu emoție de acest spectacol sublim al naturii, astfel încât rațiunea să armonizeze cu sensibilitatea. Să le oferim elevilor noștri posibilitatea de a da frâu liber imaginației creatoare redând bogăția și culorile toamnei prin versuri, desen, pictură, colaje, aplicații cu materiale din natură, ca o dovadă de sensibilitate și frumos.

SCOP:

- Valorificarea potențialului creator al elevilor cu privire la capacitatea lor de a reda aspecte de toamnă prin versuri, desen și pictură și antrenarea acestora în activități directe și variate ce duc la formarea și afirmarea personalității creatoare;

- Creșterea capacității de comunicare și exprimare artistică a elevilor prin stimularea imaginației creatoare și consolidarea cunoștințelor referitoare la caracteristicile anotimpului toamna;

OBIECTIVE:

- formarea capacității de a observa, a înțelege și aprecia frumosul din natură;
- cultivarea sensibilității artistice a elevilor;
- stimularea potențialului creativ al elevilor în plan artistico-plastic și literar;
- dezvoltarea capacității de a aplica cunoștințele dobândite pentru a se realiza cu ajutorul lor ceva practic, util;

- dezvoltarea cooperării și colaborării între cadrele didactice din unități de învățământ diferite;
- promovarea imaginii unităților de învățământ implicate în proiect;
- integrarea TIC în activitățile bazate pe proiecte.

RESURSE:

- **umane:** elevi, cadre didactice, părinți, mass-media;
- **materiale:** creioane colorate, acuarele, foarfeci, lipici, cartoane/coli A₄, materiale din natură, cărți, reviste, calculator, etc ;
- **financiare:** autofinanțare (blocuri de desen, instrumente de desen și pictură);
- **de informare:** cărți, pliante, materiale video, ppt.

CALENDARUL ACTIVITĂȚILOR

Nr. crt.	Tema activității	Locul activității	Perioada
1.	Contactarea partenerilor și elaborarea proiectului	Google Drive, spațiul virtual	IX. 2024
2.	„Culorile toamnei” - Prezentarea proiectului	Sala de clasă	IX. 2024
3.	„Semne ale toamnei” - Observări în natură - Convorbiri tematice despre toamnă	Drumeție în vecinătatea școlii și în parcul Alei	X. 2024
4.	„Fructe și legume de toamnă” - Excursie în livadă și în grădina de legume - Realizare de creații literare și plastice	Livadă Grădina de legume	X. 2024
5.	„Flori de toamnă” - Vizionarea unui material video cu informații despre flori de toamnă https://www.youtube.com/watch?v=vDw12oeDGcw https://www.youtube.com/watch?v=mVR7cKSSDA	Sala de clasă	X. 2024
6.	„Toamna în pădure” - Drumeție în pădurea de la marginea orașului	Pădurea Bălănoaia	XI. 2024
7.	„Rețete din cămara toamnei” - Pregătirea unor conserve împreună cu părinții și prezentarea rețetelor	Sala de clasă	XI. 2024
8.	„Cărticica toamnei” - Realizarea unui e-book/lapbook	Sala de clasă	XI. 2024

REZULTATE AȘTEPTATE:

- îmbogățirea cunoștințelor despre viața plantelor și animalelor în anotimpul toamna;
- redarea prin tehnici de lucru diferite a frumuseților acestui anotimp;
- colecționarea unor rețete de conserve preparate cu fructe și legume de toamnă.

MONITORIZARE ȘI EVALUARE:

- Valorificarea potențialului creativ al copiilor și al cadrelor didactice;
- Realizarea de CD-uri cu imagini din derularea proiectului;
- Realizare e-book/lapbook „Cărticica toamnei”

MEDIATIZARE ȘI DISEMINARE:

- panouri informative;
- expoziții cu lucrări ale copiilor;
- publicarea activităților proiectului în spațiul virtual.

PROIECT DIDACTIC



Ascultă, copile, pădurea cum spune
Povești fără seamăn și fără sfârșit,
Ea știe că omul și pomul sunt unul,
Că fără păduri omul moare trudit.

Iubește natura, învață s-o aperi,
Căci ea te hrănește și-ți dă alinare,
Respectă și vântul, și pasărea-n ceruri,
Și râul ce-aleargă grăbit către mare.

Căci tot ce-i viață sub cerul acesta
E darul divin ce trebuie sfânt,
Să-l crești, să-l păstrezi și să-l ocrotești,
Să-l lași moștenire curat pe pământ.



(Glasul pădurii- Elena Farago)



DATA: 07.03.2025

UNITATEA DE ÎNVĂȚĂMÂNT: Școala Gimnazială „Anton Pann”

CLASA: a III-a E

PROPUNĂTOR: Prof. înv. Primar Onea Andreea-Bianca

ARIA CURRICULARĂ: Om și societate

DISCIPLINA: Educație civică

UNITATEA DE ÎNVĂȚARE: Călătorie prin lumea plantelor și a animalelor

SUBIECTUL: Atitudini față de plante și animale: atenție/ neatenție, grijă/ nepăsare, delicatețe/ brutalitate, compasiune/ lipsă de compasiune, curaj/ frică, respect/ lipsă de respect, iubire/ ură

TIPUL ACTIVITĂȚII : Transmitere și însușire de noi cunoștințe

SCOPUL LECȚIEI: Dezvoltarea unei atitudini pozitive, a unor comportamente bazate pe grijă, respect, compasiune, atenție, iubire față de animale și față de plante și, față de întregul mediu înconjurător.

COMPETENȚE GENERALE

1. Aplicarea unor norme de conduită în viața cotidiană;
2. Manifestarea unor deprinderi de comportament moral-civic în contexte de viață din mediul cunoscut;
3. Cooperarea cu ceilalți pentru rezolvarea unor sarcini simple de lucru, manifestând disponibilitate;

COMPETENȚE SPECIFICE

- 1.2. Identificarea unor trăsături morale definitorii ale persoanei;
- 2.1. Recunoașterea unor atitudini în raport cu lucrurile, cu plantele și animalele;
- 2.2. Manifestarea unor atitudini pozitive în raport cu lucrurile, cu plantele și animalele;
- 3.1. Relaționarea pozitivă, în grupuri mici, pentru rezolvarea unor sarcini simple de lucru.



OBIECTIVE OPERAȚIONALE

a) COGNITIVE

- OC1- Să realizeze reactualizarea cunoștințelor dobândite anterior printr-o reacapitulare schematică;
- OC2 - Să identifice nevoia de plante și animale;
- OC3- Să parcurgă corect pașii jocului didactic- Săculețul cu atitudini pozitive și negative;
- OC4 - Să asocieze cuvântul de pe bilet cu corespondentul lui din viața de zi cu zi;
- OC5 - Să descrie prin limbaj nonverbal situații din viața socială;
- OC6- Să plaseze în context școlar abilitățile și atitudinile specifice jocului didactic realizat;
- OC7- Să identifice variantele corecte de atitudine potrivită în jocul WordWall;
- OC8- Să explice termenul de *atitudine*;
- OC9- Să asocieze comportamentele redată în text cu termenul corespunzător de pe jeton;
- OC10- Să completeze schema lecției, prin marcarea pe aripile fluturașului atitudinile pozitive și atitudinile negative;
- OC11: să răspundă cerințelor din cadrul activității pe grupe, privind atitudinea omului față de plante și animale;
- OC12: să completeze propozițiile lacunare cu informații despre relația omului cu mediul;
- OC13- Să găsească comportamente adecvate față de plante și animale în careu;
- OC14- Să noteze activitatea pe care o vor avea de pregătit.

b) AFECTIVE

- OA1- Să dezvolte atitudini pozitive față de mediul înconjurător; dezvoltarea spiritului de cooperare în diferite situații de învățare;
- OA2 - să manifeste un comportament adecvat în relațiile cu colegii din grupă;
- OA3 - să traiască bucuria reușitei personale și a clasei.

c) PSIHOMOTORII

- OM1- să-și coordoneze mișcările pentru exprimarea reacției, scrierea corectă și rezolvarea cerințelor.

STRATEGII DIDACTICE

- a. Metode și procedee: conversația, explicația, exercițiul, problematizarea, expunerea, jocul didactic, pălăriile gânditoare, Brainstormingul, reflecția personală.
- b. Mijloace de învățământ: table, laptop, videoproiector, instrumente de scris, caiete de lucru, Joc WordWall, săculeț cu cartonașe- atitudini, magneți, textele pentru jocul „Alege ce se potrivește!”, jetoane pentru joc, pălării colorate din carton, fișă de lucru- Pălării gânditoare, fișe de lucru cu propoziții lacunare, fișă de lucru- careu, ștampile.
- c. Forme de organizare: frontal, pe grupe, individual.
Forme de evaluare: observarea sistematică, aprecieri verbale.

RESURSE:

UMANE: 24 elevi;

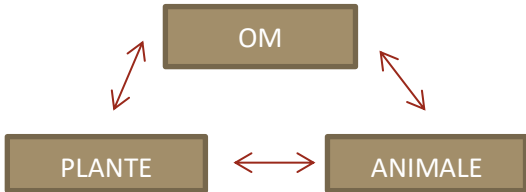
SPAȚIALE: sala de clasă;

TEMPORALE: 50 minute.



BIBLIOGRAFIE

1. Programele școlare pentru clasa a III-a, aprobate prin ordinul ministrului nr.5003/ 02.12.2014.
2. Mîndru E., Borbeli L., Areta N., Strategii didactice interactive, Didactica Publishing House, București, 2010.
3. www.didactic.ro.
4. Mihăilescu M., Mănescu M., Robu M., Cenac O., Metode activ-participative aplicate în învățământul primar, Didactica Publishing House, București, 2010;
5. Radu D., Andrei G., Educație civică – manual pentru clasa a III-a, Aramis Print, București, 2005.
6. Matei L., Manea A., Educație civică – manual pentru clasa a III-a, Editura Didactică și Pedagogică, București, 2013.
7. Pițilă T., Mihăilescu c., Educație civică – culegere de texte – clasele a III-a și a IV-a, Aramis print, București, 2003.

Secvențele lecției	Resurse temporale Resurse spațiale Resurse umane	Obiective operaționale	Elemente esențiale de conținut	Strategii didactice			Evaluare
				Resurse procedurale	Resurse materiale	Forme de organizare	
<u>Moment organizatoric</u>	2 min. Sala de clasă. 24 elevi.	OA1	Pentru buna desfășurare a lecției se au în vedere următoarele aspecte: Stabilirea ordinii; Asigurarea/ pregătirea celor necesare pentru desfășurarea activității; Adoptarea unei poziții corecte în bancă.	Conversația Explicația	Laptop Videopro-iector	Frontal Individual	Observare sistematică
<u>Reactualizarea cunoștințelor dobândite anterior</u>	3 min. Sala de clasă. 24 elevi.	OC1 OC2 OA1 OM1	Am aflat ora trecută la educație civică că între plante, animale și oameni există o strânsă legătură.  Se poartă o discuție referitoare la legătura care există între om, plante și animale, după schema dată: "Nevoia de plante și animale" - De ce se spune că viața omului ar fi imposibilă fără plante și animale? - La ce folosesc plantele omului? Dar animalele? - Concluzionăm astfel: Plantele și animalele, deși nu sunt persoane, au dreptul la viață. Omul trebuie să le ocrotească deoarece, fără ele, viața sa ar fi imposibilă.	Conversația Explicația Exercitiul Problematizarea Reflecția personală	Laptop Videopro-iector Anexa 1	Frontal Individual	Chestionare orală Observare sistematică

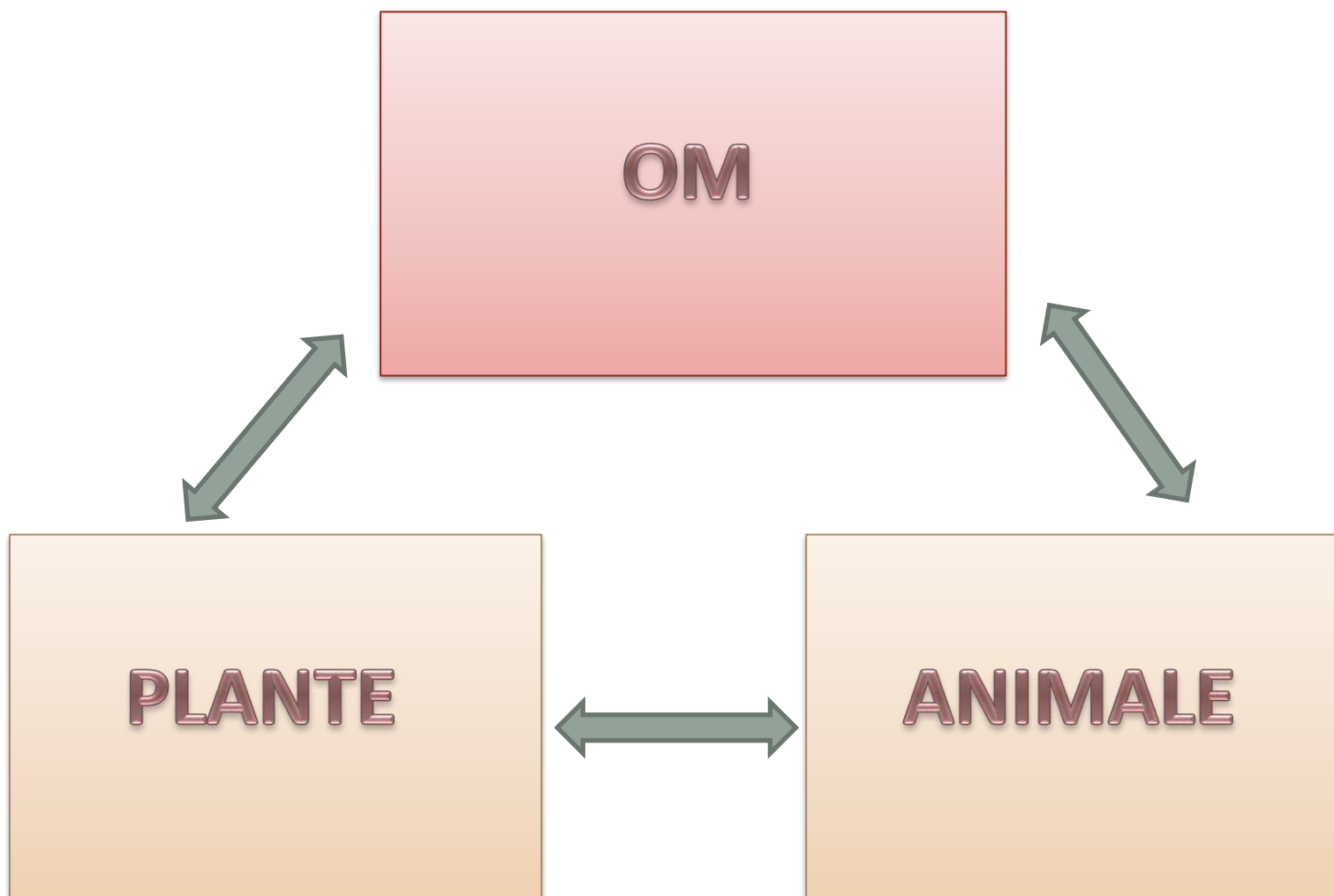
Secvențele lecției	Resurse temporale Resurse spațiale Resurse umane	Obiecti- ve operaționale	Elemente esențiale de conținut	Strategii didactice			Evaluare
				Resurse proceduale	Resurse materiale	Forme de organizare	
<u>Captarea atenției</u>	3 min. Sala de clasă. 24 elevi.	OC3 OC4 OC5 OC6 OA1 OM1	Acest moment al lecției se realizează printr-un joc didactic- Săculețul cu atitudini pozitive și negative. Într-un săculeț se află mai multe cartonașe cu denumiri de atitudini pozitive și negative față de plante și animale. Un școlar de pe fiecare rând extrage câte un bilețel din săculeț și mimează în fața colegilor atitudinea pe care o are scrisă pe bilețel. Elevii ghicesc, fiind dirijați de limbajul nonverbal al celui din fața lor. Jocul acesta, le oferă ocazia acestora să exploreze imaginar utilizarea abilităților și a atitudinilor specifice învățării într-un context școlar și să descopere titlul lecției de astăzi.	Explicația Conversația Jocul didactic	Anexa 2 Săculeț cu cartonașe ce conțin denumiri de atitudini	Frontal Individual	Observare sistematică
<u>Anuntarea subiectu- lui și a obiective- lor urmărite</u>	2 min. Sala de clasă. 24 elevi.	OC7 OA1 OA2	Dacă ora trecută am aflat câtă nevoie avem de plante și animale, astăzi vom descoperi cum trebuie să ne comportăm față de acestea. Vom afla ce înseamnă <i>atitudine</i> și vom analiza exemple de atitudini pozitive și negative. Se va scrie titlul lecției pe tablă și în caiet.	Explicația	Tablă Caiet de clasă Instrumen- te de scris	Frontal Individual	Observare sistematică
<u>Dirijarea învățării</u>	25 min. Sala de clasă. 24 elevi.	OC7	Se vor analiza diferite situații printr-un joc didactic WordWall și modul în care ar trebui să se comporte oamenii în astfel de cazuri. https://wordwall.net/ro/resource/5916878/atitudine-a-fa%C8%9B%C4%83-de-plante-%C8%99i-animale	Explicația Jocul didactic	Joc- WordWall Tablă	Frontal	Observare sistematică Aprecieri verbale

Secvențele lecției	Resurse temporale Resurse spațiale Resurse umane	Obiective operaționale	Elemente esențiale de conținut	Strategii didactice			Evaluare
				Resurse procedurale	Resurse materiale	Forme de organizare	
<u>Dirijarea învățării</u>	25 min. Sala de clasă. 24 elevi.	OC8 OC9 OC10 OA1 OA2 OA3 OM1	În urma discuțiilor despre comportamentul adecvat al persoanelor din exemplele anterioare se va explica, cu ajutorul elevilor, înțelesul termenului <i>atitudine</i>. (comportament, mod de comportare, gest). Făcând referire la modul de comportare al persoanelor din situațiile precedente, se vor evidenția <i>atitudinile pozitive</i> și pe cele <i>negative</i>. Se notează în caiete și la tablă definiția cuvântului ”atitudine”. (Atitudinea este un mod de comportare, un comportament, un gest care poate fi pozitivă sau negativă.) Se va desfășura jocul „Alege ce se potrivește!”. Elevii vor primi un future colorat pe care îl vor lipi în caiet. Aceștia vor avea la dispoziție fișe pe care sunt scrise texte de mică întindere, în care sunt povestite întâmplări despre atitudinile unor copii față de plante și animale. Se citește textul și se va evidenția tipul de comportament redat în text. Pe tablă sunt prinse cu magnet jetoane cu denumirile unor comportamente pozitive și negative. Elevul numit trebuie să asocieze textul cu jetonul corespunzător comportamentului redat în text. Pe parcursul descoperirii diverselor comportamente, elevii vor completa schema lecției redată printr-un fluture. În continuare, se vor forma șase grupe. Membrul-reprezentant al fiecărei grupe va purta câte o pălărie colorată în alb, roșu, galben, verde, albastru sau negru. Se va accentua semnificația pe	Conversația	Laptop Video-proiector Caiet de lucru	Frontal	Observare sistematică Aprecieri verbale
				Explicația Problematizarea Jocul didactic Exercițiul Expunerea Brainstormingul Pălăriile gânditoare	Tablă Anexa 3 cu texte care redau comportamente pozitive/negative Anexa 4-Schema lecției-fluture Anexa 5-Jetoane-atitudini	Pe grupe	Observare sistematică Aprecieri verbale

Secvențele lecției	Resurse temporale Resurse spațiale Resurse umane	Obiective operaționale	Elemente esențiale de conținut	Strategii didactice			Evaluare
				Resurse procedurale	Resurse materiale	Forme de organizare	
		OC11 OA1 OA2 OA3 OM1	care o are fiecare pălărie: albă – informează; roșie – spune ce simte; galbenă – aspect pozitive; verde – idei noi; albastru- clarifică; negru- aspect negative. Sarcina de lucru pe care o are fiecare grupă are legătură cu semnificația culorii pălăriei pe care o poartă membrii grupelor. Astfel că, fiecare grupă primește sarcina potrivită culorii pălăriei pe care o deține. Elevii dispun de timp pentru a citi cerința și a realiza sarcina. Fiecare elev din grupă își notează o idee din sarcina echipelor celelalte. 	Exercițiul Jocul didactic Exercițiul Conversația	Anexa 6- Fișă de lucru- Pălării Gânditoare Pălării din carton colorat	Frontal Pe grupe	Observare sistematică Aprecieri verbale
<u>Obținerea performanței</u>	5 min. Sala de clasă. 24 elevi.	OC12 OA1 OA2 OA3 OM1	Elevii vor avea de completat o fișă de lucru ce cuprinde propoziții lacunare. 1. Eu știu trei atitudini pozitive față de plante și animale: 2. Am descoperit trei atitudini negative față plante și animale:..... 3. Am trei mesaje pentru cei care fac rău naturii: 4. Am o întrebare din trei cuvinte despre această lecție:.....	Explicația Conversația Exercițiul	Anexa 7- Fișă de lucru Instrumente de scris Tablă Video-proiector	Individual	Observare sistematică

Secvențele lecției	Resurse temporale Resurse spațiale Resurse umane	Obiective operaționale	Elemente esențiale de conținut	Strategii didactice			Evaluare
				Resurse procedurale	Resurse materiale	Forme de organizare	
<u>Asigurarea retenției și a transferului</u>	3 min. Sala de clasă. 24 elevi. 3 min. Sala de clasă. 24 elevi.	OC13 OA3 OM1 OC13 OA3 OM1	Elevii primesc o fișă de lucru pe care vor găsi un careu. Aceștia sunt solicitați să găsească cât mai multe atitudini pozitive. Școlarii au la dispoziție 3 minute pentru a duce sarcina la bun sfârșit, marcând comportamentele adecvate față de plante și animale. M V O B I D C B W V Q X O J R I I U M K P O L U A R E G A O X N L Q A M S Y K J N F V L U A T E N T I E P G U E B E A T J G U Z G K O R O Z S N R A B S O C R O T I R E I T U T W U S Y H V F J P M L A R E S P E C T O C A B X	Explicația Conversația Exercițiul	Anexa 8- Fișă de lucru Instrumente de scris Tablă Video-proiector	Individual Frontal Individual Frontal	Observare sistematică Observare sistematică
<u>Evaluare și temă pentru acasă</u>	2 min. Sala de clasă. 24 elevi.	OC14 OA1 OA2 OA3	Se vor face aprecieri globale și individuale. Se vor evidenția comportamentele pozitive. Elevii primesc ca temă să scrie 3 proverbe/ghicitori despre plante sau animale. Activitatea acestora va fi recompensată cu stimulente (ștampile-fețe zâmbitoare cu mesaje).	Conversația Explicația	Caiet de lucru Instrumente de scris Ștampile-Fețe zâmbitoare cu mesaje	Frontal Individual	Observarea sistematică Aprecieri verbale

Nevoia de plante și animale



ATITUDINI POZITIVE ȘI / SAU ATITUDINI NEGATIVE

FRICĂ

IUBIRE

**Lipsă de
respect**



Alege ce se potrivește !

Analizează atitudinile pozitive și negative:

1. Raluca îl îngrijea cu mare atenție pe Azorel, îi pieptăna părul în fiecare zi, îl hrănea de trei ori pe zi și-i schimba așternutul din cutie în fiecare seară.

2. Într-o dimineață, când a trecut pe lângă un trandafir japonez, lui Viorel i s-a părut că plângea. A luat repede ghiveciul, l-a scos la aer și l-a udat bine. Peste câteva zile, trandafirul și-a revenit.

3. Sâmbătă, Ileana a ieșit în parc, însoțită de bunicul său. În timp ce se plimba cu rolele, a auzit un miorlăit sfâșietor, care venea din spatele tufelor de lângă o bancă. Se apropie repede și îl vede pe un băiețel că trage de coadă un pisoai mic.
-Dă-i drumul! Nu-l mai chinui! spune ea. Surpins asupra faptului, băiatul îi dădu drumul pisoaiului și se făcu nevăzut.

4. –Uf, urăsc cactusul ăsta, parcă ar fi un arici! Să-l arunci de aici, mamă, că ieri m-a înțepat la deget atât de tare încât mă ustură și acum!
– Dacă ai fi mai atent și mai puțin repezit, nu s-ar mai întâmpla asta! spuse mama. Țepii cactusului sunt armele sale de apărare împotriva dușmanilor.

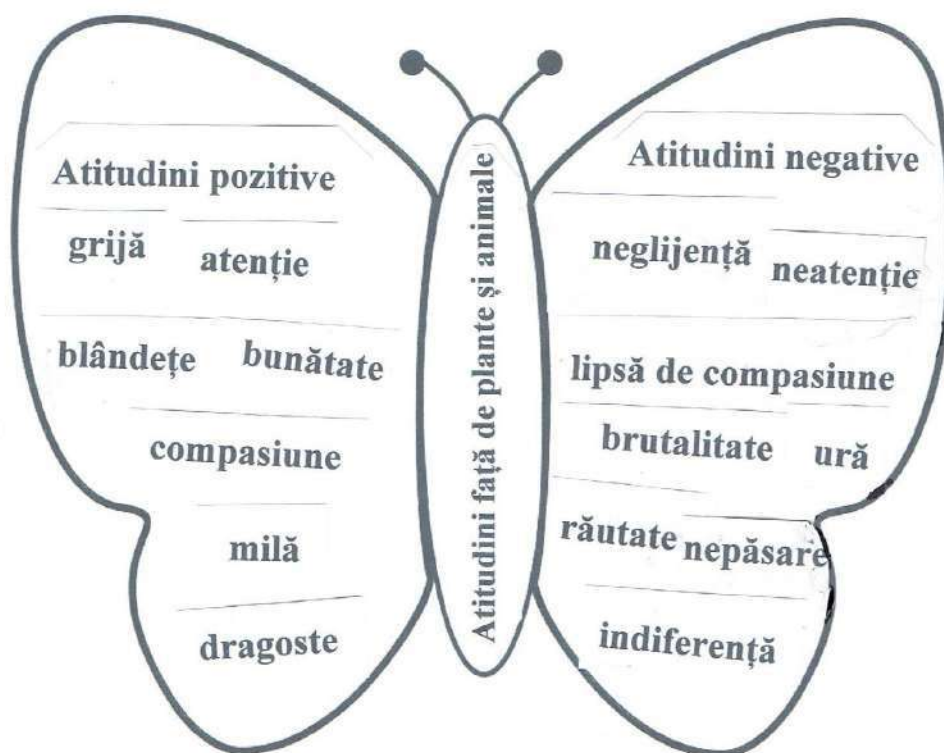
5. Într-o după-amiază de primăvară, Sorin și Matei au plecat cu bicicletele în parc. Acolo, s-au luat la întrecere pe piste special amenajate pentru bicicliști. Ca să fie sigur că va câștiga, Matei a luat-o pe o pajiște cu mai multe ronduri de flori. Văzând aceasta, Sorin întrerupe competiția și-i atrage atenția lui Matei că a călcat iarba și florile.

6. Pisica a reușit să salveze viața unui copil abandonat pe stradă de mama sa. Ea a intrat în cutia în care se afla bebelușul și i-a ținut de cald, afară fiind o temperatură foarte scăzută. Ea a mienuat îndelung pentru a atrage atenția trecătorilor care, într-un târziu, au văzut-o.

SCHEMA LECȚIEI

ATITUDINEA FAȚĂ DE

PLANTE ȘI ANIMALE



Jetoane - atitudini

GRIJĂ

ATENȚIE

COMPASIUNE

MILĂ

DRAGOSTE

BUNĂTATE

BLÂNDEȚE

NEGLIJENȚĂ

NEATENȚIE

LIPSĂ DE
COMPASIUNE

BRUTALITATE

URĂ

NEPĂSARE

RĂUTATE

PĂLĂRIILE GÂNDITOARE



A large rectangular box with a dashed black border, intended for writing or drawing.



A large rectangular box with a dashed black border, intended for writing or drawing.



A large rectangular box with a dashed black border, intended for writing or drawing.



A large rectangular box with a dashed black border, intended for writing or drawing.



A large rectangular box with a dashed black border, intended for writing or drawing.



A large rectangular box with a dashed black border, intended for writing or drawing.

Pălăria albă - INFORMEAZĂ !



Citiți, cu atenție, cele două fragmente. Redați, în 4 enunțuri, ce fel de comportament au cei doi copii față de animale.

„M-a lovit din răutate

Cu o piatră în picior,

Și-am zăcut și-am plâns atâta,

De credeam că am să mor...”.

(„Cățelușul șchiop”, de Elena Farago)

„Așa plângea un gândăcel

În pumnul ce-l strângea să-l rupă

Și l-a deschis copilul după

Ce n-a mai fost nimic din el!”

(„Gândăcelul”, de Elena Farago)

Pălăria roșie – EMOTII/ SENTIMENTE



Citiți fiecare enunț de mai jos. Scrieți, în 4 propoziții, ceea ce simțiți când citiți aceste enunțuri.

- a) Unor copii le face plăcere să hrănească păsărelele și să le facă adăposturi.
- b) Uneori îmi place să trag cât mai tare pisica de coadă.
- c) În parc mă legăn atârnat de crengile copacilor.
- d) Dacă văd un câțel rănit, cred că e mai bine să-l ocolesc.

Pălăria verde – IDEI NOI



Imaginați-vă că o pădure ar vorbi, iar voi ați fi glasul ei. Scrieți, în 4 propoziții, un mesaj oamenilor despre importanța protejării pădurii.

Pălăria galbenă – ASPECTE POZITIVE



Explicați, în 4 propoziții, de ce este bine să avem grijă de plante și animale.

Pălăria albastră – CLARIFICĂ!



Clarifică în 4 propoziții cum ar putea copiii să îi convingă pe adulți că natura trebuie protejată.

Pălăria neagră – ASPECTE NEGATIVE



Explică în 4 propoziții, de ce nu este bine să nu avem grijă de plante și animale.

Nume și prenume:

Data:

Fișă de lucru

 Completează propozițiile:

1. Eu știu trei atitudini pozitive față de plante și animale:

.....

2. Am descoperit trei atitudini negative față plante și animale:

.....

3. Am trei mesaje pentru cei care fac rău naturii:

.....

.....

.....

4. Am o întrebare din trei cuvinte despre această lecție:

.....

Nume și prenume:

Data:

CAREU

- Găsește cuvintele ascunse în careul de mai jos. Care dintre aceste cuvinte denumesc atitudini și comportamente potrivite față de plante și animale?

M	V	O	B	I	D	C	B	W	V	Q	X	O	J
R	I	I	U	M	K	P	O	L	U	A	R	E	G
A	O	X	N	L	Q	A	M	S	Y	K	J	N	F
V	L	U	A	T	E	N	T	I	E	P	G	U	E
B	E	A	T	J	G	U	Z	G	K	O	R	O	Z
S	N	R	A	B	S	O	C	R	O	T	I	R	E
I	T	U	T	W	U	S	Y	H	V	F	J	P	M
L	A	R	E	S	P	E	C	T	O	C	A	B	X

Revoluția educației prin proiectele Erasmus

Onofrei Ciprian

Școala Gimnazială Nr. 3, Piatra-Neamț

În cadrul proiectului Erasmus+ „**Clever consumption starts early on**”, am implicat copiii de la clasa mea în realizarea unor proiecte privitoare la energia alternativă și la consumul inteligent al resurselor din jurul nostru.



Echipa Școlii Gimnaziale Nr. 3 a realizat un site special, <http://earlyconsumption.ro/>, expirat în prezent, unde au fost postate și diseminate periodic produsele proiectului. Au fost postate lucrări ale elevilor din toate cele cinci școli, bifând zile cu impact internațional: Ziua Apei, Ziua Pământului etc.

Pentru înțelegerea cât mai facilă, copiii au fost implicați în proiecte specifice vârstei lor: experimente, desene, proiecte pe echipe, colaje, realizarea unor machete, prezentări, filme etc.

Produsele finale au fost diseminate de toate școlile implicate, profesorii și copiii având posibilitatea să vadă ce au reușit să facă alți copii din țări diferite, să se inspire și să realizeze la clasă anumite activități interesante.

În cadrul schimbului de experiență din România, am propus exemple de bună practică, activități desfășurate fizic cu profesori din Polonia și Turcia, dar și online, pe platforma Zoom, cu profesorii din Italia și Lituania.

Cele cinci școli partenere provin din zone diferite și poartă propriile mărci culturale și mentalități în legătură cu responsabilitatea civică și de mediu. Cu toate acestea, fiecare dintre noi are bune practici de promovat și astfel ne putem uni eforturile pentru a crea un cadru comun de bune practici care să fie multiplicat în zonele noastre, impactând astfel nu doar generațiile actuale de elevi, ci și pe cele care trebuie să vină în continuare.

Pentru a asigura o bună utilizare a proiectului și a impactului său pe termen lung, vom crea o bază de date comună de activități și idei de lecții pe care le putem include în predarea obișnuită despre mediu și consum inteligent, la orele de Matematică și Științe, în limba maternă și engleză. În acest fel, ne vom asigura că educația pentru mediu va fi inclusă în activitățile obișnuite de predare-învățare, precum și în activitățile extrașcolare.

Toate activitățile din cadrul vizitei de proiect s-au desfășurat conform programului stabilit și anunțat partenerilor cu câteva zile înainte.

Interacțiunea și cooperarea profesorilor de naționalități diferite au dus la desfășurarea tuturor activităților în condiții foarte bune, asigurând succesul deplin al acestei mobilități.

Curioșii au putut descoperi alte informații interesante pe site-ul: <http://www.scoala3pn.ro/documente/Proiecte/Proiecte%20Erasmus+.pdf>.



Educația STEM este importantă deoarece știința este peste tot în jurul nostru, tehnologia evoluează mereu și joacă un rol-cheie în viața de zi cu zi, ingineria oferă principiile directe care stau la baza structurilor, mașinilor și altor invenții, iar matematica dezvoltă gândirea analitică și ajută la rezolvarea problemelor complexe. Împreună, aceste domenii ajută copiii să înțeleagă mai bine lumea înconjurătoare și cum anume funcționează ea.

Știința și matematica au implicații directe în aplicațiile din tehnologie și inginerie. Nu se poate construi o rachetă, o mașină, un ceas sau chiar o bicicletă fără înțelegerea și aplicarea principiilor din toate aceste domenii. Conceptul STEM este în mod fundamental conectat la tot ce există în societatea noastră și este important să ajutăm copiii să vadă/să observe/să sesizeze aceste conexiuni.

Promovând creativitatea și curiozitatea în grădiniță, sunt abordate cunoștințe și abilități simple din cele patru discipline STEM pentru a introduce copiii într-o lume a curiozității, dialogului și gândiri critice. Educația STEM în învățământul preșcolar se realizează prin activități care implică explorarea și experimentarea, dar și prin jocuri și activități practice care urmăresc dezvoltarea unor abilități de bază din aceste domenii în rândul copiilor.

Prin intermediul activităților practice, care le permit să exploreze și să înțeleagă mai bine lumea din jurul lor, copiii sunt încurajați să pună întrebări și să găsească răspunsuri la acestea. În activitățile STEM, copiii își asumă riscuri în gândire, se angajează în învățarea experiențială și perseverează în rezolvarea problemelor, identificând soluții creative. Activitățile din învățământul preșcolar se bazează pe învățarea prin descoperire care încurajează experiențele active (adesea practice), care sprijină dezvoltarea înțelegerii și a vocabularului, gândirea critică, rezolvarea problemelor, comunicarea și reflecția. În grădiniță, se pot facilita experiențele de cercetare și descoperire prin crearea de oportunități prin care copiii pot să învețe despre lume și să privească lumea din jurul lor punând întrebări și căutând răspunsuri. Practicile de investigare oferă copiilor oportunități de a aborda problemele în moduri noi, autentice.

Pentru a introduce cu succes activitățile STEM în educația timpurie, trebuie să integrăm aceste domenii într-un context care să fie semnificativ pentru copii. Integrarea activităților STEM îi ajută pe profesori să se concentreze pe conținut (ce să învețe) și pe procese (cum să învețe). Curriculumul preșcolar este holistic și integrator. Prin urmare, dezvoltarea unui model STEM în grădiniță ar trebui să fie mai ușor de implementat decât la celelalte niveluri. Profesorul, în calitate de proiectant de activități și facilitator al învățării, are în vedere ce teme trebuie să abordeze pentru a atinge obiectivele de învățare din curriculum. În general, educația STEM în grădiniță implică activități și jocuri care sunt

concepute pentru a-i ajuta pe copii să înțeleagă și să-și însușească concepte într-un mod distractiv și interactiv. Aceste activități pot include: construcția de modele simple, experimente simple de știință, jocuri matematice și utilizarea tehnologiei pentru a rezolva probleme practice. În aplicarea acestui model de învățare bazat pe STEM, copiii nu acționează doar ca destinatari pasivi ai cunoștințelor oferite de profesor, ci joacă un rol activ în descoperirea cunoștințelor. Copiii sunt curioși și dornici să învețe, iar prin experimentare și descoperire, pot dobândi o înțelegere profundă a conceptelor. Este important ca activitățile STEM să fie concepute astfel încât să încurajeze și să dezvolte această curiozitate firească a copiilor și să le ofere oportunități de a experimenta și de a descoperi. Pornind de la un concept științific, copiii sunt încurajați să exploreze și să cerceteze, să ia decizii, să creeze și să inoveze prin tehnologie și inginerie, iar apoi să își analizeze și să își evalueze munca prin gândire critică și calcule logice și matematice.

Educația STEM constituie o parte importantă a experienței educative timpurii pentru că: ✓ Explorarea STEM are loc în mod natural:

Jocul este cheia în învățarea timpurie. Este, de asemenea, o modalitate excelentă de a implica copiii în activități STEM, prin joc se integrează conceptele și abilitățile STEM în activitățile de zilnice. Jocul permite explorarea și experimentarea astfel încât copii să își satisfacă curiozitatea, mai degrabă decât să caute „răspunsul corect”. Învățarea bazată pe joc face apel la curiozitatea naturală a copiilor și la dorința lor de a se angaja în experiențe bazate pe propriile interese, deoarece acestea dau sens lumii din jurul lor. În activitățile de învățare bazate pe joc, educatorii adaptează oportunitățile de predare pentru a se alinia tipului de joc în care se angajează copiii.

Pentru ca învățarea bazată pe joc să funcționeze, educatorii trebuie să creeze un mediu ofertant, care încurajează copilul să participe activ. Învățarea bazată pe joc implică următoarele elemente:

✓ Autodirecționare: copilul alege ce se joacă și cum se joacă. Adulții pot supraveghea, participa ca partener de joc sau pot sugera idei, dar restul decide copilul.

✓ Explorare nestructurată: Copilului i se permite să exploreze singur și să aleagă obiectele sau activitățile în funcție de propriile interese. Este important ca mediul să includă o mulțime de opțiuni, dar în cele din urmă, este lăsat la latitudinea copilului cum alege să le exploreze.

✓ Distracție: Jocul trebuie să fie plăcut pentru copil. Adulții nu ar trebui să forțeze anumite activități, deoarece este important ca preșcolarii să se bucure de ceea ce fac.

✓ Orientare către proces: este important procesul prin care trece jocul, nu există doar un rezultat sau un răspuns corect.

O noutate în cadrul materialelor didactice care să sprijine integrarea tehnologiei la nivel preșcolar este Buzzer-ul care înregistrează sarcini și Robotul programabil Bee-Boot, cu ajutorul cărora se pot pune în practică scenarii de învățare interactive, interesante și eficiente.



Buzzer cu înregistrare



Robot programabil Bee-Boot

Toți pentru unul – Unul pentru toți (TOTI)

ȘCOALA GIMNAZIALĂ DRĂGUȘENI

Profesor PALADE OANA MIHAELA

C. Obiective

- Crearea unui **climat** sigur, primitiv și de susținere pentru preșcolari/elevi și părinți la nivelul unităților de învățământ;
- Îmbunătățirea **relațiilor/coeziunii** dintre personalul școlii, familie și preșcolari/elevi, inclusiv a colaborării acestora în vederea susținerii victimelor să gestioneze momentul traumatic și a autorilor să-și îmbunătățească comportamentul;
- Capacitarea/Împuternicirea **preșcolarilor/elevilor** să raporteze faptele de violență și a martorilor să adopte strategii de susținere a victimelor și descurajare a comportamentelor violente ale autorilor;
- Îmbunătățirea **abilităților sociale și emoționale ale preșcolarilor/elevilor**, inclusiv a capacității acestora de identificare, interpretare, exprimare și autocontrol/ autoreglare a emoțiilor într-o manieră constructivă față de sine și față de ceilalți;
- Conștientizarea consecințelor asociate săvârșirii **faptelor**.

Descrieți pe scurt cauzele problemei/ problemelor.

D. Nevoile specifice

Particularizați obiectivele proiectului.

Prin acest proiect se dorește amenajarea de spații de lucru/ de învățare/ de curs la nivelul unității de învățământ atractive pentru elevi și părinți, îmbunătățirea relațiilor dintre personalul școlii, familie și preșcolari/elevi, inclusiv a colaborării acestora în vederea susținerii victimelor să gestioneze momentul traumatic și a autorilor să-și îmbunătățească comportamentul. Privind impactul asupra comunității ne așteptăm la o mai bună sprijinire a elevilor și familiilor cu o situație financiară redusă de către aceasta, înțelegând mai bine importanța educării tinerei generații, a continuării studiilor, astfel încât să depășească situația în care se află în prezent familiile lor.

Din partea elevilor, părinților ne dorim să îmbunătățim înțelegerea conceptelor de discriminare, prejudecată și efecte, bullying, violență, conflict; înțelegerea conceptului de toleranță; abilitatea de a înțelege efectele discriminării, dezvoltarea unei atitudini tolerante față de ceilalți; exersarea unor atitudini și comportamente tolerante; dezvoltarea spiritului de acceptare, cooperare, toleranță prin exersarea diferitelor modalități de comportare în situații de conflict; conștientizarea de către elevi a efectelor ”bullying-ului”; recunoașterea

diferențelor dintre conflict și bullying, dezvoltarea empatiei față de persoanele care suferă de tulburare de sănătate mintală ori altă deficiență sau boală.

Toți cei implicați trebuie să conștientizeze că și conflictul poate fi un proces constructiv, alegând metoda câștig/câștig și nu câștig/pierdere, totul sau nimic!; că trebuie acționat pentru reducerea obiceiurilor de a eticheta sau de a porecli ale copiilor.

Se dorește de asemenea, îmbunătățirea relațiilor dintre elevi, elevi- profesori, elevi- profesori-părinți; învățarea unor tehnici de rezolvare a problemelor; promovarea unor principii democratice în relațiile cu ceilalți; crearea unor alternative pozitive pentru rezolvarea conflictelor; dezvoltarea unei atitudini tolerante față de ceilalți;

Pentru a stopa cazurile de violență și bullying este nevoie de o implicare activă a organizațiilor care militează pentru aceste lucruri, diferite instituții de poliție, consiliul local, asistența socială.

Avem nevoie de o colaborare cu diferite instituții precum Consiliul Local, Poliția Drăgușeni, Poliția Iași, agenți economici, biserici, ONG-uri, CJRAE, ISJ Iași, CCD Iali, cu care dorim să încheiem parteneriate, arătându-le avantajele sprijinirii educației, copiilor și cadrelor didactice, mai ales pentru evoluția societății și formarea tinerilor responsabili.

De asemenea, ne bazăm pe creșterea gradului de conștientizare a importanței educației și de colaborare cu părinții și membrii comunității, mai ales în cazul copiilor cu părinți plecați în străinătate și care sunt crescuți de bunici, vecini sau prieteni, ori a acelor copii aflați în plasament la diferite familii în cât mai multe activități ale școlii.

Un alt impact pe care ni-l dorim este dat și de scrierea de proiecte și parteneriate care să implice membrii comunității locale în vederea reducerii absenteismului, discriminării, violenței școlare.

Activitățile selectate vin să acopere nevoile organizației și nevoile indivizide ale beneficiarilor prin faptul că, în urmă desfășurării lor, aceștia își vor dezvoltă competențe de incluziune a elevilor în grupul clasei/școlii/comunității; comunicare pozitivă cu scopul de a crește asertivitatea și încrederea în sine în rândul elevilor; de gestionare a emoțiilor, a discriminării, de prevenire a conflictelor și, astfel, de prevenire a abandonului școlar.

Pe parcursul acestor luni, cadrele didactice în colaborare cu instituții din comunitatea locală: biserica, unitate sanitară, primărie, poliție etc. vor susține activități atractive, influențând pozitiv pionul central al sistemului educațional: elevul. Elevii vor deveni mai atenți în timpul activităților, rezultatele învățării vor fi mai bune, se va îmbunătăți comunicarea profesor -elev, profesor-părinte, elev-părinte, se vor gestiona mai ușor cazurile de bullying, de violență școlară prin colaborarea strânsă dintre cei trei factori școală-familie-comunitate locală. Dorim să câștigăm o susținere mai bună din partea comunității locale: susținere financiară de la anumite ONG- uri, susținere morală/ materială de la instituții

precum biserica care poate organiza campanii de strângeri de fonduri pentru familii nevoiașe din care provin majoritatea elevilor aflați în situații de risc, susținere materială din parte primăriei care poate acorda câteva burse de studiu/sociale pentru acești elevi. Dorința de a ajuta din partea comunității locale există și acum, dar procesul e greoi.

E. Activitățile propuse

Descrieți activitățile propuse la nivelul unității de învățământ.

Numărul și denumirea categoriei/ activității	Descrierea succintă a activității	Resurse umane implicate necesare	Materiale necesare
La fel, dar diferiți	Activitatea are ca scop înțelegerea noțiunilor de toleranță, discriminare, prejudecată, stereotip prin joc. De asemenea, comunicarea are un rol extrem de important pentru a clarifica anumite situații și a reduce interpretările.	Consilier educativ, Diriginți, Învățători, Educatori, Elevi/ preșcolari, Părinți Poliție ONG Instituții locale	Coli de hârtie albe, colorate, Markere, Fișe de lucru Scaune afișe, pliante, tonere, CD, laptop, baloane etc
Excludere bullying și	<i>Conflictul este inevitabil, bullying-ul nu!</i> În afara grupului explicăm elevilor că același lucru se întâmplă și cu persoanele care suferă de bullying, care sunt hărțuite. Și cum scuzele nu pot șterge definitiv urmele lăsate de astfel de comportamente. Abordăm în continuare, subiectul din perspectiva vieții de zi cu zi, legat de persoanele care sunt marginalizate, excluse din grup din diverse motive, cum se simt ele, ce reacție au ei în astfel de situații etc.	Consilier educativ, Diriginți, Învățători, Educatori, Elevi/ preșcolari, Părinți Poliție ONG Instituții locale	Coli de hârtie albe, colorate, Markere, Fișe de lucru Scaune afișe, pliante, tonere, CD, laptop, baloane etc
Și noi, și voi și ei – cu toții!	Elevii sunt întrebați dacă au auzit despre alte tulburări de sănătate mintală (ex. fobii- frica de păianjeni, frica de înălțime, frica de injecții etc., anxietatea socială- frica de a vorbi în public, de a intra într-un grup nou etc., depresia, ADHD etc.) și li se explică că nu orice frică sau tristețe duce la anxietate sau depresie, de aceea doar medicii psihiatri și psihologii sunt în măsură să stabilească aceste lucruri. De asemenea, la un moment dat, fiecare dintre noi poate trece prin momente mai grele și nu este nimic rușinos în a cere ajutor, că astfel de momente pot fi depășite.	Consilier educativ, Diriginți, Învățători, Educatori, Elevi/ preșcolari, Părinți Poliție ONG Instituții locale	Coli de hârtie albe, colorate, Markere, Fișe de lucru Scaune afișe, pliante, tonere, CD, laptop, baloane etc

	La finalul exercițiilor se discută cu elevii despre faptul că fiecare persoană trece, la un moment dat, prin momente dificile – anxietate, depresie etc., că în aceste situații au nevoie de sprijin și înțelegere.		
Stop violența! Alege prietenia!	Această activitate are rolul de a capta atenția elevilor, de a-i face să înțeleagă cât de important este să stopăm violența. Indiferent de scopul ei, violența nu este bună. Pentru a putea preîntâmpina și dezarma un comportament violent în școală, și nu numai, trebuie mai întâi să clarificăm și să înțelegem conceptul de violență, să aflăm cauzele acesteia și, în final, să fie concepute măsurile de prevenire și combatere. Activitatea va avea impact asupra întregii comunități și vor avea în vedere formarea unui stil pozitiv de relaționare interpersonală. Elevii vor identifica relația dintre comportamentul lor și comportamentul celor din jur. Va trebui ca ei să identifice comportamentul adecvat în relațiile interpersonale și să interiorizeze acest tip de comportament. Elevii și părinții vor înțelege importanța păstrării unui climat armonios, bazat pe încredere, toleranță, respect și corectitudine.	Consilier educativ, Diriginți, Învățători, Educatori, Elevi/ preșcolari, Părinți Poliție ONG Instituții locale	Coli de hârtie albe, colorate, Markere, Fișe de lucru Scaune afișe, pliante, tonere, CD, laptop, baloane etc
Să exmatriculăm violența!	Elevii vor înțelege funcționalitatea familiei ca sursa principală a adaptării și integrării sociale a adolescentului, influența negativă a familiei dezorganizate (“predeviante” sau “deviante”) asupra socializării morale, să motiveze propriul comportament și pe cel al celorlalți, să deducă care sunt efectele dezorganizării și carențelor familiale asupra tulburărilor psihice ale adolescentului, să deducă impactul dezorganizării familiei, asupra tendințelor de devianță, manifestate de adolescent, să rețină despre importanța comunicării eficiente în familie: transmitere, ascultare, comportament	Consilier educativ, Diriginți, Învățători, Educatori, Elevi/ preșcolari, Părinți Poliție ONG Instituții locale	Coli de hârtie albe, colorate, Markere, Fișe de lucru Scaune afișe, pliante, tonere, CD, laptop, baloane etc

	nonverbal/ paraverbal, importanța familiei ca celulă a societății, rolul central al dezinteresării pentru menținerea iubirii în familie și rolul îndeplinirii responsabilității fiecărui membru al ei, să conștientizeze rolul școlii, respectiv al poliției, în rezolvarea unor probleme de violență		
Îmi pasă! Mă implic! Violența nu este un răspuns!	Elevii vor învăța despre noțiunea de violență și vor descoperi modurile acesteia de manifestare: violența cibernetică, psihologică, spirituală, fizică și violența verbală.	Consilier educativ, Diriginți, Învățători, Educatori, Elevi/ preșcolari, Părinți Poliție ONG Instituții locale	Coli de hârtie albe, colorate, Markere, Fișe de lucru Scaune afișe, pliante, tonere, CD, laptop, baloane etc
CYBERBULLYING – de la violența stradală la violența virtuală.	Distingerea cauzelor producerii CYBERBULLYING-ului, argumentarea aspectelor negative și pozitive a CYBERBULLYING-ului, propunerea măsurilor de diminuare a efectelor negative a CYBERBULLYING-ului;	Consilier educativ, Diriginți, Învățători, Educatori, Elevi/ preșcolari, Părinți Poliție ONG Instituții locale	Coli de hârtie albe, colorate, Markere, Fișe de lucru Scaune afișe, pliante, tonere, CD, laptop, baloane etc
Violența nu te face mai puternic!	Elevii vor viziona materiale informative despre violență. După vizionarea materialelor elevii vor avea posibilitatea să comunice liber, să facă aplicații, jocuri de rol. Copiii așteaptă de la noi iubire, înțelegere, protecție ca să poată avea încredere în ei și în ceilalți și să poată și ei să ofere la rândul lor, același lucru.	Consilier educativ, Diriginți, Învățători, Educatori, Elevi/ preșcolari, Părinți Poliție ONG Instituții locale	Coli de hârtie albe, colorate, Markere, Fișe de lucru Scaune afișe, pliante, tonere, CD, laptop, baloane etc

F. Rezultate așteptate

Descrieți rezultate așteptate în urma desfășurării proiectului

Prin activitățile pe care le vom desfășura cu elevii, părinții, aceștia vor descoperi și însuși conceptele de toleranță, discriminare, conflict, bullying și efectele acestui fenomen, violență, prejudecată, precum și alți termeni asociați și vor înțelege faptul că nu trebuie să respingă persoanele care au opinii diferite sau să manifeste un comportament violent față de aceștia. De asemenea, vor învăța diferența dintre conflict și bullying și vor experimenta diferite stiluri de comportament în situații de conflict. Pe lângă acestea aceștia vor înțelege și conceptul

de ”tulburare de sănătate mintală”, CES, handicap – probleme de sănătate care duc la marginalizare, bullying etc.

Activitățile la care vor participa elevii, părinții, cadrele didactice vor aduce rezultate precum: însușirea unor noi abilități de predare, bazate pe utilizarea de metode și tehnici inovatoare de lucru, capacitatea de a lucra în grup și de a implica alți colegi în activități sau de a dezvolta parteneriate durabile cu alte organizații sau instituții care să vină în ajutorul elevilor sau al părinților, promovând imaginea școlii, capacitatea de a înțelege și de a reacționa în situații de criză, legate de abuzuri, agresiuni, violență școlară, absenteism și abandon școlar, discriminare, îmbunătățirea relației cu elevii, părinții, profesorii, capacitatea crescută de a declanșa schimbări la nivelul școlii și al comunității prin intervenția în rezolvarea de probleme și de schimbare a colectivității.

Impactul se va răsfrânge atât asupra cadrelor didactice, cât și asupra elevilor școlii, părinților și comunității. Acesta poate fi observat după ce se face o analiză a rezultatelor obținute în urmă evaluării finale. După fiecare activitate desfășurată în cadrul proiectului, se vor aplica chestionare on line cadrelor didactice pentru a se vedea impactul pe care l-a avut asupra lor fiecare activitate, iar răspunsurile vor fi interpretate și prezentate după finalizarea proiectului. De asemenea, și elevii, părinții vor primi chestionare înainte și după activitățile de diseminare pentru a se vedea modalitatea în care s-a produs transformarea procesului instructiv-educativ după o astfel de experiență.

La nivelul școlii se așteaptă la:

- creșterea capacității instituției școlare de a preveni și a reduce fenomenul de absenteism și abandon școlar, discriminare, violență și bullying, prin implementarea unor tehnici și metode adecvate
- promovarea valorilor europene privind egalitatea de șanse, solidaritatea, toleranță, pacea, demnitatea
- implicarea cadrelor didactice și a elevilor în procesul managerial și în viața școlii
- atractivitatea și motivarea elevilor față de școală și activitățile școlare
- promovarea educației prin activități școlare și extrașcolare dezvoltarea instituțională prin dezvoltarea de parteneriate
- dezvoltarea aptitudinilor de comunicare, colaborare și de rezolvare de conflicte
- crearea unui climat de colaborare și încredere între școală, părinți și comunitate

La nivelul profesorilor se așteaptă la:

- însușirea de bune practici oferite de cadrele didactice participante la cursuri/workshop-uri
- formarea aptitudinilor de relaționare, de comunicare și de rezolvare de conflicte
- îmbunătățirea relației cu elevii printr-o atitudine de empatie față de aceștia
- stimularea capacității de muncă în echipă și de dezvoltare de proiecte

- dezvoltarea unui climat de muncă, respect, încredere reciprocă prin împărtășirea experiențelor fiecăruia privind tehnicile și metodele aplicate la clasă
- stimularea participării cadrelor didactice la perfecționări prin cursuri de formare continuă, grade didactice, cursuri postuniversitare

La nivelul elevilor se așteaptă:

- ca aceștia să beneficieze de cea mai bună formare și educație
- la reducerea numărului de absențe și de elevi care abandonează școală
- la reducerea cazurilor de violență și bullying
- la dezvoltarea unei atitudini de empatie față de ceilalți colegi
- la creșterea promovabilității și a rezultatelor școlare
- la o mai bună implicare în activitățile școlare și extrașcolare
- la o mai bună relație cu cadrele didactice, managerii și coordonatorii școlii

De asemenea, **din partea părinților și a comunității locale** se așteaptă la o mai strânsă colaborare cu școală, cadrele didactice, managerii școlii, la sprijinirea acestora și a actului educațional, la sprijinirea elevilor în activități. Din partea comunității sperăm la o mai bună sprijinire financiară, materială față de elevi, mai ales cei care provin din familii cu o situație materială precară și care au nevoie de sprijin pentru a-și continua studiile.

Parteneriate

Parteneriat cu primăria
 Parteneriate cu institutiile de cult
 Parteneriat cu cabinetul de medicina de familie
 Parteneriat cu poliția Drăgușeni
 Parteneriat cu Poliția de Siguranță școlară Iași
 Parteneriat cu CJRAE
 Parteneriat cu ISJ Iasi, CCD Iași
 Parteneriat cu ONG-uri

Descrieți instituțiile și organizațiile pe care doriți să le implicați în desfășurarea proiectului

Primăria Drăgușeni – Asistența socială din cadrul Primăriei Drăgușeni
 Bisericile din localitate
 Poliția Drăgușeni
 Cabinetul de medicina din localitate
 Poliția de Siguranță școlară Iași
 CJRAE, ISJ Iasi
 CCD Iași, ONG-uri

PROIECT
NOI, ELEVII NOȘTRI ȘI ADICȚIILE

ȘCOALA GIMNAZIALĂ DRĂGUȘENI, IAȘI

Profesor Oana Mihaela PALADE

Tematica abordată: Ce știm/ ce nu știm despre droguri și gestionarea situațiilor de criză generate de către acestea

Tipul activității: activitate școlară desfășurată la disciplina *Consiliere și orientare*

Scopul activității: informarea elevilor cu privire la pericolul consumului de droguri

Competențe specifice dezvoltate la elevi:

5.1 Analizarea informațiilor, serviciilor și resurselor care promovează un stil de viață de calitate

5.2 Analizarea unor fenomene cu consecințe negative asupra vieții tinerilor și a stilului de viață sănătos

Metode didactice utilizate: ciorchinele, investigația, conversația

Sarcinile de lucru: vizionarea unor filme și discutarea primelor impresii produse de acestea, munca pe grupe - prezentarea și descrierea efectelor și a riscurilor folosirii drogurilor (amfetamina, extasy-ul, cocaina, heroina și canabisul), prezentarea unor pași simpli de gestionare a unor situații de criză.

Produse ale elevilor: posterele cu informații despre drogurile amintite mai sus

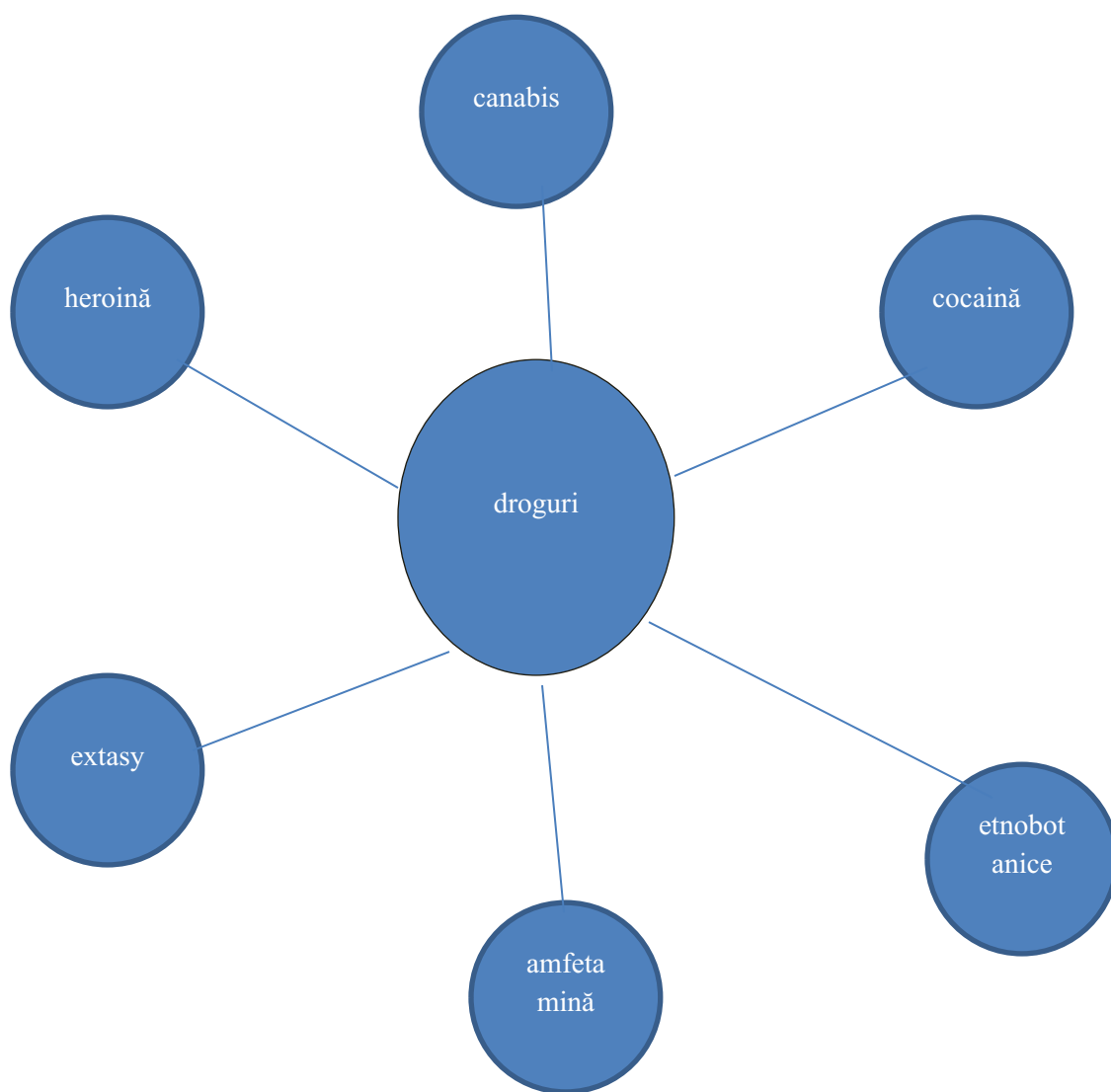
Mijloace de evaluare a activității: fișa de autoevaluare (pentru elevi), încărcarea materialului pe site-ul www.didactic.ro pentru a deveni o resursă educațională deschisă și pentru a primi feedback din partea altor cadre didactice

Impresii ale activității privind impactul activității asupra elevilor: Elevii au considerat activitatea binevenită, interesantă, au descoperit informații noi, au înțeles mai bine riscurile la care s-ar expune folosind droguri. Am observat că elevii au fost activi, implicați, serioși, conștienți de gravitatea folosirii acestor substanțe interzise.

Desfășurarea activității

- Vizionarea filmelor: <https://www.youtube.com/watch?v=c2eOAgShTNg>
<https://www.youtube.com/watch?v=QCjavIRR7yM>
- Discutarea primelor impresii provocate de filmele vizionate
- Organizarea, într-un ciorchine, a drogurilor cunoscute de elevi (Anexa 1)
- Împărțirea elevilor în cinci grupe și prezentarea sarcinilor de lucru. Fiecare grupă a primit numele unui drog- amfetamină, cocaină, heroină, extasy, canabis- despre care trebuie să se informeze, folosind internetul (telefon mobil) și completând următoarele elemente: alte denumiri ale drogului(argouri), informații de bază despre acesta, efecte și riscuri. (Anexa 2)
- Prezentarea rezultatelor de către liderul fiecărei grupe
- Prezentarea, pe coli flipchart, a unor pași simpli în gestionarea unor situații de criză (Anexa 3)
- Completarea fișei de autoevaluare

Anexa 1



Anexa 2

Numele drogului:

Alte denumiri:

Informații de bază:

Efecte și riscuri:

Anexa 3

Dacă știi sau crezi că cineva cunoscut consumă droguri:

ASCULTĂ- este important să înțelegi și sărespecți ce simte persoana respectivă

NU IZOLA- persoana , refuzând să îi vorbești

IA-ȚI TOATE INFORMAȚIILE NECESARE- înainte de a face ceva.

Dacă tu sau o persoană apropiată aveți nevoie de ajutor imediat:

Rămâi calm!

Sună serviciul de urgență: 112!

Asigură-te că nu îi sunt blocate căile respiratorii.

Întoarce-l pe o parte și nu îl lăsa singur.

Dă personalului ambulanței orice praf, tablete sau alte lucruri găsite.

AUTOEVALUARE

Consideri că ai aflat suficiente informații despre droguri și efectele lor în urma activității desfășurate? Argumentează-ți răspunsul.

.....

.....

.....

Crezi că ai putea recunoaște o persoană care se droghează?

.....

.....

Ce ai face dacă ți s-ar aferi droguri?

.....

.....

Cum ai reacționa dacă ai descoperi că un coleg/ prieten se droghează?

.....

.....

.....

De ce crezi că tinerii se droghează?

.....

.....

.....

.....

Ce părere ai despre activitatea desfășurată? Poți desena un emoticon sau descrie în cuvinte.

Cum să fac activitatea de predare- învățare-evaluare mai atractivă cu ajutorul resurselor digitale

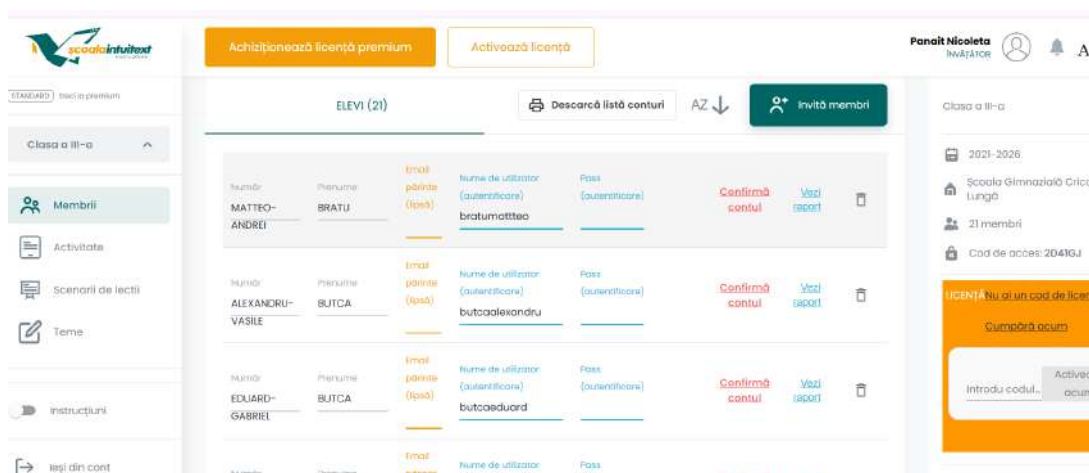
Prof.înv.primar PANAIT NICOLETA
Școala Gimnazială Cricov Valea Lungă,
Localitatea Valea Lungă, Dâmbovița

Utilizarea resurselor digitale este esențială în era modernă, având un impact semnificativ asupra educației, muncii și vieții de zi cu zi. Iată câteva dintre beneficiile principale:

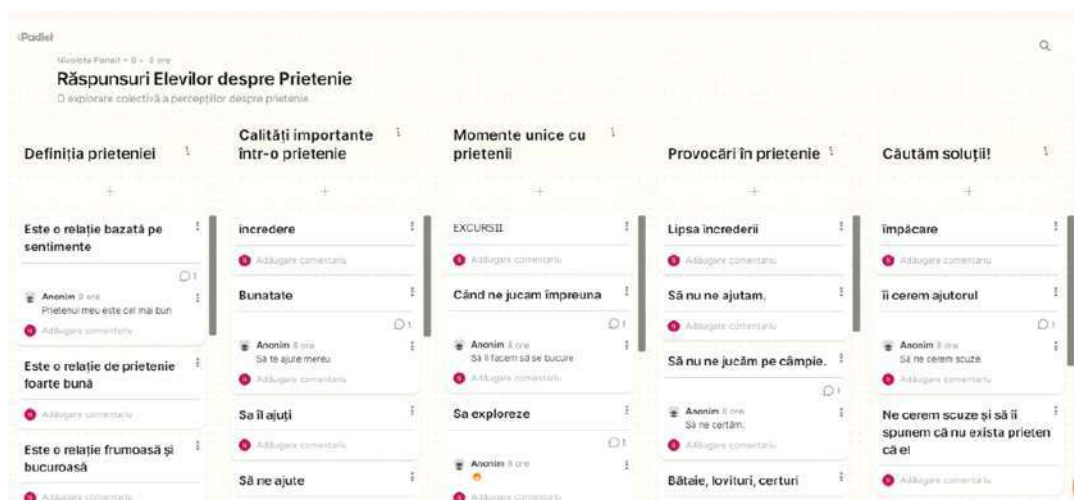
- **BENEFICII PENTRU PROFESORI:**
 - instrumentele digitale facilitează realizarea unor materiale didactice creative și ușor de învățat;
 - pot fi generate resurse care lucrează conceptele într-un mod transversal sau multidisciplinar, facilitând gândirea critică și reținerea informațiilor;
 - permite aplicarea strategiilor în clasă, cum ar fi gamificarea sau diferite metodologii cum ar fi flipped classroom;
 - lecții motivante și memorabile prin crearea de sarcini profesionale și creative;
 - procesarea și transmiterea conținutului se face într-un mod eficient și ușor;
 - feedback-ul activităților permite o urmărire mai personalizată elevilor.
- **BENEFICII PENTRU ELEVI:**
 - se oferă elevilor posibilitatea să poată folosi conținutul în funcție de stilul său personal de învățare;
 - permit învățarea prin joacă și prin descoperire;
 - învățarea este activă, elevii sunt protagoniștii procesului lor de învățare, profesorul fiind ghidul care dirijează acest proces;
 - sporește entuziasmul elevilor de a învăța prin lecții motivante și semnificative;
 - creează un climat plăcut care stimulează și susține motivația pentru învățare;
 - dezvoltă competențele digitale atât profesorilor cât și elevilor.

În cadrul procesului de predare – învățare – evaluare am utilizat cu succes diverse platforme care m-au ajutat în activitatea didactică, cum ar fi:

- Școala Intuitext (www.scoalaintuitext.ro) o platformă foarte utilă, în special pentru disciplinele: Matematică, Limba și literatura română. Aici copii descoperă curiozități din lumea artei și științei, se bucură de animații bine realizate și experimente inedite. Platforma are multe resurse educaționale cum ar fi: animații, experimente interactive, jocuri educaționale toate conforme cu programa școlară. Această platformă beneficiază de un management al clasei, se pot da teme, teste de evaluare și există rapoarte ale activităților școlare. Singurul inconvenient este cumpărarea unei licențe, dar chiar dacă nu facem acest lucru o parte din materiale pot fi vizualizate și folosite.



- Padlet (<https://ro.padlet.com>) – este o aplicație colaborativă care permite elevilor să creeze materiale, proiecte. Ea a fost o provocare pentru elevii mei, fiind o aplicație prin care școlarii au fost puși să-și exprime ideile despre un subiect comun pe un „wall” (avizier virtual). Acest perete este o pagină web unde utilizatorii publică scurte mesaje care conțin text, imagini, clipuri video. Poate fi folosită în lecții de recapitulare – evaluare la diverse discipline cum ar fi: Limba și literatura română, Științe ale naturii, Educație civică.



- Kahoot (<https://kahoot.com>) – este o platformă bazată pe joc și tehnologie educațională. Poate fi folosită la evaluarea cunoștințelor anterioare, la introducerea unor concepte noi sau la previzualizarea conținutului. De asemenea elevii pot fi ajutați să exerseze pentru testele lor, putându-se relua jocul kahoot, iar pentru cei absenți se pot trimite jocurile pentru a fi lucrate în ritm propriu (dezactivându-se cronometrul de întrebări din cadrul jocului). Totodată pentru evaluare, la fiecare joc kahoot există un raport de analiză a acestuia, astfel se poate urmări progresul învățării în clasă. Se pot colecta opinii ale elevilor prin întrebări de sondaj pentru a afla cât de bine s-a înțeles conținutul. Aceste jocuri stimulează creativitatea și chiar munca în echipă (putându-se utiliza kahoot în modul echipă).



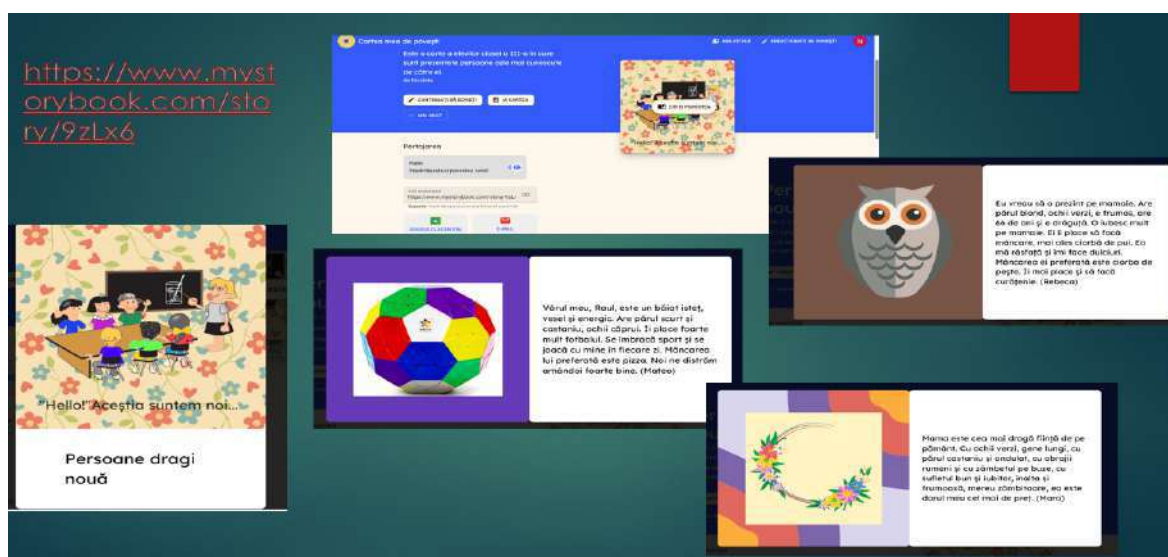
- Voki (<https://voki.com>) este o aplicație ce îi ajută pe elevi să-și învingă inhibițiile asociate cu vorbirea în public sau cu studierea unei limbi străine; de asemenea, permite crearea de avatare personalizate, care spun un text pe care îl scrieți, pe care îl înregistrați pe loc sau pe care îl încărcați ca fișier audio. Un avatar virtual este un personaj digital, care poate fi, de cele mai multe ori, personalizat sau customizat.

VOKI- clasa a III-a

ESTE O APLICAȚIE CE ÎI AJUTĂ PE ELEVI SĂ-ȘI ÎNVINGĂ INHIBIȚIILE ASOCIATE CU VORBIREA ÎN PUBLIC SAU CU STUDIAREA UNEI LIMBI STRĂINE. ESTE UN INSTRUMENT PENTRU EVOLUȚIA CLASEI SECOLULUI 21, CU AJUTORUL CĂRUIA, SE POT CREA PERSONAJE UIMITOARE.

- AVATARURILE CREEATE POT FI PERSONALIZATE CU IMAGINI DE FUNDAL, TRASATURI FIZICE SAU DIVERSE ACCESORII.
- MESAJUL POATE FI SCRIS ÎNTR-O CASETĂ PENTRU TEXT SAU ÎNREGISTRAT.

- Mystorybook (<https://mystorybook.com>) este un instrument online care permite utilizatorilor de toate vârstele să creeze și să publice propriile cărți ilustrate. Utilizatorii pot adăuga texte, imagini și personaje personalizate pentru a-și aduce poveștile la viață. Platforma oferă o versiune gratuită care permite crearea și partajarea poveștilor, iar pentru acces la funcții suplimentare, precum tipărirea cărților și integrarea în clasă, există abonamente plătite.
- pentru educatori, **My Storybook** oferă funcționalități specializate, cum ar fi importul de clase din Google Classroom, posibilitatea de a imprima cărțile elevilor și opțiunea de a personaliza șabloane de povești cu instrucțiuni proprii. Aceste caracteristici facilitează integrarea aplicației în activitățile didactice, oferind elevilor un mediu distractiv pentru a exersa structuri narative, dezvoltarea personajelor și scrierea creativă.



Există multe platforme și aplicații pe care putem să le utilizăm în procesul de predare – învățare – evaluare, dar trebuie să le alegem pe cele mai potrivite clasei noastre, ținând cont de vârstă, de posibilitățile de participare a elevilor la activitatea și nu, în ultimul rând, de tematica lecției sau a unității de învățare.

O problemă majoră pe care o văd la unele dintre aceste platforme și aplicații este faptul că „nu totul este gratis”- accesarea anumitor materiale sau jocuri necesită abonament/ licență, cât și realizarea unui cont pentru fiecare în parte.

Indiferent de ceea ce folosim, cel mai important este să vedem rezultatele elevilor, să observăm implicarea lor în activitate și să urmărim dezvoltarea aptitudinilor și a competențelor specifice ciclului primar. De asemenea, este important să folosim resursele digitale în mod responsabil, acordând atenție securității datelor, sănătății digitale și dezvoltării gândirii critice pentru a filtra informațiile.

Bibliografie

- Brut, Mihaela *Instrumente pentru e-learning, Ghidul informatic al profesorului modern*, Editura Polirom, Iași, 2006;
- digitaledu.ro/activitati-de-invatare-digitala

CUM APLICĂM ÎNVĂȚAREA ACTIVĂ?

prof.pentru educație timpurie:Costela Pascu
Grădinița cu P.P. „Raza de Soare”,-Urziceni,Ialomița

Motto: „Capul copilului nu este un vas pe care să-l umpli, ci o făclie pe care să o aprinzi astfel încât, mai târziu, să lumineze cu lumină proprie.”,

Plutarh

Se știe că învățământul românesc se află într-un proces de racordare la noutățile existente, și ca atare, este în continuare de datoria noastră, a cadrelor didactice, să arătăm că schimbarea stă în puterile noastre. Și ca să obținem rezultate cât mai bune în procesul de predare-învățare-evaluare, trebuie, să îmbinăm și să folosim adecvat și creator metodele didactice. „Să devenim cu toții elevi la școala schimbării.”,

Ca și în alte domenii de activitate, metodele de învățământ nu sunt date odată pentru totdeauna, ci au un caracter istoric și dinamic, fiind supuse transformării, înnoirii. Necesitatea înnoirii metodelor, izvorăște din nevoia realizării unui salt calitativ în activitatea școlară, a sporirii eficienței procesului de învățământ. Opțiunea pentru o metodă sau alta, este în strânsă legătură cu personalitatea educatoarei și de gradul de pregătire, predispoziția și stilurile de învățare ale grupului cu care lucrează.

Astăzi, învățarea tinde, din ce în ce mai mult, să devină anticipativă. În acest context, sensul învățării trece de la „ce învățăm?”, la „cum învățăm?”, la asigurarea acelor instrumente și mecanisme care să-l ajute pe copil „să învețe cum să învețe”. Rolul educatoarei este de neînlocuit, căci ea este „organizatorul condițiilor de învățare”. Curriculum pune accent pe modul pro-activ de învățare, adică modalitatea prin care copiii sunt încurajați să-și asume responsabilitatea în procesul de învățare.

Cunoscându-ne foarte bine gupa de copii și stilurile de învățare individuale ale acestora, metodele moderne aplicate în activitățile noastre, au implicat mult tact și ne-am adaptat stilul didactic în funcție de tipul de copil (timid, pesimist, cooperativ, nerăbdător etc.), găsind pentru fiecare gestul, mimica, sfatul, lauda, aprecierea, entuziasmul, în concordanță cu situația. Astfel, cunoscând foarte bine copiii, am obținut avantajele pe care ni le-au oferit metodele folosite: “brainstorming”, “ciorchinele”, “predicțiile”, “gândiți-lucrați în perechi- prezentați”, “știu- vreau să știu -m învățat”, “turul galeriei”, “proiectul”.

Dacă ar trebui să explicăm caracterul activ-participativ al acestor metode, putem spune că se bazează pe stimularea atitudinii active, a activității din propria inițiativă, a implicării proprii copiilor. Acest lucru este posibil datorită punerii accentului pe procesele de cunoaștere și nu pe produsele cunoașterii ; metodele ajută copiii să caute să descopere, să găsească singuri soluții ale problemelor apărute, și reorganizarea progresivă a cunoștințelor.

Am elaborat un set de condiții pe care trebuia să le îndeplinim pentru promovarea învățării active. Am acordat timp suficient și am creat condiții optime pentru ca preșcolarii să-și

exprime ideile și pentru a primi un feedback constructiv; am încurajat copiii să-și exprime ideile și părerile proprii, fără teama de a fi ridiculizați; copiii au fost stimulați să-și dezvolte încrederea în forțele proprii și să înțeleagă valoarea propriilor idei și opinii.

Iată ,una din tehnicile moderne de învățare activă folosite cu succes în activitățile noastre.

“METODA PREDICTIVĂ” așa cum arată și denumirea, îi determină pe copii să facă predicții asupra unei teme, unui personaj, unui fapt. Ea se aplică înainte de a prezenta un text nou, astfel încât se poate observa și evidenția fluiditatea inteligențelor multiple. Dezvoltă inteligența verbală lingvistică prin formarea abilităților, dezvoltarea imaginației creatoare, a interpretărilor. Această metodă o aplicăm cu succes la povestiri sau lecturi.

Domeniul Limbă și Comunicare cu tema: **“Povestea ariciului neascultător”**

Forma de realizare: Povestire după ilustrații

Tipul: formare de deprinderi

Scopul: dezvoltarea capacității de a povesti după ilustrații, interpretând detaliile imaginilor în contextul formulării unor opinii personale.

Obiective operaționale:

- să facă predicții după anunțarea titlului poveștii;
- să facă predicții după povestirea fiecărui fragment al poveștii, ilustrat prin planșe desenate;
- să-și argumenteze părerile;
- să argumenteze cu exemple din viața personală.

Metode și procedee: dialogul dirijat, conversația, problematizarea, gândiți-lucrați în perechi-comunicați, ciorchinele, predicția, brainstorming.

Material didactic: planșe cu imagini ale momentelor principale din poveste,coli mari, marker, imagini reprezentând o grădină, doi arici, o stradă pe care circulau mașini, mama aricioaică.

1. **Moment organizatric.** Mobilierul este așezat în semicerc; se fixează planșele cu conținutul poveștii; se fixează coala pentru realizarea “ciorchinului” și imagini reprezentând “cuvintele cheie”.
2. **Captarea atenției.** Se realizează printr-o scurtă conversație referitoare la povești cunoscute în care personajele sunt animale. Se prezintă jetoanele cu cuvintele cheie și se cere copiilor să creeze o scurtă poveste (conversația, problematizarea). Se adresează provocarea: “ce vă trece prin minte când vă gândiți la cuvântul “sfat” și se realizează ciorchinele (brainstorming, ciorchinele).
3. **Anunțarea temei.** Anunț copiii că vor asculta o poveste cu titlul “Povestea ariciului neascultător”, pe parcursul căreia ei vor fi solicitați să se gândească ce se va întâmpla pas cu pas în poveste. Sunt anunțați că părerile lor sunt importate și vor fi notate într-un tabel.
4. **Desfășurarea activității.** Copiii fac predicții după titlu(se solicită trei, patru predicții). Se construiește tabelul predicțiilor(“Ce credeți că se va întâmpla?”, “De ce credeți asta?”, “Ce s-a întâmplat de fapt?”). Se povestește primul fragment(după planșe), apoi copiii fac predicții pentru următorul fragment. Se povestește cel de-al doilea fragment. Se notează

în tabel la rubric “Ce s-a întâmplat de fapt?”. Se controlează predicțiile și se confruntă cu ce s-a întâmplat de fapt.

Se continuă în acest mod, până la epuizarea momentelor ilustrate ale poveștii. Nu se fac comentarii asupra predicțiilor, ci doar se confruntă. Se insistă asupra predicțiilor înainte de sfârșitul poveștii. Se va crea momentul în care copiii vor fi solicitați să-și spună părerea și să-și susțină asupra comportamentului celor doi arici. Se va insista asupra aspectelor educative ale întâmplării, făcându-se legătura cu întâmplări asemănătoare din viața lor.

5. **Încheierea activității.** Se propune copiilor să se gândească pentru următoarea zi, la alt sfârșit al poveștii, pe care să-l ilustreze printr-un desen. Aprecierile vor fi pozitive și vor viza implicarea copiilor prin emiterea de opinii și legăturile dintre evenimentele din poveste cu întâmplări din viața personală.

Calitatea activității noastre la clasă, este “cartea de vizită” din care banalul și rutina, trebuie șterse din cartea de căpătâi a copilăriei, “**GRĂDINIȚA**”. Rețeta este să avem curaj, dorință, încredere în noi și în metode. Deși rezultatele nu sunt vizibile imediat, important este ca demersul nostru să aibă continuitate pe tot parcursul școlarității, astfel încât, peste ani, copiii noștri să fie capabili să înțeleagă schimbările și să ia decizii înțelepte, adaptându-și comportamentul în beneficiul colectiv și public.

Bibliografie:

Silvia Breben, Elena Matei-Cunoașterea mediului-ghid pentru învățământul preșcolar, Editura Radical, 2001.

Elinor Schulman Kolumbus(traducere și adaptare: Magdalena Dumitrana)-Didactica preșcolară, Editura V Integral, București, 1998.

Gheorghe Tomșa-Psihologie școlară și școlară, M.E.C., București, 2005.

PROIECT DE ACTIVITATE INTEGRATĂ

FLUTURI COLORAȚI, FLUTURI MINUNAȚI

PROF. ÎNV. PREȘC.: Pena Liliana

UNITATEA DE ÎNVĂȚĂMÂNT: Grădinița cu P.P. nr. 36, Timișoara

GRUPA: Mică „Fluturașii”

TEMA ANUALĂ DE STUDIU: „Cum exprimăm ceea ce simțim ?”

TEMA PROIECTULUI: „Primăvara sosește, pe toți ne înveselește ”

SUBTEMA: „Fluturașul colorat pe-o floare s-a așezat”

TEMA ZILEI: „Fluturi colorați, fluturi minunați”

FORMA DE REALIZARE: Activitate integrată ALA1 + ADP + ADE :DLC+ (DȘ+ DOS2) + ALA2

INVENTAR DE ACTIVITĂȚI:

➤ **ADP:** Întâlnirea de dimineață: „Să povestim despre fluturi” – știu, vreau să știu, am învățat!

➤ **ALA1: Bibliotecă:** „Să decorăm fluturi!” (exerciții grafice;)

Joc de masă: „Fluturi multicolori” (patternuri după model);

Artă: „Tablou cu fluturi” - lipire

➤ **ADE: I. Activitate monodisciplinară: DLC:** „Povestea celor trei fluturi” – povestea educatoarei

II. Activitate integrată: DȘ2 și DOS2: „Fluturașii isteți”- joc didactic și lipire

➤ **ALA2: Euritmie:** „Valsul fluturilor” –MM

➤ **T:** „Bat din palme, clap, clap, clap/ Din picioare, trap, trap, trap” – euritmie;

„Sub umbrelă” – joc muzical

„Fluturi imităm, ca ei ne jucăm.” – joc imitativ;

„Dacă vreau să cresc voinic,/ Fac gimnastică de mic... -

„Vine ploaia pic, pic, pic” -cântec

„Fluturașul meu”- cântec.

➤ **R:** „Să ocrotim cu bunătate, în viață orice vietate!” (deprinderea de a adopta un comportament adecvat față de necuvântătoare);

Salutul, prezența, calendarul naturii, momentul zilnic de mișcare, deprinderi de autoservire.

TIPUL ACTIVITĂȚII: însușire de noi cunoștințe, formare și consolidare de priceperi și deprinderi

DIMENSIUNI ALE DEZVOLTĂRII:

1. Motricitate grosieră și motricitate fină în contexte de viață familiare;
2. Conduită senzorio-motorie, pentru orientarea mișcării;
3. Interacțiuni cu adulții și cu copiii de vârste apropiate;
4. Curiozitate, interes și inițiativă în învățare;
5. Finalizarea sarcinilor și a acțiunilor (persistență în activități);
6. Activare și manifestare a potențialului creativ;
7. Mesaje orale în contexte de comunicare cunoscute;
8. Ascultarea activă a mesajului pentru înțelegerea și receptarea lui (comunicare receptivă);
9. Exprimarea orală a mesajului, a emoțiilor etc. (comunicare expresivă);
10. Manifestarea unei atitudini pozitive față de limba română;
11. Relații, operații și deducții logice în mediul apropiat;
12. Cunoștințe și deprinderi elementare matematice pentru rezolvarea de probleme și cunoașterea mediului apropiat;



COMPORTAMENTE VIZATE:

- 1.1. Își coordonează mușchii în desfășurarea unor activități diversificate, specifice vârstei;
- 1.2. Participă la activități fizice variate, adecvate nivelului lui de dezvoltare ;
- 1.3. Utilizează mâinile și degetele pentru realizarea de activități variate;
- 2.3. Își coordonează mișcările în funcție de ritm, cadență, pauză, semnale sonore, melodii;
- 4.1. Manifestă curiozitate și interes pentru experimentarea și învățarea în situații noi;
- 5.1. Realizează sarcinile de lucru cu consecvență;
- 6.3 Demonstrează simț muzical ritmic, armonic prin cântec, joc cu text și cânt, dans etc;
- 7.1. Exersează, cu sprijin, ascultarea activă a unui mesaj, în vederea înțelegerii și receptării lui (comunicare receptivă);
- 7.2. Demonstrează înțelegerea unui mesaj oral, ca urmare a valorificării ideilor, emoțiilor, semnificațiilor etc. (comunicare expresivă);
- 8.2. Înțelege mesaje simple;
- 8.3. Participă la activitățile de grup și la activitățile de joc în calitate de auditor;
- 9.2. Participă la activitățile de grup și la activitățile de joc, în situații uzuale, în calitate de vorbitor;
- 9.3. Utilizează structuri orale simple;
- 10.1. Participă, cu interes și cu plăcere, la activitățile în limba română;
- 11.1. Identifică elementele caracteristice ale unor fenomene/relații din mediul apropiat;
- 12.1 Demonstrează familiarizarea cu conceptul de număr și cu numerația;
- 12.4. Efectuează operații de seriare, grupare, clasificare, măsurare a obiectelor;

OBIECTIVE:

✓ ALA1:

BIBLIOTECĂ:

O1- să traseze, folosind carioci, puncte și linii pentru a realiza o lucrare originală;

O2– să adopte o poziție a corpului și a mâinii corectă în timpul activității;

O3- să realizeze sarcina de lucru cu consecvență.

ARTĂ:

O1- să denumească materialele de pe masă;

O2 – să realizeze un tablou cu fluturi autocolanți;

O3- să manifeste perseverență în efectuarea sarcinii de lucru.



JOC DE MASĂ:

O1- să denumească materialele de pe masa luminoasă;

O2 - să potrivească pompoanele în căsuța corespunzătoare în funcție de modelul primit;

O3 - să realizeze sarcina de lucru cu consecvență.

✓ ADE (activitate monodisciplinară)

❖ DLC:

O1 - să intuiască, pe baza titlului transmis de educatoare, evenimentele din poveste;

O2 - să urmărească vizual și auditiv povestea redată de educatoare;

O3 - să enumere asemănări și deosebiri dintre povestea intuită de ei și povestea reală;

O4 - să identifice titlul poveștii, personajele principale, locul în care a avut loc acțiunea, fenomenele naturii participante la acțiune și mesajul transmis de poveste;

✓ ADE (activitate integrată): DȘ2 și DOS2:

O1 să numere crescător în centrul 0-3;

O2 - să formeze grupe de obiecte după criteriul culorii;

O3 să intuiască materialele puse la dispoziție și procedura de lucru;

O4 - să asocieze, prin procedeul lipirii, numărul de elemente la cifra corespunzătoare;

O5 - să efectueze lucrări îngrijite, păstrând ordinea și curățenia la locul de muncă;



O6 - să colaboreze cu colegii de echipă pentru a realiza o lucrare colectivă originală și corectă din punct de vedere matematic.

✓ **ALA2:**

✓ **Euritmie:** „Valsul fluturilor”

O1- să asocieze mișcările sugerate de textul cântecului cu ritmul acestuia;

O2- să manifeste interes față de activitatea realizată;

STRATEGII DIDACTICE:

Metode și procedee: conversația, povestirea, explicația, observația, demonstrația, exercițiul, jocul, învățarea prin cooperare, metoda ”piramidei”, exercițiul, metoda „Știu, vreau să știu, am învățat”, harta predicțiilor, metoda RAI.

Mijloace didactice:

RESURSE MATERIALE: fluturașul Flu, piramidă din fetru, șorțul povestitor, fișă A3 cu harta predicțiilor, fișă A3 cu tema: „Știu, vreau să știu, am învățat”, masa luminoasă, pompoane, clești, model fluturi decorați, fluturi autocolanți, flori și fluturi din hârtie colorată, foi de carton perforate pe margini cu forme de fluturi, flori 3D, carioci, fluturi din spumă, cartoane pictate cu verde, coli A3 cu borcane de diferite culori(roșu, galben, albastru), fluturi A3 (roșii, galbeni, albaștri și verzi), lipici, fluturi din ipsos.

RESURSE UMANE: educatoarea, copiii grupei mici „Fluturașii”;

RESURSE SPAȚIALE: sala de grupă, holul grădiniței;

FORMA DE ORGANIZARE: individual, frontal, în echipă;

MODALITĂȚI DE EVALUARE: - continuă (prin observarea comportamentului, analiză asupra corectitudinii îndeplinirii sarcinilor);

- finală (aprecieri verbal asupra întregii activități desfășurate)

DURATA: o zi

MATERIAL BIBLIOGRAFIC:

1. Culea, L., 2021, Îndrumător metodic 5-6 ani, Pitești, Editura Diana;
2. Curriculum pentru educația timpurie, București, 2019;
3. Breben, S.; Goncea, E.; Ruiiu, G.; Fulga, M., 2007, Metode interactive de grup-ghid metodic, Editura ARVES
4. Suport pentru înțelegerea unor concept și instrumente cu care operează curriculumul pentru educație timpurie, București 2019;
5. Revista învățământului preșcolar 3-4/2011;
6. ***, Metodica proiectelor la vârstele timpurii, Ed. Miniped, București, 2002;
7. Mihaela Păisi Lăzărescu, Liliana Ezechil, Laborator preșcolar,Ghid metodologic, București,2002;
8. S. Breben, Jocuri pentru dezvoltarea inteligenței emoționale la vârsta preșcolară și școlară mică-vol.4,Craiova,2010;
9. www.didactic.ro;

SCENARIUL ZILEI

Activitatea didactică debutează cu **Întâlnirea de dimineață**. Copiii sunt așezați pe scăunele în semicerc pentru a stabili fiecare contact vizual cu toți membrii grupei.

1. Salutul:

Educatoarea salută copiii: „Bună dimineața, dragii mei Fluturași! Mă bucur că suntem și astăzi împreună!”. Copiii vor răspunde la salutul adresat de educatoare: „Bună dimineața, doamna educatoare!” și vor interpreta cântecele “Bună dimineața, dragă grădiniță” și

”Fluturașii s-au trezit, bună dimineața! / Și Patric s-a trezit, bună dimineața! Și Ema s-a trezit, bună dimineața!.....Și la grădiniță au venit, bună dimineața!”. Apoi copiii se vor saluta între ei, alegând câte o formă de salut la distanță și vor face câte o apreciere colegului cu care se salută.

2. Prezența: Voi întreba copiii dacă și-au dat seama dacă lipsește vreun coleg de-al lor sau toată lumea este prezentă. Se face prezența copiilor prin gruparea fotografiilor de la panou: prezenți și absenți. Astfel vom afla cine lipsește.

3. Calendarul naturii: se alege un copil denumit și meteorologul zilei care stabilește împreună cu copiii starea vremii de afară, caracteristicile zilei. Se precizează ziua, luna, anul în care ne aflăm, anotimpul și modul în care ne îmbrăcăm în acest anotimp. Se completează jetoanele corespunzătoare.

4. Activitatea de grup: Pentru înviorare copiii vor fi solicitați la **momentul de mișcare**: se efectuează jocul „Dacă vreau să cresc voinic, fac gimnastică de mic!”, apoi vom imita mișcările unor insecte (sărim ca lăcusta, ne târâm ca omida, zburăm ca fluturii, etc.) pentru a face trecerea spre tema săptămânii și a zilei.

5. „Noutatea zilei” Copiii sunt anunțați că astăzi vom avea un musafir care a auzit că fluturașii din grupa mică cunosc multe lucruri interesante despre insecte, mai ales despre fluturi și care ar vrea să le povestească aventurile lui din ultima călătorie. Doar că, deși am fost sigură că îl voi găsi în grupă de dimineață, nu l-am observat. Poate se ascunde undeva?”. Haideți, copii, bine să căutăm, pe prietenul nostru să-l aflăm!”. Copiii vor căuta în grupă elementul surpriză care stă ascuns printre cărțile de la sectorul Bibliotecă. El are un mesaj scris legat de o aripă.

Dragi fluturași din grupa mică,



Bine v-am găsit! Eu sunt fluturașul Flu și am vrut să vă fac o surpriză. Cât mă bucur că m-ați găsit! Sunt foarte nerăbdător să ascultați aventura mea din ultima călătorie. Dar sunt și mai nerăbdător să aflu câte lucruri interesante cunoașteți despre fluturi. Iar de cum vă veți descurca la activități, sunt convins că sunteți cei mai pricepuți. Ce spuneți, călătorim astăzi împreună în lumea minunată a fluturilor? Grozav ! Să zburăm !

Semnat: Fluturașul Flu

6. Împărtășirea cu ceilalți. După citirea mesajului fluturașului Flu, acesta se va așeza în fața copiilor, pe un scăunel. Copiii vor avea posibilitatea să împărtășească cu ceilalți părerile despre fluturi, prietenii lui Flu.

Dar înainte să trecem la centre, vreau să ne aducem aminte ce nu știam despre fluturi când am început tema săptămânii, dar și ce am reușit să învățăm despre ei. Vom discuta despre noutățile descoperite în timpul acestei săptămâni și vom scrie răspunsurile în ultima coloană de pe foaia cea mare aflată pe tabla magnetică.

Prezentarea **centrelor de activitate- activități liber alese (ALA 1)**. Voi anunța apoi copiii că urmează să desfășurăm activitățile pe grupe: la centrul **Biblioteca** vor realiza exerciții grafice pe fluturi cu ajutorul cariocilor, la centrul **Joc de masă**, care se va desfășura la masa luminoasă, ei trebuie să potrivească pompoanele pe fluturi la fel cu fluturii model, iar la centrul **Artă** vor lipi fluturi pentru a realiza un tablou. Ca să ajungă la centre, copiii vor extrage dintr-un săculeț o imagine sugestivă cu centrul la care o să lucreze prima dată, așezându-se corespunzător. Dacă unul dintre copii își dorește să schimbe centrul, o poate face.

Tranzitia de la Întâlnirea de dimineață la activitățile liber alese se va face prin cântecelul „Bat din palme clap, clap, clap/ Din picioare trap, trap, trap/ Ne-nvârtim, ne răsucim/ Și spre centre noi pornim.”

Exerciții pentru încălzirea mușchilor mici ai mâinilor. Se va face încălzirea mușchilor mici ai mâinilor prin câteva exerciții (Mișcăm degetelele, /Și batem palmuțele,/ Ale noastre degetele,/ Se fac mândre păsărele, Zboară sus și zboară jos /Și-am făcut un cuib frumos!, Închidem pumnii, apoi îi deschidem și suflăm, apăsăm degetul mare pe degetul mare, arătătorul pe arătător, mijlociul pe mijlociu, inelarul pe inelar, degetul mic pe degetul mic, apoi degetele de la mână pe degetele de la cealaltă mână/ rotim înainte și înapoi mâinile/ batem din palme/ scuturăm mâinile), după care se va trece la executarea sarcinilor de către copiii.

Le voi explica încă o dată ce au de realizat la fiecare centru pentru a fi sigură că toți copiii au înțeles. Copiii se vor roti astfel încât să participe la fiecare centru. Dacă doresc să participe doar la unul sau la două dintre acestea, le voi respecta decizia.

După ce sarcinile de lucru au fost îndeplinite, iar copiii se vor îndrepta spre baie pentru spălătul mânușelor, intonând cântecul „Vine ploaia pic, pic, pic”, urmând ca mai apoi să trecem la **ADE**.

Activități pe domenii experiențiale (activitate monodisciplinară): DLC (Domeniul limbă și comunicare)

„*Povestea celor trei fluturi*” este prima activitate pe domenii experiențiale, care aparține **Domeniului Limbă și Comunicare** (povestea educatoarei) Copiii sunt așezați pe scaunele aranjate în forma de semicerc cu fața spre mine pentru „*Povestea celor 3 fluturi*”.

Folosindu-mă de șorțul povestitor- pe care îl voi anunța ca un dar primit de la fluturașul Flu- voi relata povestea. Mai întâi însă îi voi anunța doar titlul poveștii și îi voi solicita pe ei să spună ce cred că se va întâmpla în poveste. Voi nota răspunsurile, pe scurt, cu litere mari de tipar, pe harta predicțiilor. Îi invit apoi să asculte povestea. Voi relata povestea clar și expresiv, folosindu-mă de mimică, gestică, de șorțul povestitor pentru a le transmite copiilor stările sufletești redată de firul narativ și pentru a le menține atenția asupra desfășurării poveștii.

Planul de idei al povestirii:

1. O zi frumoasă în grădină.
2. Trei fluturi de trei culori(roșu , galben și albastru) se jucau frumos.
3. Ploaia îi face să își caute adăpost în casă, dar ușa este închisă.
4. Fluturii încearcă să se adăpostească la trei flori, care îi refuză.
5. Spre fericirea fluturilor, reapare soarele.

După finalizarea poveștii, vom reveni la harta predicțiilor și vom nota, pe scurt evenimentele din poveste pe care le vom compara cu ceea ce au prezis ei, sesizând asemănări și deosebiri între cele două rezumate.

Activitatea se va încheia cu completarea piramidei poveștii. Le voi adresa copiilor întrebări privind titlul poveștii, locul și vremea în care au loc evenimentele, personajele principale ale poveștii și momentele principale ale acțiunii, iar copiii vor completa, în funcție de răspunsurile date, piramida.

Le voi adresa întrebări:

Unde s-au jucat fluturii? – în grădină;

Cum a fost vremea în poveste? – a fost soare și a fost nor cu ploaie;

Care sunt personajele principale ale poveștii? – cei trei fluturi(roșu, albastru și galben);

Care sunt evenimentele din poveste? Ce s-a întâmplat în poveste? – era soare și fluturii se jucau,/ a venit ploaia,/ fluturii caută ajutor la flori,/ a răsarit soarele.

Copiii care răspund la întrebări vor completa piramida poveștii, prin aplicarea imaginilor din fetru despre poveste, pe un panou.

Activități pe domenii experiențiale (activitate integrată): DȘ2 și DOS2 (Domeniul Științe-activitate matematică și Domeniul Om și Societate - activitate practică, colaj)

Tranziția de la activitate monodisciplinară la activitatea integrată se va realiza prin jocul imitativ ”Ghemuiește-te ca o minge/ Deplasează-te ca o omidă/ Întoarce-te și răsuțește-te cu brațele pe lângă corp/ Ridică brațele în sus și jos ca un fluture care zboară”- joc imitativ. Voi anunța copiii că urmează să realizăm o activitate foarte interesantă care se numește „Fluturașii isteți”. La final, vom cunoaște atât de multe lucruri interesante despre fluturi, culori și numere. Mesele și scaunele vor fi așezate sub formă de semicerc. Pe tabla magnetica vor fi 3 imagini cu borcane, pe hârtii de 3 culori. Cu ajutorul unei mingi, prin metoda RAI, copiii vor extrage câte un fluture de hârtie. Pe fluture vor identifica cifra scrisă, dar și culoarea cu care a fost scrisă. Astfel ei vor trebui să lipească pe borcanul de culoarea cifrei, atâția fluturi câți arată cifra. Copilul care răspunde corect primește un fluture în piept. Complicarea jocului se realizează prin împărțirea copiilor în trei echipe: echipa fluturilor roșii, echipa fluturilor galbeni și echipa fluturilor albaștri. Fiecare echipă de fluturi trebuie să aleagă doar florile care au aceeași culoare cu fluturii de pe bluza lor, să lipească pe ele tot atâția fluturi cât arată cifrele din centrul florilor și să realizeze apoi cu ele un tablou colectiv de primăvară.

Evaluarea lucrărilor finale se va realiza prin metoda turul galeriei. Se vor expune frontal lucrările, grupurile de lucru le vor observa și vor discuta despre corectitudinea și originalitatea lor.

În cadrul **activităților liber alese – ALA 2- vom desfășura Dansul fluturilor- euritmie**. Copiii vor primi aripi de fluturi și vor dansa pe ritmul melodiei, asociind diferite mișcări liniei melodice audiate.

Răsplata finalizării activităților sunt câte un fluturaș din ipsos pe care copiii pot să îl picteze acasă sau următoarea zi, la grădiniță, **recompense** câștigate pentru eforturile depuse în realizarea cu succes a tuturor sarcinilor din această zi.

Încheierea activității. La finalul zilei ne vom aduna în cerc pentru a face aprecieri asupra activităților zilei. Copiii își vor exprima opinia despre activitățile preferate, despre ceea ce au simțit și despre ce au învățat azi la grădiniță.



Summative assessment

English language, Class 7, L1

Numele și prenumele elevului:

Data susținerii testului:

Pentru rezolvarea corectă a tuturor cerințelor din Partea I și din Partea a II- a se acordă 70 de puncte. Din oficiu se acordă 30 puncte. Timpul efectiv de lucru este de 50 de minute.

PART I

50p

I. Complete the gaps while listening: **(0.20Px5=10p)**

The 9.25 flight to Rome is delayed by hours.

Passengers going to Tokyo should go to boarding gate

Passengers going to Athens should go to boarding gate.....

The time in is 18.30.

The temperature in New York is °F.

II. Complete the conversation. Use the words in the list: **(0.30pX5=15p)**

~~what's the matter~~ | of course you can | guess | youth club | why don't you | that's a good idea

GRANDMA: Kate..... *what's the matter*.....? You've been here for two days and you look so sad.

KATE: Well, Granny, last Sunday I argued with Jane and now we aren't talking.

GRANDMA : Who's Jane? Tell me.

KATE: She's my best friend. I've known her since she moved near me. You know she lives in a house at the end of the road. We don't go to the same school, but we meet at the local..... every afternoon. We both like animals and music and we play volleyball together.

GRANDMA: I.....your friendship is very important. phone her?

KATE: I think.....I'll phone her right now. Grandma will you let me use your phone?

GRANDMA Go ahead!

III. Complete the conversation. Use the present perfect form of the verbs in brackets. **(0.30px5=15p)**

A. Are Steve and Julie here?

B. No. They.....(GO) to the cinema

a. Is there any food in the kitchen?

b. No, my brother.....(EAT) it all!

A.(YOU/WRITE) to your aunt?

B. No I haven't. I'll do it tonight.

A. Are you enjoying Los Angeles?

B. Yes, I(MEET) lots of nice people.

A. Is this a good book?

B. I don't know. I.....(NOT READ) it.

IV. Read the text and choose the most suitable word for each space:

(0.10pX10=10p)

Holidays

Most people enjoy going (1) _____ for their holidays, and having the opportunity to stay in an interesting city or a seaside (2) _____. If you speak foreign languages, you can make new friends, and (3) _____ home some interesting (6) _____ as presents. But before you can do that, you have to (5) _____ your destination and that is often a problem! If you fly, then you may find that your flight has been (6) _____. Journeys by train can also be difficult, since trains are often (7) _____ in the summer, and you might have to reserve a (8) _____ in advance. Whichever way you travel can have problems with your (9) _____, and it is often difficult to find good (14) _____. Apart from this, you might not be able to afford the fare!

1)	a) out	b) forward	c) abroad	d) foreign
2)	a) resort	b) post	c) too	d) one
3)	a) fetch	b) take	c) go	d) get
4)	a) memories	b) souvenirs	c) memoirs	d) recollections
5)	a) reach	b) arrive	c) go	d) travel
6)	a) waited	b) reversed	c) delayed	d) booked
7)	a) filling	b) occupied	c) overdone	d) crowded
8)	a) post	b) chair	c) seat	d) position
9)	a) baggage	b) luggage	c) goods	d) sacks
10)	a) staying	b) homes	c) lodges	d) accommodation



<https://en.islcollectiv>

[e.com/english-esl-worksheets/reading-comprehension/reading-for-detail-deep-reading/travel](https://en.islcollectiv.com/english-esl-worksheets/reading-comprehension/reading-for-detail-deep-reading/travel)

PART II

20 p

V. Write a letter to an English-speaking friend about your *Dream holiday* (80-100 words). Your friend wants to know about the place, about the ways of travelling and about your experience there.

Summative assessment

English language, Class 7, L1

Assessment criteria and answers

Pentru rezolvarea corectă a tuturor cerințelor din Partea I și din Partea a II- a se acordă 70 de puncte. Din oficiu se acordă 30 puncte. Timpul efectiv de lucru este de 50 de minute.

PART I

50p

Audioscript track

A.

Good morning. This is an announcement for all passengers travelling on the 9:25 flight TOM1223 to Rome. This flight is delayed by two hours because of bad weather.

B.

Would all passengers travelling to Tokyo on flight FR3421 please have your boarding passes and passports ready for boarding. Flight FR3421 now boarding at gate 21.

C.

This is the final boarding call for passengers Gemma and Ryan Grey flying to Athens on flight EZ9753. Your flight is ready to leave. Please go to gate 14 immediately. The doors of the plane will close in five minutes. Final boarding call for passengers Gemma and Ryan Grey.

D.

This is an announcement for passengers travelling to Amsterdam on flight KL1050. Will all passengers with express boarding tickets and passengers travelling with young children please go to gate 6 for boarding.

That's all passengers with express boarding tickets and passengers travelling with young children go to gate 6 for boarding. Thank you.

E.

Good evening, ladies and gentlemen. We have landed at JFK airport in New York where the local time is 18:30 and the temperature is 76°. We hope you have enjoyed your flight with American Airlines this evening and wish you a very safe journey to your final destination.

I. Complete the gaps

(0.20Px5=10p)

1. 2/two. 2. 21 3. 14 4. New York 5. 76

II. Complete the conversation. Use the words in the list:

(0.30Px5=15p)

youth club, guess, why don't you, that's a good idea, of course you can

IV. Complete the conversation. Use the present perfect form of the verbs in brackets.

(0.30Px5=15p)

HAVE GONE/ HAS EATEN/ HAVE YOU WRITTEN?/ I HAVE MET / I HAVEN'T
READ

V. Read the text and choose the most suitable word for each space:

(0.10pX10=10p)

1. *Abroad* 2. *Resort* 3. *Take* 4. *Souvenirs* 5. *Reach* 6. *Delayed*
7. *crowded* 8. *Seat* 9. *Luggage* 10. *Accommodation*

PART II

20P

Write a letter to an English-speaking friend about your *Dream holiday* (80-100 words). Your friend wants to know about the place, about the ways of traveling and about your experience there.

Content: Covering all points (2p)

Meeting length requirements (1p)

Development of ideas (2p)

Structures and vocabulary: Range of vocabulary (2p)

Accuracy of grammar (2p)

Range of structures (1p)

Spelling and punctuation (5p)

Organization and cohesion: the text is connected and coherent, using basic linking words and a limited number of cohesive devices. (5 p)

30 p from the teacher

Simpozion Județean "Aplicații digitale în procesul de predare-învățare-evaluare"

Make Beliefs Comix-exemplu de bună practică

Prof. Petrescu Raluca

Școala Gimnazială Cricov Valea Lungă

Martie 2025





Ce este Make Beliefs Comix?

<https://makebeliefscomix.com>



Platformă online
gratuită

Creează benzi
desenate interactive
fără costuri, care
permite crearea de
benzi desenate.



Fondată în 2006

Creată de Bill
Zimmerman ca
instrument
educational.



Instrument
versatil

Folosit în școli și
medii educaționale
diverse.

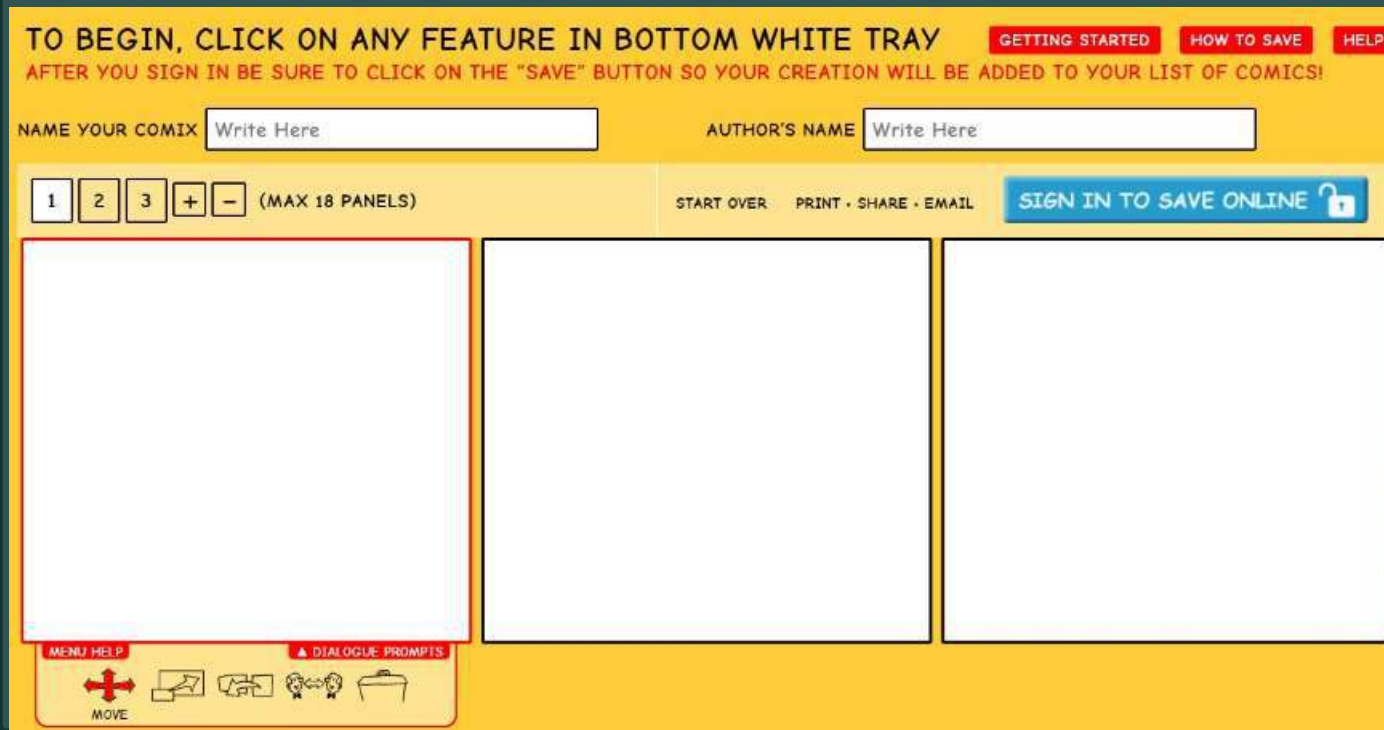
MAKE BELIEFS COMIX

OUR MISSION:
CREATED BY BILL ZIMMERMAN

Caracteristici principale

Interfață intuitivă

Pentru a crea benzi desenate se incepe cu o idee, un plan sau o schita.
Se apasa pe rubrica "Create your Comix now."



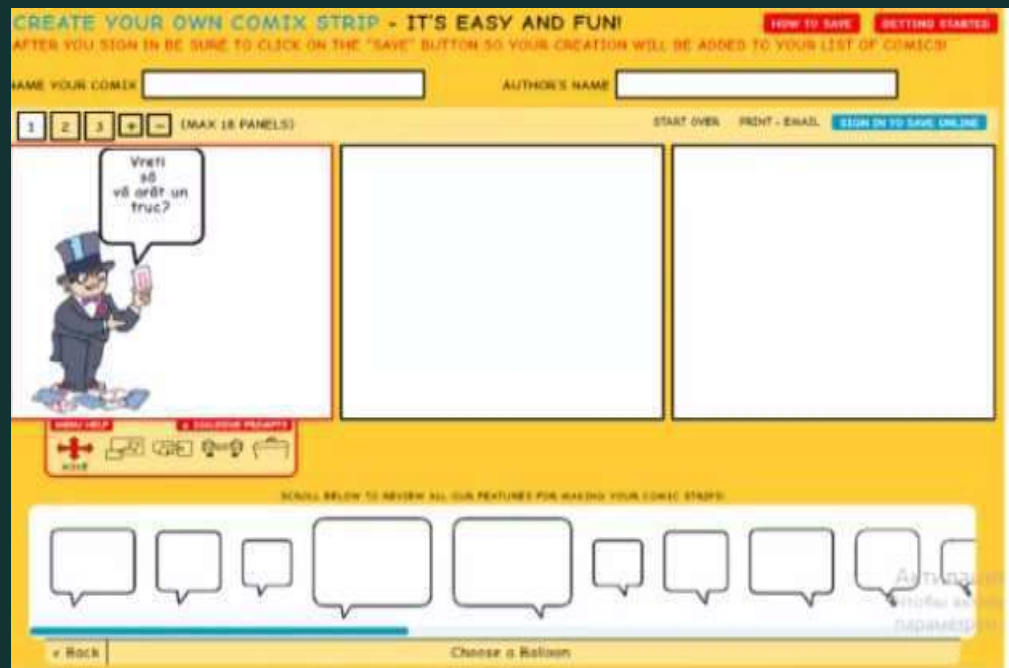
Personaje diverse

Colecție bogată de caractere, fundaluri și elemente. pentru adaugarea de personaje se acceseaza categoria "Characters". Dupa apasarea Click eroul ales va aparea in ipostaza dorita, acesta aparand in prima sectiune selectata. Se procedeaza la fel pentru alegerea de elemente sau background.



Personalizare avansata.

Optiuni pentru text, baloane de dialog si elemente vizuale. Ise procedeaza in acelasi mod pentru adaugarea de baloane de dialog, casete de text sau background.



Partajare facilă

Export în formate diverse pentru prezentare și distribuire.

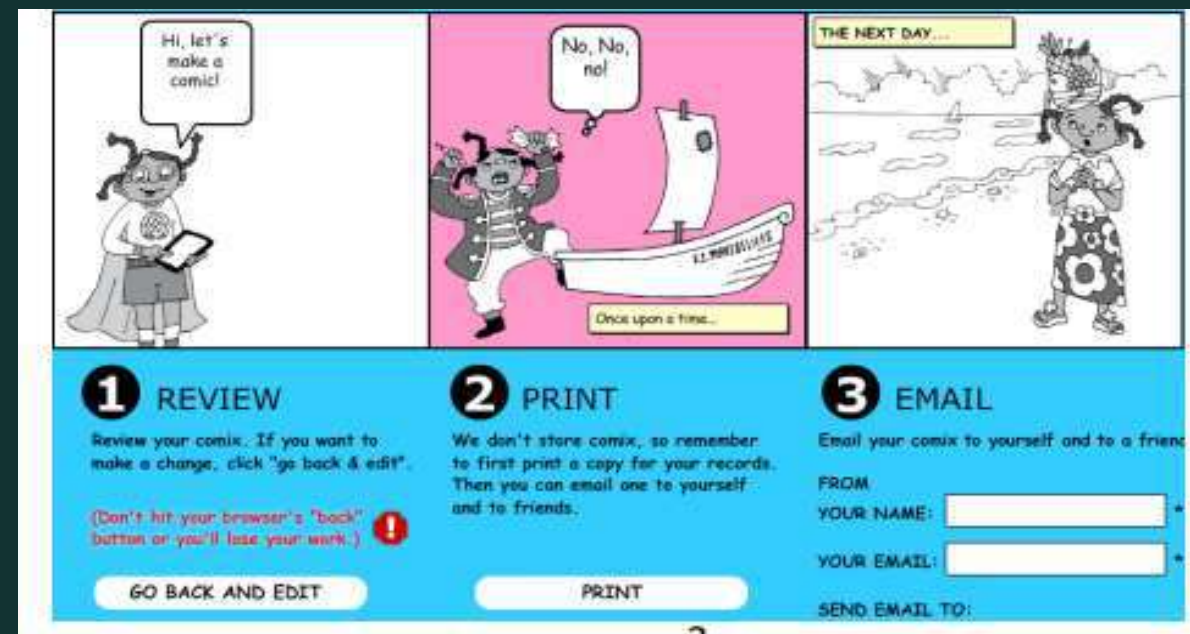
Click pe pictograma Imprimare/E-mail din meniul Instrumente.

În fereastra următoare, aveți trei opțiuni:

1.Revizuire - Faceți clic pe Go Back and Edit pentru a reveni și a face orice modificări la comix-ul dvs. Nu faceți clic pe butonul înapoi din browser, altfel vă veți pierde lucrarea.

2.Imprimare - Faceți clic pe butonul Imprimare. Comixul dvs. creat nu este salvat pe site-ul Make Beliefs Comix așa că este posibil să doriți să tipăriți o copie.

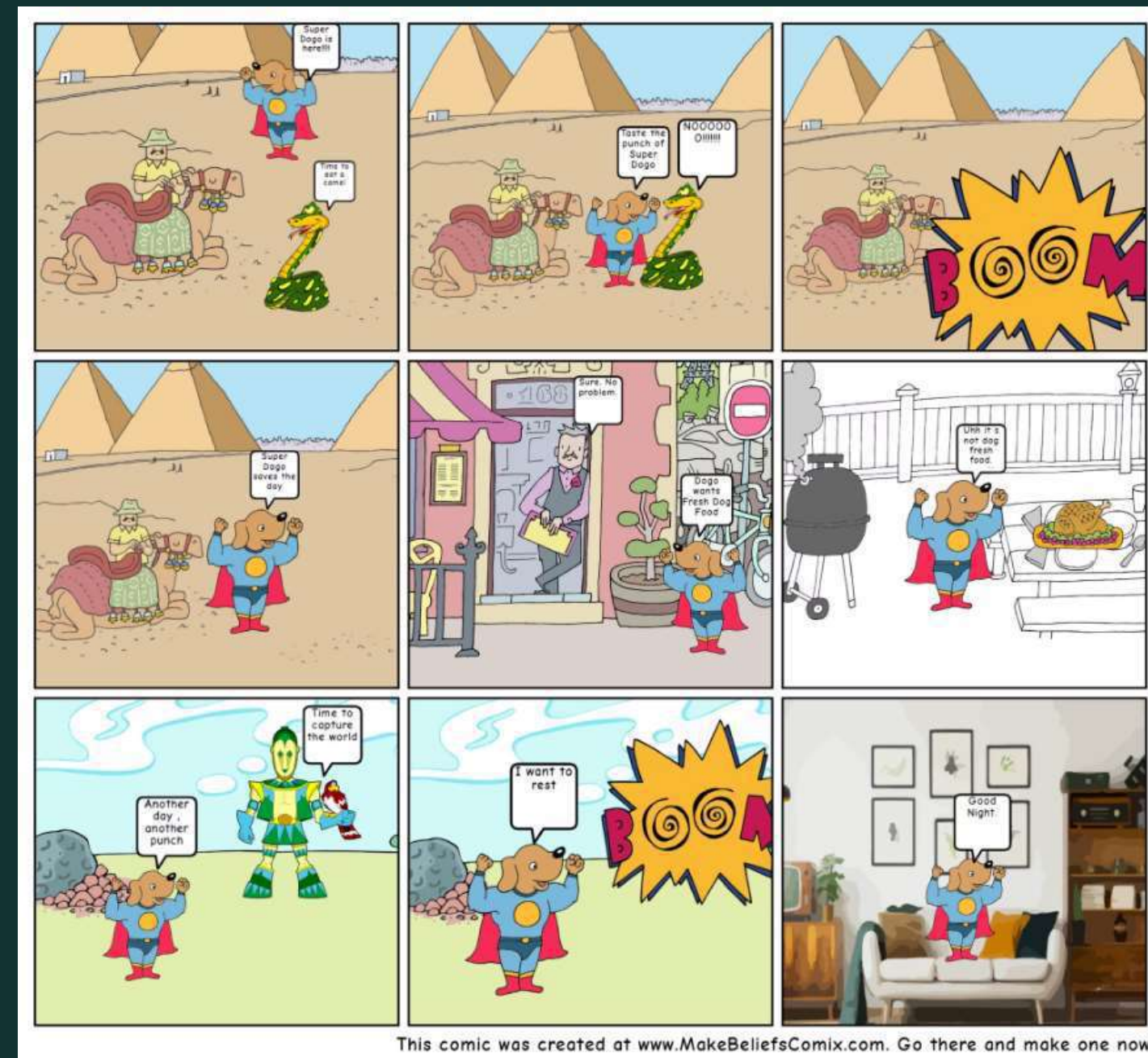
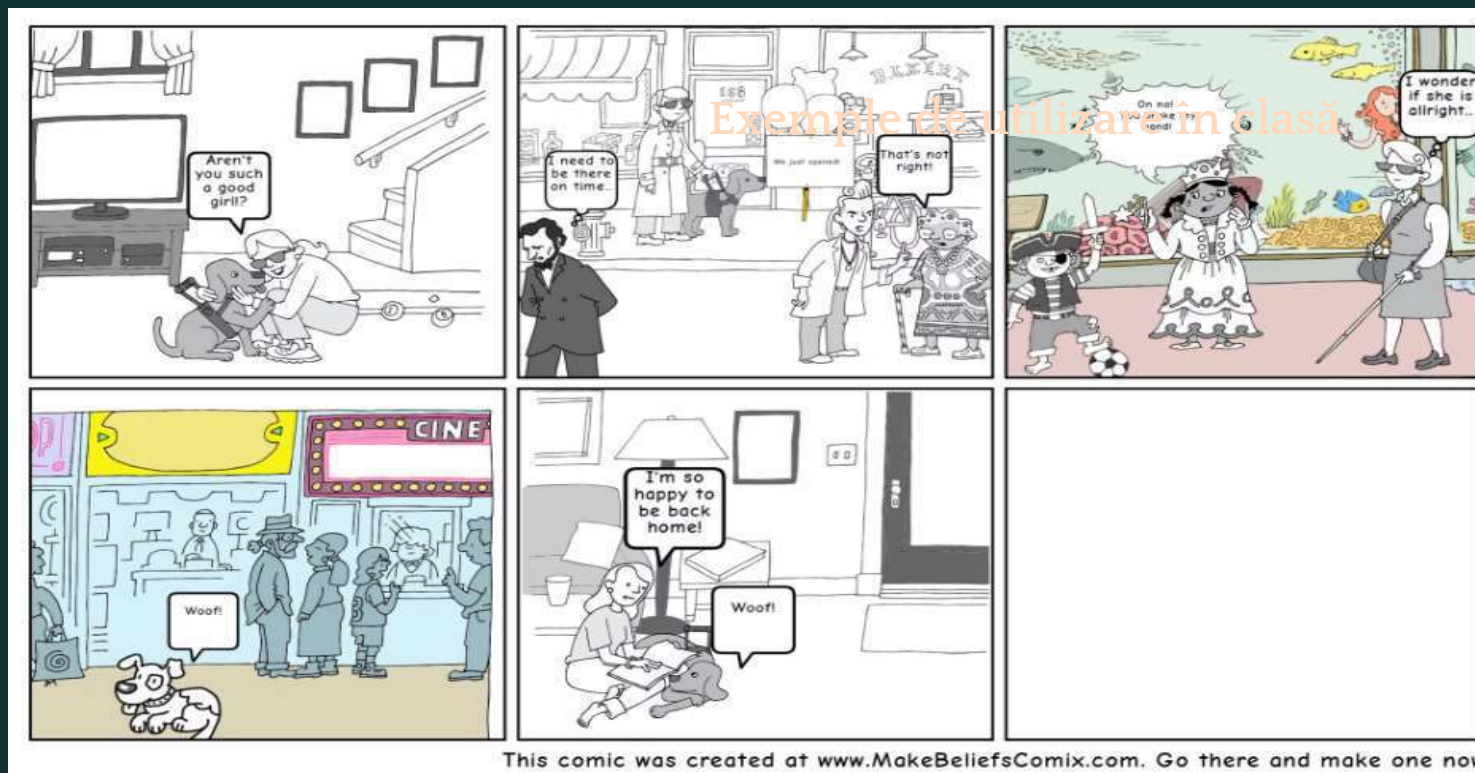
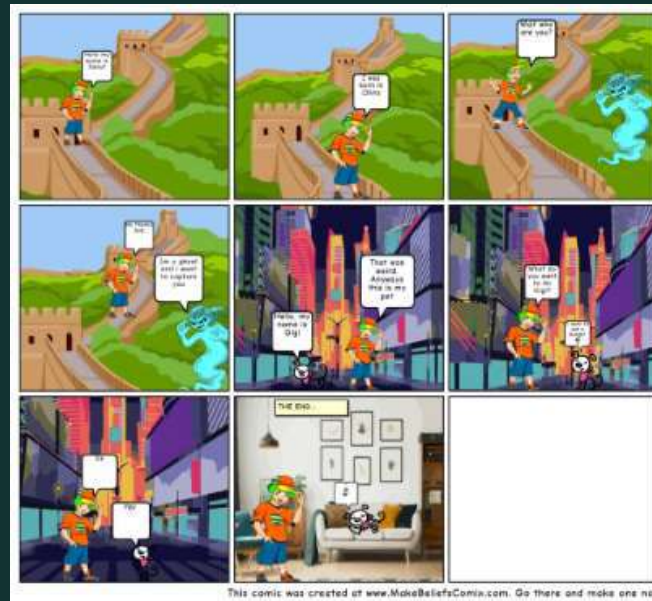
3.Email - Introduceți numele dvs., adresa dvs. de e-mail și adresa de e-mail a persoanei căreia doriți să trimite comix-ul tău. Puteți, de asemenea, să vă trimiteți comix-ul prin e-mail.



Beneficii educaționale



Exemple de utilizare în clasă





This comic was created at www.MakeBeliefsComix.com. Go there and make one now!



This comic was created at www.MakeBeliefsComix.com. Go there and make one now!

Integrarea cu alte discipline

Literatură și limbi străine

Adaptarea operelor literare în format vizual. Dialog în limbi străine.



Științe sociale și istorie

Recrearea evenimentelor istorice. Ilustrarea conceptelor sociale.



Educație civică și etică

Ilustrarea dilemelor morale. Scenarii de rezolvare a conflictelor.



Artă și design

Explorarea compoziției vizuale. Dezvoltarea stilului artistic.



Feedback și rezultate

Elevii creează și completează dialoguri de conversație sau de gândire pentru diferite personaje din benzi desenate, ceea ce îi ajută să învețe cum să vorbească și să structureze o limbă străină într-un context semnificativ. Este o metodă distractivă pentru ca ei să își îmbunătățească citirea, scrierea și povestirea.

Această abordare încurajează munca în echipă și cooperarea, elevii putând completa abilitățile colegilor lor. Site-ul oferă, de asemenea, o structură pentru ca elevii să lucreze individual în timp ce își creează propriile lumi de desene animate folosindu-și imaginația.



Concluzii:

MakeBeliefsComix oferă o platformă versatilă pentru educație creativă.

Make BeliefsComix introduce elevii într-o lume a creativității și imaginației nelimitate.

Tutoriale și exemple sunt disponibile pe site-ul oficial.

Benzile desenate se pot printa și pot fi create reviste cu benzile elevilor.



Vã multumesc!



Bill Zimmerman

Exerciții fizice pentru copii cu C.E.S. (cerințe educaționale speciale)



Deficiențele fizice și psihice

În activitatea de educație fizică și sport întâlnim adesea copii cu diverse probleme fizice și uneori psihice care de multe ori împiedică participarea lor la activitățile sportive.

Deficiențele fizice afectează în special componentele motrice ale persoanei. Ele pot limita capacitatea de mișcare a persoanei și implicit integrarea socială a acesteia.

Cele mai întâlnite deficiențe pot fi:

1. Boli genetice și congenitale: sindromul Down, malformații ale aparatului locomotor
2. Boli de creștere: rahitismul; piciorul plat; hipotrofia staturală (nanism); inegalitatea membrelor; malformații ale coloanei vertebrale;
3. Sechele posttraumatice: paraplegia posttraumatică; paralizia obstetricală; alte pareze
4. Deficiențe osteoarticulare și musculare: traumatisme musculotendinoase; retracții musculare (torticolis);
5. Deficiențe preponderent neurologice distrofii musculare. sechele poliomelitice,etc

Din perspectiva psihomotricității se pot întâlni următoarele afecțiuni:

- - tulburări de coordonare motrică;
- - tulburări ale conduitelor neuromotorii /structurilor perceptiv – motrice (tulburări de schemă corporală, lateralizare, organizare spațială, temporală.

De multe ori copii cu nevoi speciale nu sunt doar cei care au deficiențe propriu zise.

Aici putem include și copiii fără deficiențe, dar cu probleme de adaptare la cerințele școlii ,sau de integrare socială într-un grup .

Însă trebuie avut în vedere că fiecare copil este diferit, de aceea este necesară o abordare și un program conceput special pentru nevoile acestuia.

Copilul cu C.E.S. poate prin joc să-și exprime sau să-și dezvolte propriile capacități.

Astfel ,prin joc, acesta:

- capătă informații despre lumea în care trăiește,
- intră în contact cu oamenii și cu obiectele din mediul înconjurător și
- învață să se orienteze în spațiu și timp.

Jocuri și exerciții pentru C.E.S.

Vom prezenta o serie de jocuri/ exerciții ce pot ajuta la dezvoltarea motricității fine și, în același timp,și la stimularea limbajului expresiv.

Exercițiile pot fi grupate în mai multe categorii , în funcție de deficiențele copiilor:

- Exerciții motorii și senzori-motorii:
- Exerciții de coordonare, dinamică:
- să execute mișcări simultane (ridică brațele odată cu ridicarea genunchiului drept etc.);
- exerciții de echilibru (pe banca de gimnastică);
- exerciții de îndemânare (să arunce mingea într-un coș de baschet etc.);
- exerciții de coordonare a mișcărilor (să execute noduri, împletituri, să înșire perle, să încheie nasturi, să pună ața în ac etc.)
- exerciții de mimică (îmbrăcarea, urcatul scărilor etc)

Jocuri cu mingea

Joc de aruncare – prindere a mingii

Puteți realiza un joc de aruncare – prindere a mingii

- Inițial, va fi jucat în doi, de la distanță mică, distanță ce va fi crescută progresiv.
- Numărul jucătorilor poate crește treptat
- Este indicat ca mingea să fie moale și să aibă mărime mare pentru a fi ușor de prins.
- Pe măsură ce se constată un progres, poate fi aleasă o minge mai mică

Prin oferirea de indicații verbale : "Aruncă la mine!", "Aruncă la colega!", "Prinde mingea!", "Aruncă la perete!", etc ,acest joc poate stimula orientarea spațială, dar și înțelegerea verbală.

Jocul cu popice poate fi considerat un alt joc de dezvoltare a motricității fine, dar și de coordonare.

- Dacă nu aveți popice, puteți folosi sticle goale.
- Jocul poate fi jucat și pe un plan înclinat
- Mingea de asemenea va fi adaptată nevoilor copilului

Jocul „aruncă la coș,,

- Coșul poate fi realizat dintr-un recipient , cum ar fi: găleată, cutie, bol, castron, lighean, etc
- La început recipientul poate să aibă un diametru mai mare, apoi poate fi ales un recipient mai mic.
- Mingea de asemenea poate fi înlocuită cu un balon, o pereche de șosete, o minge de hârtie, etc.

Alte jocuri necesare pentru

- echilibru,
- orientare în spațiu,
- coordonarea gesturilor sau
- mișcărilor corpului.

Deși pare ceva normal, pentru un copil cu cerințe educaționale speciale (CES) aceste cerințe trebuie învățate și /sau educate.

Vă prezentăm alte exerciții sau jocuri care pot contribui la dezvoltarea fizică și psihică a acestor copii:

Exerciții de echilibru

- mers pe o linie marcată, sau pe o bandă de burete cu încercarea menținerii echilibrului
- menținerea echilibrului pe o minge de gimnastică din poziția șezând pe minge (se va acorda sprijin prin ținerea mâinilor)
- menținerea echilibrului pe o minge de gimnastică din diverse poziții –pe burtă, pe spate, etc)
- Pentru creșterea progresului la exercițiile de echilibru se va ține cont de mai mulți factori, cum ar fi:
- reducerea bazei de susținere (sprijin), sau mărirea suprafeței de sprijin

- modificarea pozițiilor de lucru (din picioare, din șezând, pe burtă, pe spate, etc)
- creșterea gradului de complexitate a mișcărilor,
- utilizarea unor obiecte care pot fi menținute, purtate, manevrate în timpul deplasărilor pe suprafețe de sprijin reduse.

Exerciții fizice și jocuri de mișcare

cu utilizarea denumirilor părților corpului

- exerciții simple de decizie: mișcările mâinilor, pumnului, degetelor, realizarea penselor cu degetele, opunerea palmelor, pumnul moale, gesturi de dibăcie, executate prin imitație cu ritm, înșurubări-deșurubări.
- Exerciții de conștientizare a structurii propriului corp pe propria persoană și pe partenerul de lucru
- Copilul stă față în față cu partenerul (profesorul , părintele, etc)
- Profesorul îi spune copilului "vino să ne jucăm amândoi" și întinde mâna dreaptă spre copil pentru a-l saluta, cerându-i "dă mâna!"
- în cazul în care copilul răspunde prin întinderea mâinii sau a mâinilor, profesorul strânge o singură mână, rostind cuvântul "mâna".
- În cazul în care copilul nu-i întinde mâna, profesorul îi prinde (cu blândețe) mâna, pronunțând de câteva ori cuvântul "mâna" și cerându-i: "spune și tu mâna".
- Exercițiul se repetă în același fel cu cealaltă mână, după care profesorul îi arată copilului cealaltă mână, spunând "mâna".
- Exercițiile se continuă la nivele superioare de înțelegere și la vârste mai mari cu însușirea elementelor mâinilor și picioarelor (degete, cot, palmă, genunchi), apoi cu alte elemente ale capului (buze, barba, frunte, păr, obraz, sprâncene, gene)
- Se mai pot utiliza exerciții specifice pe muzică (de genul cântece cu (și) versuri însoțite de mișcarea sau indicarea unor elemente ale corpului.)
- într-o următoare etapă, se realizează exerciții de genul: "arată-mi mâinile!, arată-mi picioarele!, arată-mi ochii, urechile, nasul, gura" etc.
- Copilul va indica segmentele corpului , la cerere, inițial pe propriul corp, apoi pe al interlocutorului



Exerciții fizice și jocuri în perechi "față în față" pentru recunoașterea părților corpului partenerului

Exerciții pentru conștientizarea „imaginii în oglindă”, stânga – dreapta etc

- Copilul împreună cu profesorul în fața oglinzii, este învățat să localizeze partea dreaptă și stângă a corpului la imaginea din oglindă.
- Profesorul ridică mâna dreaptă cerându-i copilului să ridice mâna dreaptă.
- Cu mâna dreaptă ridicată (atât profesorul, cât și copilul) se așază față în față demonstrându-se modificarea localizării mâinii profesorului față de corpul copilului.
- Apoi se repetă exercițiul cu mâna stângă, piciorul drept, ureche stângă, ochiul stâng etc

Exerciții fizice și jocuri de mișcare pentru conștientizarea poziției părților corpului în mișcare

Exercițiile se pot complica, după imaginația și creativitatea profesorului

- se cere copilului să parcurgă un traseu, având ca sarcină să denumească toate obiectele din partea sa dreaptă (stângă), de deasupra, din față etc. sau
- să parcurgă un traseu, timp în care profesorul să-i dea comenzi de genul:
 - deplasează-te sărind pe piciorul drept (stâng); la bătaia mea din palme,
 - ridică mâna dreaptă (stângă); sau,
 - la același semnal, să lovească piciorul drept (stâng) cu mâna dreaptă (stângă); sau
- să se deplaseze (la semnal) spre dreapta, spre stânga, să-și rotească trunchiul spre dreapta (stânga), capul spre dreapta (stânga),
- să realizeze figuri imaginare în aer, cu mâna sau cu creta pe tablă, cu mâna dreaptă, stângă etc.

Exerciții fizice și jocuri de mișcare cu utilizarea denumirilor părților corpului și utilitatea acestora în realizarea activităților concrete cotidiene (mers, servirea mesei, scris, vorbit etc.).

Jocuri pentru membrele inferioare

Jocuri pentru membrele superioare

- Sărituri într-un picior – se desenează un traseu pe care copilul să-l parcurgă sărind pe un picior la alegere. La întoarcere se reia traseul sărind pe celălalt picior).
- Echilibru pe un picior - copilul merge cu un obiect pe un picior, fără ca acesta să cadă, după care se schimbă piciorul
- Jocul Șotron cu diferite variante de sărituri: pe un picior, pe 2 picioare, alternativ cu schimbarea picioarelor, etc
- Cercuri plasate la dreapta și la stânga unei linii, copilul sare pe piciorul stâng, când cercul este la stânga și pe piciorul drept, când cercul este la dreapta);
- Joc cântat - copiii bat din palme (odată cu palma-dreaptă de sus și stânga de jos, apoi se inversează la fiecare bătaie). Ex.: "Dacă vesel se trăiește, fă așa!"
- Lasoul cow-boyului - Se folosește o panglică. I se cere copilului să facă cercuri sau serpentine cu mâna, la alegere. Apoi, schimbă mâna.

Jocul se poate modifica: - cercuri pe verticală, apoi pe orizontală.

- Joc de echilibru: - Cu o mână la spate, cealaltă întinsă în față, la orizontală ținând o lingură cu o bilă sau o minge mică. I se cere să parcurgă un traseu, fără să-i cadă bila sau mingea. Se încearcă și cu mâna cealaltă.
- Șifonatul hârtiei - Având hârtie în fiecare mână, i se cere copilului (lucrând simultan cu ambele mâini) să facă un cocoloș.

Jocuri de trăirea corporalității

- Se vor folosi următoarele jocuri, prin care copilul devine conștient de existența acestor părți ale corpului (prin percepție vie) și conștientizează utilitatea lor:
 - Lupta cocoșilor - mâini, brațe.
 - Roaba - mâini, brațe.
 - Aplaudează - mâini.
 - Pedalat - picioare.
 - Rulatul unei mingi medicinale - pe spate, burtă.

Acestea sunt doar câteva exemple de activități sau jocuri pe care le puteți propune în activitatea elevilor cu C.E.S.

Surse:

- PLAN DE INTERVENȚIE ÎN CAZUL DEFICIENȚELOR FIZICE- Prof. Ionuț Deli-Iorga Clubul Școlar Sportiv Medgidia - <http://www.ccdconstanta.ro/download/DYNAMIS-CJRAE-2017.pdf>
- ROLUL KINETOTERAPIEI ÎN RECUPERAREA PSIHOMOTRICĂ A ELEVILOR CU CES DIN ÎNVĂȚĂMÂNTUL INCLUSIV, ORADEA 2008

Importanța utilizării mijloacelor tehnologice și a internetului în predarea-învățarea limbii engleze

Prof. Pîrvu Cristina

Școala Gimnazială „Constantin Brâncuși”, Medgidia, Jud. Constanța

În contextul actual al unei societăți din ce în ce mai globalizate și digitalizate, învățarea limbilor străine, în special a limbii engleze, a devenit o necesitate esențială. Limba engleză este considerată limba internațională a afacerilor, științei, tehnologiei și comunicației. Pentru a răspunde provocărilor educaționale moderne, integrarea mijloacelor tehnologice și a internetului în procesul de predare-învățare a limbii engleze reprezintă nu doar o opțiune, ci o condiție fundamentală pentru succesul acestui demers educațional. Acest aspect este tot mai vizibil și în cadrul Școlii Gimnaziale „Constantin Brâncuși” din Medgidia, unde cadrele didactice utilizează din ce în ce mai mult resurse digitale moderne în procesul instructiv-educativ.

1. Acces la resurse variate și autentice

Tehnologia oferă elevilor și profesorilor acces la o gamă largă de materiale autentice, actualizate constant. De la videoclipuri educaționale, podcasturi și articole de presă, până la dicționare online, aplicații interactive și platforme de e-learning, toate aceste resurse contribuie la dezvoltarea abilităților lingvistice într-un mod relevant și captivant. Contactul frecvent cu limba engleză autentică sporește gradul de înțelegere și familiarizare cu vocabularul, structurile gramaticale și pronunția corectă.

2. Învățare personalizată și ritm propriu

Prin utilizarea platformelor digitale, fiecare elev are posibilitatea de a învăța în ritmul propriu, în funcție de nivelul de cunoștințe și de stilul său de învățare. Aplicațiile educaționale oferă feedback instantaneu, teste de autoevaluare și posibilitatea de a repeta conținutul de câte ori este necesar. Astfel, procesul de învățare devine mai eficient și mai adaptat nevoilor individuale ale elevilor.

3. Creșterea motivației și implicării elevilor

Elevii din generațiile actuale sunt familiarizați cu tehnologia și preferă metodele de învățare care implică interactivitate și multimedia. Folosirea tablelor interactive, a aplicațiilor mobile sau a jocurilor educative în limba engleză transformă ora de limbi străine într-o experiență plăcută, captivantă și dinamică. Acest tip de învățare stimulează curiozitatea și dorința de a explora mai mult.

4. Dezvoltarea competențelor digitale

Integrarea tehnologiei în procesul educațional contribuie nu doar la învățarea limbii engleze, ci și la dezvoltarea competențelor digitale ale elevilor – o componentă esențială în

formarea cetățenilor activi și competenți ai secolului XXI. Elevii învață să utilizeze instrumente online, să navigheze eficient pe internet, să selecteze informații relevante și să comunice în mediul digital.

5. Facilitarea colaborării și comunicării

Internetul permite interacțiunea cu vorbitori nativi sau cu elevi din alte țări prin proiecte eTwinning, videoconferințe sau forumuri educaționale. Astfel, limba engleză este folosită într-un context real, ceea ce îmbunătățește abilitățile de exprimare orală și scrisă, dar și încrederea în sine a elevilor.

6. Sprijin pentru profesori

Pentru cadrele didactice, tehnologia oferă oportunități multiple de formare continuă, colaborare cu alți profesori și acces la planuri de lecție, resurse interactive și metode moderne de predare. De asemenea, platformele educaționale permit monitorizarea progresului elevilor și adaptarea strategiilor didactice în funcție de rezultatele obținute.

În concluzie, utilizarea mijloacelor tehnologice și a internetului în predarea și învățarea limbii engleze nu este doar o tendință modernă, ci o necesitate în contextul educațional actual. Tehnologia aduce un plus de valoare procesului instructiv-educativ prin diversificarea metodelor de predare, accesul facil la resurse autentice și prin stimularea participării active a elevilor.

La Școala Gimnazială „Constantin Brâncuși” din Medgidia, aceste instrumente moderne sunt deja parte integrantă a strategiilor educaționale, contribuind la formarea unor elevi bine pregătiți, adaptați cerințelor unei lumi în continuă schimbare. Astfel, orele de limba engleză devin nu doar eficiente, ci și plăcute, interactive și relevante pentru viitorul elevilor.

Bibliografie

1. Bîrlea, A. (2018). Tehnologia educațională în procesul didactic. Editura Didactică și Pedagogică, București.
2. Dudeney, G., Hockly, N. (2016). How to Teach English with Technology. Pearson Education Limited.
3. European Commission (2020). Digital Education Action Plan 2021–2027. Bruxelles. <https://education.ec.europa.eu>
4. Motteram, G. (Ed.). (2013). Innovations in learning technologies for English language teaching. British Council.
5. Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. On the Horizon, Vol. 9 No. 5.
6. Coman, C., Țîru, L. G., Meseșan-Schmitz, L., Stanciu, C., Bularca, M. C. (2020). Online Teaching and Learning in Higher Education during the Coronavirus Pandemic: Students' Perspective. Sustainability, 12(24), 10367. <https://doi.org/10.>

„BULGĂRELE DE ZĂPADĂ”

*Prof. Pivniceru Lăcrămioara
Ș.P.S. „SF. Ecaterina”
Localitatea: Huși
Jud. Vaslui*

Această metodă face parte din categoria metodelor și tehnicilor de predare-învățare interactive. Este considerată o metodă de dezvoltare a spiritului critic. Numele acesteia descrie (prin analogie cu felul în care se formează un bulgăre de zăpadă) modul în care se realizează cunoașterea și autocunoașterea. Se pornește de la o informație, observație, întrebare, care generează idei sau păreri până când se obțin perspective noi dezvoltate prin cooperare.

Informațiile și observațiile individuale sunt discutate, clarificate în cadrul unei grupe de lucru reduse ca număr de membri. În mod repetat, prin unire, grupele își dublează componența până când întreaga clasă, reunită, analizează și concluzionează ideile emise.

Metoda poate fi folosită pentru a facilita înțelegerea unei teme de studiu, pentru a reactualiza cunoștințe dobândite anterior, pentru a încuraja elevii să se exprime liber, pentru a găsi soluții la o problemă expusă, pentru a analiza critic elemente de conținut, situații etc.

Etapele metodei sunt următoarele:

1. Expunerea temei/problematicii.

Cadrul didactic pune la dispoziția elevului materiale și surse de informare necesare.

2. Studiul individual al surselor de informare.

Este alocat un timp limitat în care fiecare elev examinează materialele furnizate. Elevul poate nota informații cheie, impresii, observații, neclarități legate de tema tratată.

3. Formarea perechilor.

Elevii formează perechi și discută temea, împărtășesc idei, clarifică informații, emit impresii etc.

4. Formarea progresivă a grupelor.

După încheierea conversației, perechea respectivă se unește cu altă pereche și continuă discuțiile. De fiecare dată, timpul alocat lucrului în grupe este clar stabilit de cadrul didactic. Procedul de îmbinare a grupelor, cu continuarea discuțiilor, se repetă până când întreaga clasă se reunește într-un grup final.

5. Desprinderea concluziilor.

Clasa reunită selectează și analizează informațiile-cheie. Acestea pot fi consemnate în scris la tablă, pe coală A3, tehnoredactate pe laptop etc.

Avantaje ale folosirii acestei metode:

- ✓ Învățarea se desfășoară într-un cadru activizant, flexibil și atractiv pentru elevi;
- ✓ Reprezintă o modalitate de a implica toți elevii în activitatea propusă. Datorită faptului că sarcina de lucru este rezolvată întâi individual și apoi rezolvarea este prezentată în pereche și apoi rezolvarea este prezentată în pereche și ulterior în grupă, chiar și elevii mai comozi/pasivi sunt obligați să lucreze, iar cei care se subestimează nu au ocazia să domine grupul;
- ✓ Stimulează învățarea prin cooperare;
- ✓ Promovează dezvoltarea unor competențe și deprinderi sociale specifice lucrului în echipă;
- ✓ Promovează dezvoltarea deprinderilor de comunicare interpersonală;
- ✓ Stimulează dezvoltarea capacității de sistematizare a informației;
- ✓ Poate fi aplicată într-un spectru larg de discipline;
- ✓ Poate fi aplicată în diferite tipuri de lecții, atunci când timpul permite;

Dezavantaje:

- ✓ Poate ocupa o parte mare din timpul lecției;

Această metodă am aplicat-o la o lecție de Consiliere și Orientare, la clasa a X- a , învățământ special. Detaliez metoda adaptată elevilor cu cerințe educaționale speciale în proiectul didactic care urmează.

PROIECT DIDACTIC

Scopul lecției: Formarea și dezvoltarea capacității de autocunoaștere

Tema lecției: Trăsături de personalitate

Durata : 50 min.

Competența generală: 1. Explorarea resurselor personale în vederea planificării și dezvoltării carierei.

Competențe specifice: 1.1. Analiza caracteristicilor personale semnificative pentru dezvoltarea încrederii în sine.

Conținuturi:

- Caracteristici personale: calități, valori, interese, trăsături, competențe, aptitudini, nevoi etc.

Obiective: La sfârșitul orei elevii vor fi capabili:

- Să înțeleagă conceptul de trăsătură;
- Să-și identifice propriile trăsături de personalitate;
- Să conștientizeze necesitatea dezvoltării abilităților legate de cunoașterea identității unei persoane cât și autocunoașterea personală;
- Să se exprime civilizată în limbaj, gesturi, atitudine;
- Să exprime opinii proprii;

Metode și procedee didactice: explicația, conversația, dezbateră, exercițiul, analiza.

Strategia didactică

- Exercițiu-joc
- Lucrul individual

Forma de organizare: activitate frontală, individuală.

Etapele lecției	Activitatea profesorului	Metode si procedee	Mijloace /resurse didactice
1.Moment organizatoric (2 min.)	• Profesorul va saluta elevii și invitații. • Va verifica prezența și starea sălii de clasă. Va identifica evenimentele petrecute recent în viața clasei și analiza lor operativă.	Conversația	Activitate frontală
2.Captarea atenției. (3 min.)	• Se va realiza prin intermediul poveștii „Fata babei și Fata moșnegului” de Ion Creangă . • Profesorul va întreaba elevii dacă cunosc poveste și care este personajul pozitiv și cel negativ din poveste.	Conversația Expunerea	Activitate frontală

3. Anunțarea temei și a obiectivelor (3 min.)	Profesorul anunță tema: Trăsături de personalitate. • Precizează care vor fi obiectivele care ar trebui să fie atinse la sfârșitul orei.	Explicația Conversația	Activitate frontală
3.Derularea lecției (35 min.)	- Definiția conceptului de trăsătură de personalitate: caracter = o multitudine de însușiri și atitudini specifice omului; temperamentul = stilul, modul de a fi al cuiva, „firea omului”. - Profesorul descrie fișa de lucru - Trăsături de personalitate (modelul Holland). Aceasta cuprinde adjective care ne ajută să ne identificăm propriile trăsături (însușiri, atitudini). - Profesorul alege 6 adjective care se potrivesc personajului pozitiv Fata moșneagului. - Elevii primesc ca sarcină de lucru identificarea a 6 adjective din listă care se potrivesc lor. - Împarte fișe de lucru elevilor. - Elevii rezolvă cerința, apoi citesc adjectivele alese. - Joc „Bulgărele de zăpadă”. Elevii vor identifica 6 adjective din fișă care se potrivesc colegului al cărui nume îl găsesc scris în bulgăre și le consemnează pe o foaie de hârtie, ca mai apoi să le enumere.	Explicatia Conversatia Demonstrația Exercițiul Analiza Joc interactiv	Activitate frontala Activitate individuala
Concluzii și evaluarea activității (5 - 7 min.)	• Concluzii - Este important să: ➤ vă cunoașteți pe voi; ➤ vă cunoașteți mai bine colegii; ➤ fiți deschiși, sinceri și toleranți; ➤ fiți empatici; ➤ fiți răbdători; ➤ puneți întrebări. • Se va ține cont de: ➤ modul de prezentare și de eficiența comunicării (tact, claritate, calm, dicție etc); • Aprecierea profesorului diriginte ➤ acesta se va referi la contribuția elevilor clasei pentru îndeplinirea obiectivelor lecției.	Conversația Analiza	Activitate frontala

Transformarea Învățământului prin Știință și Tehnologie: Bune Practici

1. Utilizarea Platformelor de E-Learning (LMS-uri)

Exemplu: Implementarea platformei Moodle sau Google Classroom în școli pentru gestionarea temelor, resurselor și comunicarea elev-profesor.

Impact: Îmbunătățește accesul la resurse, facilitează feedback-ul și permite o învățare mai flexibilă.

2. Laboratoare Virtuale și Simulări

Exemplu: Folosirea simulărilor interactive (PhET, Labster) în lecții de fizică, chimie sau biologie.

Impact: Elevii pot experimenta în condiții sigure și înțeleg concepte abstracte într-un mod vizual și interactiv.

3. Inteligența Artificială în Educație

Exemplu: Aplicații precum **Khan Academy**, care folosesc AI pentru personalizarea traseului de învățare.

Impact: Adaptarea ritmului și a conținutului în funcție de nevoile fiecărui elev.

4. Realitate Augmentată (AR) și Realitate Virtuală (VR)

Exemplu: Lecții de istorie prin tururi virtuale în muzee sau situri istorice (de ex. Google Expeditions).

Impact: Crește implicarea și învățarea experiențială.

5. Codare și Robotică în Școli

Exemplu: Introducerea limbajelor de programare (Scratch, Python) și cluburi de robotică (LEGO Mindstorms, Arduino).

Impact: Dezvoltarea gândirii logice, a creativității și a abilităților digitale.

6. Analiza Datelor și Învățare Adaptivă

Exemplu: Utilizarea platformelor de învățare adaptivă care analizează performanța elevilor și ajustează materialele didactice în funcție de progresul individual.

Impact: Oferă o experiență de învățare personalizată și eficientă.

7. Gamificarea Procesului Educațional

Exemplu: Folosirea aplicațiilor ca Kahoot!, Quizizz sau Classcraft.

Impact: Crește motivația și participarea activă a elevilor.

8. Accesibilitate prin Tehnologie

Exemplu: Utilizarea cititoarelor de ecran, aplicații de conversie text-voce pentru elevii cu dizabilități.

Impact: Asigură incluziunea și egalitatea de șanse.

INTEGRAREA DOMENIILOR EXPERIENȚIALE CU JOCURILE ȘI ACTIVITĂȚILE LIBER ALESE RECREATIVE

POPA ANDREEA PAULA

GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT NR. 9 BÂRLAD

NIVEL DE VÂRSTĂ/GRUPA: nivel II/

TEMA ANUALĂ DE STUDIU: „Cum este, a fost și va fi aici pe Pământ?”

TEMA SĂPTĂMÂNII: „Viețuitoarele apelor”

TEMA ACTIVITĂȚII: „O fereastră spre lumea subacvatică”

DOMENII EXPERIENȚIALE: DLC + DOS

CATEGORII DE ACTIVITATE: educarea limbajului + activitate practică

MIJLOACE DE REALIZARE: lectura educatoarei + decupare și lipire

TIPUL DE ACTIVITATE: însușire de cunoștințe noi + formare de priceperi și deprinderi

LOCUL DE DESFĂȘURARE: sala de grupă

SCOPUL ACTIVITĂȚII: Consolidarea deprinderilor de exprimare corectă, fluentă și expresivă pri audierea, receptarea și interpretarea unor texte literare. Efectuarea unor operații simple de lucru cu materialul pus la dispoziție.

DOMENII DE DEZVOLTARE:

➤ D. DEZVOLTAREA LIMBAJULUI, A COMUNICĂRII ȘI A PREMISELOR CITIRII ȘI SCRIERII

Dimensiuni ale dezvoltării:

D 2. Mesaje orale în diverse situații de comunicare

Comportamente vizate:

D 2.1. Demonstrează capacitate de comunicare clară a unor idei, nevoi, curiozități, acțiuni, emoții proprii (comunicare expresivă)

D 2.2. Respectă regulile de exprimare corectă, în diferite contexte de comunicare.

➤ C. CAPACITĂȚI ȘI ATITUDINI DE ÎNVĂȚARE

Dimensiuni ale dezvoltării:

C 3. Activare și manifestare a potențialului creativ

Comportamente vizate:

C 3.2. Demonstrează creativitate prin activitățile artistico-plastice, muzicale și practice, în conversații și povestiri creative

ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE:

➤ ADE: ACTIVITATE INTEGRATĂ – D.L.C + D.O.S

Domenii experiențiale: DLC – „Pescarul și peștișorul de aur” după A. S. Pușkin – lectura educatoarei;

D.O.S. 2 – „Peștișorul auriu”– decupare +lipire

➤ **JALA II (JOCURI ȘI ACTIVITĂȚI RECREATIVE):**

➤ **Joc de atenție:** „Ghici, cine a plecat?”

➤ **Joc de mișcare:** „Peștișorii zburători”

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

➤ **ACTIVITĂȚI PE DOMENII EXPERIENȚIALE:**

➤ **DLC (EDUCAREA LIMBAJULUI):**

- Să-și însușească succesiunea momentelor acțiunii și mesajul poveștii;
- Să identifice sensul opus a cel puțin 2 cuvinte din cele propuse;
- Să despartă corect în silabe cuvintele date;
- Să formuleze propoziții, simple sau dezvoltate, utilizând un cuvânt dat de către educatoare;

➤ **DOS (ACTIVITATE PRACTICĂ):**

- Să decupeze corect elementele date, respectând linia conturului;
- Să asambleze elementele decupate, astfel încât să obțină imaginea unui pește;
- Să lipească corect și cu grijă pentru a păstra aspectul îngrijit al lucrării;

➤ **SARCINI DE LUCRU JALA II (JOCURI ȘI ACTIVITĂȚI RECREATIVE):**

- Să mențină balonul în aer un timp cât mai îndelungat, stând într-un picior;

STRATEGII DIDACTICE

▪ **Metode și procedee:** expunerea, conversația euristică, explicația, demonstrația, conversația, observarea independentă, exercițiul, problematizarea, instructajul verbal

▪ **Material didactic:** planșe cu imagini din poveste, jetoane, panou, șabloane din carton cu forme de pești, fișe de lucru, creioane colorate, carioci, lipici, acuarele, hârtie creponată verde pentru plante subacvatice, coșulețe, foarfece, lipici, puzzle.

▪ **Forma de organizare:** frontal, pe grupe, individual;

BIBLIOGRAFIE:

1. „Activitatea integrată din grădiniță”, ed. Didactica Publishing House, 2008
2. „Curriculum pentru educația timpurie a copiilor, de la 3 la 6/7 ani”, M.E.C.T. – 2019
3. www.didactic.ro

SCENARIUL DIDACTIC

Programul zilei începe cu întâlnirea de dimineață, salutul, prezența, completarea calendarului naturii. Noutatea zilei se evidențiază prin prezentarea materialelor din sala de grupă ce este urmată de îndrumarea copiilor către centre în scopul rezolvării sarcinilor de la fiecare centru.

După terminarea activităților de la centre se trece la activitatea pe domenii experiențiale prin tranziția: „Dacă vesel se trăiește”.

Activitatea începe cu **momentul organizatoric** în care se pregătește spațiul educațional prin aerisirea sălii de grupă, prin pregătirea materialului didactic necesar desfășurării activității, prin amenajarea scăunelilor în semicerc. **Captarea atenției** se face printr-o mică discuție cu privire la introducerea Mascotei Flopy în cadrul activității: *O să vă spun ce mi s-a întâmplat în dimineața aceasta în drum spre grădiniță. Am găsit acest peștișor care s-a pierdut de prietenii lui din mare și m-am gândit să îl aduc cu mine la grădiniță ca să nu se simtă singur. El are o rugămintă la voi și dorește foarte mult să îi căutați prietenii și să nu mai fie singur. Ce spuneți? O să îl ajutați pe peștișor?.* **Anunțarea temei și a obiectivelor** constă în prezentarea titlului poveștii și al numelui autorului: „Pescarul și peștișorul auriu” de A. S. Pușkin, al sarcinilor date de peștișor, al obiectivelor ce trebuie atinse la sfârșitul activității de educarea limbajului, titlul lucrării de la activitatea practică „Peștișorul auriu” și faptul că la această activitate copii vor avea de decupat, de asamblat și de lipit un peștișor auriu, precum și anunțarea celor două jocuri din cadrul activităților recreative.

Dirijarea învățării debutează cu activitatea de educare a limbajului prin lectura poveștii „Pescarul și peștișorul de aur” A.S. Pușkin. În timpul lecturii se prezintă planșe cu imagini sugestive textului. Se va reda cât mai expresiv conținutul poveștii. Se vor explica cuvintele și expresiile necunoscute, în timpul lecturii (de exemplu: *bordei, șovăielnic, covată, milostiv*). Se adresează întrebări referitoare la titlul poveștii și personajele acesteia. Textul poveștii va fi expus urmărindu-se succesiunea momentelor principale. În scopul înțelegerii textului cât mai bine, Floppy a pregătit pentru copii și o serie de exerciții ce au sarcini diferite. Pentru fiecare răspuns corect, copilul va primi câte un peștișor pe care îl va lipi în acvariul magic.

Sarcini

1.Eu spun una/unul, tu spui multe/mulți

Se prezintă imaginile de pe panou cu un singur element. Copiii sunt rugați să găsească pluralul cuvântului ce reprezintă imaginea de pe jeton, asociind imaginea corespunzătoare.

2.Găsește cuvântul opus

Se dau imaginile ce reprezintă un obiect sau o trăsătură, iar preșcolarii trebuie să găsească cuvintele/imaginile cu sens opus celor prezentate. Formulează propoziții utilizând cuvintele nou aflate.

3. Desparte în silabe!- Plicul călător

Se prezintă 4 plicuri. Fiecare plic are un jeton cu o imagine. Plicul călător va merge din mână în mână și se oprește la semnalul „Stop” al educatoarei. Copilul, în dreptul căruia s-a oprit plicul, numește, printr-un cuvânt, imaginea de pe jeton și va despărți cuvântul în silabe. Se stabilește numărul silabelor și ordinea acestora.

4.Metoda cubul

Peștișorul m-a rugat să le prezint copiilor un cub pe ale cărui fețe sunt scrise câteva sarcini. Un copil este solicitat pentru a rostogoli cubul și a răspunde la întrebarea de pe fața cubului:

Describe mediul în care trăiau bătrânii înainte de întâlnirea cu peștișorul auriu.

Compară comportamentul babei și al moșului.

Asociază personajele, moșul și baba, cu hainele și corpurile potrivite.

Analizează generozitatea pestelui.

Aplică în ordine cronologică imaginile poveștii „Pescarul și peștișorul de aur”

Argumentează expresia: „Cine nu se mulțumește cu puțin, pierde mai mult”.

Obținerea performanței se realizează prin tranziția „Unul după altul, în rând ne așezăm/ Unul după altul, la mese plecăm”, copiii îndreptându-se către mese în scopul desfășurării activității practice. Ultima sarcină este realizarea un pește din hârtie: decupare, asamblare, lipire. Copiii își aleg locul la măsuțe. Se intuiește materialul de pe mese. Se prezintă modelul educatoarei. Se explică modelul educatoarei și etapele de lucru. Se face încălzirea muschilor mici ai mâinii:

*„Mâna lebădă o fac,
Lebedele dau din cap,
Mâinile mi le rotesc,
Lebedele-n jur privesc.
Pumnișorii îi deschid,
Boboc-floare, boboc-floare,
Și acum la pian cântăm
Liniște să ascultăm”*

Copiii vor realiza un peștișor după ce decupează toate elementele de pe foaie, iar apoi le assemblează și le lipesc. După finalizarea lucrărilor, acestea se expun la panou. Câțiva copii sunt rugați să aleagă o lucrare pe care o apreciază și să motiveze alegerea făcută.

În etapa **asigurarea retenției și a transferului** se prezintă cele două jocuri de la JALA II: Copiii află că vor desfășura jocurile „Ghici, cine a plecat?” și „Peștii zburători”. Pentru aceasta, trebuie să fie atenți la regulile jocurilor și să le respecte. Se explică regulile jocului „Ghici, cine a plecat?”. Copiii închid ochii când aud o bătaie din palme. Educatoarea ascunde una din jucăriile așezate pe masă și bate de două ori din palme, semnal la care copiii deschid ochii. Unul dintre copii, numit de educatoare, ghicește ce jucărie a plecat. Dacă răspunsul este corect, este răsplătit cu aplauze. În caz contrar, primește o pedeapsă amuzantă.

Se execută un joc de probă, apoi se trece la desfășurarea propriu-zisă a jocului.

Jocul „*Peștișorii zburători*”: Copiilor li se încredințează unul sau mai multe baloane, numite *pești balon*. Baloanele trebuie menținute în aer un timp cât mai îndelungat, fără a atinge podeaua, respectându-se totodată indicația educatoarei : atingem baloanele doar stând într-un picior. Pentru

fiecare balon care atinge podeaua ultimul copilul care a atins balonul, stă o tură afară din joc. Timpul pentru menținerea baloanelor în aer este de 1 min, iar jocul se repetă de cinci ori.

Asigurarea feedbackului se realizează prin adresarea de întrebări referitoare la titlul poveștii, numele autorului, clasificarea personajelor - pozitive și negative, precum și în repetarea titlului activității practice și a modului de executare a lucrării, dar și prin numirea jocurilor desfășurate. În **încheierea activității** se fac aprecieri verbale asupra modului de desfășurare a activității, dacă copiii au realizat sarcinile de lucru și asupra comportamentului pe parcursul întregii activități.

BIBLIOGRAFIE:

1. Culea, L. (2009). *Aplicarea noului curriculum pentru Educație timpurie – o provocare?*. Argeș: Editura Diana.
2. Culea, L., Sesovici, A., Grama, F., Pletea, M., Ionescu, D., Anghel, N. (2008). *Activitatea integrată din grădiniță*. Ghid pentru cadrele didactice din învățământul preuniversitar. București: Editura Didactica Publishing House.
3. Gurlui, I., Andreescu, L. (2014). *Activitățile integrate în grădiniță*. Ghid metodic. Pitești: Editura Carminis.
4. Lespezeanu, M. (2007). *Tradițional și modern în învățământul preșcolar- o metodică a activităților instructiv-educative*. București: Editura Omfal Esențial.

TEST DE EVALUARE SUMATIVĂ (FINALĂ)

POPA ANDREEA PAULA

GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT NR. 9 BÂRLAD, JUD. VASLUI

Grupa: Grupa mare / nivel II

Tema activității: „Uite câte am învățat!”

Domenii experiențiale: DLC + DȘ + DEC

Categorii de activitate: educarea limbajului cu integrare de conținuturi din celelalte domenii

Mijloc de realizare: joc didactic + fișă de lucru

Tipul de activitate: Sistematizarea și consolidarea cunoștințelor și deprinderilor însușite

Obiective operaționale:

- ◆ Să identifice personajele pozitive și negative și povestea din care acestea fac parte;
- ◆ Să recunoască personajul din poveste conform descrierii făcute;
- ◆ Să denumescă, printr-un cuvânt, meseria prezentată în imagine;
- ◆ Să descopere forma corectă de plural al substantivelor;
- ◆ Să redea, prin desen, un tablou, respectând cerințele date!

Sarcina jocului: Cunoștințe am dobândit, uite cât sunt de pregătit!

Regulile jocului:

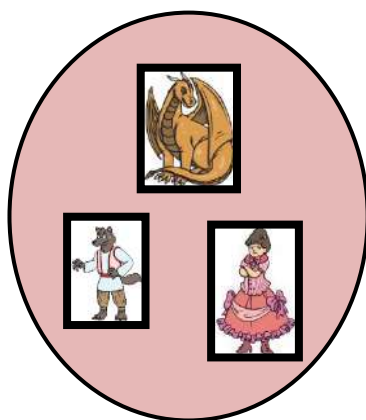
- ◆ Copiii sunt împărțiți în două echipe;
- ◆ Răspunde doar copilul numit de educatoare, de la una din cele două echipe;
- ◆ Copiii au dreptul să se sfătuiască, în cadrul echipei;
- ◆ Dacă una dintre echipe nu știe răspunsul, dreptul de a răspunde îi revine celelaltei echipe.

Elemente de joc: întrecerea, aplauze, recompense.

Desfășurarea jocului: Copiii au fost împărțiți în două grupe în funcție de ecusonul din piept: *echipa fluturașilor și echipa buburuzelor*. În captarea atenției le-am citit o scrisoare pe care aceștia au primit-o de la Împăratul An. Le-am prezentat copiilor materialul cu ajutorul căruia vom desfășura jocul. Le-am reamintit regulile jocului și elementele de joc. Am realizat un joc de probă, apoi am trecut la realizarea propriu-zisă a jocului. În încheierea jocului am numărat monedele câștigate de fiecare echipă și am stabilit echipa câștigătoare. Jocul a avut cinci variante. Fiecare obiectiv operațional pe care mi-am propus să îl îndeplinesc la sfârșitul activității, l-am transformat în sarcină de joc și apoi în cerință pentru fiecare variantă a jocului.

Varianta 1: Săculețul cu personaje! Recunoaște personajul și poveste din care acesta face parte!

Așază siluetele personajelor pozitive în diagrama verde, iar siluetele personajelor negative în diagrama roșie!



POZITIVE



NEGATIVE

Varianta 2: Ghicește personajul! Fiecare echipă are câte două ghicitori.

El e cel ce-a ascultat

Și-n cuptor s-a furișat

Iar când mama a venit

Iute-n brațe i-a sărit.

Ghici, ghici cine este? (Ied mic)



Și pe iezi și pe Scufiță

Imediat i-a înghițit.

Dar i-a venit de hac cumătra

Și vânătorul iscusit!

Ghici, ghici cine este? (Lup)



Cine merele de aur

Le-a păzit să nu le fure

Păsări cu aripi de-aramă? (Prâslea)



Fată de împărat chinuită, oropsită,

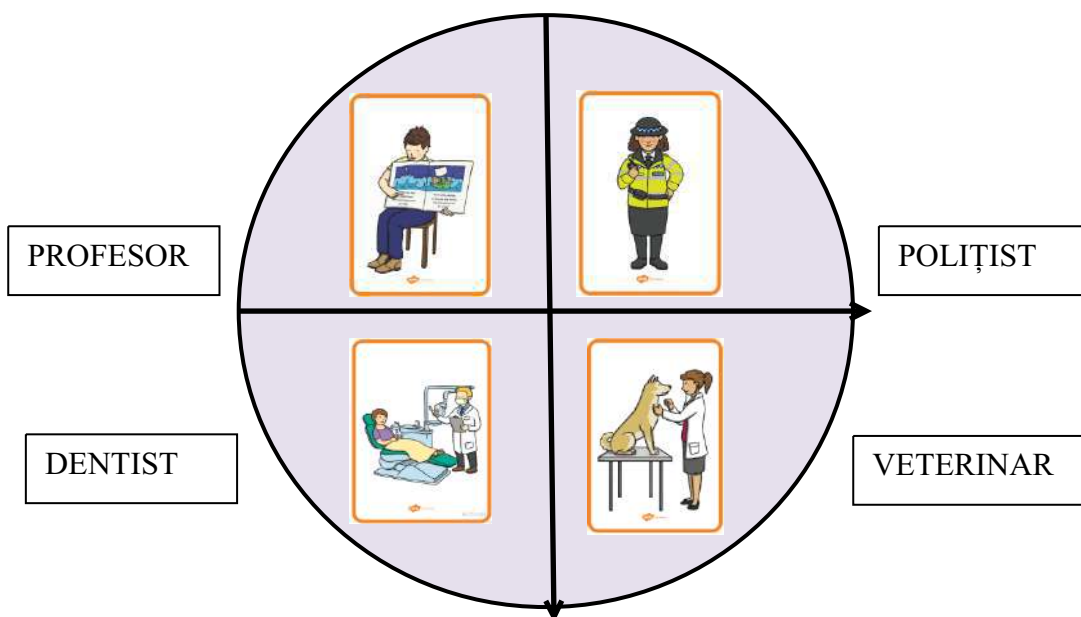
De mamă și surori vitregită.

Dar soarele a răsărit și prințul a venit,

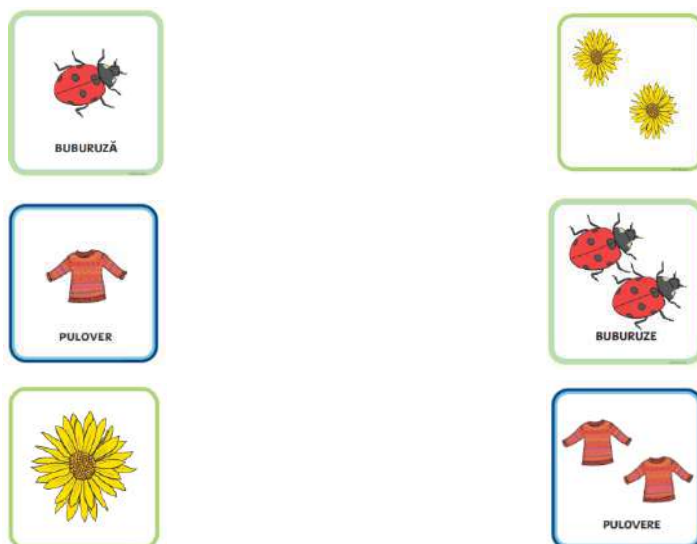
Pe cal alb a sosit, condurul auriu s-a potrivit. (Cenușăreasa)



Varianta 3: Roata meseriilor! Învârte de roată, recunoaște meseria și spune cu ce sunet începe cuvântul!



Varianta 4: Eu spun una, tu spui multe! Găsește pluralul substantivelor!



Varianta 5: Micul artist! Desenează un tablou respectând cerințele!

- Desenează în partea dreaptă doi copaci!
- În stânga chenarului desenează trei flori roșii!
- În partea stângă sus desenează un soare, iar în mijloc sus desenează patru nori!
- La mijlocul imaginii desenează 5 fluturași!
- În partea de jos a imaginii desenează, cu verde, fire de iarbă!

Itemi:

- I. 1: Recunoaște personajele și poveste din care acestea fac parte și stabilește corect dacă este un personaj pozitiv sau negativ.
- I. 2: Identifică personajul din poveste conform descrierii făcute.

I. 3: Denumeste, printr-un cuvânt, meseria de pe jeton și identifică corect sunetul inițial al cuvântului respectiv.

I. 4: Identifică corect forma de plural al substantivelor date.

I. 5: Redă, prin desen, un tablou de vară, respectând cerințele date.

Fiecare item a fost notat astfel:

I.1 – 2 puncte

I.2 – 2 puncte

I.3 – 2 puncte

I.4 – 2 puncte

I.5 – 2 puncte

Nivel de performanță:

Am calculat punctajul astfel:

- Între 0 - 3 puncte- N.S (Necesită sprijin);
- Între 4 - 7 puncte- C.D (Comportament în dezvoltare);
- Între 8 – 10 puncte- C.A (Comportament atins)

Tabel nr. 9: Descriptori de performanță pentru evaluarea sumativă

ITEM	NECESITĂ SPRIJIN (N.S)	COMPORTAMENT ÎN DEZVOLTARE (C.D)	COMPORTAMENT ATINS (C.A)
I.1	Nu recunoaște personajele, poveștile din care acestea fac parte și nici nu le caracterizează.	Recunoaște personajele și poveștile din care acestea fac parte, dar nu le caracterizează corespunzător.	Recunoaște personajele și poveștile din care acestea fac parte, le clasifică corespunzător în personaje pozitive și personaje negative.
I.2	Nu reușește să identifice personajul din poveste pe baza descrierii făcute.	Identifică doar un personaj, pe baza descrierii făcute.	Identifică toate personajele din poveste, pe baza descrierilor făcute.
I.3	Nu recunoaște meseria de pe jeton și nici nu identifică sunetul inițial al cuvântului.	Recunoaște meseria de pe imagine, dar nu identifică sunetul inițial al cuvântului și nici litera corespunzătoare sunetului.	Recunoaște meseria de pe imagine, identifică sunetul inițial al cuvântului și litera corespunzătoare sunetului.
I.4	Nu identifică pluralul substantivelor date.	Identifică pluralul pentru doar două substantive.	Identifică cu ușurință pluralul pentru toate

			substantivele date.
I.5	Nu reușește să deseneze tabloul.	Desenează tabloul, respectând doar două cerințe.	Desenează un tablou de vară respectând toate cerințele și dă un titlu tabloului său.

Timp alocat: 40 de minute

FIȘĂ DE EVALUARE FINALĂ

1. Spune ce personaj este și din ce poveste face parte! Încercuiește cu verde personajele pozitive și cu roșu personajele negative!



2. Identifică personajele după descrierea făcută. Colorează cercul din dreptul imaginii respectând aceeași culoare cu bulina din dreptul textului.

A: „..... era ceva de spăriet! Elefantul ți se părea purice pe lângă acesta; ș-apoi în urma lui veneau cârduri nenumărate de păseri, care de care mai frumoase, mai cucuiete și mai boghete.”

B: „Apoi, îi preschimbă straietele ponosite într-o preafrumoasă rochie de bal, iar ca să arate ca o prințesă îi dăruie și o pereche de pantofi de cleștar.”



3. Recunoaște meseriile din imaginile de mai jos! Încercuiește litera corespunzătoare sunetului inițial al cuvântului ce definește meseria!



A P B

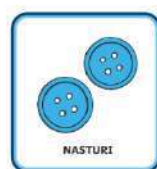
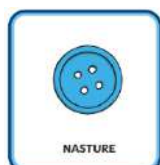


P Z E



P I F

4. Unește imaginile ce reprezintă forma de singular cu imaginea corespunzătoare formei de plural!



5. Desenează în chenar un tablou respectând indicațiile! Dă un titlu tabloului tău!

- Desenează în partea dreaptă doi copaci!
- În stânga chenarului desenează trei flori roșii!
- În partea stângă sus desenează un soare, iar în mijloc sus patru nori!
- La mijlocul imaginii desenează 5 fluturași!
- În partea de jos a imaginii desenează, cu verde, fire de iarbă!



BIBLIOGRAFIE:

1. Anghelache, V. (2022). *Metodica activităților instructiv – educative din grădiniță*. Ghid pentru examenele de definitivat și grade didactice cap.VIII. București: Editura Didactică și Pedagogică.
2. Balint, M. (2008). *Metodica activităților de educare a limbajului în învățământul preșcolar. Didactica limbii și literaturii române*. Cluj-Napoca: Syllabus.
3. Bicajan, E. O., (2014). *Aplicații ale metodei proiectelor în învățământul preșcolar*. Bacău: Editura Rovimed.
4. Breben, S., și colaboratorii (2002). *Metode interactive de grup*. Craiova: Editura Arves.

Exemple de bune practici în transformarea învățământului prin aplicarea științei și tehnologiei pentru îmbunătățirea procesului educational

Prof. înv. primar, Popa Ecaterina
Școala Gimnazială Comuna Văleni

Introducere

Transformarea educației prin integrarea științei și tehnologiei nu este doar un concept teoretic, ci se reflectă în practici inovative care îmbunătățesc calitatea învățământului. Multe instituții educaționale au adoptat tehnologii moderne pentru a îmbunătăți experiențele de învățare și pentru a sprijini dezvoltarea elevilor și studenților într-un mediu digitalizat. În această secțiune, vom explora câteva exemple de bune practici care demonstrează eficiența aplicării tehnologiei în educație.

I. Platformele online de învățare – un instrument esențial în învățământul modern

Un exemplu remarcabil este implementarea platformelor de învățare online, care au devenit esențiale în educație, mai ales în contextul globalizării și al pandemiei de COVID-19. De exemplu, **Google Classroom** și **Moodle** sunt utilizate pe scară largă în școli și universități, oferind un spațiu organizat pentru distribuirea materialelor educaționale, evaluarea performanței elevilor și facilitarea colaborării între profesori și elevi.

În aceste platforme, elevii pot accesa lecții, pot participa la sesiuni de discuție, pot trimite teme și pot primi feedback rapid. Aceste platforme ajută la crearea unui mediu educațional flexibil, accesibil și centrat pe nevoile individuale ale elevilor.

II. Realitatea augmentată (AR) și realitatea virtuală (VR) în învățământ

Aplicarea tehnologiilor de realitate augmentată (AR) și realitate virtuală (VR) în educație este un exemplu excelent de transformare a procesului de învățare. Un exemplu de succes este **programul „Google Expeditions”**, care le permite elevilor să exploreze locuri îndepărtate sau concepte abstracte într-un mod imersiv și interactiv.

De asemenea, **Școala Generală nr. 5 din Brașov** a implementat lecții de realitate virtuală pentru a le permite elevilor să „viziteze” muzee, să participe la expediții științifice sau să exploreze procese biologice complexe, astfel îmbogățind învățarea teoretică cu experiențe vizuale și tactile.

III. Învățarea personalizată cu ajutorul inteligenței artificiale (IA)

Un alt exemplu de bună practică este utilizarea tehnologiilor bazate pe inteligența artificială (IA) pentru a crea un proces de învățare personalizat. **Khan Academy** utilizează un algoritm de învățare adaptivă pentru a ajusta lecțiile în funcție de progresul elevilor. Sistemul urmărește performanța elevilor și le oferă exerciții suplimentare pe măsură ce aceștia își completează sarcinile, ajutându-i să înțeleagă concepte mai dificile sau să progreseze într-un ritm propriu.

De asemenea, în cadrul unor școli din **S.U.A.**, aplicațiile educaționale bazate pe IA sunt utilizate pentru a oferi feedback instantaneu elevilor, astfel încât aceștia să știe imediat dacă au înțeles corect materia și să își îmbunătățească performanțele.

IV. Colaborarea și învățarea prin jocuri – educație interactivă

Un exemplu inovativ de integrare a tehnologiei în educație este utilizarea jocurilor educaționale pentru a sprijini învățarea colaborativă și interactivă. **Minecraft Education Edition** este un joc popular care încurajează creativitatea elevilor și ajută la dezvoltarea abilităților de rezolvare a problemelor și gândire critică. În acest joc, elevii pot crea structuri, pot explora concepte științifice și pot rezolva provocări matematice sau de programare într-un mediu virtual.

În cadrul unor școli din **Suedia**, elevii folosesc Minecraft pentru a învăța despre ecologie, geografie sau istorie, realizând proiecte care implică colaborarea între elevi, dezvoltând abilități de lucru în echipă și comunicare.

V. Îmbunătățirea evaluării și feedbackului prin tehnologie

Tehnologia poate, de asemenea, să îmbunătățească modul în care sunt evaluate performanțele elevilor și studenților. În loc de evaluări tradiționale, școlile din **Finlanda** utilizează instrumente digitale pentru evaluări formative și pentru a oferi feedback continuu. Aplicații precum **Socrative** sau **Quizlet** permit profesorilor să creeze teste interactive și chestionare care sunt corectate automat, economisind timp și oferind elevilor un feedback imediat.

De asemenea, prin utilizarea platformelor de învățare, profesorii pot monitoriza progresul elevilor în timp real și pot ajusta curriculum-ul pentru a răspunde nevoilor individuale.

VI. Proiecte de educație STEM (Știință, Tehnologie, Inginerie, Matematică)

În multe școli și universități, învățământul STEM (Știință, Tehnologie, Inginerie și Matematică) a fost revoluționat prin utilizarea de platforme educaționale interactive, simulatoare și laboratoare virtuale. Un exemplu remarcabil este programul **Code.org**, care oferă lecții gratuite de programare și resurse pentru a învăța concepte de informatică și matematică.

În **România**, multe școli au adoptat cursuri de robotica și programare pentru elevi de toate vârstele, cu scopul de a încuraja gândirea logică și creativitatea. Elevii pot construi și programa roboți, dezvoltându-și astfel abilități valoroase pentru viitor.

VII. Educația de la distanță – oportunități pentru accesibilitate

Un exemplu important al utilizării tehnologiei pentru educația de la distanță este **platforma „Coursera”**, care oferă cursuri online gratuite sau cu taxă de la universități renumite din întreaga lume. Aceasta permite studenților din orice colț al lumii să acceseze educație de calitate, să obțină certificate și să participe la cursuri interactive. Acest tip de platformă ajută la depășirea barierelor geografice și economice, oferind oportunități educaționale pentru persoanele care altfel nu ar avea acces la educație formală.

Concluzie

Exemplele de bune practici prezentate demonstrează impactul pozitiv al științei și tehnologiei asupra procesului educațional. Tehnologiile moderne, precum platformele online, realitatea augmentată și virtuală, inteligența artificială, jocurile educaționale și educația STEM, au potențialul de a transforma profund educația, oferind oportunități pentru învățare personalizată, colaborativă și accesibilă. Totuși, este important ca implementarea acestora să fie bine gestionată și adaptată nevoilor elevilor, pentru a maximiza beneficiile și a asigura o educație de calitate pentru toți.

Metode și Tehnici Inovative Aplicate la Matematică

Prof. de matematică, Adina POPESCU
Liceul Tehnologic de Petrol Moreni, Dâmbovița

Matematica este o disciplină fundamentală, ce joacă un rol central în dezvoltarea științelor și tehnologiilor moderne. De-a lungul timpului, metodele de predare și învățare a matematicii au evoluat semnificativ, iar în prezent se recurge la tehnici inovative care îmbunătățesc nu doar înțelegerea teoretică, dar și aplicabilitatea acestei științe în viața cotidiană și în diferite domenii tehnologice. Aceste metode sunt esențiale pentru a stimula creativitatea, gândirea critică și abilitățile analitice ale elevilor și studenților, iar aplicarea lor permite o abordare mai flexibilă și interactivă a învățării. Tehnologia joacă un rol esențial în modernizarea predării matematicii și în facilitarea accesului elevilor la o învățare personalizată și captivantă. Prin utilizarea acestor tehnici, elevii devin mai motivați să învețe matematica, iar aceste abordări pot contribui la formarea unor abilități fundamentale care sunt esențiale în dezvoltarea profesională și personală a acestora.

1. Învățarea bazată pe jocuri (Gamification)

Gamificarea este o metodă inovativă care aduce elemente de joc în procesul de învățare, contribuind la o înțelegere mai profundă și mai interactivă a conceptelor matematice. Jocurile educative sunt folosite pentru a transforma lecțiile de matematică într-o activitate plăcută și captivantă. Astfel, elevii pot învăța prin competiție, stimulându-și motivația și îmbunătățind abilitățile matematice într-un mod distractiv. De exemplu, aplicațiile digitale de matematică, cum ar fi „Kahoot!” sau „Prodigy Math Game”, oferă o abordare ludică ce permite învățarea în moduri interactive.

2. Matematica vizuală și reprezentările grafice

Tehnologia modernă a permis dezvoltarea unor aplicații care facilitează înțelegerea conceptelor abstracte prin reprezentări vizuale. În acest context, folosirea softurilor de grafică sau a simulatoarelor matematice permite elevilor și studenților să vizualizeze funcții matematice complexe, geometrie sau chiar statistici și probabilități. Programe precum „GeoGebra” sau „Desmos” sunt exemple de instrumente care ajută la transformarea unui subiect aparent greu de înțeles într-o experiență mai accesibilă prin vizualizarea și manipularea obiectelor matematice în timp real.

3. Învățarea colaborativă

Învățarea colaborativă se bazează pe ideea că procesul de învățare este mai eficient atunci când studenții lucrează împreună, schimbând idei și abordând problemele în echipă. Aceasta încurajează dezvoltarea gândirii critice și capacitatea de a rezolva probleme într-un mod colaborativ. Utilizarea tehnologiilor digitale, cum ar fi platformele de învățare online (de exemplu, „Google Classroom” sau „Microsoft Teams”), face posibilă crearea de grupuri de lucru virtuale unde elevii pot discuta și rezolva împreună exerciții matematice.

4. Învățarea adaptivă

Învățarea adaptivă este o metodă care utilizează tehnologia pentru a ajusta materialele didactice în funcție de progresul și nevoile individuale ale elevilor. Platformele educaționale care oferă învățare adaptivă, precum „Khan Academy” sau „Smart Sparrow”, permit elevilor să parcurgă lecțiile în ritmul lor propriu, oferindu-le feedback imediat și personalizat. Aceasta ajută elevii să își consolideze punctele slabe și să își îmbunătățească abilitățile matematice într-un mod personalizat și eficient.

5. Matematica și învățarea prin proiecte

Abordarea prin proiecte reprezintă o metodă de învățare care încurajează elevii să aplice concepte matematice pentru a rezolva probleme din viața reală. Acest tip de învățare este adesea asociat cu educația STEM (Știință, Tehnologie, Inginerie, Matematică) și are scopul de a arăta relevanța matematicii în diverse domenii. De exemplu, elevii pot crea modele matematice pentru a înțelege fenomene naturale sau pentru a rezolva probleme legate de tehnologie, arhitectură sau chiar economie. Această metodă contribuie la formarea unui raționament logic și aplicat.

6. Realitatea augmentată și realitatea virtuală

În ultimii ani, tehnologiile de realitate augmentată (AR) și realitate virtuală (VR) au început să fie integrate în educația matematică. Aceste tehnologii permit elevilor să interacționeze cu obiecte matematice într-un mod imersiv, oferindu-le o înțelegere mai profundă a conceptelor abstracte. De exemplu, utilizarea VR pentru a explora geometria 3D sau a învăța despre simetrie poate face ca materia să devină mult mai accesibilă și mai captivantă pentru elevi.

7. Matematica în combinație cu alte discipline (Interdisciplinaritate)

O altă metodă inovativă este abordarea interdisciplinară, care integrează matematică cu alte domenii, precum fizica, economia, informatica sau artele. Prin aplicarea matematicii într-un context real, elevii pot înțelege mai bine importanța acesteia în soluționarea unor probleme din viața cotidiană și din profesii diverse. De exemplu, învățarea algoritmilor de criptografie, a modelelor economice sau a statisticii în contextul analizei datelor sunt abordări ce ajută la consolidarea cunoștințelor matematice într-un mod mai aplicativ.

Descrierea metodei „Învățarea prin Proiecte Colaborative” (IPC).

O metodă inovatoare care poate fi aplicată la ora de matematică este „Învățarea prin Proiecte Colaborative” (IPC). Această metodă combină elemente de învățare activă, colaborare între elevi și aplicarea practică a conceptelor matematice.

Descrierea metodei IPC:

1. Formarea grupurilor: Elevii sunt împărțiți în grupuri mici de 4-5 membri. Fiecare grup va lucra la un proiect pe o team de matematică specifică.
2. Alegerea temei: Fiecare grup își alege o temă relevantă din curriculum, cum ar fi geometria, statistica, algebra sau aplicații ale matematicii în viața reală. De exemplu, grupul ar putea alege să studieze „Matematica în arhitectură” sau „Statistica în sport”.
3. Cercetare și explorare: Elevii își propun să cerceteze tema aleasă, să identifice conceptele matematice implicate și să găsească aplicații practice. Aceasta poate include interviuri cu experți, vizite la fața locului (de exemplu, o clădire notabilă sau un stadion), sau studii de caz.
4. Crearea unui produs final: Fiecare grup va crea un produs final care să ilustreze învățarea lor. Acesta poate fi un poster, o prezentare PowerPoint, un videoclip, un model 3D sau chiar o aplicație simplă. Produsul trebuie să conțină explicații clare ale conceptelor matematice implicate.
5. Prezentarea proiectului: Grupurile își vor prezenta proiectele în fața clasei. Aceasta nu doar că le va oferi ocazia să își împărtășească cunoștințele, dar va încuraja și discuția și feedback-ul constructiv din partea colegilor și profesorului.
6. Reflecție și feedback: După prezentare, se va organiza o sesiune de reflecție în care fiecare grup va discuta despre ceea ce a învățat, dificultățile întâmpinate și modul în care colaborarea a influențat procesul de învățare.

Avantajele metodei IPC:

- Îmbunătățește colaborarea: Elevii învață să lucreze împreună, să comunice eficient și să își împărtășească ideile.
- Aplicație practică: Elevii văd relevanța matematicii în viața reală, ceea ce poate spori interesul și motivația.
- Dezvoltarea abilităților critice: Elevii își dezvoltă abilități de gândire critică și rezolvare a problemelor prin abordarea unor situații practice.
- Implicarea activă: Această metodă transformă elevii din simpli receptori ai informației în actori activi ai procesului de învățare.

Prin această metodă inovatoare, ora de matematică devine mai dinamică, interactivă și relevantă pentru elevi, contribuind la o învățare mai profundă și mai durabilă.

Bibliografie:

1. M. S. Shafique, "Gamification in Education: A Tool for Motivating Students", *International Journal of Engineering and Technology*, 2018.
2. E. Y. Cho, S. M. Kwon, "Gamification in Mathematics Education: Enhancing Students' Learning Experience", *Educational Technology & Society*, 2019.
3. A. Zboun, "Using GeoGebra for Teaching and Learning Mathematics", *Mathematics Education Journal*, 2017.
4. A. Lai, C. Gu, "The Impact of Collaborative Learning in Mathematics on Student Performance", *Educational Psychology International*, 2020.
5. L. B. Becker, "Adaptive Learning Technologies in Mathematics Education", *Journal of Educational Technology Development*, 2018.
6. S. J. Hong, "Integrating AR and VR in Mathematics Education", *Interactive Learning Environments*, 2021.
7. R. P. Barros, "Interdisciplinary Approaches in STEM Education: An Integration of Mathematics and Science", *International Journal of STEM Education*, 2022

UNIVERSITATEA „DUNĂREA DE JOS” DIN GALAȚI
FACULTATEA DE EDUCAȚIE FIZICĂ ȘI SPORT
DEPARTAMENTUL PENTRU PREGĂTIREA
PERSONALULUI DIDACTIC

LUCRARE METODICO-ȘTIINȚIFICĂ PENTRU ACORDAREA GRADULUI DIDACTIC I
VALORIFICAREA JOCULUI DIDACTIC ÎN FORMAREA CONDUITEI
MORAL CIVICE A ȘCOLARULUI MIC

COORDONATOR :

Conf. univ. dr. Mihai Androne

CANDIDAT:

**Prof.înv.primar: Popescu Oana-Raluca
Școala Gimnazială Dudești
Structura Școala Gimnazială Tătaru
Județul Brăila**

Galați, 2024

CUPRINS

Argument

CAPITOLUL I. ASPECTE TEORETICE PRIVIND UTILIZAREA JOCULUI DIDACTIC ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PRIMAR

- I.1. Profilul psihologic al vârstei școlare mici
- I.2. Natura jocului didactic în învățământul primar
- I.3. Tipologia jocurilor didactice
- I.4. Necesitatea folosirii jocului didactic în învățare la școlarul mic

CAPITOLUL II. FORMAREA ȘI DEZVOLTAREA MORALĂ A ȘCOLARULUI MIC

- II.1. Importanța educației moral-civice la vârsta școlară mică – esență, principii, finalități, conținut, metode și procedee de educare morală
- II.2. Rolul educației moral-civice în formarea trăsăturilor de personalitate a școlarului mic
- II.3 Rolul jocului didactic în formarea educației moral-civice la vârsta școlară mică

CAPITOLUL III. STUDIU EXPERIMENTAL PRIVIND VALORIFICAREA JOCULUI DIDACTIC ÎN FORMAREA CONDUITEI MORAL-CIVICE A ȘCOLARULUI MIC

III.1. Scopul, ipoteza și obiectivele cercetării

III.2. Metodologia cercetării

III.2.1. Lotul de subiecți

III. 2.2. Metode și tehnici

III.2.3. Măsurarea

III.2.3.1. Variabile

III.2.3.2. Instrumente

III.3. Procedura

III.4. Etapele cercetării

III.4.1. Etapa inițială (pretest)

III.4.2. Etapa formativă (cvasiexperimentală)

III.4.3. Etapa finală (posttest)

III.5. Analiza și interpretarea rezultatelor

III.6. Concluzii

CONSIDERAȚII FINALE. PROPUNERI PRIVIND VALORIFICAREA JOCULUI DIDACTIC ÎN FORMAREA CONDUITEI MORAL-CIVICE A ȘCOLARULUI MIC

Bibliografia

Anexe

ARGUMENT

Învățământul primar românesc se numără printre sistemele de învățământ cu tradiție, aliniindu-se transformărilor marcante din domeniul educației și promovând încă de la începuturi valorile reale ale societății democratice. Perspectiva actuală în ceea ce privește învățământul primar vizează abordarea interdisciplinară, conturarea și consolidarea profilului moral al școlarului mic, deschisă inovațiilor în învățare, prin și în cadrul jocului.

Lucrarea propune o analiză atentă a procesului didactic desfășurat în școală, din perspectiva rolului aparte pe care-l are jocul didactic în formarea și dezvoltarea conduitei civice a școlarului mic. Acest studiu reprezintă o deschidere spre noi obiective, care să conducă la formarea unui comportament civic, capabil de respect și toleranță, responsabil față de sine și de ceilalți, conștient de drepturi și îndatoriri, urmărind modelarea viitoarei personalități a școlarului mic.

Am ales această temă deoarece consider că, la vârsta școlară mică, contribuția activă a jocului didactic, cadru propice de realizare a unui învățământ activ, contribuie la formarea și perfecționarea trăsăturilor de personalitate, el reprezentând astfel o cale de acces pentru cunoașterea comportamentelor umane, implicit și a personalității școlarului mic. Acum se pun bazele conduitei morale ce se realizează în cadrul unui proces amplu, susținut în primul rând printr-o planificare adecvată a activităților didactice, prin resurse materiale și informaționale care să conducă la atingerea obiectivelor educaționale, dar și prin strategii active care să-i stimuleze la actul învățării.

Preocupările intense ale învățătorului pentru a forma un comportament moral școlarului mic sunt determinate și de cerințele sociale moderne, caracterizate printr-un intens proces de schimbare științifică, tehnologică, socio-politică. Integrarea copilului și adaptarea acestuia la cerințele societății moderne, reprezintă o cerință socială pentru a stimula progresul societății.

Mi-am propus să demonstrez valoarea pe care o capătă lecțiile de educație civică prin introducerea jocului didactic în formarea conduitei moral civice la școlarul mic. Este cunoscut faptul că jocul este binecuvântarea copilăriei și studiul de față ilustrează încă o dată că acest aspect este posibil.

CAPITOLUL III. STUDIU EXPERIMENTAL PRIVIND VALORIFICAREA JOCULUI DIDACTIC ÎN FORMAREA CONDUITEI MORAL-CIVICE A ȘCOLARULUI MIC

Scopul prezentei cercetări este reprezentat de reliefarea (evidențierea) eficienței jocului didactic în dezvoltarea morală a școlarului mic.

Obiectivele cercetării au fost:

- O1: Identificarea nivelului inițial de competențe morale ale copiilor de clasa întâi;
- O2: Proiectarea unui program educațional intitulat „*Ne jucăm și-nvățăm să ne comportăm!*”, bazat pe jocuri didactice ce vizează formarea și dezvoltarea conduitei morale a copiilor;
- O3: Implementarea programului educațional în activitățile instructiv-educative, dar și în activitățile extracurriculare desfășurate la clasă;
- O4: Evaluarea nivelului final de dezvoltare a conduitei morale în rândul copiilor din clasa întâi, în urma desfășurării programului educațional implementat;
- O5: Elaborarea și interpretarea rezultatelor, extragerea concluziilor și sublinierea valențelor pozitive ale metodelor folosite.

Pornind de la obiectivele anterior prezentate, am realizat o cercetare de tip experimental, cu rol formativ, ce a fost declanșată de următoarea **ipoteză de lucru**: *Utilizarea constantă și sistematică a strategiilor de instruire prin jocuri didactice specifice educației moral-civice conduce la dezvoltarea conduitei morale a școlarilor mici.*

Precizez faptul că s-a lucrat cu o singură grupă de subiecți, a cărei evoluție a fost constant urmărită.

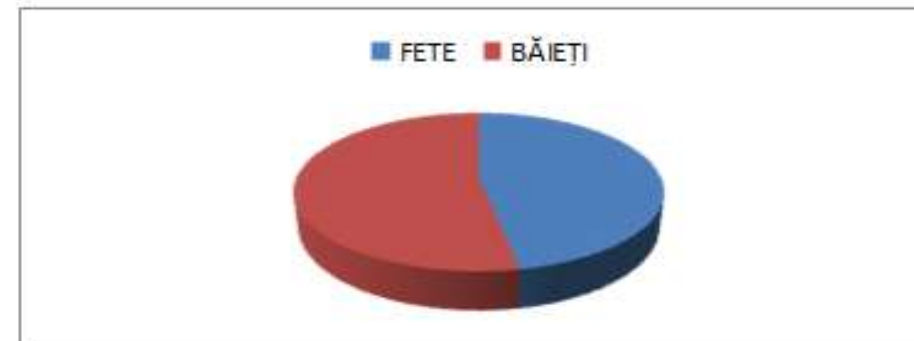
III.2. Metodologia cercetării

III.2.1. Lotul de subiecți

Cercetarea s-a desfășurat în anul școlar 2022-2023 pe un eșantion 17 de subiecți, elevi în clasa I, cu vârste cuprinse între 7 și 8 ani, de la Școala Gimnazială Dudești, Structura Școala Gimnazială Tătaru, jud. Brăila, din mediu rural.

Structura eșantionului după variabila gen:

FETE		BĂIEȚI	
Nr. elevi	Procent	Nr. elevi	Procent
8	47,05%	9	52,95%

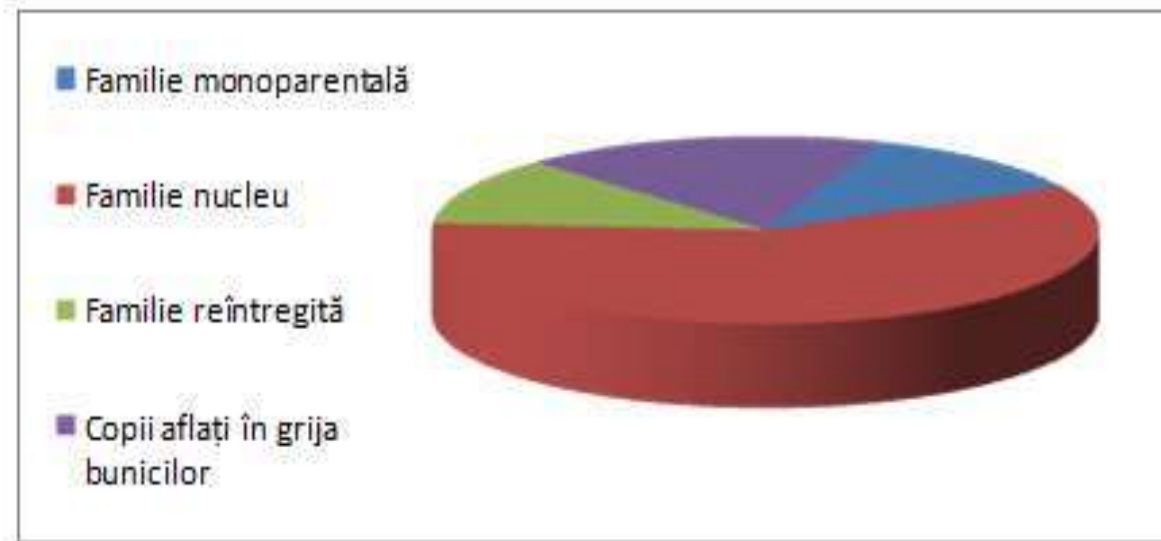


Subiecții au fost reprezentați în funcție de nivelul instructiv-educativ al familiei:

Familie cu pregătire gimnazială		Familie cu pregătire liceală		Familie cu pregătire postliceală		Familie cu pregătire universitară	
Nr.	Procent	Nr.	Procent	Nr.	Procent	Nr.	Procent
3	17,64%	11	64,70%	2	11,78%	1	5,88%



Reprezentarea grafică a tipului de familie din care fac parte elevii supuși cercetării:



III.2.2. Metode și tehnici

III.2.3.1. Variabile

În experiment am utilizat două tipuri de variabile:

III.3. Procedura

a) *Etapa inițială (pretest)* s-a desfășurat în luna septembrie – octombrie 2022, prin administrarea unei probe de evaluare inițială în vederea stabilirii nivelului comportamental al elevilor, precum și măsurile de acțiune necesare a fi luate în etapa următoare. Această probă presupune evaluare orală și practică pentru a identifica competențele urmărite la activitatea de Dezvoltare personală specifice clasei I. Copiii au fost solicitați să recunoască comportamente pozitive și comportamente negative într-o situație prezentată/concretă; să-și manifeste dezacordul/aprobarea față de comportamente și atitudini negative/pozitive.

b) *Etapa formativă (experimentală)* s-a desfășurat în perioada noiembrie 2022 – iunie 2023 și a constat în aplicarea unui program de strategii didactice de dezvoltare a comportamentului moral-civic.

c) *Etapa finală (posttest)* s-a desfășurat în luna iunie 2023, când am testat nivelul comportamental la care au ajuns copiii. Am reluat aceleași probe ca în etapa inițială pentru a putea compara rezultatele obținute. Scopul acestei probe a fost de a stabili modificările apărute la nivelul intelectual-cognitiv, comportamental (atitudinea față de sine, față de ceilalți și față de activități) și mai ales la nivelul conduitei morale, în urma implementării factorului experimental.

- Am comparat datele finale cu cele inițiale.
- Am stabilit diferențele relevante obținute în fișele de observație din cele trei etape ale experimentului.
- Am stabilit eficiența noii modalități de dezvoltare morală a școlarului prin jocuri didactice.
- Am formulat concluziile experimentului.

III.2.3.2. Instrumente de cercetare

Pentru a testa ipoteza, pe parcursul cercetării noastre am utilizat următoarele instrumente de lucru: proba de evaluare inițială, proba de evaluare finală, fișe de observație, produsele activității copiilor.

a) *Proba de evaluare inițială* a avut ca scop verificarea nivelului de pregătire a copiilor la începutul perioadei de cercetare. Am aplicat o probă de evaluare la disciplina *Dezvoltare personală*. Conținutul probei a fost prezentat într-o formă plăcută și accesibilă copiilor, astfel încât aceștia să fie cooperanți și să rezolve cu cât mai mult interes sarcinile propuse.

b) *Proba de evaluare finală* a avut ca scop constatarea progreselor în comportamentul copiilor. Aceasta s-a realizat prin aplicarea unei probe asemănătoare celei din etapa inițială, dar cu grad de complexitate mai ridicat.

Produsele activității elevilor. S-au folosit pentru analiza produselor activității elevilor produsele pe care copiii le-au realizat. Scopul nostru a fost identificarea măsurii în care elevii au aplicat în lucrările lor ceea ce am aplicat prin intermediul programului experimental, și anume: grija pentru produsele activității, răbdarea, spiritul de cooperare, grija față de ceilalți, curajul, onestitatea, etc. Am folosit în acest sens compoziții literare, fișe de lucru individual, desene, creații de grup ale elevilor.

Fișele de observație. Reprezintă instrumentul cu ajutorul căruia am înregistrat date referitoare la conduita morală a elevilor.

Indicatori comportamentali urmăriți în cele 3 etape ale cercetării

Atitudinea față de sine	Atitudinea față de ceilalți	Atitudinea pentru activitatea desfășurată
I1: curajul	I6: sinceritatea	I11: hărmicia
I2: respectul față de sine	I7: grija față de ceilalți	I12: disciplina
I3: încrederea în sine	I8: sociabilitatea	I13: spiritul de inițiativă
I4: responsabilitatea	I9: spiritul de întrajutorare	I14: grija pentru produsele activității
I5: autocontrolul	I10: respectul față de ceilalți	I15: autonomia

III.4.1. Etapa inițială (pretest)

Probă de evaluare inițială 1

Disciplina: Dezvoltare personală

Scopul: recunoșterea comportamentelor prin care se pot educa atitudini și trăsături pozitive de caracter.

Obiective operaționale:

O1: să indentifice comportamentele pozitive/negative de pe imagini;

O2:să asocieze emoticonul (față veselă / față tristă) de pe paletă cu comportamentele prezentate;

O3:să coopereze stabilind relații de prietenie cu cei din jur, având un comportament adecvat;

O4:să transforme comportamentele negative în comportamente pozitive.

Itemi:

I1. Recunoaște comportamentele pozitive/negative de pe imagini.

I2. Asociază corect emoticoanele (față veselă/față tristă)

I3. Participă activ în desfășurarea jocului.

I4. Găsesc comportamente pentru a transforma stări triste în stări vesele.

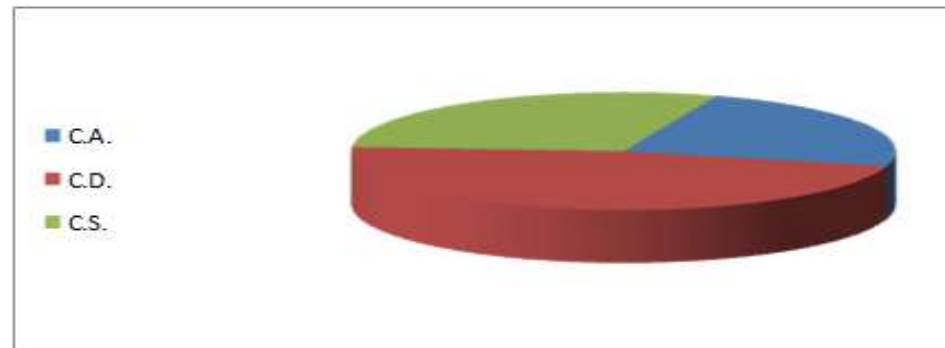
Descriptori de performanță:

Itemi	Comportament atins (CA)	Comportament în dezvoltare (CD)	Comportament ce necesită sprijin (CNS)
1.	Recunoaște comportamentele pozitive/negative de pe imagini. 3 puncte	Recunoaște comportamentele pozitive/negative de pe imagini într-o măsură mică. 2 puncte	Recunoaște comportamentele pozitive/negative de pe imagini doar cu sprijin. 1 punct
2.	Asociază corect emoticoanele (față veselă/față tristă). 3 puncte	Asociază corect emoticoanele (față veselă/față tristă) într-o măsură mai mică. 2 puncte	Asociază emoticoanele (față veselă/față tristă) doar când este solicitat. 1 punct
3.	Participă activ în desfășurarea jocului. 3 puncte	Participă în desfășurarea jocului. 2 puncte	Participă în desfășurarea jocului doar când este solicitat. 1 punct
4.	Găsesc comportamente pentru a transforma stări triste în stări vesele. 3 puncte	Găsesc comportamente pentru a transforma stări triste în stări vesele, într-o măsură mai mică. 2 puncte	Găsesc comportamente pentru a transforma stări triste în stări vesele, doar cu sprijin. 1 punct

III.4.1. Etapa inițială (pretest)

Rezultate obținute la proba de evaluare inițială la disciplina Dezvoltare personală

Număr elevi	Descriptori de performanță					
	C.A		C.D		C.S	
17	Nr. copii	%	Nr. copii	%	Nr. copii	%
	4	23,5	8	47,05	5	29,45



Rezultatele obținute la proba de evaluare inițială descrisă anterior au fost completate cu informații pe care le-am colectat folosind metoda observației directe, în cadrul procesului instructiv-educativ, în pauze și în cadrul activităților extrașcolare. Constatările au fost consemnate în fișe de observație. Observațiile s-au desfășurat fără ca subiecții să devină conștienți de acest lucru, fără a le influența cumva comportamentele urmărite.

Analizând fișa de observație, realizată pe baza unor indicatori comportamentali bine stabiliți, putem concluziona că cel mai des au fost manifestate comportamente corespunzătoare itemilor I6 respectiv I7 care descriu sinceritatea și grija față de celălalt. Cel mai rar a fost observat comportamentul subiecților care denotă autocontrolul, la itemul I5. În desfășurarea programului nostru experimental am observat că nu toți elevii sunt sociabili, alții nu colaborează în cadrul grupului pentru îndeplinirea sarcinii iar o mică parte sunt autonomi.

III.4.2. Etapa formativă (experimentală)

Prezentarea programului

Ne jucăm și-nvățăm să ne comportăm!

Nr.crt.	Data	Activitatea	Scop
1)	noiembrie	Sunt important!	Manifestarea interesului pentru autocunoaștere și a atitudinii pozitive față de sine și față de ceilalți.
2)	decembrie	Așa DA ! Așa NU!	Recunoașterea și diferențierea faptelor pozitive și negative; Cunoașterea și respectarea normelor de comportare în societate.
3)	martie	Personajul îndrăgit	Cunoașterea și dezvoltarea unor comportamente de prietenie, toleranță și armonie în relațiile cu cei din jur;
4)	martie	Expresii faciale (plan de lecție-anexa 2)	Conștientizarea importanței autocunoașterii (Trăire și manifestare emoțională- starea de bine)
5)	aprilie	Prietenia - Ce este un bun prieten? (plan de lecție-anexa 3)	Cunoașterea și dezvoltarea unor comportamente de prietenie, toleranță și armonie în relațiile cu cei din jur;
6)	aprilie	Plecăm cu....(tramvaiul, autobuzul, trenul)	Formarea unor deprinderi privind folosirea diferitelor mijloace de transport și respectarea unor norme de comportare civilizată;
7)	mai	Roșu și verde	Recunoașterea și diferențierea faptelor pozitive și negative;
8)	mai	Gazde bune	Reactualizarea regulilor de comportare în timpul primirii unor musafiri;

III.4.2. Etapa formativă (experimentală)

•**Titlul activității: Sunt important – joc distractiv** (în cadrul orei de DP)

Durata activității: 45 de minute

Locul desfășurării: sala de clasă

Grup țintă: 17 elevi ai clasei I

Obiective propuse:

- Să identifice caracteristicile propriei persoane, inclusiv plusuri și minusuri;
- Să învețe să se accepte pe sine cu aptitudini și însușiri, cu puncte tari și puncte slabe;
- Să prezinte calitățile și defectele sale în fața altor copii de aceeași vârstă;
- Să dovedească spirit de colegialitate în timpul jocului.

Resurse materiale: cartonașe de dimensiuni mici, prevăzute cu șnur pentru a putea fi agățate, o sticlă plină cu apă, cutia cu valori.

Desfășurarea activităților propriu-zise: Fiecare elev a primit câte un cartonaș pe care l-a agățat la gât după care ne-am așezat în cerc pe covor. În urma unei numărări un copil a pornit jocul învârtind sticla în centrul cercului. Direcția în care se oprea indica un copil ce purta o sarcină. Jucătorul trebuie să rezolve sarcina, după care cel care poartă cartonașul urmează la rând. Jocul continuă până când toate sarcinile sunt rezolvate.

La finalul jocului am discutat cu ajutorul întrebărilor de conținut:

Ce ați învățat nou despre ceilalți și despre voi în timpul jocului?

A fost dificil să vă gândiți ce să spuneți atunci când v-a venit rândul la joc?

Rezultate obținute/concluzii: Chiar dacă există lucruri pe care ne-am dori să le facem mai bine sau anumite aspecte pe care le-am schimba la noi, nu înseamnă că suntem mai puțin buni sau mai puțin competenți, ori inteligenți, etc. Trebuie să înțelegem faptul că fiecare persoană este unică, specială, valoroasă prin calitățile pe care le are. Important este să nu uităm că nimeni nu este perfect și că trebuie să fim mândri de noi, să acceptăm că avem atât puncte tari cât și puncte slabe. Devenind conștienți de punctele noastre slabe, în timp le putem corecta.

Cutia cu valori - la finalul activității am rugat toți elevii să scrie câte două calități ale lor pe un bilețel și să îl introducă în *cutia cu valori* (*urnă*) care va rămâne în clasă până la finalul programului de cercetare. Pe tot parcursul programului educativ am invitat elevii să introducă valori, calități ale lor în această cutie de câte ori simt nevoia. Toți copiii au fost lăudați și au primit întăriri sociale și simbolice.

III.4.3. ETAPA FINALĂ (POSTTEST)

Proba de evaluare finală

Disciplina: Dezvoltare personală

Conținutul probei: Joc didactic „În lumea personajelor”

OBIECTIVE:

O1. Să recunoască personajele prezentate și poveștile din care fac parte;

O2. Să identifice comportamentele pozitive/negative ale personajelor;

O3. Să dea exemple de „fapte bune”, „fapte rele” întâlnite în poveștile cunoscute, motivând alegerea făcută;

O4. Să-și manifeste dezacordul/aprobarea față de comportamente și atitudini negative/pozitive;

O5. Să recunoască personajele dintr-o poveste după replica audiată la calculator.

ITEMI:

I1. Recunoaște personajele din povești, exprimându-și părerea față de acestea;

I2. Identifică faptele bune/rele ale personajelor prezentate;

I3. Recunoaște personajul după replica audio prezentată;

I4. Exprimă empatie față de persoanele din jur, personajele din poveste, etc;

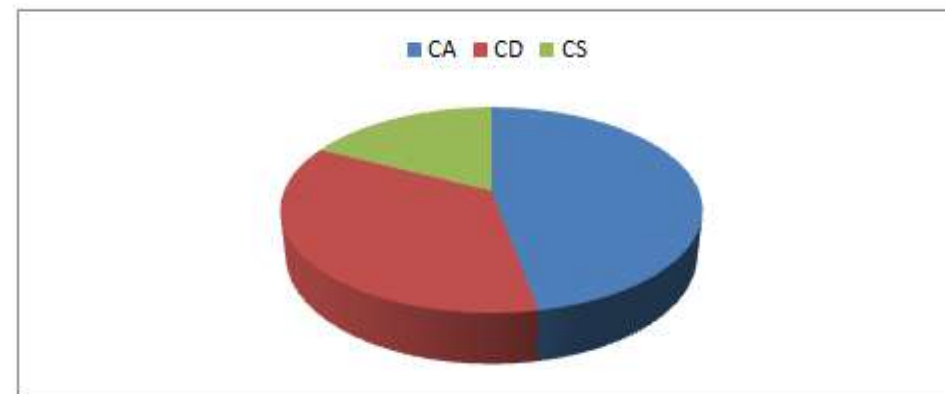
I5. Participă cu interes la activitate.

<i>Itemi</i>	<i>Comportament atins (CA)</i>	<i>Comportament în dezvoltare (CD)</i>	<i>Comportament ce necesită sprijin (CNS)</i>
1.	Recunoaște personajele din povești exprimându-și părerea față de acestea; 3 puncte	Recunoaște personajele, dar nu și poveștile din care fac parte, își exprimă într-o măsură mai mică propria părerea față de acestea; 2 puncte	Recunoaște personajele/ poveștile din care fac parte cu ajutor, nu-și exprimă părerea despre acestea; 1 punct
2.	Identifică faptele bune/rele ale personajelor prezentate; 3 puncte	Identifică faptele bune/rele ale personajelor prezentate într-o măsură mai mică; 2 puncte	Identifică faptele bune/rele ale personajelor într-o măsură foarte mică; 1 punct
3.	Recunoaște personajul după replica audio prezentată; 3 puncte	Recunoaște personajul după replica audio prezentată într-o măsură mai mică; 2 puncte	Recunoaște personajul după replica audio prezentată numai cu ajutor; 1 punct
4.	Exprimă empatie față de persoanele din jur, personajele din poveste, etc.; 3 puncte	Exprimă empatie față de persoanele din jur, personajele din poveste într-o măsură mai mică; 2 puncte	Manifestă empatie față de persoanele din jur doar în anumite situații; 1 punct
5.	Participă cu interes la activitate; 3 puncte	Participă cu interes la activitate, într-o măsură mai mică; 2 puncte	Participă la activitate doar când este solicitat. 1 punct

III.4.3. ETAPA FINALĂ (POSTTEST)

Rezultatele obținute la proba de evaluare finală la Dezvoltare personală

Număr copii	Descriptori de performanță					
	C.A		C.D		C.S	
17	Nr.	%	Nr.	%	Nr.	%
	8	47,05%	6	35,29%	3	17,66%



Rezultatele obținute la proba de evaluare finală descrisă anterior au fost completate cu informații pe care le-am colectat folosind metoda observației directe, în cadrul procesului instructiv-educativ, în pauze și în cadrul activităților extrașcolare. Analizând fișa de observație, realizată pe baza unor indicatori comportamentali bine stabiliți, putem concluziona că cel mai des au fost manifestate comportamente corespunzătoare itemilor I6 respectiv I7 care descriu sinceritatea și grija față de celălalt. Cel mai rar a fost observat comportamentul subiecților care denotă autocontrolul, la itemul I5. Se observă că există itemi comportamentali unde dominantă este frecvența foarte mare a comportamentelor.

III.5. ANALIZA ȘI INTERPRETAREA REZULTATELOR

Situația comparativă a rezultatelor celor două faze ale experimentului: perioada de *pretest* și *posttest*

Rezultate obținute în etapa inițială și finală la disciplina Dezvoltare personală

Etapa	C.A		C.D		C.S	
	Nr.copii	Procente	Nr.copii	Procente	Nr.copii	Procente
Inițială	4	23,5%	8	47,05%	5	29,45%
Finală	8	47,05%	6	35,29%	3	17,66%

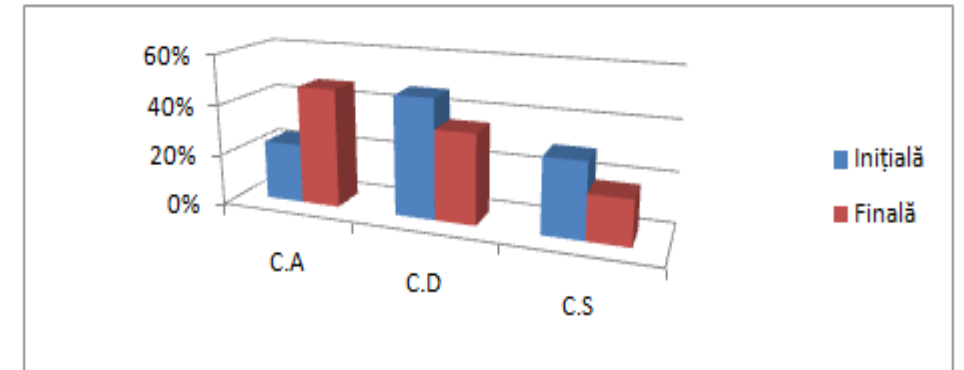


Fig.6- Reprezentarea grafică a rezultatelor obținute în etapa inițială și finală la disciplina Dezvoltare personală

Reprezentarea grafică a rezultatelor comparative obținute în *etapa inițială* și *finală* arată progrese clare în ceea ce privește numărul de elevi cu comportamente atinse. Se observă o diminuare la jumătate a numărului de elevi care necesită sprijinul adultului în realizarea sarcinilor. Aceste constatări evidențiază succesul programului formativ propus.

Evaluare inițială etapa pretest, clasa I

Itemi		EA F.	FM D	G M N	MG A	MA M	M A F	N.R. C	O. A G	O.R A	P. A. G	P. M V	P. V. L	P. B. I	S. IA	S. M E	S. L. C. I	Ț. D.I	frecvență	
Atitudinea față de...	I ₁	x	xx	x	x	x	0	0	0	x	x	xx	xx	xx	x	x	xx	0	8x	8xx
	I ₂	x	xx	xx	xx	x	xx	0	x	x	x	xx	xx	xx	x	x	xx	0	7x	8xx
	I ₃	x	xx	xx	xx	x	0	0	x	x	x	xx	xx	xx	x	x	xx	0	7x	7xx
	I ₄	x	xx	x	xx	x	x	0	x	x	x	xx	x	x	0	0	xx	0	9x	4xx
	I ₅	xx	x	xx	x	0	xx	Xx	x	x	x	xx	xx	x	x	xx	xx	xx	7x	9xx
Atitudinea față de ceilalți	I ₆	xx	x	x	xx	0	x	Xx	xx	x	x	x	x	x	x	x	xx	x	11x	5xx
	I ₇	xx	xx	x	xx	0	xx	Xx	x	x	xx	x	x	xx	x	xx	xx	x	7x	9xx
	I ₈	xx	xx	0	x	x	xx	0	x	0	x	x	xx	x	x	xx	xx	x	8x	6xx
	I ₉	xx	xx	0	x	0	x	X	x	x	x	x	x	xx	x	xx	xx	x	11x	5xx
	I ₁₀	xx	xx	x	x	x	x	X	x	x	x	x	x	xx	0	xx	xx	0	10x	5xx
Atitudinea față de activitate	I ₁₁	x	x	x	xx	x	x	X	x	x	x	xx	x	xx	x	x	xx	x	11x	4xx
	I ₁₂	xx	0	xx	x	x	x	Xx	0	x	x	xx	xx	xx	x	x	xx	0	7x	7xx
	I ₁₃	x	x	0	0	x	0	0	0	0	0	xx	x	x	0	x	xx	xx	6x	3xx
	I ₁₄	x	xx	xx	x	x	0	x	0	0	x	xx	x	x	0	x	xx	0	8x	4xx
Frecvență	I ₁₅	x	x	xx	xx	xx	x	0	0	x	x	xx	xx	xx	x	x	xx	x	8x	7xx
		8X	5X	6X	7X	10X	7X	4X	9X	12X	13X	5X	8X	6X	11X	9X		6X		
		7XX	9XX	6XX	7XX	1XX	4XX	4XX	1X	-	1X	10X	7X	9X	-	5X	15XX	2X		

Evaluare finală, etapa posttest, clasa I

Itemi		E A F	F M D	G M N	M G A	M A M	M A F	N R C	O A G	O R A	P A G	P M V	P V L	P B I	S I A	S M E	S L C I	Ț D I	frecvență	
Atitudine față de față	I ₁	xx	xx	x	Xx	xx	x	x	xx	xx	x	xx	xx	xx	x	x	xx	x	7x	10xx
	I ₂	x	xx	xx	Xx	x	xx	x	xx	xx	x	xx	xx	xx	xx	x	xx	x	6x	11xx
	I ₃	x	xx	xx	Xx	x	x	x	x	x	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	x	7x	10xx
	I ₄	x	xx	x	Xx	xx	x	x	xx	xx	x	xx	x	x	x	x	xx	0	9x	6xx
	I ₅	xx	xx	xx	X	x	xx	Xx	xx	xx	xx	xx	xx	x	x	xx	xx	xx	4x	13xx
Atitudine a față de cei alți	I ₆	xx	x	xx	Xx	0	xx	Xx	xx	xx	xx	xx	x	x	x	xx	xx	xx	4x	12xx
	I ₇	xx	xx	x	Xx	x	xx	Xx	xx	x	xx	xx	xx	xx	x	xx	xx	x	5x	11xX
	I ₈	xx	xx	0	X	x	xx	x	x	x	x	x	xx	x	x	xx	xx	x	10x	6xx
	I ₉	xx	xx	0	X	x	x	X	xx	xx	x	x	x	xx	x	xx	xx	x	9x	7xx
	I ₁₀	xx	xx	x	X	xx	x	Xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	x	4x	13xx
Atitudine față de acțiunile	I ₁₁	x	x	xx	Xx	x	xx	X	x	xx	x	xx	xx	xx	x	x	xx	x	9x	8xx
	I ₁₂	xx	x	xx	X	x	x	Xx	xx	xx	x	xx	xx	xx	x	xx	xx	0	6x	10xx
	I ₁₃	x	x	0	x	x	0	x	0	0	x	xx	x	x	0	x	xx	xx	9x	3xx
	I ₁₄	xx	xx	xx	X	xx	x	x	0	x	xx	xx	x	x	x	x	xx	0	7x	7xx
Frecvență	I ₁₅	x	x	xx	Xx	xx	x	x	xx	xx	xx	xx	xx	xx	x	x	xx	x	7x	10xx
		6X	5X	4X	8X	9X	9X	9X	3X	4X	8X	2X	5x	6X	11X	7X		9X		
		9XX	10X X	8X X	7XX	5 XX	6 XX	5XX	9x X	-10xx	7X X	13X X	10 X X	9X X	3x x	8X X	15 XX	4X X		

În etapa inițială, am observat subiecții în diverse momente, iar datele consemnate indică o frecvență ridicată a comportamentelor ce descriu respectul și încrederea față de sine, autocontrolul, sinceritatea, grija față de ceilalți. La polul opus s-a aflat autonomia.

În etapa finală se observă o creștere a frecvenței comportamentelor urmărite astfel: curajul, respectul față de sine și încrederea în sine. Cu o ușoară frecvență față de etapa inițială, elevii manifestă comportamente precum grija pentru produsele activității sau autonomia. În etapa finală datele înregistrate indică o creștere semnificativă a frecvenței comportamentelor de curaj, respect față de sine, încrederea în sine, disciplină, autocontrol. Cu frecvențe ce au apărut uneori, au mai fost consemnate sinceritatea, grija față de ceilalți, sociabilitatea și spiritul de înțajutorare. Rar au fost observate comportamente în rândul elevilor care să indice spiritul de inițiativă, grija față de produsele activității sau autonomia.

III.6. CONCLUZIILE CERCETĂRII

În cadrul programului educațional am îmbinat tradiționalul cu modernul, urmărind să formăm și să dezvoltăm în rândul elevilor comportamente moral-civice prin intermediul jocurilor didactice.

Progresele înregistrate de subiecții supuși experimentului nu sunt spectaculoase, dar sunt vizibile și reprezintă o creștere care poate fi o cărămidă în plus la construcția bazei unei personalități armonioase. Pe de altă parte, durata experimentului nostru relativ scurtă pentru formarea conduitei morale, a dus la înregistrarea unor ușoare creșteri ale nivelului atitudinilor morale, conștiinței morale.

Prin urmare, ipoteza de la care am pornit programul de cercetare *utilizarea constantă și sistematică a strategiilor de instruire prin jocuri didactice specifice educației moral-civice conduce la dezvoltarea conduitei morale a școlarilor mici* este validă.

CONSIDERAȚII FINALE. PROPUNERI PRIVIND VALORIFICAREA JOCULUI DIDACTIC ÎN FORMAREA CONDUITEI MORAL-CIVICE A ȘCOLARULUI MIC

Din dorința de a afla strategiile cele mai eficiente de formare a comportamentelor morale, cu importanță vitală pentru reușita elevilor pe toate planurile, am ales această temă de cercetare. Prin intermediul programului educațional „*Ne jucăm și-nvățăm să ne comportăm!*” am dorit să formăm și să dezvoltăm în rândul elevilor de clasa I comportamente și conduite morale.

În derularea programului nostru de cercetare am parcurs etapele:

- însușirea unor reprezentări și noțiuni morale clare prin activitățile instructiv-educative, organizate pe baza jocului didactic;
- transformarea noțiunilor morale în convingeri morale, sentimente și atitudini morale, în vederea formării și dezvoltării trăsăturilor pozitive de caracter. Doar prin exercițiu acestea se transformă în deprinderi și obișnuințe morale fixate în trăsături pozitive de caracter.

Deoarece caracterul joacă un rol destul de important pe scena evoluției elevilor, am considerat că este necesar ca în perioada miciei școlarități elevii să fie ajutați, îndrumați și încurajați să își dezvolte o personalitate armonioasă. În acest sens am elaborat un program educațional în cadrul căruia am îmbinat metodele didactice cu cele morale, strategiile activ participative cu activitățile instructiv-educative bazate pe jocuri didactice. Modelarea alături de întăririle folosite: simbolice (emoticoane), sociale (laude, aprecieri, încurajări) au avut un rol esențial în desfășurarea programului nostru.

Pe tot parcursul derulării programului nostru am avut în vedere un aspect foarte important, nu doar în ceea ce privește formarea conștiinței și a conduitei morale, ci în general în tot decursul procesului instructiv-educativ. Este vorba de starea afectivă a elevilor la începutul fiecărei activități. Ne-am convins pe parcursul programului că nimic nu se clădește cum ne-am dori dacă nu am asigurat un fond afectiv corespunzător.

RECOMANDĂRI

Așadar, recomandăm în primul rând cadrelor didactice diverse modalități de apreciere și treptat să se renunțe la critică sau etichetare. În al doilea rând, recomandările noastre vizează modul de abordare a problemeticii educației morale în cadrul școlii. Așa cum un profesor se ocupă de rigurozitatea noțiunilor științifice, este necesar să se ocupe și de felul cum școlarii își însușesc noțiunile morale.

Influența unui profesor reprezintă o forță esențială în viața elevilor. Una dintre cele mai bune modalități de a motiva și influența copiii este lauda pentru că, folosită frecvent, progresiv, corect, cu sinceritate, aceasta făurește virtutea. Lauda pe care copiii o primesc atunci când dau dovadă de caracter frumos îi va motiva și îi va întări să ducă o viață productivă, corectă și hotărâtă.

Programul de cercetare pe care l-am derulat în această perioadă constituie un plus calitativ pentru activitatea didactică pe care o voi desfășura în viitor deoarece informațiile de natură psihopedagogică sau metodică însușite mă vor ajuta să desfășor activități instructiv-educative eficiente, pliate atât pe caracteristicile individuale și colective ale elevilor cât și pe nevoile lor.

BIBLIOGRAFIE:

- Alecu, S., (2005), *Metodologia Cercetării educaționale*, Editura Fundației Universitare „Dunărea de Jos” din Galați
- Allport, G., (1991), *Structura și dezvoltarea personalității*, Editura Didactică și Pedagogică, București
- Aniței, M., et al, (2016), *Tratat de psihologia personalității*, Editura Trei, București
- Anghelache, V., (2017), *Metodica activităților instructiv-educative din grădiniță*, Editura Didactică și Pedagogică, București
- Cerghit, I., (2006), *Metode de învățământ*, Editura Polirom, București
- Chateau, J., (1972), *Copilul și jocul*, Editura Didactică și Pedagogică, București
- Cosmovici, A., Iacob, L., (2008), *Psihologie școlară*, Editura Polirom, Iași
- Crețu, R., Z., (2005), *Evaluarea personalității*, Editura Polirom, Iași
- Crețu, T., (2009), *Psihologia vârstelor*, Editura Polirom, Iași
- Crețu, E., (1999), *Psihopedagogia școlară pentru învățământul primar*, Editura Aramis, București
- Cristea, S., Dragu, A., (2003), *Psihologie și pedagogie școlară*, Editura Ovidius University Press, Constanța
- Neagu, M.R., (2011), *Jocul didactic-cale de acces spre sufletul copilului*, Editura Rovimed Publishers, Bacău
- Neveanu, P.P., (1970), *Probleme ale dezvoltării psihice a copiilor între 3-7 ani*
- Nicola, I., (2001), *Tratat de pedagogie școlară*, Editura Didactică și Pedagogică, București
- Păiși-Lăzărescu, M., Ezechil, L., (2011), *Laborator preșcolar – ghid metodologic- ediția aIV-a revizuită*, Editura V&I Integral, București
- Peneș, M., Molan, V., (1997), *Educație civică*, Editura Aramis
- Piaget, J., (2006), *Judecata morală la copil*, Editura Cartier, Chișinău
- Popescu, E., (1978), *Curs de Pedagogia și Metodica Învățământului Preșcolar*, București
- Verza, E., Verza, F., E., (2000), *Psihologia Vârstelor*, Editura Pro Humanitate, București
- Verza, E., Verza, F., E., (2017), *Psihologia Copilului*, Editura Trei, București
- Vrabie, D. (1999), *Psihologie școlară*, Editura Evrika, Brăila
- Vrabie, D., Știr, C., (2004), *Psihologia educației*, Editura Fundației Universitare „Dunărea de Jos” , Galați
- Vrabie, D. Știr, C., Mindu, S., (2004), *Îndrumar pentru activitățile de seminar*, Editura Fundației Universitare „Dunărea de Jos”, Galați
- Zlate, M., (1994), *Eul și personalitatea*, Editura Trei, București

VĂ MULȚUMESC!

Cercul nr.6
Grupa C

Modalități de utilizare a jocului didactic la lecția de matematică

Clasa I

Prof.înv.primar Popescu Oana



dezvoltarea spiritului
imaginativ-creator și de
imaginație

dezvoltarea atenției,
disciplinei și spiritului de
ordine

antrenarea operațiilor
gândirii

formarea deprinderii de lucru
corect și rapid

Jocul didactic matematic

asigurarea însușirii
temeinice a cunoștințelor



Proba adunării – Florile Primăverii



Obiective operaționale:

cognitive: - să efectueze corect, oral și în scris, operații de adunare cu trecere peste ordin cu numere naturale în concentrul 0 -100, verificând prin proba adunării și proba scăderii.

- să utilizeze terminologia specifică operației de adunare și scădere, verbalizând-o în citire/scriere.

- să rezolve o problemă care presupune o singură operație.

- să precizeze florile primăverii.

psihomotorii: - să lipească petalele florii matematice la panou, mijlocul și frunzele, formând floarea.

psihomotorii: - să participe activ și cu interes la lecție pe tot parcursul ei.

Desfășurarea activității

F $16 + 14$

L $18 + 13$

O $19 + 13$

R $17 + 17$

I $16 + 27$

L $27 + 19$

E $25 + 26$

P $37 + 28$

R $49 + 19$

I $31 + 39$

M $45 + 28$

Ă $36 + 39$

V $56 + 28$

E $49 + 38$

R $52 + 39$

I $54 + 39$

I $62 + 38$

CAPTAREA ATENȚIEI

Prezint copiilor sub formă de surpriză un coșuleț, apoi le stârnesc curiozitatea de-a afla ce se află în el. Elevii descoperă jetoane cu flori decupate pe care sunt scrise exerciții de adunare și o literă. Propun elevilor să aleagă fiecare din coșuleț, pe rând, câte un jeton pentru a rezolva exercițiul scris. În urma efectuării corecte a tuturor exercițiilor de adunare, literele, așezate în ordine crescătoare în funcție de numărul rezultatului obținut vor forma cuvintele: Florile Primăverii, pe care ei vor trebui să le așeze la panou.



DIRIJAREA ÎNVĂȚĂRII

Propun copiilor spre desfășurare un joc matematic cu tema: **Petale matematice**

Din coșuleț se va extrage o petală, având ca sarcină de lucru rezolvarea corectă a unui exercițiu de adunare, verificând prin proba adunării și prin proba scăderii.



**Află numărul
cu 14 mai mare
decât 66, apoi
verifică făcând
proba.**

**Află suma
numerelor 46 și
27, apoi fă
proba.**

**Adaugă la
numărul 23
pe numărul
38 și fă proba.**

**Mărește pe
35 cu 29 și
fă proba.**

OBȚINEREA PERFORMANȚEI

Solicit elevilor rezolvarea corectă a problemei din mijlocul florii, aceasta întregind floarea.



În grădină, Ana are 26 de lălele și 29 de narcise. Câte flori are Ana în grădină.



EVALUAREA

Împart elevilor jetoane cu frunzele florii, pe fiecare jeton fiind scrisă o operație de adunare, sarcina lor de lucru fiind aceea de a rezolva corect exercițiul propus.



Fișă de lucru: Relieful Terrei, clasa a V-a

adaptată pentru elevii cu deficiență de vedere

fișă realizată în format digital text simplu (.docx, .txt) pentru a putea fi citit cu un screen reader (cititor de ecran).

1. **Descriere** clară, concisă a imaginilor, a harților sau diagrame, cu explicații referitoare la formele de relief; se pot utiliza expresii simple, dar edificatoare: “relieful este ca o haină a Pământului, cu pliuri, vârfuri și adâncituri”.
2. **Activități auditive sau tactile:** Întrebări de tip „ascultă și răspunde” (dacă are acces la înregistrări). Dacă există o hartă tactilă, se vor include activități de identificare prin atingere. Se pot face comparații între diferite forme de relief, cu atenție la forma văilor, a interfluviilor, succesiunea creștelor, forma vârfurilor etc.
3. Se pot propune **jocuri de imaginație:** „Imaginează-ți că ești pe un munte. Ce simți în jurul tău? Ce crezi că este diferit față de câmpie?”

Elemente de conținut:

1. Ce este relieful?

Relieful este forma pe care o are suprafața Pământului. Poate fi înaltă/ plată / netedă/ adâncită. Exemple de relief: forme planetare: continente/ oceane; forme de relief major: munți, dealuri, câmpii, podișuri, depresiuni;

2. Forme majore de relief:

- ✓ munții – sunt formele cele mai înalte ale Pământului.
- ✓ câmpiile – sunt zone joase, netede, fără diferențe mari de înălțime.
- ✓ depresiunile – sunt părți joase, înconjurată de dealuri mai înalte sau de munți.
- ✓ podișurile – sunt zone înalte și aproape plate.

3. Exercițiu de gândire:

Imaginează-ți că ești:

- pe un munte – “Cum simți vântul? Ce se aude?” ori: „Închide ochii și imaginează că ești într-un loc foarte înalt, cu aer rece și vânt. Unde te afli?”
- pe o câmpie – “Cum e terenul sub tălpile tale?” “Ce zgomote se aud?” “De ce este favorabilă pentru cultura cerealelor?”

4. Întrebări tip grilă sau deschise (răspunsuri scurte)

Ce formă de relief este:

- Cea mai înaltă și fragmentată?
- Cea mai potrivită pentru agricultură/ a cultiva grâu, porumb?
- Foarte mare și adâncă, plină cu apă sărată?

5. Activitate creativă

Scrie o poveste scurtă în care îți vei folosi simțurile, ce auzi și ce îți imaginezi, pornind de la textul: “Am ajuns la munte și am simțit”

Este ideal ca fișa să fie creată pentru a fi citită cu voce tare, cu ajutorul unui cititor de ecran sau adaptată pentru print tactil. Astfel, se poate folosi în clasă sau acasă, individual sau cu sprijinul unui adult.



Canarul și transdisciplinaritate a

**Un subiect interdisciplinar
despre știință, tehnologie,
etică și viață**

*Prof.dr. Polixenia G.
Popescu*

Introducere

- Transdisciplinaritatea înseamnă legătura între mai multe domenii pentru a înțelege mai bine o problemă, sau, mai bine zis, sa înțelegi o temă prin mai multe discipline. Este ca un puzzle în care fiecare piesă vine dintr-un domeniu diferit
- Canarul este un exemplu perfect cum geografia, biologia, tehnologia, sociologia și etica se întâlnesc într-un caz real.

Canarul în minele de cărbune

- Canarul era folosit ca sistem de avertizare împotriva gazelor toxice în minele de cărbune, până în anii 1980.
Era un mod natural de a detecta pericole invizibile pentru oameni.

Cum funcționa acest sistem

Canarii reacționau repede la monoxidul de carbon, devenind letargici sau murind.
Minerii observau comportamentul canarului și evacuaau mina în caz de pericol.

De ce tocmai canarii?

- Canarii au un metabolism rapid și sunt sensibili la calitatea aerului.
Sunt ușor de transportat și întreținut – ideali pentru condițiile din mină.

Sfârșitul unei ere

- Începând cu anii 1980, canarii au fost înlocuiți de detectoare electronice de gaze. Tehnologia modernă oferă protecție mai precisă și umană pentru muncitori.

Transdisciplinaritatea în acțiune

- Exemplul canarului implică biologia, geografia, tehnologia, sociologia și etica.
O problemă reală rezolvată prin colaborarea între domenii diferite.

Biologie

- Canarul, ca animal, joacă un rol central în acest context. Biologia ne ajută să înțelegem **metabolismul rapid** al canarului, care îl face extrem de sensibil la schimbările în aerul din mine.
- Așadar, comportamentul canarului devine un indicator al stării mediului înconjurător – cunoștințe din biologie aplicate practic.
- Această relație între organismul viu și mediul său se studiază în cadrul biologiei.

Geografie

Geografia studiază structura litosferei, explică acumularea gazelor și riscurile naturale.

- Geografia fizică și studiile asupra mediilor subterane sunt esențiale pentru a înțelege riscurile din minele de cărbune. Minereurile și gazele care se pot acumula sub pământ sunt studiate printr-o abordare geografică. În acest sens, geografia ajută la înțelegerea structurilor subterane și a riscurilor legate de explozia gazelor sau de acumularea de monoxid de carbon

Tehnologie și Inginerie

- Tehnologia a evoluat pornind de la observațiile despre comportamentul canarilor.
- Începând cu anii 1980, tehnologia modernă a ajuns să înlocuiască canarii cu echipamente electronice de detecție a gazelor, mai precise și mai sigure pentru minerii care lucrează sub pământ. Astfel, canarii nu mai sunt utilizați în minele de cărbune astăzi, iar protecția lucrătorilor se bazează pe dispozitive tehnologice de ultimă generație, precum detectoare de gaze.

Sociologie

- Studiază comportamentele colective: cum reacționau minerii la semnele canarului? Importanța cooperării pentru siguranță în condiții periculoase.

Etică și Dreptul Muncii

- Utilizarea canarilor ridica întrebări despre tratamentul animalelor.
Angajatorii aveau responsabilitatea protejării muncitorilor prin metode sigure și etice.

Concluzie

- Canarul este un exemplu clar de transdisciplinaritate în acțiune.
O soluție simplă care implică știință, tehnologie, etică și comportament uman.
- **Abordarea transdisciplinară** în acest caz înseamnă că utilizarea canarului în minele de cărbune nu a fost doar o soluție tehnică sau biologică, ci și una care a implicat aspecte legate de comportamentul uman, de legislația muncii, de reglementările etice și de dezvoltarea de noi tehnologii. În loc să se limiteze doar la o disciplină, problema a fost abordată din multiple unghiuri, contribuind astfel la o soluție mai completă și mai eficientă pentru protejarea muncitorilor din mine.

Întrebare:

- Cum ai aborda această problemă cu resursele de azi?

Imaginează o lecție sau o activitate interdisciplinară inspirată de acest exemplu.

Școala Gimnazială "Alexandru Ioan Cuza", Sat Potigrafu, Comuna Gorgota, Județul Prahova
Prof. Înv. primar Postelnicu Elena Marilena

PROIECT DE LECȚIE – secvență de lecție

DISCIPLINA: Limba și literatura română

CLASA A III-a

SUBIECTUL: Părțile de vorbire

TIPUL LECȚIEI: Recapitulare

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

- să recunoască, în enunțuridate, părțile de vorbire învățate;
- să analizeze părțile de vorbire învățate;
- să completeze propozițiile cu părți de vorbire respectând categoriile gramaticale indicate;
- să completeze propozițiile cu părți de vorbire realizând acodul;

METODE ȘI PROCEDEE:

- conversația, explicația, observația, exercițiul, problematizarea, **metoda cubului**, **"Turul galeriei"**;

MIJLOACE DE ÎNVĂȚĂMÂNT:

-carioca, culori, coli, marker,Flipchart, tablă inteligentă;

FORME DE ORGANIZARE:

- pe grupe

FORME DE EVALUARE:

-continuă;

DESFĂȘURAREA LECȚIEI

	Activitatea învățătorului	Activitatea cursantilor	Metode și procedee	Material didactic	Forme de organizare
1. Moment organizatoric					

2. Captarea atenției					
3. Anunțarea temei					
4. Sistematizarea cunostintelor	Se cere cursanților rezolvarea pe grupe a unor sarcini: Grupa 1: Descrie Recunoaște părțile de vorbire scriind deasupra cuvântului S, V, A, P: “Tâlharii răi din biserică, când a început să glăsuiască Tândală, împietriseră. Dar când l-au auzit și pe Păcală că ei, ar pofti să-i aducă pe hoți alături, în mormintele reci și să-i îngroape de vii, au început să țipe.” Grupa 2: Compară Realizează o comparație între cuvintele subliniate și scrie ce observi: Eu <u>car</u> lemne cu spinarea. Ei au pus multe lemne în <u>car</u>. Vara merg la <u>mare</u>. Pe cer se vede o stea <u>mare</u>. A dat un șut la <u>poartă</u>. Toți elevii <u>poartă</u> uniformă. Grupa 3: Analiză: Analizează cuvintele subliniate din text: Albă-ca-Zăpada se așeză pe un <u>scaunel</u>. Dintr-un <u>tufiș</u> au <u>țâșnit</u> doi iepuri. Până mâine veți rezolva această situație <u>greă</u>. Eu și colegul meu susținem o partidă de șah. Copiii sunt <u>fericiți</u> de laudele <u>primite</u>. Grupa 4 : Asociere Asociați cuvintele de pe prima coloană cu cele potrivite de pe a doua coloană:	Cursanții rezolvă sarcinile de lucru sub îndrumarea învățătorului	Metoda cubului	Carioca, culori, coli, marker, Flipchart, tablă inteligentă, Cartonașe colorate cu sarcini de lucru variate	Pe grupe

	posibil pretându-se la abordări variate. 2. Produsele sunt expuse pe pereții clasei. 3. La semnalul învățătorului, grupurile se rotesc prin clasă, pentru a examina și a discuta fiecare produs. Își iau notițe și pot face comentarii pe hârtiile expuse. 4. După turul galeriei, grupurile își reexaminează propriile produse prin comparație cu celelalte și citesc comentariile făcute pe produsul lor.	fața grupei, astfel, toate grupele vor putea vedea munca tuturor			
5. Aprecieri și recomandări					



PROIECT DIDACTIC

UNITATEA DE ÎNVĂȚĂMÂNT: Școala Gimnazială "Alexandru Ioan Cuza", Sat Potigrafu, Comuna Gorgota

Prof.înv. primar :Postelnicu Elena Marilena

CLASA: a III-a

Data: 20.XI.2024

ARIA CURRICULARĂ: Om și societate

DISCIPLINA: Educație civică

UNITATEA DE ÎNVĂȚARE: Lucruri, plante, animale, persoane

TEMA LECȚIEI: Nevoia de lucruri, plante, animale, persoane

TIPUL LECȚIEI : recapitulare

SCOPUL LECȚIEI: conștientizarea diverselor nevoi umane în viața de zi cu zi

COMPETENȚE GENERALE:

1 Aplicarea unor norme de conduită în viața cotidiană

COMPETENȚE SPECIFICE:

1.1 Explorarea calității de persoană pe care o are orice om

1.2. Identificarea unor trăsături morale definitorii ale persoanei

1.3 Explorarea grupurilor mici și a regulilor grupului

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

La finalul activității elevii vor fi capabili:

O₁ - să identifice nevoia de lucruri, persoane, animale, plante

O₂ - să exemplifice cu situații concrete propriilor nevoi

O₃ - să formuleze întrebări și răspunsuri referitoare la nevoilor umane în viața cotidiană

STRATEGII DIDACTICE:

Metode și procedee: conversația, explicația, lectura explicativă, exercițiul, expunerea, munca independentă, explozia stelară, laptop, videoproiector,

Mijloace de învățământ: steluțe cu întrebări, planșă cu steluțe, manuale, caiete, manualul digital

Moduri de organizare: frontal, individual, pe grupe, în perechi

Resurse umane: 18 elevi

Resurse temporale: 50 minute

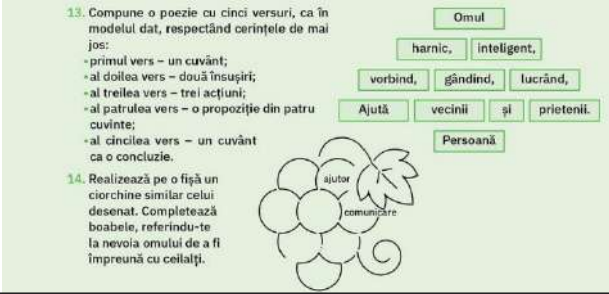
BIBLIOGRAFIE/WEBGRAFIE:

- Tudora Pițilă, Cleopatra Mihăilescu, *Educație civică, manual pentru clasa a III-a*, Editura ArtKlett
- www.manuale

SCENARIUL DIDACTIC

Nr. crt.	ETAPELE ACTIVITĂȚII	OB. OP.	CONȚINUT INSTRUCTIV-EDUCATIV	STRATEGII DIDACTICE			EVALUARE
				Metode și procedee	Mijloace și materiale	Modalități de organizare	
1.	Moment organizatoric		Se asigură un climat educațional favorabil pentru buna desfășurare a lecției. Reamintesc elevilor că toate activitățile din cadrul acestei săptămâni se vor desfășura sub eticheta drepturile copiilor.	conversația	materiale necesare pentru lecție	Frontal	- Observația sistematică
2.	Reactualizarea cunoștințelor		Se face cu ajutorul steluței, mascota clasei, care va trece pe la copii, să îi întrebe ce este educația civică, la ce este importantă această materie, despre ce au discutat de la începutul anului la educație civică etc	conversația	Caiete manual	frontal individual	Aprecieri verbale
3.	Captarea atenției		Voi prezenta elevilor un joc wordwall https://wordwall.net/resource/24720768/educa-tie-civica/lucruri-plante-animale-persoane	conversația	Joc wordwall	frontal	Aprecieri verbale

			cu diverse lucruri, plante, animale, persoane, situații în care avem nevoie de lucruri, plante animale, persoane, drepturile copiilor https://wordwall.net/ro/resource/8270348/drepturile-copilului Elevii vor recunoaște ceea ce au făcut de-a lungul timpului la Educație civică.				
4.	Anunțarea temei și a obiectivelor		Anunț astfel, tema lecției, recapitularea cunoștințelor învățate, reamintirea definițiilor, recunoșterea lucrurilor, plantelor, animalele, persoanelor și a necesității acestora în viața noastră etc Copiii vor nota în caiete titlul lecției.	expunerea	tablă caiete laptop, videoproiector	frontal	
5.	Dirijarea învățării	O₁ O₃ O₂ O₁	Ciorchinele/floarea/casa - Fiecare copil va desena, la alegere un ciorchine/o floare/o casă pe care vom scrie și vom colora cuvinte-cheie din lecțiile studiate:  Lucruri  Plante  Animale  Personae  Nevoia de a fi împreună  Nevoia de lucruri  Nevoia de plante și animale  Drepturile copiilor  ONU  Convenția cu privire la drepturile copiilor Vom discuta despre fiecare în parte și ne vom reaminti ce am învățat despre ele. Copiii vor fi împărțiți pe grupe.	Explicația conversația lectura explicativă exercițiul	manual caiete Manual digital	frontal individual frontal individual	Aprecieri verbale Stimulente emoji

			❖ 3 dintre grupe copiii vor realiza un desen : o inimă în care vor scrie cât mai multe trăsături pe care doar oamenii le pot avea. ❖ Alte 3 grupe vor prezenta și vor ilustra printr-un simbol unul din drepturile copiilor conform convenției ONU, la alegere Desenele vor fi expuse la tablă și vor fi apreciate și discutate. Se rezolvă 1-2 exerciții din manual, pag 21 (manualul digital va fi expus la tabla) 	conversația problematiz area	Planșe desene cu		Aprecieri verbale generale, stimulente
6.	Asigurarea retenției și a transferului	O ₄	Joc (manual pag 21) • Participanții se așează în cerc. Fiecare va numi o calitate a celui din dreapta lui. Ceilalți participanți vor bate din palme o dată dacă aprobă sau vor bate din picior o dată dacă nu aprobă cele spuse de coleg. Cei care nu aprobă vor justifica răspunsul.	Joc didactic		frontal individual	Aprecieri verbale
7.	Încheierea activității		Copiii vor ilustra printr-un desen ce le-a plăcut cel mai mult din ziua respectivă.	conversația		frontal individual	-aprecierea verbală

FORMAREA COMPORTAMENTULUI ECOLOGIC AL MICILOR ȘCOLARI

Prof. învă. primar , PRECUP MARIA

Școala Gimnazială „Simion Bărnuțiu” Tiur-Blaj, Jud. Alba

Dragostea pentru natură trebuie să fie o componentă esențială a comportamentului uman. Mediul înconjurător reprezintă totalitatea factorilor externi în care se află ființele și lucrurile. Protejarea mediului este o problemă ce trebuie să-i intereseze nu doar pe ecologiști, ci și pe toți: adulți și copii.

Cunoașterea naturii, a mediului înconjurător, cu toate fenomenele sale biologice și nebiologice este necesară pentru formarea unor noțiuni, idei, convingeri, raționamente, a unui comportament adecvat și a conștiinței ecologice.

Rolul major revine dascălilor care, încă de la intrarea copiilor în școală, îi vor ajuta să conștientizeze că toți oamenii au datoria protejării mediului în care trăiesc. În cadrul lecțiilor la care se pretează educația ecologică sau în cadrul activităților extracurriculare, elevii trebuie dirijați să cunoască și să ocrotească elementele mediului înconjurător, să iubească plantele și animalele, să adopte un comportament adecvat raportat la mediul în care își desfășoară activitatea și să ia atitudine față de cei care încalcă regulile.

O modalitate eficientă cu rezultate vizibile în atitudinea și comportamentul elevilor este proiectul de educație ecologică. Utilitatea lui constă în aceea că îi ajută pe elevi să înțeleagă legătura care există între om și natură, între cunoștințele dobândite la diferite discipline de studiu și lumea din afara școlii, dă posibilitatea elevilor de a se implica și organiza prin investigare individuală sau în grup, autoconducându-și procesul de educație, îi pune în contact cu comunitatea și le creează posibilitatea de a-și susține în mod public opiniile. Elevii au posibilitatea, pe parcursul proiectului, să se simtă în ipostaza de mici cercetători ai realității sau de interlocutori ai unor oameni pe care nu îi abordează zilnic (specialiști în diferite domenii). Ei se simt responsabilizați, se implică cu plăcere și, ca urmare a explicațiilor și sfaturilor date, înțeleg semnificația unor norme, optează pentru ele și-și manifestă dorința de a se conduce după acestea în acțiunile lor prin adoptarea unei atitudini și a unui comportament ecologic.

În acest sens, am demarat proiectul de educație ecologică „Impactul poluării mediului înconjurător asupra activității umane”, cu scopul de a-i înarma pe elevi cu cunoștințe de ecologie, respectând particularitățile de vârstă și individuale, de a-i sensibiliza cu privire la frumusețile naturii, de a le dezvolta gustul pentru descoperirea adevărurilor și legităților naturii din jurul lor, de a-i învăța cum să iubească natura, să o cunoască, să-i cruțe frumusețile și monumentele ei, să o

ocrotească, să adopte un comportament ecologic și să aibă o atitudine combativă față de cei care provoacă stricăciuni sau distrug mediul înconjurător.

Condițiile preliminare care au stat la demararea proiectului au fost:

- existența factorilor poluanți în zonă;
- necesitatea combaterii poluării din zonă;
- educarea elevilor în vederea ameliorării relațiilor umane și mediul înconjurător;
- o nouă strategie pentru formarea unor aptitudini, abilități, atitudini pozitive față de problemele mediului înconjurător.

Proiectul prevede realizarea și distribuirea de diverse materiale informativ-educative pe teme ecologice destinate mai multor grupuri țintă (elevi, cadre didactice, locuitorii comunei Leu, factori competenți) având drept scop sensibilizarea factorilor implicați, a autorităților locale și a opiniei publice față de problematica poluării mediului înconjurător din zonă.

Dorința elevilor de a participa la acest proiect a fost unanimă. Ei au propus diferite denumiri pentru proiect și, împreună, am ales titlul „Sănătatea Pământului, sănătatea noastră”. Acest proiect s-a derulat în cursul anului școlar 2007-2008.

Consider că demersurile didactice și educative au constituit un impuls permanent în această direcție, urmărind cooptarea elevilor în acțiuni concrete de cunoaștere și intervenție practică și pozitivă în ceea ce privește mediul natural înconjurător. În centrul acțiunii s-au aflat elevii din ciclul primar din școală, iar accentul s-a pus de la *ce să învețe* la *în ce scop* și *cu ce rezultate să se învețe*. Am pus accent pe experiența de viață a micilor școlari, pornind de la ceea ce știau ei în sensul descoperirii varietății formelor și fenomenelor naturii pe cale experimentală prin contactul direct cu mediul înconjurător, iar rolul meu de cadru didactic a fost de ghid și colaborator.

Scopul proiectului:

- promovarea în rândul elevilor a conceptelor ecologice cu privire la un mediu sănătos în zona în care locuiesc și sensibilizarea elevilor/ populației asupra problematicei poluării cu deșeuri a mediului înconjurător, precum și îmbunătățirea percepției acestora despre mediu;
- cooptarea elevilor în acțiuni concrete de cunoaștere, de cercetare și intervenție practică pozitivă în ceea ce privește mediul înconjurător, ocrotirea acestuia;
- formarea convingerii de ocrotire a mediului și adoptarea unui comportament adecvat ce promovează valorile pozitive în ceea ce privește ocrotirea și protecția mediului înconjurător;

Obiective urmărite:

- a) cunoașterea problematicei ce vizează acțiunile de ocrotire a mediului;
- b) înțelegerea de către elevi a legislației mediului înconjurător;
- c) informarea elevilor despre resursele naturale din zonă și importanța acestora în viața oamenilor;

- d) cunoașterea principalelor aspecte legate de educația ecologică și conștientizarea necesității ocrotirii, protejării și conservării naturii;
- e) formarea și dezvoltarea capacităților și abilităților de investigare- experimentare- explorare a realității, folosind instrumente și procedee specifice particularităților de vârstă și individuale;
- f) dezvoltarea interesului și responsabilității pentru menținerea unui mediu echilibrat, propice vieții sănătoase;
- g) realizarea unui colț ecologic.

Ținta specială:

- parteneriat: școală- comunitatea locală- organe abilitate.

Grupurile țintă;

- comunitatea locală, în special elevii claselor I-IV;
- factorii de decizie la nivel local (primărie) și județean.

Aria de desfășurare:

- perimetrul comunei Leu (sălile de clasă, școala, curtea acesteia, străzi, părculețul din curtea școlii).

Indicatori:

- acțiuni de cunoaștere a mediului înconjurător (documentarea din cărți, reviste, filme documentare, pliante, emisiuni mass-media, consultând internetul, învățând unii de la alții, învățând de la experți);
- acțiuni de ocrotire, protejare a mediului;
- acțiuni practice de formare a unui comportament ecologic;
- alcătuirea unor portofolii pe această temă;
- realizarea unui colț ecologic în școală;
- activități de reciclare și reutilizare a materiilor refolosibile;
- sensibilizarea celor din jur cu privire la reducerea gradului de poluare, prevenirea degradării mediului din zonă.

Activități propuse:

- întocmirea proiectului și analiza lui;
- informarea elevilor despre factorii poluanți și depistarea acestora în zonă;
- amenajarea și întreținerea „colțului ecologic” în fiecare clasă;
- colectarea și valorificarea materialelor refolosibile;
- participarea la manifestările organizate cu ocazia unor zile importante: Ziua Pământului, Ziua Mondială a Apei, Ziua Mondială a Sănătății;
- excursii, drumeții;

- confecționare de pliante ecologice;
- activități de informare a opiniei publice.

Modalități de evaluare:

- pe parcursul derulării proiectului constând în identificarea surselor adecvate de informații, identificarea problemelor, strângerea de informații, am folosit metodele: observarea sistematică, chestionarea orală, realizarea de desene și colaje, portofolii personale (pentru elevi);
- la finalizare: rezultatele obținute și impactul asupra comunității.

BIBLOGRAFIE:

- x x x - „Revista Educația Ecologică”, Nr. 5, Ed. Radical, 2000;
- „Programa activităților instructiv- educative”, Ed. Integral, București, 2000;
- „Cunoașterea mediului - Ghid pentru Învățământul preșcolar”, Ed. Radical, 2001;
- „Pro - Ecologia mileniului III” - Ed. Radical, 2002.

Pedagogia muzeală în secolul XXI. Exemplu de bună practică

Robu Cristina, Colegiul Național Pedagogic “Andrei Șaguna”, Sibiu

În contextul actual, pedagogia muzeală devine o provocare nu numai teoretică, dar și expresia unei oportunități de conturare a unor practici eficiente de ordin formativ, care să complementeze ceea ce se realizează prin intermediul activităților școlare curente. Aceasta, mai ales că educația formală tinde să-și subsumeze, tot mai explicit, trasee și contexte noi de învățare, cum sunt sala de expoziție, muzeul, așezămintele cultural-istorice de toate felurile.

Pedagogia muzeală are ca obiect de interogație identificarea și validarea unor strategii care să conducă la maximizarea virtuților formative ale spațiului muzeal, iar ca scop își propune să stimuleze interacțiunea pe linie educațională dintre muzeu și școală, să pregătească specialiști dar și categorii de public pentru valorizarea potențialului educativ adus de acest mediu cultural. Ca orice tip de discurs normativ, această specializare a pedagogiei are ca scop delimitarea și propunerea unor obiective particulare ale educației muzeale, evidențierea unor posibilități de circumscriere a unor conținuturi (teme, idei, valori) ce pot fi transmise, cu precădere, în acest perimetru, de propunere a unor strategii de mediere a acestor predispoziții valorice, de proiectare de activități cu caracter cultural-educational și de tematizare a posibilităților de întărire și de feedback privind receptivitatea în raport cu diferitele categorii de public.

Educația muzeală își propune să faciliteze descoperirea de către copil a unor lumi diferite, îndepărtate în timp și spațiu. Bogăția unui muzeu în astfel de urme culturale conduce la o îmbogățire umană a celor care intră în el, prin prezentarea și discutarea unor comportamente care s-au editat cândva. El poate da seama de anumite constante umane, configurate diferit în spațiu și timp. Pe lângă scopurile culturale sau educaționale, se pot activa și scopuri colaterale, precum recuperarea sau reintegrarea socială, asigurarea unor terapii complementare, evitarea marginalizării, petrecerea timpului într-un sens pozitiv.

Dincolo de funcțiile lui (de achiziționare, conservare, de cercetare, de valorizare), muzeul îngăduie și funcții expres formative. El trebuie să privilegieze diferite tipuri de ”consumuri”, mai mult sau mai puțin specializate. Același sector al unui muzeu poate fi un referențial tehnic pentru un public avizat (de pildă, pentru elevii sau studenții de la artă), unul de cercetare/documentare (pentru experți, cercetători), unul pedagogic pentru copii sau tineri (ocazie de a face aplicații sau extensii ale unor discipline de învățământ din școală), unul de petrece a timpului liber (pentru publicul larg), unul turistic sau economic (pentru cei interesați de a cunoaște și asimila repere culturale noi) etc. Unul și același spațiu cultural trebuie să îngăduie mai multe grile de raportare, lectură sau receptare și să răspundă, prin modul de înfățișare sau influență, mai multor interese.

În ultimele decenii, pedagogia muzeală a luat un avânt fără precedent, provocând ideea muzeului ca realitate statică și propunând abordări dinamice, care insistă pe ideea muzeului ca experiență interactivă de cunoaștere. Dacă în trecut, pedagogia muzeală avea ca public-țintă copiii, astăzi se adresează tuturor celor interesați să cunoască mai îndeaproape colecțiile muzeale și povestea lor. Pedagogia muzeală consideră vizitatorul un participant activ, invitat la o stimulativă aventură de cunoaștere, dirijată de profesioniști ai domeniului.

În coordonatele descrise mai sus se înscrie activitatea desfășurată în data de 17 martie 2025, de către elevii a două clase de la Colegiul Național Pedagogic “Andrei Șaguna”, în colaborare cu Muzeul ASTRA, din Sibiu. La activitate au participat elevele clasei a X-a B, însoțite de profesor Robu Cristina și elevii clasei I, însoțiți de învățătoarea lor, Nițu Delia.

Serviciul de Educație și Interpretare Patrimoniu din cadrul Muzeului ASTRA a propus un atelier interactiv, de descoperire, de tip quest – *Memoria Secretă a Obiectelor*.

Elevele clase a X-a au utilizat aplicația *Muzeul ASTRA App* și documentele atașate pentru însușirea informațiilor cu privire la gospodăriile incluse în circuit: gospodăria de țesător de straie vâltorite din Săpânța, gospodăria-atelier de olar din Horezu, gospodăria de olar din Găleșoaia, gospodăria-atelier de dogar din Nereju. Împărțite pe grupe, elevele au realizat un scurt ghidaj al fiecărei gospodării, pe care l-au prezentat copiilor din clasa I. Aceștia din urmă au completat, în urma informațiilor primite de la colegile mai mari, questul. După completarea quest-ului, întregul grup a fost împărțit în două echipe și au realizat un colaj având ca tematică *Ceramica*. Pe

durata desfășurării întregii activități, elevii clasei I au fost îndrumați și sprijiniți de către colegele mai mari.

Activitatea a fost desfășurată cu entuziasm și cu o implicare activă din partea ambelor clase, toate acțiunile fiind interactive. Pentru cei mici a fost un prilej de a descoperi muzeul, iar pentru elevele clasei a X-a a fost o ocazie de a-și exersa aptitudinile pedagogice în contextul unei activități extrașcolare.



Bibliografie:

1. Cucos, Constantin, *Pedagogia muzeală – statut, obiective, valențe practice*, 2013.
2. <https://muzee.ubbcluj.ro/pedagogie-muzeala-info/>

Muzeul virtual al personajului literar, metodă a învățării bazate pe proiecte

Prof. Roxana Roșu, Colegiul Național „Ferdinand I”, Bacău

Tema atât de generoasă a simpozionului reflectă transformările rapide ale educației în era digitală și globalizată. În acest context, educația trece printr-o schimbare semnificativă, influențată de progresele tehnologice, nevoile unei lumi aflate într-o continuă schimbare și de o redefinire a rolului învățătorului și al elevului.

Printre metodele inovative de învățare, alături de *învățarea personalizată* (având în vedere faptul că tehnologiile permit crearea unor experiențe educaționale adaptate nevoilor fiecărui elev, ajutându-i să învețe în ritmul lor și să progreseze conform propriilor abilități) și *gamificarea* (deși cuvântul nu există în limba română, îl preluăm ca atare, cu sensul de utilizarea jocurilor în educație care poate face învățarea mai interactivă și mai atractivă, stimulând motivația și implicarea elevilor), am folosit cu succes *învățarea bazată pe proiecte* (PBL – *Project-Based Learning*). Această metodă pune accent pe învățarea activă, în care elevii sunt implicați în proiecte reale, dezvoltând abilități de rezolvare a problemelor, colaborare și gândire critică.

Am valorizat, cu precădere, această metodă în cadrul orelor de limba și literatura română, nivel liceal, căci este o metodă educațională activă și colaborativă, care pune accent pe implicarea elevilor într-o problemă sau sarcină reală, cu scopul de a dezvolta abilități precum gândirea critică, rezolvarea problemelor, lucrul în echipă și comunicarea. Această metodă încurajează explorarea aprofundată a unui subiect, iar elevii sunt încurajați să aplice ceea ce învață în contexte reale.

Proiectul de realizare a unui muzeu virtual a avut în vedere mai mulți factori: **contextul** (Elevii dintr-o clasă de a X-a, de exemplu, pot colabora pentru a crea un muzeu virtual despre un anumit personaj literar sau un curent literar (de exemplu simbolismul, romantismul, realismul etc.)), **obiective** (studierea aprofundată a unui subiect literar, dezvoltarea abilităților de cercetare, lucru în echipă și utilizarea tehnologiilor digitale), **activități** (cercetarea și selecția materialelor multimedia relevante, crearea unor prezentări interactive, filmarea de prezentări video sau realizarea unui site web pentru muzeu), **rezultate** (un muzeu virtual accesibil online, care poate fi vizionat de alți elevi sau membri ai comunității).

Un exemplu de **muzeu virtual** al unui personaj literar românesc ne-am gândit că poate fi dedicat unui personaj emblematic din literatura română, cum ar fi **Ion** din romanul lui Liviu Rebreanu. Am avut ocazia, în anul școlar precedent de a participa la simpozionul internațional PRO LECTURA 2024, unde una dintre secțiuni cerea elevilor să realizeze un muzeu virtual al unui personaj literar. Cum în parcursul nostru didactic data inițierii acestui simpozion coincidea cu studiul romanului lui Rebreanu, una dintre echipe a hotărât să realizeze un muzeu virtual dedicat lui **Ion**, personajul principal din romanul „Ion” al lui Liviu Rebreanu, un roman semnificativ al literaturii românești.

Muzeul virtual „Ion”, personajul lui Liviu Rebreanu

Conceptul muzeului:

Muzeul virtual a fost dedicat explorării vieții și trăirilor lui **Ion**, un țăran din Transilvania, protagonist al unui roman ce reflectă conflictele sociale, economice și emoționale ale perioadei

interbelice. Proiectul ar include o combinație de resurse vizuale, audio și interactive, care să ajute vizitatorii să înțeleagă complexitatea personajului și contextul său istoric.

Secțiunile Muzeului:

1. Introducere în viața lui Ion

- **Prezentare multimedia:** O animație sau un video introductiv despre Ion, viața sa de țăran și relațiile cu ceilalți membri ai comunității. În acest segment, vizitatorii pot explora pe harta Transilvaniei localitatea sa natală și contextul social în care a trăit.
- **Galerie foto:** Imagini evocatoare ale satului în care trăia Ion, cu imagini din perioada interbelică, tradiții și peisaje din Transilvania.

2. Familia și conflictele sociale

- **Secțiunea „Familia”:** Un tablou interactiv care explorează relațiile de familie ale lui Ion – conflictul cu părinții săi, dorința de a scăpa de sărăcie, dar și legătura sa cu familia Ana și Florica. Vizitatorii pot „explora” fiecare relație prin citate din roman și prin scenarii interactive.
- **Conflictul de clasă:** O secțiune care ilustrează lupta de clasă și dorința lui Ion de a depăși statutul de țăran sărac prin căsătoria cu Ana, fiica lui Vasile Baciuc, un țăran mai înstărit. Vizitatorii pot citi fragmente din roman care dezvăluie trăirile interioare ale personajului.

3. Ion și iubirea

- **Galerie interactivă de portrete:** Portrete interactive ale personajelor feminine din viața lui Ion – Ana și Florica. Fiecare portret poate fi „explorat” printr-un clic pentru a asculta fragmente din roman care povestesc despre iubirea și conflictele lui Ion cu cele două femei.
- **Timpul și iubirea:** O secțiune interactivă care înfățișează conflictele lui Ion legate de iubire și dorințele sale contradictorii. Vizitatorii pot interacționa cu un jurnal virtual în care sunt înregistrate gândurile și dilemele lui Ion despre iubire și ambiție.

4. Viața la țară și tradițiile

- **Tablouri interactive ale vieții rurale:** Ilustrarea satului tradițional românesc din perioada interbelică, în care Ion își ducea viața de țăran. Vizitatorii pot explora o casă tradițională, un câmp de secară, un atelier de olărit sau un han.
- **Experiențe sonore:** Sunete de pe câmpurile de muncă, cântece populare și sunetele satului transilvănean din acea perioadă pentru a crea o atmosferă autentică a epocii.

5. Proiectul „Moartea lui Ion”

- **Finalul tragic:** O secțiune care explorează sfârșitul tragic al lui Ion, în care se analizează deciziile care l-au dus spre această soartă. Vizitatorii pot vizualiza o animație care povestește finalul romanului, cu accent pe singurătatea și distrugerea acestui personaj complex.
- **Reflectarea asupra moștenirii sale:** O expoziție care pune întrebări despre moștenirea lui Ion și despre relevanța tematicii romanului în contemporaneitate (lupta pentru statut social, iubirea ca forță distructivă etc.).

Tehnologii și elementele interactive:

1. **Realitate Virtuală (VR):** Vizitatorii pot explora un sat transilvănean din perioada interbelică, îmbrăcând „rolul” unui țăran ca Ion. Acest lucru le va permite să înțeleagă mai bine contextul istoric și social al romanului.
2. **Realitate augmentată (AR):** Folosind un smartphone sau o tabletă, vizitatorii pot „adăuga” elemente interactive în expozițiile fizice sau digitale, cum ar fi imagini ale personajelor și obiecte din roman.
3. **Citate și înregistrări audio:** Pe lângă secțiunile vizuale, vizitatorii pot asculta înregistrări audio cu fragmente din roman sau analize literare ale personajului Ion.
4. **Interactivitate și decizii:** Vizitatorii ar putea face alegeri interactive care să ilustreze dilemele lui Ion, precum alegerea între Ana și Florica sau între îmbogățire și loialitate față de propria comunitate.

Cum arată muzeul virtual:

- **Harta interactivă a muzeului:** Vizitatorii pot naviga prin muzeu folosind o hartă digitală care le permite să aleagă diverse secțiuni ale muzeului: viața de familie, iubirea, conflictele sociale, tradițiile rurale.
- **Exponate digitale:** Diverse exponate digitale cu imagini, citate și animații care oferă o înțelegere profundă a personajului Ion.
- **Jurnalul virtual al lui Ion:** Vizitatorii pot citi înregistrări fictive sau imaginate ale gândurilor lui Ion, create pe baza celor din roman.

Așadar, un astfel de muzeu virtual poate adânci înțelegerea romanului „Ion” și a complexității personajului său, oferind o experiență captivantă și educativă. Tehnologiile interactive, precum VR și AR, pot aduce un plus de imersivitate, iar utilizarea elementelor multimedia va transforma lecturile tradiționale într-o experiență educațională mai modernă și atractivă

Bibliografie:

<https://www.pblworks.org/>



PROFESOR ÎNV.PREȘCOLAR:
RUS CRISTINA

PROIECT DE ACTIVITATE INTEGRATĂ

EDUCATOARE : Rus Cristina

GRĂDINIȚA : Școala Gimnazială „SIMION BALINT” Copăceni

GRUPA : Mare „BUBURUZELE”

TEMA ANUALĂ DE STUDIU: CUM EXPRIMĂM CEEA CE SIMȚIM?

TEMA SĂPTĂMÂNALĂ INDEPENDENTĂ: „Lumină din lumină!”

TEMA ZILEI: „Surprizele Iepurașului”

TIPUL ACTIVITĂȚII : mixtă

FORMA DE REALIZARE: Activitate integrată

FORMA DE ORGANIZARE : Frontal, pe grupe, individual

DURATA: o zi

CATEGORII DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE: ADP+DLC+ DOS+DEC (pictură) + ALA

• ACTIVITĂȚI DE DEZVOLTARE PERSONALĂ

Rutine: Primirea copiilor, micul dejun, gustarea (deprinderi specifice)

Întâlnirea de dimineață: Salutul (Bună dimineată, dragi copii!)

Calendarul naturii (scurte discuții despre anotimpul primăvara)

Momentul de mișcare (înviorarea de dimineață): „Dacă vreau să cresc voinic”

Tranziții: ”Bat din palme”, „Buburuze hârnice”, „Trenulețul Mărăcine”

• JOCURI ȘI ACTIVITĂȚI LIBER ALESE (ALA):

Construcții: Oul gigant din carton și paste colorate

Artă: - Ouă colorate, iepurași (Lut polimeric, carton, ouă poliester, lemn), coronițe din spumă poliuretanică, flori naturale și artificiale

Știință: -, „Surprizele Iepurașului” la masa luminoasă (puzzle)

Joc de mișcare: „Cursa iepurașilor”

• ACTIVITĂȚI PE DOMENII EXPERIENȚIALE:

Domeniul limbă și comunicare – „Povestea Iepurașului de Paște”- povestirea educatoarei cu elemente din

Domeniul om și societate (DOS)

Domeniul estetic și creativ (DEC) - „Coșulețe”- pictură

COMPORTAMENTE URMĂRITE PE PARCUL DERULĂRII ACTIVITĂȚII INTEGRATE (preluate din planificarea săptămânală)

A.1.1. Își coordonează mușchii în desfășurarea unor activități diversificate, specific vârstei
A.2.1. Utilizează simțurile (văzul, simțul tactil, auzul, mirosul) în interacțiune cu mediul apropiat.
B.1.2. Demonstrează abilități de solicitare și de primire a ajutorului în situații problematice specifice
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.2.1. Realizează sarcinile de lucru cu consecvență

C.3.1. Manifestă creativitate în activități diverse
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. (comunitate expresivă)
D.2.3. Demonstrează regulile de exprimare corectă, în diferite contexte de comunicare

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

Comportamente vizate	Obiective operaționale
D.1.1. Exersează, cu sprijin, ascultarea activă a unui mesaj, în vederea înțelegerii și receptării lui (comunicare receptivă) C.1.1 Manifestă curiozitate și interes pentru experimentarea și învățarea în situații noi D.1.2. Demonstrează înțelegerea unui mesaj oral, ca urmare a valorificării ideilor, emoții, semnificațiilor etc. (comunitate expresivă) D.2.3. Demonstrează regulile de exprimare corectă, în diferite context de comunicare	O1. Să răspundă la întrebările adresate de către educatoare, utilizând propoziții clare din punct de vedere gramatical; O2. Să-și manifeste preferința pentru un personaj din poveste motivând alegerea făcută; O3. Să redea sub formă de idei aspecte din poveste pe baza imaginilor; O4. Să extragă mesajul educativ al poveștii terapeutice;
B.1.3. Inițiază/participă la interacțiuni pozitive cu copii de vârstă apropiată C.2.1. Realizează sarcinile de lucru cu consecvență;	O5. Preșcolarul va fi capabil să realizeze ouă, iepurași și coronițe folosind tehnici de lucru diferite;
A.1.1. Își coordonează mușchii în desfășurarea unor activități diversificate, specific vârstei B.1.2. Demonstrează abilități de solicitare și de primire a ajutorului în situații problematice specifice. C.3.1. Manifestă creativitate în activități diverse	O6. Preșcolarul va fi capabil să picteze coșulețele folosind corect instrumentele de lucru și elementele de limbaj plastic.

Scopurile activității:

- ❖ Dezvoltarea capacității de înțelegere a unui text povestit sau citit, având ca scop, dezvoltarea creativității limbajului oral.
- ❖ Educarea sentimentelor de dragoste, grijă și respect față de animale, prin realizarea temei propuse, utilizând diferite tehnici de lucru, dezvoltarea deprinderii de a aplica tempera prin tehnici cunoscute picturii pe suprafețele date.

Strategii didactice:

- **Metode și procedee didactice:** conversația, explicația, demonstrația, povestirea, masa povestitoare, problematizarea, metoda ciorchinelui, explozia stelară, turul galeriei;
- **Mijloace didactice:** masa povestitoare, cubul emoțiilor, balon cu mesaje, planșe cu imagini din povești, ouă din lut polimeric, tabla magnetică, masa luminoasă, acuarele, recompense;
- **Forme de organizare a activității:** frontal, individual, pe grupe;

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:

- acuratețea răspunsurilor verbal oferite de copii în cadrul povestirii;
- corectitudinea executării coșulețului;
- corectitudinea executării mișcărilor în timpul rutinelor, tranzițiilor, jocului de mișcare;
- gradul de manifestare generală a comportamentelor și atitudinilor urmărite.

Bibliografie:

1. ***Curriculum pentru educație timpurie (aprobat prin OMEN nr.4694/02.08.2019)
2. Scrisoare metodică pentru anul școlar 2024-2025
3. Suport pentru explicitarea și înțelegerea curriculumului pentru educație timpurie, 2019
4. Angela Sesovici, Daniela Ionescu, Filofteia Grama, Laurenția Culea, Mioara Pletea, Nicoleta Anghel, Activitatea integrată în grădiniță, Editura Didactica Publishing House, 2008
5. Adina Glava, Lolica Tătaru, Dorina-Lucia-Olimpia Mureșan, Elemente de didactică a educației timpurii, Editura, Diamant, 2023



„Surprizele Iepuraşului”



Activități pe domenii experiențiale	<i>Domeniul științe (DLC)</i> – „Povestea Iepurașului de Paște”, educarea limbajului cu elemente din <i>DOS</i> <i>Domeniul estetic și creativ (DEC)</i> – „Coșulețe”, pictură
Activități de dezvoltare personală	<i>Rutine:</i> Primirea copiilor, micul dejun, gustarea (deprinderi specifice) <i>Întâlnirea de dimineață:</i> Salutul (Bună dimineața, dragi copii!) <i>Tranziții:</i> ”Bat din palme”, „Buburuze hărnicuțe”, ”Trenulețul Mărăcine” <i>Momentul de mișcare</i> (înviorarea de dimineață): Dacă vreau să cresc voinic
ALA1	<i>Construcții:</i> Oul gigant din carton și paste colorate <i>Artă:</i> - Ouă și iepurași (Lut polimeric, carton, ouă poliester, lemn)-colorare și coronițe din spumă poliuretanică
ALA2	<i>Știință:</i> -„Surprizele Iepurașului” la masa luminoasă-puzzle Jocuri de mișcare: "Cursa iepurașilor" „Vânătoarea de ouă”



Scenariul activității integrate

Rutine: Ziua începe cu primirea copiilor în grupă.

Jocul liber: Până la servirea micului dejun, copiii se joacă liber, jocuri de explorare a unui subiect de care sunt interesați din sala de grupă, centrul tematic.

Cu **tranziția** "Unul după altul, la baie plecăm,

Unul după altul, pe mâini ne spălăm." Copiii exersează deprinderi specifice de igienă înainte de micul dejun și după servirea micului dejun.

Tranziția: "Unul după altul în rând ne-așezăm,

Unul după altul în sală plecăm."

1. Moment organizatoric:

În vederea bunei desfășurări a activităților de învățare au loc: aranjarea mobilierului, aerisirea sălii de grupă, pregătirea materialului didactic și asigurarea unei atmosfere de lucru adecvate. Copiii intră în sala de grupă prin intonarea cântecului „Iepurașul Țup” și se îndreaptă spre locul întâlnirii de dimineață.

ADP

• ÎNTÂLNIREA DE DIMINEAȚĂ:

Întâlnirea de dimineață debutează cu **salutul**. Copiii sunt așezați în semicerc pe scăunele, educatoarea ține în mână o floare, le explică acestora maniera în care se vor saluta.

“Dimineața a sosit

La grădiniță am venit,

În semicerc să ne-adunăm

Colegul îl salutăm

Floarea mai departe o dăm

A-nceput o nouă zi

-Bună dimineața, dragi copii!

-Bună dimineața, Cristina!”

- Mă bucur că astăzi suntem împreună. După cum ați observat, astăzi avem musafiri care au venit la noi pentru a vă cunoaște și pentru a vedea ce activități frumoase desfășurăm noi la grădiniță.

Prezența: "După ce ne-am adunat

Și frumos ne-am salutat

Oare azi cine lipsește

Spre lumea poveștilor nu pornește? "

Copiii se adună lângă panou și îi identifică pe cei care nu sunt prezenți la grădiniță.

Se va realiza jocul „**Cubul emoțiilor**”, cu ajutorul formulei magice: „Cubul se rostogolește și spre.....pornește”. Copilul, în dreptul căruia s-a oprit cubul, va alege de pe cub emoticonul care exprimă starea lui emoțională (vesel, trist, fericit, supărat, etc), exemplificând alegerea făcută. Cubul se va rostogoli și va ajunge la fiecare copil în parte.

Calendarul naturii: Copiii sunt invitați pe scăunele, în semicerc, pentru completarea calendarului naturii cu ajutorul întrebărilor educatoarei: Calendaru-i încântat/ Că va fi iar completat/ Cu nori, ploaie, vânt, furtună/Mai bine cu vreme bună!

„-În ce anotimp suntem?”

„-Cum este astăzi vremea afară?”

„-Cum am venit îmbrăcați la grădiniță?

Se vor stabili împreună, cu ajutorul unor întrebări ajutătoare, ziua, starea vremii, anotimpul, îmbrăcămintea adecvată anotimpului. Calendarul naturii va fi completat de către copii, cu ajutorul pieselor componente.

Momentul de mișcare: Propun să facem puțină mișcare, să ne înviorăm pe versurile jocului de mișcare:

”Dacă vreau să cresc voinic!”

„Dacă vreau să cresc voinic,

Fac gimnastică de mic,

Merg în pas alergător,

Sar apoi într-un picior,

Toată lumea e a mea,

Când m-așez jos pe podea.

Ăsta-i doar un început

Ia, priviți cât am crescut!

Împărtășirea cu ceilalți: Astăzi vom pleca într-o călătorie prin lumea poveștilor. Are loc împărtășirea de grup cu tema **“Povestea Iepurașului de Paște”**

Noutatea zilei: conduce copiii spre ceea ce se va întâmpla la această activitate. Le voi spune copiilor o ghicitoare: *Umblă vestea –n tot satul*

Cum că vine....(Iepurașul)

Să v-aducă oul roșu

Care să vă umple coșul.

Cine să vă umple coșul?(Iepurașul)

Voi întreba 2-3 copii cu cine s-au întâlnit în drum spre grădiniță, apoi eu le voi povesti faptul că m-am întâlnit cu un iepuraș, care mi-a înmănat o scrisoare și un coșuleț. Deschid scrisoarea și o voi citi copiilor.

„*Dragii mei, eu sunt iepurașul Urechilă și am venit astăzi în vizită la voi pentru că am auzit că sunteți foarte cuminți și isteți. Așa e? Eu am umblat și la alte grădinițe, unde copiii au fost bucuroși să mă vadă și să mă și ajute. În curând va fi sărbătoarea Paștelui, iar eu am o mulțime de lucruri de făcut și de pregătit. Am venit la voi cu speranța că mă veți ajuta să termin la timp totul pentru Paște. Vreți să mă ajutați? Să ne pregătim împreună pentru Paște? Însă înainte vreau să ascultați o poveste, ca să știm ceea ce avem de făcut, cu ce să mă ajutați. Vreți să ascultați povestea?*”(Anexa 1)

Se poartă o discuție despre „Sfintele Sărbători Pascale” cu ajutorul metodei ciorchinelui (Anexa 2)

Se prezintă tema zilei, **„Surprizele Iepurașului”** și ceea ce au preșcolarii de realizat pe tot parcursul zilei. Se prezintă centrele de interes urmând ca fiecare copil să-și aleagă centrul la care dorește să participe. Deplasarea către centre se realizează prin tranziția:

Tranziție: „*Buburuze hărnice*

Hai să mergem la măsuțe

Iute în rând ne-așezăm

Trenulețul să-l formăm

Frumos să ne așezăm

Și la centre să lucrăm”

Căutând în coșuleț, educatoarea găsește medalioane pe care sunt reprezentate ouă colorate în mod diferit. Educatoarea le spune copiilor că pentru a putea deveni ajutoarele și prietenii iepurașului trebuie să participe la activități și să rezolve sarcinile primite.

Se specifică faptul că, se vor roti în ordinea preferințelor, dar toți vor trece pe la cele trei centre.

Fiecare centru este dotat cu materialele necesare sarcinilor. Copiii se așază fiecare după preferință urmând ca pe parcursul desfășurării activității să se deplaseze și la celelalte centre de interes.

Activități liber alese 1

O5. Preșcolarul va fi capabil să realizeze ouă, iepurași și coronițe folosind tehnici de lucru diferite

Copiii vor merge către centrele de interes așa cum au fost grupați, în funcție de oul primit și se vor apuca de lucru. După ce au terminat de lucrat, fiecare grupă va merge pe la fiecare centru de interes realizând „Turul galeriei”, apoi copiii vor face aprecieri asupra rezultatelor muncii colegilor lor.

- La centrul CONSTRUCȚII, copiii vor avea de realizat un ou gigant din carton la care se adaugă paste colorate cu penseta astfel încât oul să prindă culoare
- La centrul ȘTIINȚĂ, preșcolarii vor avea de descoperit surprizele Iepurașului la masa luminoasă. (piese de puzzle)
- La centrul ARTĂ, preșcolarii vor avea de realizat ouă și iepurași din diverse materiale (lemn, lut polimeric, lemn, carton în folie alimentară), dar și coronițe din spumă poliuretanică folosind flori naturale, artificiale, ouă colorate din hârtie

Tranziția la activitățile pe domenii experiențiale se realizează prin interpretarea cântecului:
*„Haideți cu toții să ne așezăm,
Și atenți să ascultăm!”*

2. Captarea atenției.

Se face prin intermediul unui personaj surpriză: Urechilă, un iepuraș viu. Educatoarea și Urechilă poartă o discuție despre ouă colorate pe care iepurașul le zărește pe masă : “Doamna educatoare, aceste ouă colorate îmi amintesc de o poveste pe care mi-o citea mama când eram mic și tare mult îmi plăcea, însă am uitat numele ei și conținutul. Mama mi-o citea de pe o foaie veche pe care o moștenise de la bunica mea, dar cum sunt mai poznaș, am băgat foaia cu povestea în acest balon și acum nu o mai pot scoate. Oare copiii de la grupa dumneavoastră mă pot ajuta să-mi amintesc povestea?” Educatoarea sparge balonul unde se află povestea și îi roagă pe copii să-l ajute pe Urechilă.

3. Anunțarea temei și a obiectivelor

- Tema activității de astăzi este „Povestea Iepurașului de Paște” și pentru realizarea temei noastre vom desfășura o activitate de educare a limbajului și o activitate de educație plastică. Astăzi vă voi spune o poveste frumoasă pe care Urechilă o iubea când era mic. După descoperirea poveștii vom picta coșulețul iepurașului. Copiii ascultă cu atenție și interes explicațiile.

Activități pe domenii experiențiale (DLC+ DEC)

4. Dirijarea învățării și obținerea performanței

ADE: DLC – Educarea limbajului-povestirea educatoarei

- O1.** Să răspundă la întrebările adresate de către educatoare, utilizând propoziții clare din punct de vedere gramatical;
- O2.** Să-și manifeste preferința pentru un personaj din poveste motivând alegerea făcută;
- O3.** Să redea sub formă de idei aspecte din poveste pe baza imaginilor;
- O4.** Să extragă mesajul educativ al poveștii terapeutice.

La activitatea de **Educarea limbajului** le voi prezenta copiilor titlul poveștii **„Povestea Iepurașului de Paște”**. Se va expune copiilor povestea prin prezentarea măsuței povestitoare și a siluetelor. Fixarea poveștii se va realiza prin metoda interactivă **„explozia stelară” și a planșelor ilustrative**.

Prin mimică și gestică voi reda starea sufletească a personajelor pentru a le trezi emoții copiilor și pentru a asigura motivația învățării. Prin intensitatea timbrului vocal voi încerca să creez o atmosferă propice captării atenției copiilor asupra succesiunii evenimentelor povestirii. Povestea este expusă după următorul plan de idei:

1. O familie de iepurași trebuie să afle care dintre cei șapte copii iepurași este adevăratul iepuraș de Paște. Pentru a afla acest lucru iepurașii trebuie să un ou din coș în grădina în care copiii au pregătit cuiburile.
2. Iepurașul cel mic este rugat de mama lui să ducă ou, dar acestuia îi este frică să nu greșească.
3. Pleacă iepurașul cel mare cu oul de aur, dar nu reușește să-l ducă în grădină.
4. Al doilea iepuraș pleacă cu oul de argint, dar se întâlnește cu o coțofană care îi fură oul.
5. Al treilea iepuraș pleacă cu oul de ciocolată, se întâlnește cu o veveriță care i-l mănâncă
6. Al patrulea iepuraș ia oul pestriț, dar când dă treacă râul îl scapă în apă.
7. Al cincilea iepuraș ia oul galben, fuge prin pădure, dar se întâlnește cu vulpea care îi sparge oul.
8. Al șaselea iepuraș ia oul albastru, fuge cu el, dar se întâlnește cu alt iepuraș, apoi se joacă și sparg oul jucându-se cu el.
9. Al șaptelea iepuraș ia oul roșu. Își învinge teama și acesta se întâlnește cu alt iepuraș, cu vulpea, cu coțofana, cu veverița, trece râul și reușește să ducă oul, în cele din urmă, în cuibul pregătit de copii.

Fixarea conținutului se va face prin prezentarea imaginilor din poveste prin intermediul întrebărilor. Pe tabla magnetică vor fi așezate șase steluțe, pe cea din mijloc va fi scris numele poveștii (*Povestea iepurașului de Paște*), iar pe celelalte cinci vor fi scrise pronumele/ adverbele interogative: *Când?*, *Cine?*, *Ce?*, *De ce?*, *Unde?*. Fiecare steluță are altă culoare, aceleași culori se vor regăsi și pe cinci dintre fețele cubului (Anexa), iar pe a șasea față vor fi toate culorile. Copiii vor arunca cubul, iar în funcție de culoarea feței cubului vor primi una dintre următoarele întrebări:

- Cum s-a numit povestea noastră?
- Despre cine este vorba în această poveste?
- Câți copii avea familia de iepurași?
- De ce îi era frică iepurașului cel mic?
- Ce ou a luat iepurașul cel mare? Ce s-a întâmplat cu oul acestuia? Ce ou a luat cel de-al doilea iepuraș? Cu cine s-a întâlnit acesta? Ce a făcut coțofana?
- Cu cine s-a întâlnit al treilea iepuraș în pădure? Cine a mâncat oul de ciocolată?
- Ce ou a luat al patrulea iepuraș? Ce s-a întâmplat cu oul pestriț?
- Ce ou a luat al cincilea iepuraș? Ce s-a întâmplat cu oul albastru?
- De ce era supărată familia de iepurași? Cine este iepurașul care încearcă să ducă oul cel roșu?
- De ce credeți că a reușit iepurașul cel mic să ducă sarcina până la capăt?

Voi explica și demonstra modul de lucru al acestei metode, apoi voi invita și copiii să arunce

cubul și să răspundă la întrebări, voi adresa întrebări ajutătoare, sprijin și încurajări, la nevoie.
Vor fi aplaudați copiii care răspund corect.

După fixarea poveștii terapeutice vom extrage mesajul acesteia: „**Ai încredere în tine și o să reușești!**”

O7. Preșcolarul va fi capabil să picteze coșulețe folosind corect instrumentele de lucru;

DEC- EDUCAȚIE ARTISTICO-PLASTICĂ

Copiii se așază pe scăunele, la măsuțe, pentru a realiza coșulețele. Activitatea de învățare va fi ghidată de următoarele secvențe didactice:

Intuirea materialului. Împreună cu copiii enumerăm materialele pregătite pe măsuțe. “Ce avem pregătite pe măsuțe?” (pensule, acuarele, pahar apă, șervețele, planșetă, coșuleț din ață apretat pe balon.)

Observarea și analiza modelului. Le arăt copiilor coșulețul pictat de mine. “Acesta este coșulețul meu.” Acum vă voi arăta cum trebuie să procedați pentru a obține și voi unul.

Explicarea și demonstrarea modului de lucru. Prezint copiilor modul de lucru, oferind informații și precizări referitoare la culorile folosite și tehnica de lucru.

Efectuarea exercițiilor pentru încălzirea mușchilor mici ai mâinilor.

*„Palma mea e ca o floare.
Un boboc ea s-a făcut,
Degetele mici petale
Care încet s-au desfăcut.
La pian acum cântăm
Ploaia o imitam.
Spargem tare nucile
Și aruncăm cojile,
Pe mâini apoi ne spălăm,
Tare, tare le scuturam
Și de treabă ne apucam.”*

Munca independentă:

Pe un fond muzical plăcut, se va trece la realizarea de către copii a lucrărilor. Pe parcursul activității, copiii sunt îndrumați în realizarea sarcinilor de lucru, păstrarea poziției corecte a corpului, păstrarea acurateții lucrării. Voi supraveghea activitatea, intervenind dacă este necesar sau sunt solicitată. După finalizarea coșulețelor, copiii le vor așeza pe coronițele realizate la centrul Artă pentru a forma un ornament de Paște.

Analiza lucrărilor copiilor. Se vor face aprecieri globale și individuale cu privire la modul în care copiii au îndeplinit sarcinile primite, prin metoda „Turul galeriei”.

Copiii își vor expune părerea venind cu idei noi referitoare la fiecare lucrare, își vor exprima propriile păreri, comentarii, așezând o bulină veselă în dreptul lucrării care le-au plăcut cel mai mult.

Aprecierea lucrărilor și a modului cum au participat copiii la activități.

Încheierea activității. Apreciez modul copiilor de comportare la activitate.

5. Asigurarea retenției și a transferului

TRANZIȚIA spre activitățile liber alese(ALA 2), se va face cu ajutorul versurilor:

”Trenulețul să-l formăm,

În vagoane ne așezăm

Să pornim din nou la drum

Unde ne va duce-acum?”

La activitățile ALA 2 vom desfășura jocul distractiv: „Cursa iepurașilor” și vânătoarea de ouă în curtea grădiniței.

Jocul se desfășoară în curte, în funcție de starea vremii.

Copiii sunt împărțiți în două echipe, egale ca număr. La un semnal dat, primii doi copii vor alerga cu un ou, de lemn, în lingură până la un reper dat de un iepuraș pe o distanță de 5 m, îl vor ocoli, se vor întoarce la primul coechipier, vor preda oul în lingură și se vor așeza înapoia șirului. Copiii care vor scăpa oul din lingură, îl vor recupera și vor parcurge traseul în continuare. Echipa care a terminat prima de parcurs traseul va ieși învingătoare.

Jocul se repetă de 3 ori.

În **încheierea activității** se fac aprecieri verbale asupra comportamentului copiilor. Se oferă copiilor recompense.

6. Evaluarea și încheierea în mod organizat a activității

Iepurașul le mulțumește copiilor că l-au făcut-o să se simtă fericit, le promite că vor rămâne prieteni . Educatoarea felicită copiii pentru comportamentul și interesul dovedit pentru activitate, dar și pentru modul de lucru avut pe parcursul zilei.

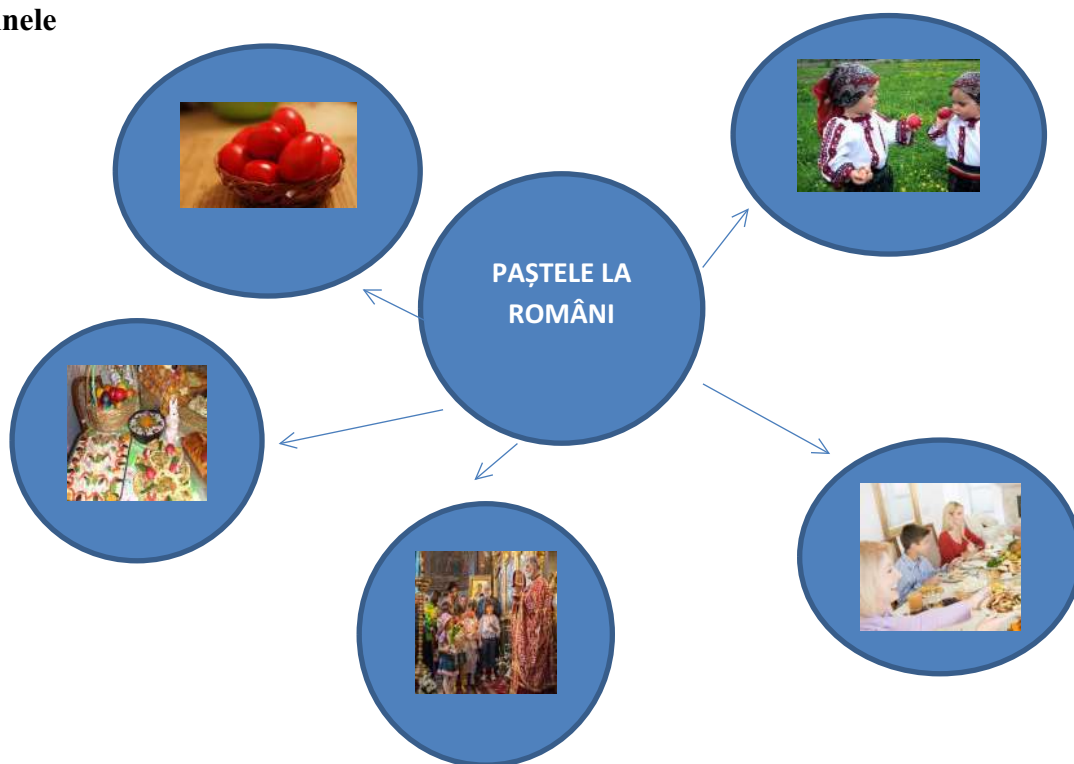
Anexa 1

Scrisoarea lui Urechilă

„Dragii mei, eu sunt iepurașul Urechilă și am venit astăzi în vizită la voi pentru că am auzit că sunteți foarte cuminți și isteți. Așa e? Eu am umblat și la alte grădinițe, unde copiii au fost bucuroși să mă vadă și să mă și ajute. În curând va fi sărbătoarea Paștelui, iar eu am o mulțime de lucruri de făcut și de pregătit. Am venit la voi cu speranța că mă veți ajuta să termin la timp totul pentru Paște. Vreți să mă ajutați? Să ne pregătim împreună pentru Paște? Însă înainte vreau să ascultați o poveste, ca să știm ceea ce avem de făcut, cu ce să mă ajutați. Vreți să ascultați povestea?”

Anexa 2

Ciorchinele



Povestea Iepurașului de Paște

Pe o pajiște frumoasă, plină cu flori mari și multicolore se afla o căsuță de iepurași în care trăiau: mama, tata și cei șapte copii ai lor. Părinții nu știau care dintre ei va fi adevăratul iepuraș de Paște. Mama a

luat atunci un **coș** cu ouă, colorate diferit, a chemat copilașii în jurul ei și a început să-i spună celui mai mic:

-Te rog, ia un ou din coșul acesta și du-l în **grădină**, acolo unde copiii au pregătit cuiburile.

-Mami, mi-e frică să merg, dacă o să greșesc, cred că nu o să reușesc să duc oul copiilor. Mama îl îmbrățișează cu drag și îl încurajează că totul o să fie bine.

Atunci, aceasta îl roagă pe iepurașul cel mare să ia un ou din coșuleț.

Primul iepuraș a luat oul de aur și a fugit cu el în **pădure**, peste râu, peste **poiană**, peste câmpie, până a ajuns la grădină. Când să sară gardul, iepurașul a făcut un salt prea mare, oul i-a scăpat și s-a spart. S-a întors acasă supărat, iar mama lui i-a spus:

-Iepuraș, iepuraș, în grădină n-ai intrat,
Nu ești tu cel așteptat!

Mama s-a uitat din nou spre micul iepuraș și din nou acesta și-a lăsat privirea în jos.

- Mami, chiar mi-e frică. Îmi tremură lăbuțele de emoție.

Al doilea iepuraș a luat oul de argint, a fugit cu el în pădure, a trecut peste râu, prin poiană și când a ajuns în câmpie s-a întâlnit cu o **coțofană**. Aceasta i-a spus:

-Dă-mi, te rog, oul să-l privesc mai bine, n-am văzut niciodată un ou atât de frumos!

Dar până când să se gândească dacă să-l dea sau nu, coțofana a luat oul și a zburat cu el în cuib.

Cel de-al treilea iepuraș a luat oul de **ciocolată**, a fugit cu el în pădure și deodată s-a întâlnit cu o **veveriță** care zburda voioasă printre crengile unui copac. Veverița l-a întrebat:

- E bun oul ?

- Nu știu, eu îl duc copiilor!

- Lasă-mă să-l privesc și să gust puțin din el. Dar pentru că oul a fost bun, veverița l-a mâncat pe tot.

Al patrulea iepuraș a luat oul pestriț, pictat cu picățele și a fugit cu el prin pădure, dar când a ajuns la râu, vrând să-l treacă peste un trunchi de copac, începu să se oglindească în apă, ca într-o oglindă și, uitând de ou, îl scapă în apă. Când se întoarce acasă, mama lui îi spuse ca și celorlalți frați:

-Iepuraș, iepuraș, în grădină n-ai intrat,
Nu ești tu cel așteptat !

Al cincilea iepuraș luă oul galben, fugi prin pădure, dar acolo se întâlni cu **vulpea** care îi spuse :

-Vino, până la vizuina mea să le arăți și puilor mei minunăția asta de ou!

Puii de vulpe, cum au văzut oul, au început să se joace cu el, până când oul s-a spart.

Al șaselea iepuraș luă oul albastru și fugi cu el până când se întâlni cu alt iepuraș. De bucurie, lăsă oul jos și începură să se joace împreună, și cum se jucau ei voioși, din neatenție, au spart oul.

Ajuns acasă, mama lui i-a spus :

-Iepuraș, iepuraș, în grădină n-ai intrat,
Nu ești tu cel așteptat !

Toată familia iepurașilor era supărată, până acum niciun iepuraș nu a reușit să ducă oul copiilor în cuibul pregătit de aceștia. Mama l-a chemat pe iepurașul cel mic și i-a spus că atunci când era mică și ei îi era frică să ducă ouă colorate copiilor, a primit de la mama ei o cheiță fermecată ce a ajutat-o să treacă peste orice obstacol. Mama i-a spus că de fiecare dată când îi este frică de ceva să privească această cheiță magică și aceasta îl va ajuta. Încurajat de mama lui, primind cheița fermecată, văzând că frățiorii lui nu au reușit să ducă surprizele copiilor, iepurașul cel mic, a luat repede oul roșu, a alergat cu el prin pădure, s-a întâlnit și el cu un iepuraș, dar nu s-a oprit la joacă. Apoi s-a întâlnit cu vulpea, pe care a ocolit-o și a trecut cu grijă peste râu. Când a ajuns în câmpie s-a întâlnit cu coțofana, care zbură o vreme după el, dar iepurașul îi spuse că e grăbit și coțofana îl lăsă să meargă mai departe. Așa a ajuns el cu bine în grădina casei și cu mare atenție a pus oul în cuibușorul pregătit de copii în **iarbă**.

Când s-a întors acasă, mămica lui fericită i-a spus:

-Iepuraș, iepuraș,
În grădina ai intrat,
Tu erai cel așteptat!

Și uite că așa, părinții au aflat care din cei șapte copii ai lor merită să fie adevăratul iepuraș de **Paște**, care era acum mai curajos și mai mândru că va reuși să se descurce în orice situație.

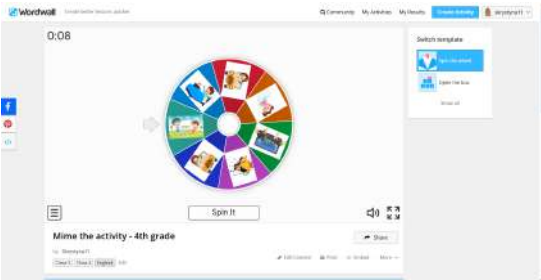
Totul s-a întâmplat demult, dar Iepurașul de Paște mai trăiește și aduce în fiecare an de Paște ouă tuturor copiilor cuminiți și le urează: Paște fericit!

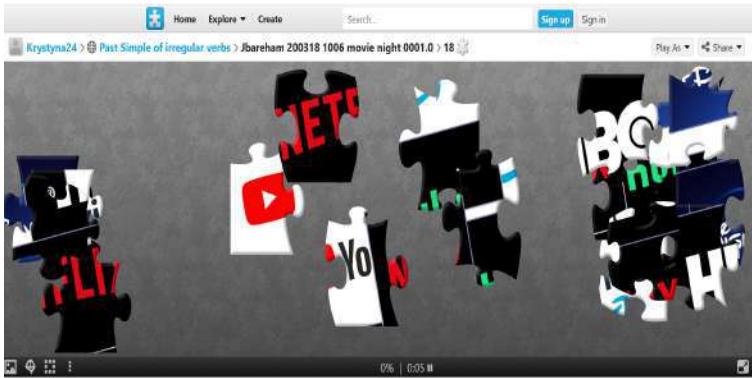
Exemple de bună practică privind integrarea tehnologiei și a resurselor online în predarea limbii engleze

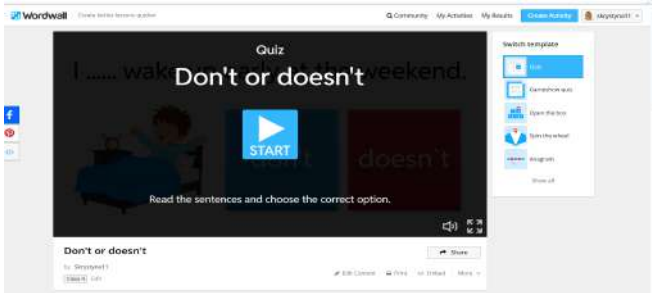
Autor: Sandu Cristina Mihaela

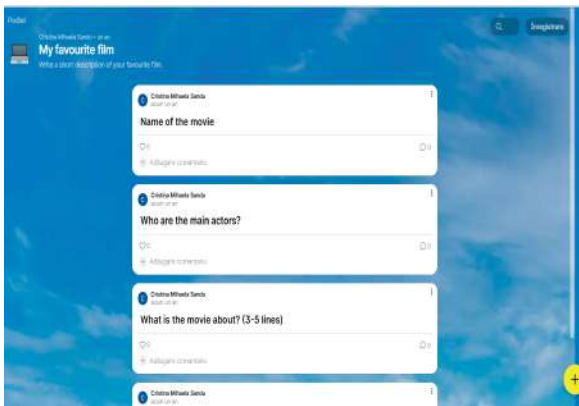
Școala Gimnazială "Dora Dalles" Bucșani

Utilizarea tehnologiei în educație a devenit o necesitate în contextul actual, mai ales în predarea limbilor străine, inclusiv a limbii engleze. Instrumentele digitale nu doar că facilitează procesul de predare-învățare, dar îl transformă într-o experiență interactivă, personalizată și motivantă pentru elevi. Această lucrare analizează importanța utilizării tehnologiei în predarea limbii engleze și prezintă exemple concrete de activități didactice folosind platforme precum Wordwall, Canva, Liveworksheets, Kahoot!, Quizlet și altele. Toate aceste platforme au o interfață accesibilă și intuitivă pentru utilizator și pot fi de folos în crearea unor activități foarte atractive pentru elevii noștri. În continuare voi prezenta câteva exemple de activități pe care le-am creat și folosit la clasă la orele de limba engleză.

Secvența didactică	Captarea atenției
Nivel	Pre-A1
Instrument online	Wordwall
SCOP	*crearea unei atmosfere plăcute la ora de limba engleză.
INTERACȚIUNE	*Profesor – Elevi
DESCRIERE ACTIVITATE	https://wordwall.net/resource/86266571/engleză/mime-the-activity-4th-grade Link-ul deschide o pagină unde apare o roată pe care copiii o pot învârti prin apăsarea butonului spin. Roata se va opri la o imagine, iar elevii trebuie să spună, în engleză, ce acțiune este prezentată în imagine. 
DURATĂ	* 5 minute

Secvența didactică	Anunțarea titlului lecției
Nivel	A1
Instrument online	Jigsaw Planet
SCOP	*crearea unei atmosfere plăcute la ora de limba engleză.
INTERACȚIUNE	*Profesor – Elevi
DESCRIERE ACTIVITATE	https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=34c76bd3fb8c Elevii rezolvă un puzzle ce conține o imagine relevante pentru lecția ce urmează a fi predată (în cazul de față lecția a avut ca temă <i>Films</i>. Odată ce elevii pun piesele cap la cap, ei pot observa care va fi subiectul lecției. 
DURATĂ	* 5 minute

Secvența didactică	Fixare conținut
Nivel	Pre-A1
Instrument online	Wordwall
SCOP	*recunoașterea și utilizarea corectă a formelor <i>don't</i> și <i>does not</i>
INTERACȚIUNE	*Profesor – Elevi
DESCRIERE ACTIVITATE	https://wordwall.net/resource/85935065 Elevii fixează cunoștințele predate prin joc. Jocul presupune alegerea formei corecte dintr-o propoziție printr-un exercițiu creat cu ajutorul platformei Wordwall. 
DURATĂ	* 5 minute

Secvența didactică	Fixare conținut
Nivel	A2
Instrument online	Padlet
SCOP	*dezvoltarea competenței de scriere în limba engleză.
INTERACȚIUNE	*Profesor – Elevi, Elevi-elevi
DESCRIERE ACTIVITATE	https://padlet.com/cristinasandu2/my-favourite-film-hq3iwklvt0lyvrrl Elevii răspund, în scris, în limba engleză, la întrebări legate de filmele lor preferate. Răspunsurile lor pot fi văzute de întreaga clasă și ceilalți elevi pot adăuga comentarii și reacții la răspunsurile colegilor lor. 
DURATĂ	* 15 minute

Secvența didactică	Fixare conținut
Nivel	A1
Instrument online	Liveworksheets
SCOP	*repetarea formelor de past simple ale verbelor neregulate.
INTERACȚIUNE	*Profesor – Elevi, Elevi-elevi
DESCRIERE ACTIVITATE	https://www.liveworksheets.com/worksheets/en/English as a Second Language (ESL)/Irregular verbs/Matching Irregular Verbs nk1706357vs Avantajul acestei aplicații este acela că sunt foarte multe fișe de lucru pe foarte multe subiecte și pot luate ca atare și folosite la oră. Eu am folosit această fișă la o lecție cu tema <i>Past Simple of Irregular Verbs</i>. 
DURATĂ	* 5 minute

În concluzie, utilizarea instrumentelor digitale în predarea limbii engleze aduce numeroase beneficii, de la creșterea motivației elevilor până la dezvoltarea competențelor digitale. Prin integrarea adecvată a platformelor educaționale, profesorii pot transforma lecțiile în experiențe interactive și relevante pentru elevi, facilitând astfel un proces de învățare eficient și plăcut.

PROIECT DE ACTIVITATE DIDACTICĂ
Profesor itinerant și de sprijin: Șerban Anita Constantina
Centrul Școlar de Educație Incluzivă, Orașul Vălenii de Munte



DATA: 24.05.2024

UNITATEA DE ÎNVĂȚĂMÂNT: Centrul Școlar de Educație Incluzivă, Vălenii de Munte

PROFESOR ITINERANT: Șerban Anita Constantina

ELEV: G.L.A. (domiciliu)

CLASA: a I- a

TIPUL ACTIVITĂȚII: Fixare și sistematizare a cunoștințelor

ARIA CURRICULARĂ: Om și Societate

DISCIPLINĂ : Abilități socio - emoționale

TIMP: 45 min.

DENUMIREA ACTIVITATII: „Emoțiile Sarei”

COMPETENȚE GENERALE: 1. Conștientizarea stărilor emoționale și a identității proprii
2. Formarea comportamentelor adaptative în relația cu mediul înconjurător (natural și social)

COMPETENȚE SPECIFICE:

- 1.2. Exprimarea emoțiilor de bază (bucurie, tristețe, supărare, teamă)
- 2.2. Manifestarea empatiei în mod verbal și prin gesturi simple
- 2.3. Identificarea consecințelor emoțiilor cu ajutorul minim din partea adultului

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

Elevul va fi capabil pe parcursul activității și la sfârșitul acesteia:

I. Cognitive:

O1: Să utilizeze tehnicile de scris și lipire corespunzător cu etapele de lucru pentru a realiza lucrarea finală. Obiectivul este realizat la nivel minim dacă utilizează tehnicile adecvat, cu sprijin, în 65% dintre situații.

O2: Să realizeze cu sprijin lucrările cerute. Obiectivul este realizat la nivel minim dacă elevul realizează cel puțin două lucrări din cele patru, cu sprijin. 718

O3: Să unească corect, cu sprijin, punctele date pe fișa de lucru. Obiectivul este realizat la nivel minim dacă elevul realizează 75% din fișa de lucru.

II. Psihomotorii:

P1: să-și coordoneze mișcările în timpul activității în funcție de sarcina propusă.

P2: să-și adapteze poziția corpului în funcție de sarcinile efectuate.

III. Afective:

A1: să manifeste interes față de activitate.

A2: să colaboreze cu profesorul în vederea atingerii obiectivelor propuse.

RESURSE:

1. STRATEGII DIDACTICE:

- a) Metode și procedee didactice: conversația, exercițiul, explicația, observația, demonstrația.
- b) Mijloace didactice: lipici, cartonașe, puzzle, carte, cățeluș de pluș, farfurii de carton, etichete din hârtie colorată, carioci, culori.
- c) Forme de organizare: frontal, individual.

2. FORME ȘI TEHNICI DE EVALUARE: observația sistematică, aprecieri verbale.

3. BIBLIOGRAFIE:

- Taflan A., Mușu I. (1997). *Terapia educațională integrată*. București: Editura Pro Humanitate.
- Programă școlară pentru disciplina *Activități practice și de preprofesionalizare* – Învățământ special- Clasele Pregătitoare – a IV-a (Dizabilități intelectuale grave, severe și/sau asociate) aprobată prin Ordinul M.E.C.T.S.: 3702/21.04.2021.
- Gherguț, A. (2007). *Sinteze de psihopedagogie specială*. Iași: Editura Polirom.

Nr. Crt.	Secvențele activității	Ob. Op.	Conținuturi	Timp	Strategii didactice			Evaluare
					Metode	Forma de organizare	Material didactic	
1.	Moment organizatoric		Se va organiza mediul educațional. Se vor aranja materialele pentru desfășurarea în bune condiții a activității.	1'	-	-	-	-
2.	Captarea atenției	O1	Profesorul împreună cu elevul vor rezolva un puzzle din care va reieși o poză cu o emoție. După această sarcină profesorul va prezenta elevului diferite cartonașe cu emoții. (cartonașe cu monștri)	5'	Conversația Exercițiul Explicația	Frontal Individual	Cartonașe Lipici Puzzle	Capacitatea de a recepta și înțelege mesajul verbal
3.	Reactualizarea cunoștințelor anterioare		Pentru reactualizarea cunoștințelor, profesorul va citi elevului povestea preferată „Rapunzel” împreună cu Rex (cățelușul de pluș).	6'	Conversația Explicația Observația	Frontal Individual	Carte Cățeluș de pluș	Observația sistematică Aprecieri verbale
4.	Anunțarea temei și a obiectivelor urmărite		Se va anunța tema și obiectivele pe înțelesul elevului. „Tema de astăzi se referă la „Emoțiile Sarei”. Astăzi vom descoperi mai multe informații despre emoțiile noastre cu ajutorul Sarei. Hai să aflăm împreună despre ce este vorba!”	2'	Explicația Conversația	Frontal	-	Capacitatea de a recepta și înțelege mesajul verbal

5.	Dirijarea învățării		Pentru înțelegerea diferitelor emoții care ne înconjoară profesorul va citi elevului diferite povestioare. În urma acestora elevul va fi solicitat să creeze un monstruleț simpatic în funcție de emoția transmisă în poveste. Nivel I – „Emoțiile Sarei – furia și liniștea”: După ascultarea povestioarei, elevul împreună cu profesorul vor confecționa monstrulețul numit – FURIE. În ajutorul elevului, profesorul va veni cu cartonașul care înfățișează acest sentiment. O1 * Elevul va primi pauzele necesare în timpul derulării activității. O2 Nivel II - „Emoțiile Sarei – timiditatea și încrederea în sine”: După ascultarea povestioarei, elevul, împreună cu profesorul, vor confecționa monstrulețul numit – TIMIDITATE. În ajutorul elevului profesorul va veni cu cartonașul care înfățișează acest sentiment. P1 A1 * Elevul va primi pauzele necesare în timpul derulării activității. Nivel III - „Emoțiile Sarei – tristețea și bucuria”:	20’	Observația Explicația Conversația	Individual Frontal	Lipici Farfurii de carton Carte cu povești Etichete din hârtie colorată (nas, guriță, ochi, etc.) Cartonașe	Capacitatea de a realiza gesturile corespunzătoare acțiunilor solicitate. Observația sistematică Aprecieri verbale Capacitatea de a recepta și înțelege mesajul verbal
					Observația Explicația Conversația Demonstrația	Individual Frontal		

	Obținerea performanței	P2	După ascultarea povestioarei, elevul, împreună cu profesorul, vor confecționa monstrulețul numit – BUCURIE. În ajutorul elevului, profesorul va veni cu cartonașul care înfățișează acest sentiment. * Elevul va primi pauzele necesare în timpul derulării activității.	4'	Observația Explicația Conversația	Individual Frontal	Farfurii de carton Carioci	Observația sistematică Aprecieri verbale
		A2	Nivel IV - „ Emoțiile Sarei – frica și curajul”: După ascultarea povestioarei, elevul, împreună cu profesorul, vor confecționa monstrulețul numit – FRICĂ. În ajutorul elevului, profesorul va veni cu cartonașul care înfățișează acest sentiment. * Elevul va primi pauzele necesare în timpul derulării activității.					Capacitatea de a realiza gesturile corespunzătoare acțiunilor solicitate.
		O2	Pe spatele monstruleților elevul va scrie împreună cu profesorul denumirea acestuia. a) FURIE b) TIMIDITATE c) BUCURIE d) FRICĂ					Capacitatea de a realiza gesturile corespunzătoare acțiunilor solicitate.

6.	Asigurarea feed-back-ului	O3	Elevul va primi o fișă cu semne grafice care simbolizează bucuria. Bucuria pe care o simțim de fiecare dată când lucrăm amândoi.	5'	Explicația Conversația Exercițiul	Individual Frontal	Anexa 1 Culori	Capacitatea de a realiza gesturile corespunzătoare acțiunilor solicitate. Observația sistematică Aprecieri verbale
7.	Încheierea activității		Se vor face aprecieri stimulative și încurajatoare asupra modului de realizare a sarcinilor de lucru propuse, asupra implicării și colaborării pe parcursul activității.	2'	Conversați Explicația	Frontal		Aprecieri verbale

Anexa 1

Totul despre mine: Emoțiile mele – Exerciții grafice



Proiect de lecție

Disciplina: Matematică

Clasa: a II-a

Subiectul: Numere pare și impare

Durata: 45 de minute

Metode utilizate: Învățare bazată pe proiecte (PBL), Clasa inversată, Gamificare

Resurse: Tableta/proiector, platforme interactive (Kahoot!, Edpuzzle), fișe de lucru, obiecte pentru activități practice

Obiective

La finalul lecției, elevii vor fi capabili să:

- Recunoască și să definească numerele pare și impare
- Aplice cunoștințele în exerciții și jocuri interactive
- Lucreze în echipă pentru a crea un proiect practic

Etapele lecției

1. Clasa inversată – Pregătirea acasă (10 min.)

- Cu o zi înainte, elevii primesc un videoclip interactiv prin Edpuzzle despre numerele pare și impare.
- Elevii notează întrebări sau curiozități pentru a le discuta în clasă.

2. Captarea atenției – Gamificare (Kahoot!) (5 min.)

- La începutul lecției, elevii participă la un quiz pe Kahoot! cu întrebări despre numerele pare și impare.
- Scop: activarea cunoștințelor anterioare într-un mod distractiv.

3. Explicarea noțiunilor prin descoperire (10 min.)

- Profesorul îi provoacă pe elevi să grupeze obiecte din clasă (ex. creioane, cuburi) în perechi și să observe dacă rămâne un obiect fără pereche.
- Elevii trag concluzii despre diferența dintre numerele pare și impare.

4. Învățare bazată pe proiecte (PBL) – Activitate practică (15 min.)

- Elevii sunt împărțiți în echipe și primesc sarcina de a construi „Orașul numerelor pare și impare” din cartonașe colorate.
- Fiecare echipă creează case cu numere pare pe o stradă și case cu numere impare pe alta.
- La final, fiecare echipă prezintă „strada” construită și explică de ce numerele au fost plasate astfel.

5. Consolidare și reflecție – Joc interactiv (5 min.)

- Elevii primesc cartonașe cu numere și trebuie să sară într-un cerc dacă numărul este par și să bată din palme dacă este impar.
- Profesorul clarifică eventualele nelămuriri și încurajează reflecția asupra lecției.

Evaluare

- Observarea implicării elevilor în activități
- Răspunsurile la quiz-ul Kahoot!
- Prezentarea proiectului de grup
- Exercițiul final de consolidare

Extensie: Elevii primesc o provocare pentru acasă: să găsească exemple de obiecte din jurul lor organizate în perechi (număr par) sau rămase singure (număr impar) și să le prezinte în următoarea lecție.

Prof. învățământ primar,
Sibiu Ana-Maria Mihaela
Școala Gimnazială “Sfânta Vineri”, Ploiești

Ghid de Bune Practici pentru Integrarea Metodelor Moderne în Educație

Acest ghid oferă exemple concrete de aplicare a metodelor inovatoare în procesul educațional, având ca scop creșterea implicării elevilor și îmbunătățirea rezultatelor învățării. Exemplele incluse demonstrează impactul pozitiv al utilizării învățării bazate pe proiecte, clasei inversate și gamificării.

1. Învățarea bazată pe proiecte (Project-Based Learning - PBL)

Exemplu: "Orașul Ecologic" (Clasa a II-a, Matematică și explorarea mediului)

- **Obiectiv:** Elevii vor învăța despre mediu și reciclare prin construirea unui model al unui oraș ecologic.
- **Activitate:** Elevii lucrează în grupuri pentru a crea machete ale unui oraș verde, utilizând materiale reciclabile și aplicând concepte matematice (măsurători, forme geometrice).
- **Rezultate:** Elevii își dezvoltă gândirea critică, colaborarea și înțelegerea impactului ecologic.

Exemplu: "Călătorie în jurul lumii" (Clasa a II-a, Geografie & Comunicare)

- **Obiectiv:** Elevii vor explora continentele și culturile lumii printr-un proiect colaborativ.
 - **Activitate:** Fiecare echipă cercetează o țară și creează o prezentare cu imagini, steaguri și obiceiuri locale.
 - **Rezultate:** Elevii își îmbunătățesc abilitățile de prezentare și învață despre diversitatea culturală.
-

2. Clasa inversată (Flipped Classroom)

Exemplu: "Descoperim animalele" (Clasa a II-a, Științe ale naturii)

- **Pregătire acasă:** Profesorul distribuie un videoclip interactiv despre clasificarea animalelor prin platforma Edpuzzle.
- **Activitate în clasă:** Elevii, împărțiți pe grupe, discută despre caracteristicile animalelor și creează o hartă interactivă.
- **Rezultate:** Crește participarea activă și dezvoltarea gândirii critice.

Exemplu: "Povești matematice" (Clasa a II-a, Matematică & Comunicare)

- **Pregătire acasă:** Elevii vizionează un videoclip despre adunare și scădere.

- **Activitate în clasă:** Crearea de probleme matematice sub forma unor povești scurte și dramatizarea soluțiilor.
 - **Rezultate:** Crește înțelegerea conceptelor și aplicarea acestora în viața reală.
-

3. Gamificarea în educație

Exemplu: "Vânătoare de comori matematică" (Clasa a II-a, Matematică și explorarea mediului)

- **Obiectiv:** Consolidarea adunării și scăderii printr-o competiție interactivă.
- **Activitate:** Elevii rezolvă exerciții pentru a găsi indicii care îi conduc spre o comoară ascunsă.
- **Rezultate:** Creșterea motivației și învățarea activă.

Exemplu: "Quiz digital despre povești" (Clasa a II-a, Comunicare)

- **Obiectiv:** Verificarea cunoștințelor despre o poveste citită.
 - **Activitate:** Elevii participă la un Kahoot! cu întrebări despre personajele și acțiunea poveștii.
 - **Rezultate:** Învățare rapidă și interactivă prin competiție pozitivă.
-

Prin aplicarea acestor metode, procesul educațional devine mai dinamic, captivant și eficient. Elevii sunt mai implicați, își dezvoltă abilități esențiale pentru viitor și își îmbunătățesc performanțele academice. Profesorii sunt încurajați să experimenteze și să adapteze aceste exemple în funcție de nevoile clasei lor.

Bibliografie

1. Fullan, M. (2013). "The New Pedagogy: Teachers and Students as Learning Partners."
2. Anderson, T. (2008). "The Theory and Practice of Online Learning."
3. OECD (2019). "Future of Education and Skills 2030."

Prof. învățământ primar,
Sibiu Ana-Maria Mihaela
Școala Gimnazială "Sfânta Vineri", Ploiești

Disciplina opțională „Mozaic experimental,”
Simionov Georgiana-Mirela Școala Gimnazială „Gala Galaction” Mangalia

Tipul : Crosscurricular

Arii curriculare implicate : Limbă și literatură română, Matematică și Științe ale naturii, Arte Tehnologii

Clasa: a IV-a

Argument

Întreaga știință se naște din observație și experiment, spunea Sainte Beuve. Nu vom deveni toți oameni de știință, dar nu acesta era scopul. „*Adevărata plăcere este în descoperire nu în cunoaștere*” (Asimov).

De la jocul didactic la cercetarea științifică este un drum mult mai scurt decât pare la prima vedere. Copilul parcurge ușor și firesc acest drum dacă exploatăm una dintre marile lui calități, curiozitatea.

Prin intermediul „Mozaic experimental” micii curioși vor avea multiple posibilități de a cunoaște lumea vie, fenomene naturale pentru mulți neexplicate, cauzele care le produc, interdependența dintre componentele naturii, legitatea proceselor care acționează în natură. Rolul opționalului este de a acționa în direcția însușirii de către elevi a unor cunoștințe științifice și ecologice despre natură, aceasta contribuind la formarea unei gândiri cauzale, la dezvoltarea spiritului de observație, dezvoltarea afectivă și volițională a fiecărui elev.

Vor fi tratate subiecte din toate domeniile: fizică, astronomie, mediu, igienă, muzică, etc. Copiii vor experimenta interactiv concepte științifice. Scopul activităților proiectate este să îmbunătățească educația științifică a copiilor, înțelegerea și fixarea cunoștințelor predate în clasă, dobândirea unor deprinderi și noțiuni despre lume și viață. Activitățile propuse vor stimula, promova: activitățile în grup, dialogul, comunicarea între elevi, capacitatea creatoare a acestora. Dezvoltarea abilităților de a rezolva probleme și de a lua decizii, sper să se realizeze și prin intermediul acestor ore.

Experimentele sunt distractive, copiii descoperă că ceea ce ei credeau că este magic este de fapt științific și, în timp ce se joacă, își însușesc noțiuni fundamentale din diferite discipline. Astfel voi integra, în cadrul unei ore de curs, un consistent conținut teoretic, experimentare și joc actoricesc, acordând copiilor șansa de a se distra în timp ce învață noțiuni considerate tradițional „aride” și neatrăgătoare.

Școlarii vor fi pregătiți în vederea cunoașterii naturii, mai ales a descifrării tainelor ei și vor înțelege importanța acesteia și necesitatea de a o păstra sănătoasă pentru ei.

Competențe specifice și activități de învățare

Competențe specifice

Activități de învățare

1. să exprime printr-un limbaj propriu informații științifice

- dezvoltarea unor enunțuri
- construirea unor enunțuri pe baza întrebărilor, a unor texte orale pe baza diferitelor suporturi, compuneri pe o temă dată
- completarea cu informații preluate din diferite materiale
- realizarea unor descrieri empirice prin ex-joc: „Cercul de conversație,,,Linia vieții,,Afișajul portretelor,,,Fântâna dorințelor,,Prietenul imaginar ,, Mașina de spălat,,Familia de marionete,,De-a baba-oarba încrederii,,

2. să formuleze judecăți simple(pe baza observării directe a elementelor din mediul înconjurător) despre cauzele și efectele proceselor de apărare
 - ☐ compararea plantelor sau a părților componente, a rolului, a modului de apărare
 - ☐ povestirea unor întâmplări aflate sau trăite direct de copil, a unor legende
 - ☐ descoperirea relației cauză-efect
 - ☐ efectuarea unor operații experimentale simple pentru a descoperi însușiri ale elementelor mediului înconjurător

3. să argumenteze necesitatea respectării normelor de protecție ale naturii
 - ☐ identificarea acțiunilor negative ale omului asupra naturii și efectele acestora
 - ☐ stabilirea unor acțiuni ce pot fi întreprinse pentru a proteja natura (joc: „Dacă.....,, „Salvați-mă! ,,)
 - ☐ lucrări practice de plantare, îngrijire a plantelor

4. să aplice simboluri și informații despre plante, fenomene ale naturii, în rezolvarea situațiilor problemă
 - ☐ rezolvarea și crearea unor rebusuri, ghicitori și jocuri-puzzle
 - ☐ stabilire de corespondențe
 - ☐ completare de tabele
 - ☐ evidențierea asemănărilor și deosebirilor dintre plante, obiecte, reguli, etc.
 - ☐ joc de rol „Procuror și avocat,, „Te cunosc și nu te plac !,, „Micul reporter,,

5. să combine materiale, tehnici de lucru pentru exprimarea gândurilor și sentimentelor legate de mediul înconjurător și secretele lui
 - ☐ realizarea unor compoziții figurative și nonfigurative
 - ☐ activități practice de realizare a unor produse simple și complexe
 - ☐ realizarea caricaturilor elementelor întâlnite

6. să interpreteze artistic adaptând vorbirea în funcție de rol
 - ☐ ex de dicție și gestică
 - ☐ joc de rol de tipul emițător-receptor pentru exprimarea actelor de vorbire
 - ☐ selectarea, din mai multe variante, a interpretării artistice potrivite situației
 - ☐ utilizarea intonației, gesticii potrivite
 - ☐ dramatizări

7. să accepte implicarea în relațiile cu ceilalți, în grupul de lucru
 - ☐ conversații în grup
 - ☐ exerciții „ Glasul meu,, „Portret de grup,,

Lista de conținuturi

Necesare vieții

- aerul
- apă potabilă
- jocuri de lumină
- gravitația
- măsurarea timpului cu ajutorul Lunii, Soarelui, stelelor
- ceasuri mecanice
- super-ceasuri

Hrană pentru minte

- opoziția dintre sărat și dulce
- capcane dulci
- infuzie condimentată
- fructe, legume
- cerealele-baza vieții

Sună distractiv

- captarea sunetului
- vibrații naturale

Comunicarea orală (exprimarea orală, înțelegerea punctului de vedere sau a intenției emițătorului, creativitatea în actul dramatizării)

Activități cu materiale diferite – compoziții combinate

Modalități de evaluare

Probe scrise – fișe pentru activitate independentă

- lucrări de control
- compuneri

Probe orale – povestirea

- conversația de verificare
- interviul
- completarea unor dialoguri lacunare
- concursuri

Probe practice – dramatizări

- lucrări de îngrijire a plantelor

Portofolii , proiecte

Bibliografie

- Breckenridge Judy, Mandell Muriel, 365 de experimente științifice cu materiale uzuale, Editura Aquila, Oradea, 2007
- Janice Van Cleave, Play and Find Out about Science- Easy Experiments for Young Children, Editura John Wiley & Sons, New York, 2006
- Goran G., Nedelcea M., Vlada E., Frumosul în ochii copilului, Editura CD Press, București ,2006
- Molan Vasile , Peneș Marcela, Metodica desfășurării orelor de compunere, Editura Didactică și Pedagogică, București,1983
- Pârâială Viorica , Pârâială Dumitru, Filoti Carmen, Științe ale Naturii, Editura Euristica, Iași, 2002 – pag 89-96
- Stan L., Stan I., Dorobanțu G., Educație plastică , (ghid metodologic), Editura Aramis, București, 2002

Exemplul de bună practică

Profesor: Șipoș Cristina-Daniela

Plan de lecție – Religie Ortodoxă

Clasa a VI-a

Școala Gimnazială Nr. 1 Dej, jud Cluj

Titlul lecției:

Pilda Fiului Risipitor – Învățarea prin mijloace digitale

Durata:

50 de minute

Tipul lecției:

Consolidare și aprofundare

Forma de organizare:

Activitate frontală și în grupuri mici

Competențe specifice:

- 1.2. Exprimarea înțelesului unor texte biblice și identificarea semnificației acestora în viața cotidiană
- 3.1. Dezvoltarea atitudinilor pozitive față de sine, de ceilalți și de Dumnezeu
- 4.3. Utilizarea unor surse și mijloace moderne de informare și exprimare în cadrul lecțiilor de religie

Obiective operaționale:

La finalul lecției, elevii vor fi capabili să:

- Recunoască elementele esențiale din Pilda Fiului Risipitor
- Explice mesajul creștin al iertării și iubirii părintești
- Utilizeze resurse digitale pentru a interacționa cu conținutul religios
- Lucreze colaborativ pentru a reflecta asupra valorilor morale

Structura lecției

I. Moment organizatoric (5 min)

- Salutul, verificarea prezenței

- Anunțarea temei lecției printr-o imagine proiectată: „Îți amintești când ai greșit și ai fost iertat?”
-

II. Captarea atenției (5 min)

- Mini-dialog: „Cum ne simțim când greșim? Dar când suntem iertați?”
 - Lansarea unei întrebări provocatoare prin aplicația **Mentimeter** (live poll):
„Ce înseamnă pentru tine iertarea?”
-

III. Desfășurarea activității (30 min)

1. Vizualizare activă (10 min)

- Proiectarea unui videoclip animat despre Pilda Fiului Risipitor (Trinitas, 3 minute de religie)
- Elevii urmăresc activ și notează 3 idei-cheie pe care le consideră importante.

2. Activitate digitală interactivă (10 min)

- Elevii accesează o activitate **Wordwall**: „Adevărat sau fals – Pilda Fiului Risipitor”

3. Reflecție colaborativă (10 min)

- Activitate pe **Padlet**: fiecare elev adaugă un „post-it” digital cu răspunsul la întrebarea:
„Ce ai învățat despre Dumnezeu din această pildă?”
 - Comentariu oral pe baza răspunsurilor: empatie, iertare, iubire.
-

IV. Generalizarea și sistematizarea cunoștințelor (5 min)

- Se revine la definiția iertării, acum completată de exemple biblice și personale
- Se sintetizează mesajul: Dumnezeu ne iubește și ne iartă oricând ne întoarcem la El

Studiu comparativ privind exemplele de bune practici
în utilizarea metodelor tradiționale versus metode inovative

Prof. învă. preșcolar: Șipoș Natalia Denisa
Grădinița cu Program Prelungit Nr.50 Oradea

Activitate clasică	Activitate digitală
joc de masă: Puzzle meserii - Să realizeze sarcina de lucru din cadrul centrului de interes – un puzzle din 16 piese reprezentând o meserie.	joc de masă: Puzzle – meserii. - Să realizeze sarcina de lucru din cadrul centrului de interes cu ajutorul <i>aplicației</i> I`m a puzzle https://im-a-puzzle.com/share/370ee6b0d146952
Scopul: formarea deprinderii de a intuit și rezolva un puzzle .	
2. Memorizare Grădinarii (de Maria Gaitan) Duce-n mână fiecare: Un hârleț, o stropitoare, Grebla, lopățica, sapa, Și-ntr-o gălețică, apa. Fiindcă azi, la nisipar, Fiecare-i grădinar, Unii sapă-n lung, în lat Straturi pentru zarzavat. - să audieze cu atenție poezia redată de educatoare - să recite poezia corect, și cât mai expresiv respectând intonația, ritmul și pauzele necesare	2. Memorizare Brutarul Îmbrăcat în alb cum este Parcă vine din poveste, Parcă-i omul de zăpadă De la mine din ogradă. Aplecat lângă cuptor Parcă ține-n brațe sori. Când lucrează mai mult tace, Dar ce pâine bună face! - să audieze cu atenție poezia redată cu ajutorul <i>aplicației</i> chatterpix - să recite poezia corect, și cât mai expresiv respectând intonația, ritmul și pauzele necesare

Scopul: familiarizarea copiilor cu poezia despre meserii.	
3. Activitate colorare Copiii primesc o fișă pe care sunt flori necolorate. În fața lor vor avea 3 culori: roșu, galben și albastru. Copiii vor avea de amestecat câte două culori pentru a obține alte culori, iar cu acestea vor colora florile de pe fișa de lucru pusă la dispoziție. - să coloreze florile folosindu-se de culorile primite. - să realizeze compoziții plastice originale, expresive și creative pe baza explicațiilor primite.	3. Activitate colorare Copiii vor colora o floare amestecând două culori, cu ajutorul jocului „color flower” din aplicația Uptoten. http://www.uptoten.com/games/en/ColorFlower/ - să coloreze florile folosindu-se de culorile afișate pe ecran. - să realizeze compoziții plastice originale, expresive și creative pe baza explicațiilor primite.
Scopul: formarea priceperilor și deprinderilor de a combina culorile și de a lucra cu acestea.	
DLC – „Cocoșul, pisica și șoarecele” – povestirea educatoarei. - Să asculte cu atenție conținutul poveștii - Să povestească faptele relatate în poveste, răspunzând corect la întrebările adresate	DLC – ”Țânțarul” de Laura Grunberg cu ajutorul aplicației pentru povești <i>Yozy</i> - Să asculte cu atenție conținutul poveștii - Să povestească faptele relatate în poveste, răspunzând corect la întrebările din aplicație, pentru a descoperi recompensele.
Scopul: Dezvoltarea capacității de a audia un text povestit de către educatoare și de a deprinde ideile principale ale acestuia;	

Scopul acestui studiu este de a compara metodele tradiționale cu cele inovative, pentru a înțelege impactul lor asupra procesului educațional. Comparând cele două tipuri de metode, se poate observa că cele tradiționale oferă stabilitate și structură, dar pot limita dezvoltarea

personală a copilului. În schimb, metodele inovative pun accent pe potențialul unic al fiecărui copil și creează un mediu flexibil, dinamic și prietenos.

În urma acestui studiu, am observat preferința copiilor pentru rezolvarea sarcinilor de lucru prin intermediul aplicațiilor digitale, în defavoarea celor clasice. De asemenea, timpul de rezolvare a sarcinilor în cazul aplicațiilor digitale, este mult mai redus față de rezolvarea acestora prin metode clasice. Copiii sunt mai captivați de tot ceea ce înseamnă tehnologizare, pentru că găsesc conținutul învățării mult mai atractiv și interactiv în același timp.

În concluzie, metodele tradiționale și cele inovative nu trebuie văzute neapărat în opoziție, ci mai degrabă ca fiind complementare. Un cadru didactic bine pregătit poate combina elemente din ambele abordări, adaptându-le în funcție de contextual educațional, de nevoile grupe și resursele disponibile. Scopul final fiind sprijinirea copilului în dezvoltarea sa integrală, într-un mediu educațional cald și motivant.



PROIECTUL „LIMBAJ FĂRĂ BARIERE”: FOLOSIREA APLICAȚIEI VOXIKIDS ÎN TERAPIA TULBURĂRILOR DE LIMBAJ LA COPII CU DEFICIENȚĂ MINTALĂ

**PROFESOR PSIHOPEDAGOG, SLEDZ CARMEN
ȘCOALA GIMNAZIALĂ SPECIALĂ NR. 8, BUCUREȘTI**

Argument:

Noile tendințe moderne sociale au dus la apariția a din ce în ce mai multe tulburări de pronunție în rândul copiilor, asupra cărora, metodele clasice de intervenție, descrise în literatură de specialitate, nu sunt suficiente. Când metodele clasice de corectare, impostare nu dau rezultate, putem apela la folosirea instrumentelor ajutătoare. Astfel, am început să simțim nevoia în cadrul terapiei tulburărilor de limbaj și de comunicare, o îmbinare între vechile metode de corectare și folosirea unor noi instrumente necesare antrenării și dezvoltării aparatului fonoarticular. Terapia logopedică digitală a câștigat teren în ultimii ani, devenind o componentă esențială în intervențiile personalizate pentru copiii cu nevoi speciale.

Proiectul „Limbaj fără bariere” a fost inițiat în cadrul unității pentru o grupă de elevi cu deficiență mintală medie, având ca obiectiv principal îmbunătățirea pronunției și dezvoltarea limbajului expresiv prin utilizarea tehnologiei digitale. În centrul acestui demers s-a aflat aplicația logopedică VoxiKids, dezvoltată în România și recunoscută pentru modul interactiv de stimulare a limbajului la copii.

Implementare și activități derulate

Proiectul s-a desfășurat timp de 8 săptămâni și a inclus următoarele etape:

- Evaluarea inițială a nivelului de dezvoltare a limbajului și identificarea sunetelor deficitare;
- Stabilirea obiectivelor personalizate pentru fiecare elev;
- Folosirea aplicației VoxiKids de două ori pe săptămână, în sesiuni de câte 20-30 de minute *pentru exersarea sunetelor [s], [r], [ș];;*
- Combinarea exercițiilor digitale cu fișe logopedice și jocuri verbale în afara mediului digital;

- Monitorizarea progresului prin observații și fișe logopedice;
- Implicarea părinților în activități de exersare acasă,

Rezultate observate;

- Elevii au devenit mai motivați în activitatea logopedică, dovedind o creștere a frecvenței participării voluntare.
- A fost remarcată o îmbunătățire a pronunției sunetelor [s], [r] și [ș] în cazul a 5 din 6 elevi incluși în proiect.
- Ritmul de asimilare a sunetelor s-a accelerat, datorită feedbackului vizual și auditiv oferit de aplicație- Elevii au început să generalizeze sunetele corectate în contexte cotidiene (cerințe, dialoguri, jocuri).
- Comunicarea orală a devenit mai clară și mai frecventă - Elevii au fost mai activi și mai încrezători în exprimare

Concluzii și recomandări

Digitalizarea terapiei logopedice aduce beneficii reale: implicare, repetabilitate, motivație. Utilizarea aplicației VoxiKids în cadrul terapiei logopedice desfășurate cu elevi cu deficiență mintală medie s-a dovedit eficientă în stimularea limbajului expresiv și corectarea pronunției. Personalizarea activităților, mediul ludic și feedbackul imediat contribuie esențial la succesul intervenției..

Recomandări:

- Combinarea resurselor digitale cu metode tradiționale pentru o abordare integrată;
- Crearea unui parteneriat activ cu părinții;
- Continuarea proiectului pe o perioadă extinsă, pentru a asigura generalizarea și consolidarea rezultatelor.
- Implementarea unor proiecte logopedice digitale la nivel de clasă sau instituție.

Referințe:

BODEA-HAȚEGAN, C. (2016.) Logopedia. Terapia tulburărilor de limbaj. Structuri deschise. București: Tei, ISBN 978-606-719-781-5.

Aplicația VoxiKids – <https://www.voxikids.com>

APLICAREA ȘTIINȚEI ȘI TEHNOLOGIEI ÎN EDUCAȚIE – ROLUL PROFESORULUI ÎN PROCESUL EDUCAȚIONAL MODERN

Prof. Educație Timpurie Stanciu Nicoleta Loredana
Școala Gimnazială, Comuna Salcia

Într-o lume în care tehnologia și știința avansează cu o viteză impresionantă, rolul profesorului devine din ce în ce mai complex. Nu mai este suficient ca dascălul să transmită cunoștințe în mod tradițional; el trebuie să devină un facilitator al învățării, un ghid care folosește mijloace moderne pentru a stimula curiozitatea, creativitatea și gândirea critică. Prin aplicarea științei și tehnologiei în procesul educațional, profesorul contribuie esențial la formarea unei generații pregătite pentru provocările secolului XXI.

Un prim aspect important este integrarea tehnologiei în predare. Platformele educaționale precum Google Classroom, Wordwall, Kahoot sau Quizizz transformă orele obișnuite în experiențe interactive. Elevii participă activ, sunt motivați și primesc feedback imediat. În plus, utilizarea de videoclipuri educative, animații și simulări (precum cele de pe platforma PhET) facilitează înțelegerea unor concepte abstracte, mai ales în domenii precum fizica, chimia sau biologia.

Un alt avantaj major este posibilitatea de **personalizare a învățării**. Cu ajutorul inteligenței artificiale și al aplicațiilor educaționale, profesorii pot adapta exercițiile și activitățile în funcție de nivelul fiecărui elev. Aplicații precum Khan Academy sau Duolingo oferă un parcurs individualizat, contribuind la reducerea abandonului școlar și la creșterea performanțelor.

În același timp, profesorul poate promova educația STEM (știință, tehnologie, inginerie și matematică) prin activități practice și interdisciplinare. Organizarea de proiecte, cluburi de robotică sau ateliere de programare stimulează gândirea logică, spiritul de echipă și inovația. Chiar și în școlile cu resurse limitate, se pot realiza experimente simple, utilizând materiale accesibile, cu rezultate remarcabile în dezvoltarea abilităților științifice.

Profesorul modern trebuie, de asemenea, să contribuie la dezvoltarea **competențelor digitale și de cercetare științifică**. Elevii trebuie să știe cum să caute, să analizeze și să evalueze informația, cum să folosească softuri de prezentare sau aplicații grafice pentru a-și exprima ideile. Prin proiecte multimedia sau prezentări digitale, învățarea devine mai relevantă și mai apropiată de realitatea cotidiană.

Toate aceste transformări presupun ca profesorul să fie într-un proces continuu de formare. Participarea la cursuri online, ateliere de inovație educațională sau comunități profesionale (precum eTwinning sau Teach for Romania) îi oferă resurse și inspirație. Totodată, colaborarea între colegi și schimbul de bune practici sunt esențiale pentru o educație de calitate.

Așadar, aplicarea științei și tehnologiei în educație nu este doar o tendință, ci o necesitate. Profesorul are astăzi oportunitatea – și responsabilitatea – de a transforma sala de clasă într-un spațiu viu, dinamic, unde învățarea devine o aventură și nu o obligație. Prin creativitate, implicare și deschidere către nou, profesorul contribuie la formarea unei generații pregătite nu doar să înțeleagă lumea, ci să o schimbe în bine.

În contextul educației moderne, chiar și învățământul preșcolar trebuie să țină pasul cu noile tendințe ale secolului XXI. Deși pare prematur să vorbim despre știință și tehnologie în grădiniță, realitatea ne arată că, prin metode adaptate vârstei, chiar și copiii mici pot fi familiarizați cu aceste domenii. Prin jocuri, experimente simple și explorare, educatorii pot stimula gândirea logică, creativitatea și curiozitatea copiilor – toate esențiale pentru o dezvoltare armonioasă.

Copiii preșcolari sunt, prin natura lor, cercetători în miniatură: pun întrebări, explorează, ating, gustă, observă. Educatorii pot valorifica această curiozitate naturală organizând activități simple de tip STEM (știință, tehnologie, inginerie, matematică), care se bazează pe învățare prin descoperire. De exemplu, pot realiza un „vulcan” din oțet și bicarbonat, pot observa cum crește o plantă sau pot explora lumea microscopică cu ajutorul unei lupe. Aceste activități nu doar că îi fascinează pe copii, dar le dezvoltă și gândirea critică.

Utilizarea tehnologiei la nivel preșcolar trebuie să fie moderată, dar bine integrată. Tabletele sau tablele interactive pot fi folosite pentru activități educative, cu aplicații special create pentru vârsta lor (precum „ABC Mouse” sau „Endless Alphabet”). De asemenea, educatorii pot introduce povești animate, jocuri interactive de potrivire, aplicații care transformă desenele copiilor în modele 3D (realitate augmentată). Astfel, tehnologia nu devine un scop în sine, ci un mijloc prin care copilul învață activ, cu bucurie.

Educatorii pot stimula gândirea logică prin activități în care copiii construiesc, sortează, assemblează sau planifică. De exemplu, pot realiza diferite proiecte („Construim o fermă” sau „Lansăm o rachetă în spațiu”) folosind materiale reciclabile, cuburi, LEGO sau plastilină. În

plus, activitățile de grup dezvoltă abilități sociale importante: comunicarea, colaborarea și empatia.

Aplicarea științei și tehnologiei în educația timpurie depinde în mare măsură de educator. Acesta trebuie să creeze un mediu prietenos, stimulant, cu colțuri tematice (colțul științei, colțul naturii, colțul digital), dar și să pună întrebări care să provoace gândirea: „Ce crezi că se întâmplă dacă punem o plantă la întuneric?” sau „Cum putem construi un pod din cuburi?”. Educatorul nu oferă doar răspunsuri, ci ghidează copilul spre propriile descoperiri.

În concluzie, aplicarea științei și tehnologiei în grădiniță nu înseamnă lecții teoretice sau timp excesiv petrecut în fața ecranelor, ci o învățare activă, naturală, bazată pe curiozitate și joc. Educatorul are un rol-cheie în alegerea celor mai potrivite metode și în crearea unui mediu care să sprijine dezvoltarea armonioasă a copilului. Prin activități practice, jocuri digitale moderate și ateliere interactive, grădinița devine locul unde se pun bazele unor viitori tineri interesați de știință, tehnologie și învățare continuă.

Bibliografie:

1. Cerghit, I. (2008). *Metode de învățământ*. Ediția a V-a. Editura Polirom
2. Cucos, C. (2014). *Educația în societatea cunoașterii*. Editura Polirom
3. Ministerul Educației Naționale (2019). *Curriculum pentru educația timpurie*. București: Institutul de Științe ale Educației

Învățare combinată: un nou mod de predare în secolul 21

Stanean Liana Oana

Școala Gimnazială Nr.1 Aghireș

Din ce în ce mai multe instituții de învățământ s-au îndreptat către învățarea mixtă ca o modalitate de a crește implicarea studenților și de a îmbunătăți performanța academică. Învățarea mixtă combină instruirea tradițională față în față cu activități online, cum ar fi prezentări multimedia, discuții la clasă virtuală, evaluări în timp real și simulări interactive. Combinând aceste diferite elemente de predare și învățare împreună într-un mod eficient, educatorii pot oferi elevilor o experiență educațională captivantă care îi pregătește mai bine pentru viitor. Acest articol va explora în detaliu conceptul de învățare combinată, examinând avantajele, provocările și potențialele aplicații ale acestuia în cadrul educației moderne.

Avantajele învățării mixte

Unul dintre avantajele principale ale învățării mixte este flexibilitatea sporită atât pentru instructori, cât și pentru studenți. Cu această metodă de predare, profesorii își pot adapta lecțiile pentru a se potrivi diferitelor tipuri de cursanți, permițând în același timp elevilor să lucreze în propriul ritm din orice locație pe care o preferă. În plus, prin încorporarea instrumentelor online în cadrul sălii de clasă, profesorii sunt capabili să implice elevii la mai multe niveluri prin imagini vizuale sau înregistrări audio, care pot fi dificil de reprodus folosind doar metode tradiționale (1). În plus, deoarece majoritatea informațiilor sunt ușor accesibile prin computere sau dispozitive mobile în zilele noastre, nu este nevoie de materiale în cantități mari, cum ar fi manuale sau note, care pot ajuta la reducerea semnificativă a costurilor (2). În cele din urmă, studiile au arătat că, în comparație cu alte forme de instruire, cum ar fi cursurile singure sau cursurile integral online; cei înscriși la un curs mixt au tendința de a performa mai bine din punct de vedere academic, în mare parte, deoarece le oferă mai mult timp pentru reflecție/ exersare personală, în timp ce sunt supravegheați de un instructor(3).

Provocări generate de blended learning

Deși există multe beneficii asociate cu utilizarea unei abordări combinate atunci când predați, trebuie să luați în considerare și unele potențiale dezavantaje înainte de a implementa acest tip de sistem în curriculum-ul din instituția dvs. În ciuda tuturor avantajelor

sale, trebuie menționat că gestionarea unui program de succes necesită un efort considerabil atât din partea profesorilor, cât și a personalului tehnologic. De exemplu, instructorii trebuie să se familiarizeze cu noile tehnologii, să învețe cum să le folosească cel mai eficient în cadrul planurilor de lecție și să rezolve rapid orice probleme tehnice dacă apar (4). În plus, deoarece multe instruiți se bazează în mare măsură pe mediile digitale, accesul la internet poate pune probleme, în special în zonele îndepărtate (5). În cele din urmă, diferențele culturale dintre țări pot prezenta dificultăți atunci când se încearcă implementarea strategiilor peste granițele internaționale fără o cercetare adecvată în prealabil (6).

Aplicații potențiale ale blended learning în cadrul educației

Pe lângă faptul că oferă o flexibilitate îmbunătățită, programele combinate au fost utilizate cu succes, diverse scenarii, de la clase de nivel universitar, săli de clasă K12, luând în considerare implementarea unor modele similare în sine. practic, universitățile care doresc să încorporeze simulări dinamice în experimente bazate pe laborator – posibilitățile oferite prin tehnologie au permis educația nelimitată. (7) În plus, guvernele din întreaga lume investesc tot mai mult resurse în dezvoltarea de programe de formare inovatoare pentru afaceri, astfel încât angajații să rămână competitivi în condițiile pieței muncii în continuă schimbare, făcând abordările mixte și mai mult termeni de investiții atractivi eficiența costurilor scalabilitate pe termen lung.(8)

Referinte

<https://educatia-digitala.ro/invatarea-hibrida-sau-mixta-blended-learning-experimentul-ariadn>

ÎNTRERUPTOARE AUTOMATE MODERNE PENTRU INSTALAȚII ELECTRICE OPTIME

Profesor inginer: Stoica Daniela- Liceul Tehnologic Energetic „Elie Radu”, Municipiul Ploiești

Înterruptorul de putere de joasă tensiune este un aparat cu comutație mecanică capabil să suporte, să închidă și să deschidă curenți în condiții normale de funcționare și curenți de avarie, cum sunt suprasarcina prelungită și scurtcircuitul.

Acest aparat este și aparat de protecție, deoarece este echipat cu declanșatoare sensibile la defectele (suprasarcină, scurtcircuit, tensiune redusă), care determină întreruperea circuitului într-un timp relativ scurt.

Funcția de comutație se exercită la comandă (manuală sau telecomandă) iar cea de protecție (deconectare în caz de avarie) în mod automat.

Tipuri de întreruptoare:

- întreruptoare pentru instalații interioare, $I_n = 6 \div 16A$, $I_r = 1 \div 2kA$;
- întreruptoare compacte, $I_n = 80 \div 800A$, $I_r = 3 \div 25kA$;
- întreruptoare de mare putere, $I_n = 1000 \div 4000A$, $I_r = 50 \div 55kA$;
- întreruptoare limitatoare, $I_n = 16 \div 2500A$, $I_r = 25 \div 100kA$.

În toate aceste aparate de curent alternativ, întreruperea arcului electric se realizează în camera de stingere, care funcționează după principiul efectului de electrod asociat cu efectul de nișă.

Acționarea sistemului de contacte este mecanică și se realizează de către un mecanism denumit și broască. Mecanismul asigură două poziții stabile (închis-deschis) timp indefinit, până la următoarea manevră. Numarul total de manevre este de 10-30.000.

Înterruptoarele moderne au toate trei fazele în aceeași carcasă electroizolantă și se numesc **întreruptoare compact** [13].

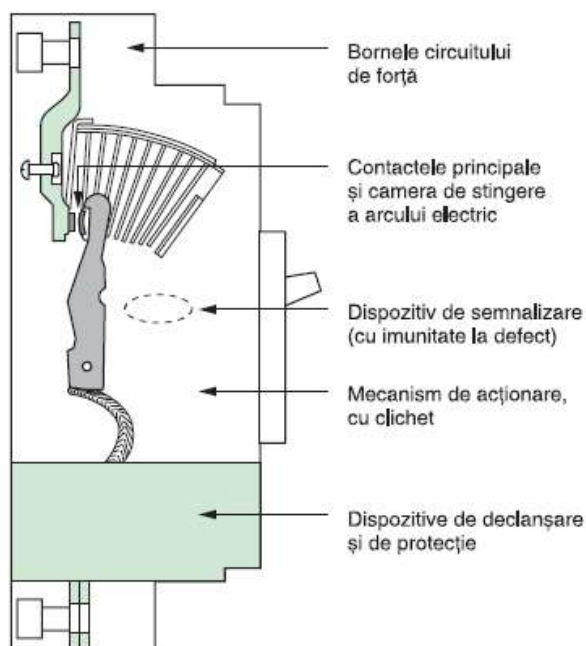


Fig.3.1. Părțile principale ale unui întreruptor automat

În fig.3.1 se prezintă schematic părțile principale ale întreruptorului automat de joasă tensiune și funcțiile aferente:

- componentele de comutație, conținând contactele fixe și mobile și camera de stingere a arcului electric;
- mecanismul întreruptorului, care deschide piesele de contact prin intermediul dispozitivului de declanșare la apariția unui supracurent. Acest mecanism cuprinde și pârghia (maneta) de acționare manuală;

- un dispozitiv de declanșare, care cuprinde:

- un dispozitiv termic și magnetic în care o lamă bimetalică, acționată termic, detectează o situație de suprasarcină, în timp ce declanșatorul electromagnetic acționează la nivele de curent corespunzătoare unui regim de scurtcircuit, sau
- un releu electronic ce primește informații de la transformatorii de curent instalați câte unul pe fiecare fază;
- un spațiu de conectare, unde se pot monta diferite tipuri de borne, pentru conectarea conductoarelor aferente circuitului de forță.

Funcțiile mecanismului sunt următoarele [1]:

• menține întreruptorul închis și zăvorăște energia acumulată într-un resort, necesară operației de deschidere;

• asigură declanșarea întreruptorului folosind o energie minimă;

• asigură declanșarea liberă, adică la persistența unui comenzi de declanșare, aparatul nu poate fi închis și nici menținut închis;

• asigură viteza necesare pieselor mobile de contact, la închidere și la deschidere.



În fig.3.2. este prezentat întreruptorul Compact NS400 630 A cu declanșatoare electronice STR43ME [13]. Acest tip de întreruptor asigură următoarele tipuri de protecții:

Protecția la suprasarcină

Protecție la suprasarcină pe valoare efectivă (RMS) cu prag de declanșare reglabil:

- I_0 curent de reglaj grosier (5 poziții de la 0,5 la 0,8) și I_r curent de reglaj fin (8 poziții de la 0,8 la 1);
- Temporizare reglabilă a declanșării, în conformitate cu clasele de declanșare 10 A, 10 și 20, definite în standardul CEI 60947-4.

Fig.3.2. Întreruptorul Compact NS400 630 A

1- Întrerupător automat sau comutator de sarcină MC

2- Capac de protecție pentru borne

3- Bornă pentru circuite secundare

4- Clemă și clemă tunel

5- Contrapanou clipsabil pe șină DIN

6- Bornă de legătura spate

7- Subansamblu soclu sau de debroșare

8- Contact auxiliar de semnalizare a poziției

9- Contact auxiliar de semnalizare declanșat

din protecție

10-Mecanism de acționare rotativ perete lateral

11-Ax prelungitor

12-Manetă de acționare rotativă, interblocat

13-Mecanism de acționare rotativ

14-Mecanism de acționare cu motor electric

15-Mască de protecție pentru mecanismul de acționare

16-Etichetă inscripționare

17-Mecanism de acționare basculant cu posibilitatea de blocare

18-Modul de comunicație

19-Interfață comunicație

20-Interfață PROFIBUS

21-Bobină de declanșare

22-Modul temporizare pentru declanșator tensiune minimă

23-Distanțier

Declanșatorul STR43ME oferă două constante de timp de răcire a motorului, asociate cu clasa de pornire a motorului:

-constanta de timp de răcire scurt (aceeași ca și constanta de timp de încălzire), pentru continuitate maximă de funcționare și protecție satisfăcătoare a motorului [13];

-constanta de timp de răcire lung (de 4 ori cât constanta de timp de încălzire), pentru protecție maximă a motorului.

Protecția la scurtcircuit

Protecție temporizată și instantanee:

- Protecție cu prag de declanșare reglabil și temporizare fixă a declanșării;
- Protecție instantanee cu prag fix de declanșare.

Protecția la dezechilibru de curent pe fază

Conformă standardului CEI 60947-4., declanșează întreruptorul când apare un dezechilibru de curent pe fază, mai mare de 40%. Timpul de declanșare al întreruptorului este de $4 \text{ sec} \pm 10\%$.

În fig.3.3 sunt prezentate componentele întreruptorului compact din seria MC produs de firma Schrack. Aceste aparate sunt destinate protecției rețelor de distribuție (rețele de distribuție alimentate de un transformator, rețele alimentate de un grup generator), motoare electrice. Se construiesc pentru curent nominal de până la 1600 A, capacitate de rupere limitată de 25, 50, 100kA și mod de protecție electronic și magnetotermic.

Pragurile de declanșare a protecțiilor se reglează utilizând comutatoarele 1 și 2 aflate pe panoul frontal al aparatului (fig.3.5).

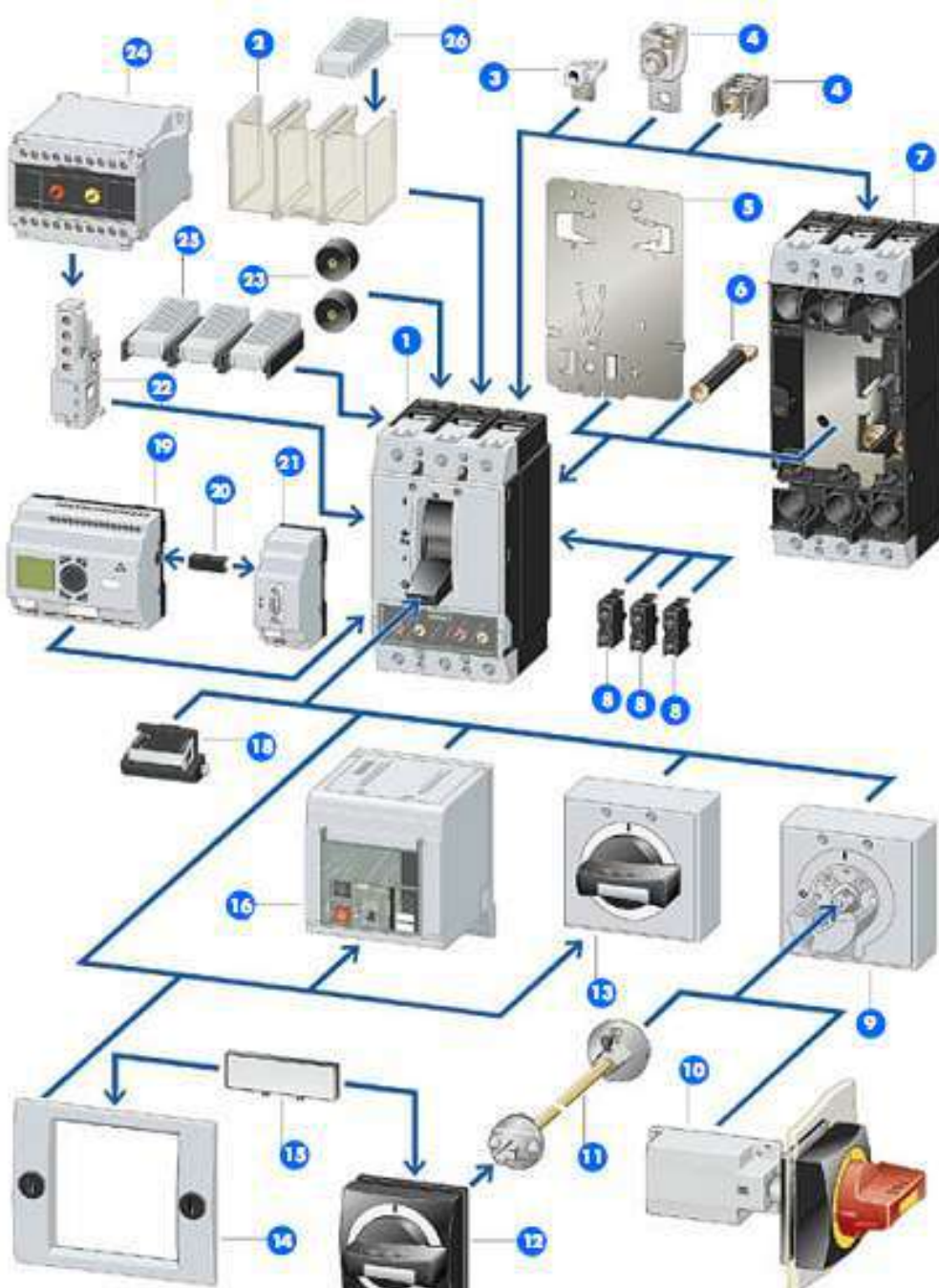


Fig.3.3. Întreruptor compact din seria MC SCHRACK [16]

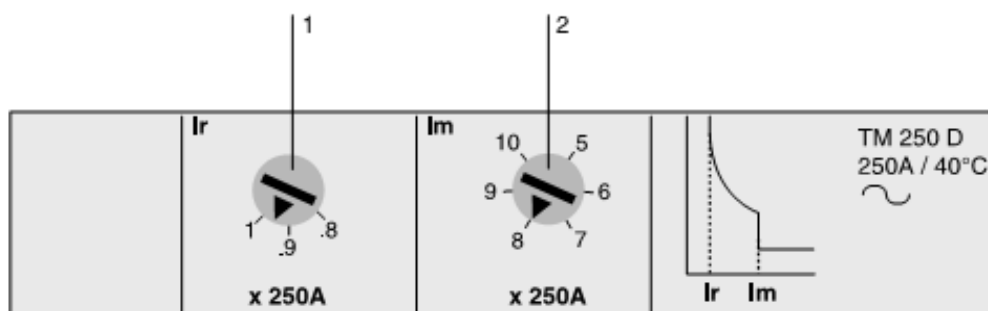


Fig.3.5. Declanșatorul magneto-termic TM

În fig.3.8 este prezentat întreruptorul compact NS250H. Modul de acționare este cu telecomandă. Principalele caracteristici ale acestui întreruptor sunt:

- duranță mecanică foarte mare cât și o funcționare simplă și sigură;
- informațiile și indicațiile întreruptorului rămân vizibile și accesibile, inclusiv reglajele și semnalizările declanșatorului;
- este asigurată secționarea deplin aparentă și se păstrează posibilitatea de încuiere cu lacăt;
- are dublă izolație a părții frontale.

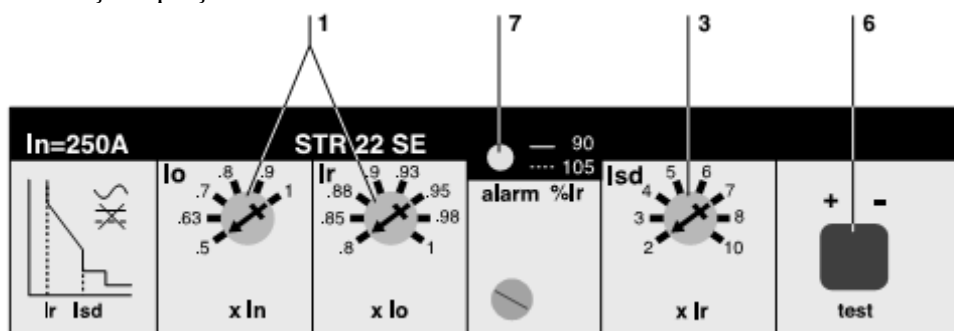
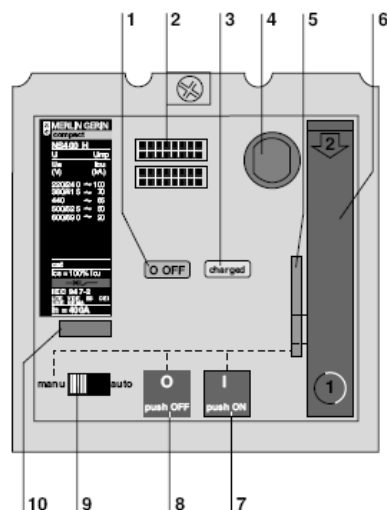


Fig.3.7. Declanșatorul electronic STR22

Aplicațiile aparatului:

- comandă electrică locală, comandă centralizată, automatizarea distribuției;
 - comutarea surselor normală/de rezervă, sau comutarea pe sursa de rezervă pentru a optimiza costurile;
 - deconectarea și reconectarea consumatorilor neprioritari pentru a optimiza costurile;
 - cuplare în sincronism.
- 1- indicator de poziție a contactelor (secționare deplin aparentă)
 - 2- etichetă de identificare a plecării
 - 3- indicator de stare a resortului (armat, descărcat)
 - 4- dispozitiv de încuiere (cu cheie)
 - 5 -dispozitiv de încuiere (poziția OFF) utilizând 1-3 lacăte, cu Øext de 5-8 mm (nu intră în furnitură)
 - 6- levier de armare manuală a resoartelor
 - 7- buton I (ON)
 - 8- buton O (OFF)
 - 9- comutator de alegere a modului de funcționare manual/ auto. Poziția acestui comutator poate fi indicată la distanță
 - 10-contor de manevre (Compact NS400/630)



a)

b)

Fig.3.8. Compact NS250H cu telecomandă a) vedere frontală b) vedere din spatele plăcii frontale

Funcționare automată

- deschidere și închidere comandate prin comenzi impulsionale, sau comenzi menținute;
- rearmare automată după o declanșare comandată (de către MN sau MX), în schemă standard;
- rearmare manuală obligatorie după o declanșare provocată de un defect electric.

Funcționare manuală

- comutarea la modul de funcționare manual utilizând comutatorul (9) cu posibilitate de semnalizare la distanță a modului de funcționare;
- deschidere și închidere comandate prin 2 butoane;
- rearmare a sistemului de stocare a energiei prin acționarea levierului (de 9 ori);
- încuiere cu lacăt în poziția deschis (OFF).

Montaj și conexiuni

Se mențin toate posibilitățile de conexiune și montaj (fix, debroșabil). Conexiunile telecomenzii se fac în spatele plăcii frontale la terminalele integrate în aparat, pentru cabluri până la 2,5 mm².

Tensiune de comandă c.a. 50/60 Hz 48 (50 Hz) - 110/130 220/240 - 380/440

Înteruptoarele automate industriale de regim greu, conforme cu CEI 60947-2, au încorporate numeroase funcții electronice și de comunicare (fig.3.9). Înteruptorul de tip Masterpact oferă numeroase funcții încorporate în declanșatorul său Micrologic. Adicional funcțiilor de protecție, unitățile Micrologic aduc și funcții de optimizare (inclusiv de calitatea energiei), de diagnoză, de comunicare, de monitorizare și telecomandă [3], [13].



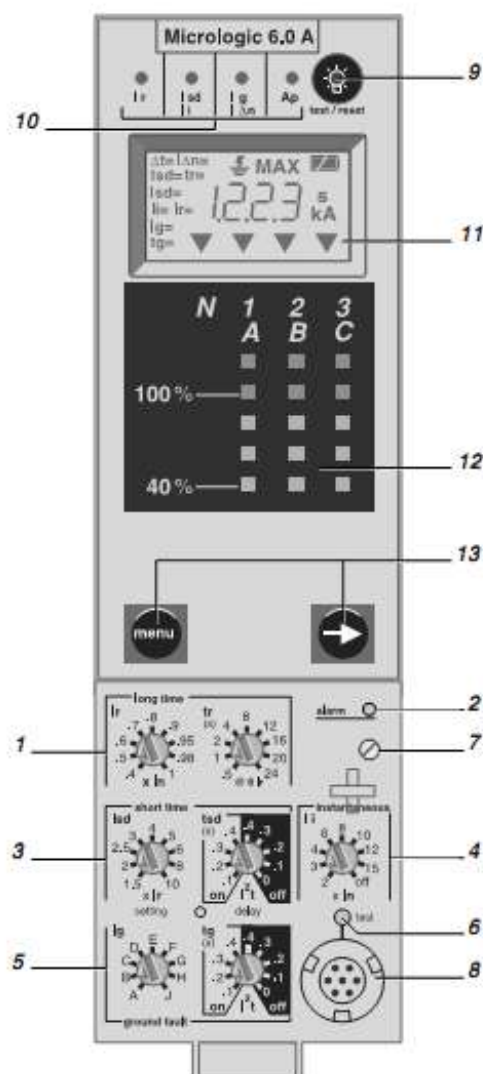
Fig.3.9. Înteruptor automat industrial de regim greu de tip Masterpact

Unitățile de comandă Micrologic protejează circuitele de forță și oferă funcții de măsură, afișare și comunicație. Versiunea 6 asigură protecția împotriva defectelor de punere la pământ, iar versiunea 7 oferă protecție diferențială reziduală (fig.3.10). Unitățile de comandă Micrologic A măsoară valoarea efectivă a curenților. Se măsoară valorile curenților în intervalul 0,2 la 20 I_n cu o precizie de $\pm 1,5\%$. Pe un ecran LCD este afișată în permanentă faza cea mai încărcată I_{max} și este permisă prin apăsarea succesivă a butonului de navigație citirea I_1 , I_2 , I_3 , I_N , I_g , $I_{\Delta n}$ a curenților maximi înregistrați precum și a reglajelor. Sarcina pe fiecare fază este indicată în permanentă prin bargraf. Sursa de alimentare exterioară opțională permite afișarea de curenți $< 20\% I_n$. Sub $0,05\% I_n$, valorile afișate nu sunt corecte. Între 0,05 și 0,2 I_n precizia este de $\pm(0,5\%+1,5\%$ din valoarea afișată).

Semnalizarea defectelor se realizează cu LED-uri pentru fiecare tip de defect:

- suprasarcină (LTD) sau temperatură anormală (I_r);
- scurtcircuit (STD) sau instantanee (I_{sd});
- defect de punere la pământ (I_g , $I_{\Delta n}$);
- funcționarea defectuoasă a microprocesorului integrat (A_p).

Unitățile de comandă Micrologic A au și opțiunea de comunicație COM transmițând următoarele: poziția comutatoarelor de reglaj, toate măsurătorile ampermetrice, cauza declanșărilor, resetarea valorilor maxime [3], [13].



- 1-prag de declanșare și temporizare pentru protecția la suprasarcină (LTD);
- 2-lampă de semnalizare suprasarcină (LED) la $1,125 I_r$;
- 3- prag de declanșare și temporizare pentru protecția la scurtcircuit (STD);
- 4-prag de declanșare a protecției la scurtcircuit instantanee;
- 5-prag de declanșare și temporizare a protecției împotriva defectelor de punere la pământ;
- 6-buton de test pentru protecția împotriva defectelor de punere la pământ;
- 7-șurub de prindere pentru fișa de reglaj a protecției la suprasarcină;
- 8-priză de test;
- 9-testare lămpi, resetare și testare baterie;
- 10-indicarea cauzei declanșării;
- 11-afișaj digital;
- 12-ampermetru și bargraf trifazic;
- 13-taste de navigare.

Fig.3.10. Unitatea de comandă Micrologic A

Înterruptoarele echipate cu unități de comandă Micrologic pot fi conectate fie la o magistrală de comunicație Digipact, fi la una Modbus. Informația care devine disponibilă depinde de tipul unității de comandă Micrologic (S sau A) și de tipul de magistrală de comunicație (Digipact

sau Modbus).

Separatoarele de sarcină pot fi conectate, de asemenea, la magistrala de comunicație Digipact sau Modbus, informația disponibilă fiind poziția separatorului de sarcină.

Magistrale de comunicație

Digipact

Magistrala Digipact este magistrala inferioară din tabloul de joasă tensiune unde sunt montate aparatele de comunicație digipact. Această magistrală trebuie echipată cu un concentrator de date DC

150, adresarea fiind realizată prin acest concentrator. Numărul maxim de aparate care pot fi conectate la magistrala Digipact se calculează în termeni de “puncte de comunicație”. Aceste puncte corespund mărimii traficului pe care îl poate duce magistrala. Numărul total de puncte pentru diferitele aparate conectate la o singură magistrală nu trebuie să depășească 100. Dacă aparatele necesare reprezintă mai mult de 100 de puncte, se va adăuga o a doua magistrală inferioară Digipact. Lungimea magistralei inferioare Digipact este de 200 de m (fig.3.11).

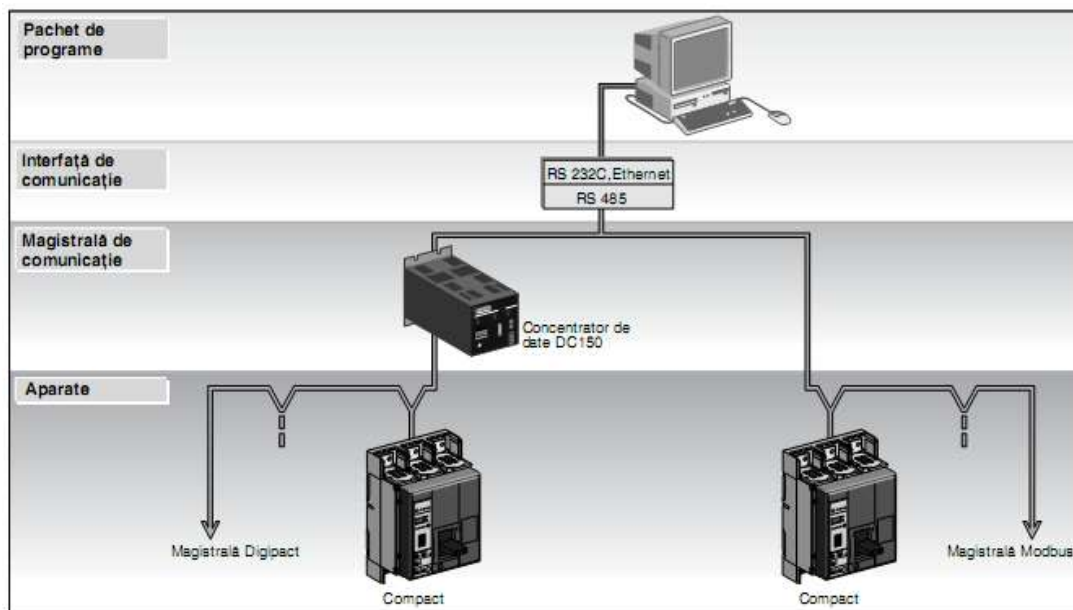


Fig.3.11. Întreruptoarele Compact într-o rețea de comunicație

Modbus

Sistemul Modbus este o magistrală deschisă în care sunt instalate dispozitivele de comunicație. Toate tipurile de automate programabile și PLC-uri se pot conecta la magistrală. Parametrii Modbus (adrese, baud rate, paritate) sunt introduse de la tastatură micrologic A, P sau H. Pentru un separator de sarcină este necesar a se utiliza RSU (Remote Setting Utility), pachet de programe al Micrologic. Nivelul de acces software al protocolului Modbus poate administra până la 255 de adrese (1 la 255). Numărul maxim de aparate care pot fi conectate la magistrala Modbus depinde de tipul de aparat, viteza de transmisie a datelor, volumul de date schimbate și timpul de răspuns dorit. Nivelul de acces oferă până la 32 puncte de conexiune pe magistrală (1 Master și 31 Slave). Un aparat fix necesită numai un singur punct de conexiune (modul de comunicație pe aparat). Un aparat debroșabil necesită două puncte de conexiune (module de comunicație și pe aparat și pe sașiu). Numărul nu trebuie să depășească niciodată 31 de aparate fixe sau 15 debroșabile.

Lungimea maximă recomandată pentru magistrala Modbus este 1200 m [3], [13].

Declanșarea de la distanță

Întreruptoarele acționate manual pot fi echipate cu o bobină MX cu declanșare la punere sub tensiune minimă, o bobină MN de minimă tensiune, sau o bobină temporizată de minimă tensiune (MN+temporizator).

Întreruptoarele acționate electric sunt echipate în mod standard cu un mecanism de acționare de la distanță pentru a deschide și închide întreruptorul. Se poate adăuga o bobină MX cu declanșare la punerea sub tensiune, o bobină MN de minimă tensiune (instantanee sau temporizată).

Bobinele nu pot fi acționate prin magistrala de comunicație. Temporizatorul, aflat în exteriorul întreruptorului poate fi anulat printr-un buton de deschidere de urgență pentru a obține deschiderea instantanee a întreruptorului. Atunci când este alimentată, bobina MX deschide instantaneu întreruptorul. O alimentare continuă a bobinei MX blochează întreruptorul în poziția deschis (OFF) (fig.3.12).

Bobina MN de declanșare la tensiune minimă deschide întreruptorul când tensiunea de comandă scade sub pragul de declanșare, cuprins între 0,35 și 0,7 din tensiunea nominală. Închiderea întreruptorului este posibilă numai dacă tensiunea depășește 0,85 din tensiunea nominală. Temporizatorul pentru bobina de declanșare MN elimină declanșarea intempestivă datorită căderilor de tensiune tranzitorii care durează mai puțin de 200 ms.

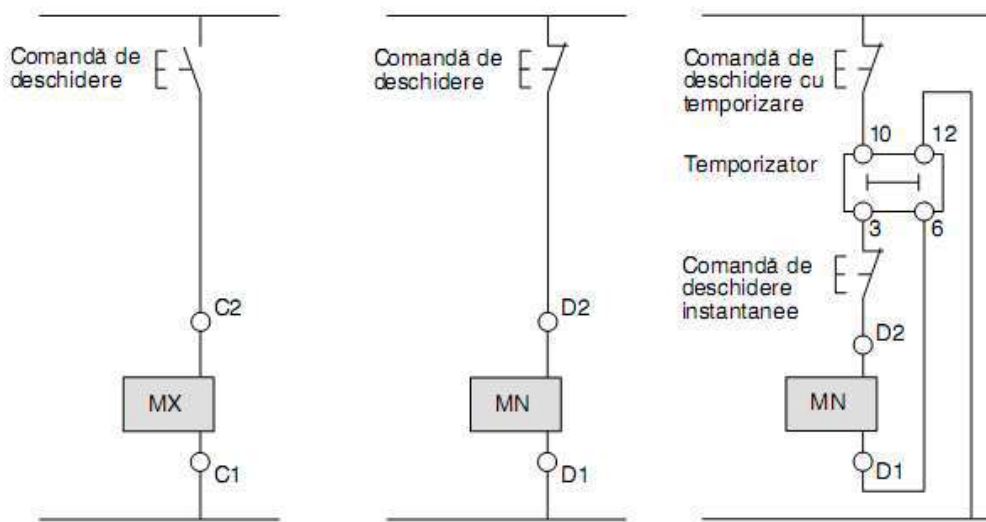


Fig.3.12. Schema de conexiuni pentru funcția de declanșare de la distanță

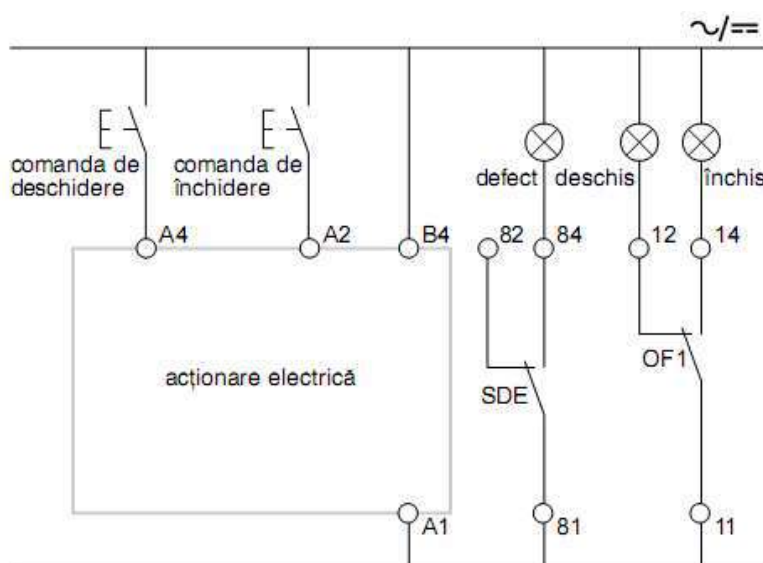


Fig.3.13. Schema de conexiuni în cazul unei soluții de acționare electrică

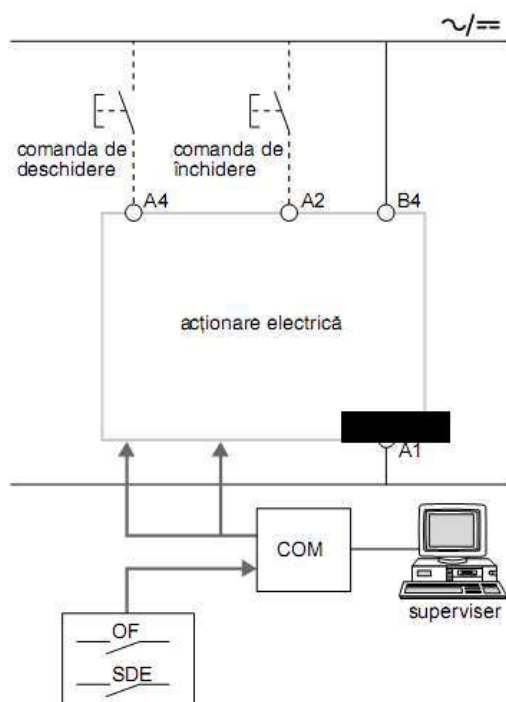


Fig.3.14. Schema de conexiuni în cazul unei soluții de acționare electrică cu magistrală de comunicații

Bobina de declanșare la punerea sub tensiune MX deschide întreruptorul când tensiunea de comandă crește peste $0,7 U_n$. Semnalul de comandă poate fi de tip impuls (≥ 20 ms) sau menținut. Bobinele de declanșare se montează în spatele plăcii frontale a întreruptorului. Atunci când a fost declanșat de către o bobină MN sau MX, întreruptorul trebuie să rearmat local. Declanșarea prin MN sau MX este prioritară față de închiderea manuală. În prezența unei comenzi de declanșare, închiderea contactelor, chiar temporară, nu este posibilă [3], [13].

Întreruptoarele automate pentru uz casnic

Întreruptoarele automate pentru uz casnic, conforme cu CEI 60898 sau alte standarde naționale echivalente îndeplinesc funcțiile de bază de [12]:

- separare;
- protecție împotriva supracurentului.

Anumite modele au fost concepute pentru a oferi protecție diferențială (30 mA) prin adăugarea unui bloc modular, în timp ce alte modele (RCBO conform CEI 61009 și CBR conform CEI 60947-2, Anexa B) au anexa diferențială încorporată (Fig. 3.15).

În afară de funcțiile mai sus menționate și alte funcții pot fi asociate ulterior unui întreruptor automat prin module adiționale, așa cum este arătat în fig.3.16, în special comanda de la distanță și indicarea poziției (închis-deschis-declanșat pe defect).



Fig.3.15.Întreruptoarele automate protejază la supracurent și au aptitudini de separare.



Fig.3.16. Întreruptorul automat pentru uz casnic cu protecție diferențială.



Fig.3.17. Întreruptorul automat de mare curent

În fig. 3.17 este prezentat întreruptorul automat de mare curent, tensiunea nominală 230V/400V, curent nominal cuprins între 20 A și 125A, capacitate de rupere la scurtcircuit cuprinsă între 10 kA și 25 kA. În fig. 3.18 sunt prezentate caracteristicile de protecție pentru acest tip de întreruptor. Aceste întreruptoare asigură protecția la suprasarcină și scurtcircuit. Ele sunt prevăzute cu două tipuri declanșatoare:

- un declanșator termic cu întârziere la declanșare, pentru protecția circuitului la suprasarcină;
- un declanșator electromagnetic pentru protecția circuitului la scurtcircuit.



Fig.3.19. Întreruptorul automat de mare curent cu protecție diferențială

În fig. 3.19 este prezentat întreruptorul automat de mare curent cu protecție diferențială (întreruptorul automat și blocul de declanșare la curent de defect într-o singură carcasă), tensiunea nominală 230V, domeniul tensiunii de lucru este 196-253V, capacitatea de rupere la scurtcircuit 6kA. În fig. 3.20 este prezentată caracteristica de protecție pentru întreruptorul automat de mare curent cu protecției diferențială.

Declanșatoare termice și electromagnetice compensate

Aceste declanșatoare conțin o lamă bimetalică de compensare, care permite reglajul curentului de declanșare la suprasarcină (I_r sau I_{rth}) în cadrul unui interval specific, independent de temperatura ambiantă.

Declanșatoare electronice

Un avantaj important al declanșatoarelor electronice îl constituie stabilitatea caracteristicilor, în condiții de temperatură variabilă. Totuși, însuși aparatul de comutație impune limite, așa cum s-a menționat anterior, astfel încât fabricanții dau de obicei un tabel de dependență a valorilor maxime admisibile pentru valorile curentului de declanșare în funcție de temperatura ambiantă (fig. 3.30) [3].

Alte tipuri de întreruptoare automate de joasă tensiune

Întreruptoare crepusculare IC200, IC2000

Deschide sau închide un circuit când celula fotoelectrică detectează un anumit prag al intensității luminoase din raza sa de acțiune [11].



Fig.3.23. IC200

Date tehnice

- **intensitate luminoasă:** reglabilă de la 2 la 200 lux;
- **celulă fotoelectrică:** de tipul "în fața tabloului" (IP 65) ;
- **temporizare:** la deschiderea sau închiderea unui contact;
- **funcționare:** o lampă de control se aprinde când luminozitatea este inferioară pragului de reglaj;
- **racordare:** borne protejate pentru conductor până la 6 mm²;
- **consum:** 3 VA;
- **temperatură de funcționare:** -10° C ... +50° C (fig.3.23);

Date tehnice

- **intensitate luminoasă:** 2 praguri reglabile: de la 2 la 35 lux sau de la 35 la 2000 lux
- **celulă fotoelectrică:** de tipul "fixare pe perete" (IP 54);
- **temporizare:** la deschiderea sau închiderea unui contact;
- **funcționare:** o lampă de control se aprinde când luminozitatea este inferioară pragului de reglaj;
- **alte date tehnice:** la fel ca pentru IC200 (fig.3.24).



Fig.3.24. IC2000



Fig.3.25. Întreruptor IC Astro

Întreruptoare IC Astro

Funcție

Întreruptorul crepuscular IC Astro se utilizează pentru a porni și a opri un consumator electric (de ex. iluminat) în funcție de orele de răsărit și de apus ale soarelui, fără detector sensibil la lumină. Orele răsăritului și apusului de soare sunt calculate automat de către IC Astro în funcție de parametrii geografici configurați de utilizator (fig.3.25) [11].

Descriere

IC Astro se configurează în funcție de locul de instalare.

- locul de instalare al IC Astro poate fi configurat:

- fie prin selectarea țării și a orașului;
- fie prin selectarea coordonatelor geografice (latitudine, longitudine).

- IC Astro permite:

- adăugarea sau ștergerea unei operații de aprindere/stingere (OFF-ON) între orele de răsărit și apus;
- programări diferite în fiecare zi;
- decalaj față de orele de apus și/sau răsărit, reglabil independent cu 120 minute în funcție de constrângerile locale (munți, clădiri, etc.);
- luarea în considerație a perioadelor de absență (vacanțe), comanda la distanță a forțării iluminatului printr-un contact ND;
- reinițializarea programelor;
- trecerea automată la "timpul de iarnă-vară";
- afișaj permanent cu cristale lichide: al orelor și minutelor, al zilei din săptămână, al stării contactului de ieșire și al programului curent;
- anularea manuală a programului de iluminat ON/OFF, permanentă sau temporară (până la următoarea operație de comutare).

Date tehnice

- **sursă de alimentare:** 230 V ca $\pm 10\%$, 50/60 Hz;

- **memorie:** 14 comutări (fără a include răsărit/apus) afișaj permanent cu iluminat din spate;
- **timp minim între 2 comutări succesive:** 1 minut;
- **viteză de comutare:** 1 secundă;
- **precizia timpului:** ± 1 secundă/zi;
- **salvare a programului și a orei prin utilizarea unei baterii cu litiu:**
- durată de viață a bateriei: 12 ani,
- autonomia bateriei: 6 ani;
- **programare a longitudinii:** 180° (EST) ... 180° (VEST) în pași de câte 1° ;
- **programare a latitudinii:** 90° (SUD) ... 90° (NORD) în pași de câte 1° ;
- **temperatură de funcționare:** 20°C ... $+50^\circ\text{C}$;
- **dimensiuni de gabarit:** 5 module de 9 mm (lățime 45 mm);
- **masă:** 90 g;
- **consum:** -IC Astro: 18 mA.

Înteruptoare automate P25M



Fig.3.26. Înteruptoare automate P25M

Protecția motoarelor cu comandă manuală locală (fig.3.26) [11].

Date tehnice

- **declanșator termic:**
- reglaj (I_n): 0,1 până la 25 A,
- sensibilitate la lipsa unei faze,
- compensare cu temperatura: -20°C la $+40^\circ\text{C}$ în carcase;
- **declanșator magnetic:** $12 I_n (\pm 20\%)$;
- **tensiune nominală (U_e):** 690 V ca.;
- **tensiune de ținere la impuls (U_{imp}):** 6 kV;
- **capacitate de rupere:** conform EN 60947.2 (kA);
- **nr. de manevre în categoria AC3:** 100000 cicluri închis-deschis;
- **indicare vizibilă a poziției contactelor;**
- **posibilitate a încuierii.**

Înteruptoare automate C32H-DC

Aplicații

Comanda și protecția la suprasarcină a circuitelor de curent continuu (ex: iluminat de siguranță, comandă automată, telefonie).

Date tehnice

- **curent nominal:** 1 până la 40 A, la 40°C ;
- **tensiune nominală:** 1P: 127 V cc (fig.3.27), 2P: 127/250 V cc.;
- **nr. ciclurilor** (închis-deschis): 10000;
- **caracteristici de declanșare:** curbă C: declanșatoarele magnetice acționează între 7 și $10 I_n$;
- **execuție climatică:** execuție 2 (umiditate relativă 95% la 55°C).



Fig.3.27. Înteruptoare automate C32H-DC 1P Fig.3.28. Înteruptoare automate C32H-DC 2P

Înteruptoare automate NG125N

Comanda și protecția circuitelor în care este posibilă apariția unui curent foarte mare de scurtcircuit (fig.3.29) [13].

Date tehnice

- **curent nominal:** 10 până la 125 A, la 40° C;
- **tensiune de funcționare:** 500 V ca;
- **capacitate de rupere** în conformitate cu normele EN 60947.2: tensiune (V ca) 380-415;
- **indicare vizibilă a stării contactelor:** deschiderea este semnalizată printr-o bandă verde pe maneta de comandă a aparatului. Acest indicator semnalizează deschiderea tuturor polilor;
- **manetă de comandă 3 poziții:** deschis-declanșat-închis;
- **dispozitiv de încuiere** în poziție deschis integrat;



Fig.3.29. Înteruptoare automate NG125N

- **vizualizare a defectului pe fața aparatului:**
 - printr-o lampă de semnalizare defect;
 - prin poziția manetei (declanșat).
- **buton test** permițând verificarea bunei funcționări a mecanismului de declanșare
- **anduranță (cicluri deschis-închis):**
 - mecanică: 10000,
 - electrică: 5000;
- **execuție climatică:** execuție 2 (umiditate relativă 95% la 55° C);

Înteruptoare automate NG125LMA

Numai pentru protecția la scurtcircuit a motoarelor, protecția la suprasarcină se va asigura separat (fig.3.30) [13].



Fig.3.30. Înteruptoare automate NG125LMA

Date tehnice

- **curent nominal:** 4 până la 80 A;
- **capacitate de rupere** în conformitate cu norma EN 60947.2 (I_{cu}): tensiune (V) 380 – 415;
- **indicare vizibilă a poziției contactelor pe manetă;**
- **contacte cu închidere rapidă;**
- **nr. ciclurilor de manevră** (închis-deschis): 10000;
- **caracteristici de declanșare:** tip MA: declanșatoarele magnetice acționează la $12 I_n \pm 20\%$;
- **execuție climatică:** execuție 2 (umiditate relativă 95% la 55° C).

Înteruptoare automate DPNa Vigî cu protecție diferențială (MCB/RCD)

Înteruptorul automat DPNa Vigî monobloc asigură protecția completă a circuitelor terminale (suprasarcină și defect de izolație), protecția persoanelor împotriva contactelor indirecte (30 sau 300 mA) sau directe (30 mA) și a instalațiilor electrice împotriva incendiilor (300 mA). Cu sensibilitatea de 30 mA se asigură o selectivitate verticală totală dacă sunt instalate în aval de un dispozitiv de curent diferențial rezidual selectiv (ID sau Vigî) de 300 mA. Este insensibil la declanșările intempestive datorate supratensiunilor tranzitorii (descărcări, comanda aparatelor de comutație din circuitul primar, etc) (fig.3.31) [17].



Fig.3.31. Înteruptoare automate DPNa Vigî cu protecție diferențială

Date tehnice comune pentru înteruptoarele automate DPNa Vigî

- **tensiune nominală:** 230 V ca;
- **capacitate de rupere:** conform SR EN 60898/SR EN 61009:
- capacitate de rupere (I_{cu}): 4,5 kA,
- capacitate de închidere și deschidere pe defect rezidual (fază/pământ): 4,5kA;
- **curent nominal:** 6 până la 32 A la 30° C;
- **anduranță** (cicluri închis-deschis): mecanică: 20000;
- **mediu inconjurator:** execuție climatică: execuție 2 (umiditatea relativă 95% la 55° C);
- **masă:** 190 g.

Verificarea poate fi:

- vizuală dacă dispozitivul este proiectat corespunzător astfel încât să permită observarea contactelor (anumite standarde naționale impun această condiție pentru un dispozitiv de separare plasat la originea unei instalații de joasă tensiune alimentată direct de la un transformator MT/JT)

- mecanică, prin intermediul unui indicator fixat prin sudură de arborele activ al dispozitivului. În acest caz construcția dispozitivului trebuie să fie astfel încât, în eventualitatea sudării contactelor în poziția închis, indicatorul să nu poată indica poziția deschis [13].



Fig.4.3. Separator de sarcină Interpact INV2500



Fig.4.4. Separator de sarcină pentru deschidere de urgență Interpact INV250

În fig.4.3 este reprezentat separatorul de sarcină Interpact INV2500 Merlin Gerin iar în fig.4.4 este reprezentat separatorul de sarcină pentru deschidere de urgență Interpact INV250 Merlin Gerin.



MERLIN GERIN

Interpact

INS 250

UI 750V

U_{imp} 8kV

I_{th} 250A

60°C

IEC 947.3



CEI UTE

UNE VDE BS

	AC22A	AC23A		DC23A (2/4PS)
U _e (V)	690	500 690		125(2P) 250(4P)
I _e (A)	250	250 250		250 250

I_{th} - curentul termic convențional
 U_i - tensiunea nominală de izolație
 U_{imp} - tensiune de impuls
 U_e - tensiunea nominală de funcționare
 I_e - curentul nominal de funcționare

Fig.4.5. Caracteristicile separatorului

de sarcină Interpact INS250

Între contactele deschise ale fiecărei faze nu trebuie să depășească:

- 0,5 mA pentru un dispozitiv nou,
- 6 mA la sfârșitul timpului de utilizare.

Separatoarele de sarcină se pot construi cu separare vizibilă a contactelor sau cu semnalizare cu logică pozitivă a contactelor în gama 40A până la 2500A. Separarea fizică a contactelor principale este vizibilă direct printr-un capac transparent iar semnalizarea cu logică pozitivă constă în existența unui sistem mecanic ce face ca poziția manetei să reflecte totdeauna poziția contactelor principale. În fig.4.5 sunt prezentate caracteristicile separatorului Interpact INS250 aflate pe partea frontală a aparatului [13].



Fig.4.6. Separator de sarcină cu modul ampermetric

La separatoarele de sarcină din gama 100A-630A se poate atașa un modul ampermetric și un modul transformator de curent. Modulul ampermetric are funcția de a măsura și afișa curentul de pe fiecare fază cu ajutorul unui ampermetru cu cadran. Selectarea fazelor se face cu ajutorul unui comutator cu trei poziții. Ampermetru se fixează prin clipsare în modul și are clasa de precizie de 4,5 (fig.4.6).

Modulul transformator de curent permite conexiunea directă a unui aparat de măsură, cum ar fi un ampermetru sau wattmetru de tip Digipact. Modulul se conectează direct la terminalele din aval ale separatorului de sarcină. Curentul în secundar este de 5A și are clasa de precizie 3. În primar curenții sunt de 100A, 150A, 250A și 630A.

În fig.4.7. sunt prezentate părțile componente ale unui separator de sarcină. Contactele auxiliare permit transmiterea la distanță a informațiilor despre starea separatorului fiind utilizate pentru semnalizări și interblocaje electrice. Maneta rotativă poate fi directă sau prelungită. Maneta prelungită se poate folosi atunci când separatorul este montat în interiorul unui dulap. Separatoarele de sarcină pentru deschidere de urgență utilizează culori speciale, menționate în standarde și anume culoarea roșie pentru manetă și panoul frontal de culoare galbenă [13].

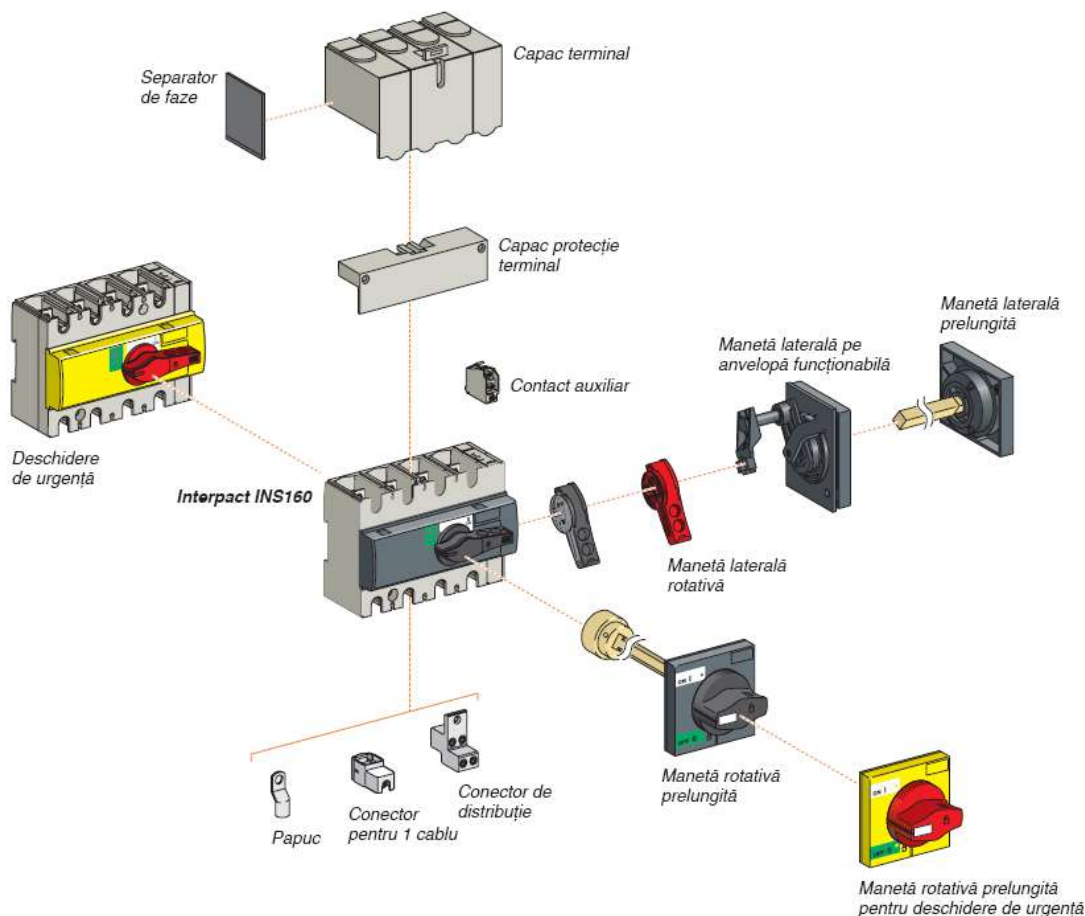


Fig.4.7. Părți componente ale unui separator de sarcină

Bibliografie

- [1] Gh. HORTOPAN- *Aparate electrice de comutație, vol. I și II*, Editura Tehnică, București, 1996;
- [2] Mihaela IORDACHE, S. HURDUBEȚIU, Gh. COMĂNESCU - *Elemente moderne în realizarea stațiilor electrice*, Editura AGIR București – 2000;
- [3] Schneider Electric – *Manualul instalațiilor electrice*, Colecția tehnică. 2007;
- [4] V.TRUȘCĂ, M.O.POPESCU -*Tehnologia de fabricație a aparatelor electrice*, Editura ICPE, București, 1996;
- [5] S. HURDUBEȚIU – *Echipamente electrice. Note de curs*, București, U.P.B.;
- [6] S.POPESCU – *Instalații electrice pentru alimentarea consumatorilor*, Editura Macarie, 1996, Târgoviște;
- [7] I. MIRCEA - *Instalații și echipamente electrice. Ghid teoretic și practic*. Editura Didactică și Pedagogică. București, 1996;
- [8] E.O. VÎRJOGHE – *Aparate electrice de comutație*, Editura Electra ICPE, București, 2004;
- [9] M. F. STAN, E.O. VÎRJOGHE, M. IONEL, A. G. HUSU, C. VLĂDESCU – *Tratat de inginerie electrică*, Editura Bibliotheca, Târgoviște 2005;
- [10] *Normativ privind metodologia de calcul al curenților de scurtcircuit în rețelele electrice cu tensiunea sub 1kV*, GSCI și CIDE 1996;
- [11] www.moeller.ro
- [12] www.siemens.com
- [13] www.schneiderelectric.ro
- [14] www.alstom.com
- [15] www.merlin-gerin.com
- [16] www.schrack.ro

[17] www.legrand.ro

[18] www.electrocontact.ro

[19] www.contactoare.ro

PROMOVAREA LECTURII PRIN SCRIERE CREATIVĂ

Prof. Stoica Simona
Colegiul Economic „Virgil Madgearu” din Galați

Lectura pare o activitate desuetă, care a pierdut lupta cu timpul deoarece cuvântul scris are o concurență serioasă în noua epocă culturală, dominată de imagine. Deși noua tehnologie, televiziunea, cinematografia nu anulează cultura scrisului și a cititului, suntem conștienți că acesta nu are nimic de a face cu plăcerea și pasiunea pentru literatură. Lectura cărții înseamnă, în primul rând, capacitatea de a ieși din timpul propriu și de a intra în altul, subiectiv, conferit de întâlnirea cu textul, o lectură atentă, răbdătoare, disponibilă, altruistă care îmbogățește, permițând ieșirea din propriile îngrădiri.

Profesorul de română este obligat să respecte recomandările programei școlare care promovează o listă „obligatorie” de opere, pe baza criteriului estetic și din necesitatea studiului diacronic al literaturii, deși poate mai întâi ar trebui să se asigure că are cititori. Aceasta ar presupune apropierea de lectură, plecând întâi de la cărțile care contează pentru elevi. La urma urmei, școala trebuie să îi provoace din punct de vedere intelectual pe învățăcei, să îi ajute să se descopere în raport cu realitatea. Dar copiii au deja, în ei geniul creativității din naștere, doresc să își depășească limitele încercând lucruri noi, escaladând copaci, garduri și interdicții și dețin fără să-și dea seama, secretul fericirii. Este ascuns în râsul lor sănătos, în ghidușia și dinamica jocului, în bucuria de a privi cu ochii plini de mirare la spectacolul vieții. Din păcate, cel mai adesea, prin constrângerile impuse de programa școlară, este limitată libertatea, respirmată creativitatea elevilor, constrânși să adopte o atitudine rigidă, care se reflectă uneori și în neputința lor de a privi cu toleranță, înțelegere și compasiune pe cei de lângă ei.

De asemeni, diversitatea informațiilor domeniilor științifice este dovada puterii noastre de gândire, de descoperire, de invenție. Dar a stăpâni un domeniu înseamnă a te bucura de frumusețea sa, a descoperi miracolul vieții. Câți dintre elevi vor putea să contempleze frumusețea unei opere de artă, o pictură, o realizare arhitecturală, să trăiască fiorul unui roman, iar apoi, să revină în contingent îmbogați sufletește, înobilati dispuși să dăruiască înțelegere, și poate un zâmbet în ajutor? Dacă absolvenții au doar pregătire culturală și nu se regăsesc sufletește, emoțional în acel conținut științific, vor purta doar povara informațiilor, fără a fi vreodată fericiți, căci viața nu înseamnă numai să știi multe, ci să te bucuri de ceea ce știi, pentru a realiza ceva pentru tine și pentru ceilalți.

O soluție pentru acest impas, pentru a sădi interesul pentru lectură, ar fi realizarea unui compromis de a dedica câteva minute în fiecare oră cărților preferate de elevi sau a desfășura activități informale în cadrul cercurilor de lectură, în locuri neconvenționale, în spațiul bibliotecii, al unei librării sau în aer liber. Pornind de la acesastă idee, am invitat un grup de elevi din clase și vârste diferite, să aducă fiecare cartea preferată, care îi reprezintă cel mai bine sau cel puțin, pe care ar citi-o pentru că le-a atras atenția prin titlu, copertă sau recenzie. Nu am avut în intenție să alcătuim o bibliotecă ideală sau să facem recomandări de lectură, ci de această dată, am vrut să inițiem un dialog fictiv, prin care cărțile să vorbească despre cititorii lor. Am propus să își realizeze portretul de cititori, pornind de la întrebarea „Ce aș fi eu fără carte?”. Exercițiul de creație a pornit de la lectura unei pagini prestabilite, din cărțile elevilor, timp de două minute. Pentru unii, pagina șazeci conține doar câteva rânduri de sfârșit de capitol, iar la alții descrieri dense sau dialog antrenant. Raportându-se la conținutul paginii respective, selectează o sintagmă, un citat cu sufletul asortat, care îi reprezintă cel mai bine sau pe care le-ar fi plăcut să-l scrie ei. Ulterior, află că fragmentul respectiv trebuie integrat într-un text de tip autoportret, în care să se imagineze cum ar arăta fără carte. Exercițiul pare accesibil pentru că nu impune constrângeri formale, dar este antrenant pentru că îi obligă pe participanți să vorbească despre ei dintr-o postură inedită, aceea de necititori. Câteva dintre textele realizate sunt grăitoare pentru succesul activității:

Dacă m-aș uita în oglindă, m-aș vedea pe mine sau poate altceva. Dacă aș închide ochii și m-aș gândi la mine fără cărți, aș vedea un trup viu, dar putezit. Captiv într-o lume rece, din pietre și cenușă.

Teoretic, așa trăiesc zi de zi, dar în unele nopți când deschid o carte și încep să citesc, prind viață, deci încă am o șansă pentru că îndrăznesc într-o lume cinică, în care lumina a luat forma întunericului, iar sufletul arde mocnit la îndrumarea minților parcă prea luminate. Un simplu cititor, dar care îndrăznește.

M-am întâlnit cu o prietenă. Se plimba cu mama ei prin parcul Cișmigiu și m-am gândit să le însoțesc. „*Alcătuiam împreună elementele unei drame: un seducător, o demimondenă și o femeie fără cap*” (Francoise Sagan, ***Bonjour Tristesse***), dar prin cărți prindeam viață în adevăratul sens al cuvântului și eram noi, fără etichete. (elev)

Fără cărți ... cum aș fi oare? Aș fi poate ca un fluture cu aripile lipite de zidul rece al vieții. Poate aș fi fost un vânător însetat să prindă prada, însă să nu și-o dorească. „*Aș fi avut umerii căzuți, fiindcă poartă poveri numai de mine*” (Irina Blender, ***Insoamni***) știute și înțelese de ecoul ochilor mei care se sparge atunci când ajunge la duioșia sufletului. Sângele mi s-ar transforma în râu de suferință și ar umple lumea de ură. Fără cărți aș fi o cântăreață mută fiindcă sufletul nu-mi mai grăiește viață. (elev);

Ce aș fi eu fără carte? Mă gândesc la ea ca la „*un prieten grijuliu și iubitor ce poate schimba viața cuiva*” (***Ghid pentru adolescenți***, de Richard Nelson). Nimic nu poate modifica și nici priva de o legătură spirituală ca între Adam și Eva. (elev)

Viața mea fără cărți nu ar avea culoare, aș fi o barcă pierdută pe mare și aș avea nevoie de „***Exerciții de echilibru***” de Tudor Chirilă pentru ca „*lacrimile să nu se rostogolească pe pardoseala lucitoare*”.(elev)

Danzez ca un „***Diavol întruchipat***” pe paginile cărții, pe melodia agresivă a lui Rodriguet ce dirijează ritmul cuvintelor din condei. Sunt un copil fără minte, îndrăgostită de imposibil. Și totuși... Cum aș fi fără cărți? Aș fi fără locul unde mă simt ca pe scenă, m-aș trezi plutind surdă, cu picioarele parcă încătușate și totuși „*ceea ce mă torturează cel mai mult este ridicolul meu*”(Le diable au corps, Raymond Rodriguet). (elev);

O, fără cărți aș fi un om fără suflet, rătăcind într-un deșert sau într-un univers întunecat fără de stele, visând la „*strălucirea ei ca o făclie asupra-mi*” (***Trust***, de Osho). (elev);

Eu fără cărți ... uitată de lume ca o frunză pribeagă ce stă să cadă din copacul veșniciei, un trubadur și un suflet neîmbrăcat, un punct pe o foaie albă, o stea pe orizontul nemărginit, adulmecată de mireasma crudă a întunericului nemilos, deși „*frumoasă cu zâmbet plin de soare și de bunătate*” („***Fluturi***” de Irina Blender). (elev);

Fără cărți aș fi „*negura dinspre răsărit*” sau un pescăruș fără aripi ce nu își poate continua zborul spre necunoscut. Inima ar fi goală fără puterea de a mai visa la marea încrustată de valuri. Aș avea poate aceeași beatitudine ca și personajul lui Jules Verne care a încercat „***O călătorie spre centrul pământului***”. (elev);

Un om și o carte, termenii unei iubiri necondiționate... Sunt chiar eu „***Hoțul***” lui Megan Whalen Turner un deținut flămând, dorindu-mi să mor doar pentru a-mi putea citi povestea. (elev)

EXERCİȚIU DE LITERAȚIE PRIN RECICLAREA UNEI POVEȘTI ADOPTATE

Prof. Stoica Simona
Colegiul Economic „Virgil Madgearu” Galați

Din punct de vedere metodic, ar fi ideală adaptarea stilului de predare la dinamica realității sociale tot mai informatizate, ținând cont și de nevoile individuale de învățare ale elevului, care nu mai trebuie să fie un receptor pasiv al cunoștințelor transmise de profesor. Tinerii nu citesc cu plăcere ceea ce li se impune și trebuie atrași spre lectură. Trăiesc într-o lume în care informația, imaginile și datele se primesc gata prelucrate, afectându-le negativ concentrarea, atenția și răbdarea. De aceea, performanțele școlare cresc atunci când sunt stimulați să învețe prin metode didactice inovative. Se poate crea un mediu de învățare atractiv și motivant care să trezească interesul elevilor pentru lectură și studiu.

Încorporând tehnologia digitală în activitate, pentru o abordare interdisciplinară a conținutului științific, elevii se simt valorizați și își formează și alte deprinderi și abilități necesare pentru viață. Metodele interactive, precum utilizarea realității augmentate, a videoclipurilor educaționale și a aplicațiilor de învățare colaborativă, facilitează înțelegerea conceptelor complexe și sporesc motivația elevilor.

Elevii unei clase de a IX-a, cu gustul aventurii, au acceptat provocarea unei întâlniri surpriză, pe nevăzute, cu o poveste din „Mică istorie a unui secol mare”, pe care au adoptat-o spre promovare. Formând echipe de câte doi, au citit textele, s-au consultat și au creat o strategie de lucru.

Le-am sugerat să folosească o pungă de hârtie ca mijloc de promovare, așa cum se întâmplă în comerț, ilustrând pe o parte a acesteia o secvență, printr-un colaj realizat cu mijloace proprii: hârtie colorată, carioci, lipici etc. Pe cealaltă parte a pungii, au realizat recenzia în trei pași. În primul alineat, s-a făcut o observație personală care să anticipeze conținutul tematic al povestirii. Ulterior, s-a oferit un scurt rezumat al textului, care însă nu a prezentat tot firul epic, ci doar a urmărit să atragă atenția și să trezească curiozitatea cititorului. În ultimul paragraf, s-a notat mesajul moralizator desprins, valoarea simbolică și semnificația celor prezentate, asociate cu îndemnul de a citi istorisirea care promite să surprindă altfel, în mod plăcut.

Produsele activității au fost susținute în fața colegilor, fiecare echipă făcând uz de armele oratoriei și ale persuasiunii, în încercarea de a-și promova textul. Unii au realizat materiale deosebite, dar au întâmpinat dificultăți la prezentarea finală. Experiența le-a arătat că fiecare etapă de lucru este importantă. Postura, dicția și siguranța discursului în momentul unei prezentări finale pot spori sau estompa impactul proiectului pregătit. Sigur că acum au exersat și învață să își controleze emoțiile, să comunice în echipă și să se cunoască mai bine unii pe alții. Au răspuns întrebărilor colegilor, iar la final au trecut printr-o sesiune foto cu multe zâmbete de mulțumire, mândri de ceea ce au realizat.

Ce au spus elevii implicați? „O experiență interesantă în care ne-am pus tot sufletul. Am petrecut timp de calitate împreună și ne-am distrat pe cinste, fără să simțim că muncim sau că facem „o temă”... La cât mai multe proiecte de genul acesta!” (Mihaela); „M-am bucurat că nu ne-am oprit doar la scriitorii canonici. Orice citim e 'bun citit'.” (Nicoleta) „Nu a mai fost ceva obișnuit, asta ne-a făcut să ieșim puțin din zona de monotonie. Ideea proiectului a fost inedită și a reușit să ne stârnească imaginația, competitivitatea, dorința de implicare... de altfel.” (Maria)

Activitățile didactice inovative și interactive au un impact semnificativ asupra învățării. Elevii nu doar că își dezvoltă competențele cognitive și creative, dar dobândesc și abilități sociale esențiale pentru viața de zi cu zi. Integrarea tehnologiei și a metodelor nonconvenționale de predare transformă procesul educațional într-o experiență captivantă, care stimulează dorința de cunoaștere și participare activă a elevilor.

PERSPECTIVE DE ALFABETIZARE A ELEVILOR DISLEXICI

Prof. Stoica Simona Florentina
Colegiul Economic „Virgil Madgearu” din Galați

Alfabetizarea reprezintă un pilon fundamental al educației, însă pentru elevii dislexici, acest proces poate fi o provocare considerabilă. Dislexia este o tulburare specifică de învățare care afectează abilitatea de a citi, scrie și ortografia corect. Elevii cu dislexie întâmpină dificultăți în recunoașterea literelor și a cuvintelor, ceea ce poate duce la frustrare și la scăderea încrederii în sine. În acest context, este esențial să se adopte metode de predare adaptate nevoilor lor pentru a le facilita procesul de alfabetizare și pentru a le oferi șanse egale de reușită.

Dislexia nu este cauzată de lipsa de inteligență sau de efort, ci de modul în care creierul procesează limbajul scris. Printre dificultățile întâmpinate de acești elevi se numără:

- Recunoașterea și asocierea sunetelor cu literele corespunzătoare;
- Probleme în distingerea și reținerea secvențelor de litere;
- Ritm lent de citire și dificultăți de înțelegere a textului ;
- Dificultăți în scrierea coerentă și ortografic corectă.

Aceste obstacole pot duce la anxietate, evitare a lecturii și scăderea motivației pentru învățare. De aceea, este important să se creeze un mediu educațional incluziv, unde elevii dislexici să se simtă sprijiniți și încurajați.

Alfabetizarea structurată vizează mai multe paliere:

Fonologia

Fonologia studiază structura fonematică a cuvintelor, accentuarea corectă a silabelor, resortul sonor, muzical al cuvintelor, rima. Un aspect important al conștientizării fonologice este capacitatea de a segmenta cuvintele în sunetele componente, numite foneme. Un fonem este cea mai mică unitate de sunet dintr-o limbă dată care poate fi recunoscută ca fiind distinctă de alte sunete din limbă. Odată ce elevii au conștientizat fonemele, trebuie să învețe cum să asocieze fonemele cu simbolurile sau literele tipărite. Asocierea simbol - sunet trebuie stăpânită în două direcții: vizual la auditiv (citire) și auditiv la vizuală (ortografie). În plus, elevii trebuie să stăpânească amestecul sunetelor și literelor în cuvinte, precum și segmentarea cuvintelor întregi în sunetele individuale.

Despărțirea în silabe

O silabă este o unitate de limbaj oral sau scris cu o singură vocală. Odată cu însușirea regulilor de despărțire în silabe, cititorul poate determina mai bine vocala în silabă. Regulile de diviziune a silabelor sporesc conștientizarea cititorului de unde poate fi împărțit un cuvânt lung, necunoscut, pentru o acuratețe deosebită în citirea acestuia.

Morfologia

Morfemul este cea mai mică unitate cu sens din limbă. Programul de alfabetizare structurat include studiul cuvintelor de bază, a rădăcinilor, prefixelor și a sufixelor.

Sintaxa

Sintaxa este ansamblul de principii care dictează succesiunea și funcția cuvintelor dintr-o propoziție pentru a transmite un sens.

Semantica

Semantica este acel aspect al limbajului preocupat de sensul cuvintelor.

Pentru a sprijini alfabetizarea elevilor dislexici, este necesar să se implementeze metode didactice adaptate nevoilor lor specifice. Printre cele mai eficiente strategii se numără:

- **Utilizarea metodei multisenzoriale** – combinarea stimulilor vizuali, auditivi și kinestezici pentru a facilita învățarea literelor și a sunetelor;
- **Folosirea tehnologiei asistive** – aplicații educaționale, software de citire vocală și fonturi special concepute pentru dislexici pot îmbunătăți procesul de învățare;
- **Învățarea prin jocuri interactive** – activitățile ludice și aplicațiile digitale pot transforma alfabetizarea într-un proces atractiv și mai puțin stresant ;
- **Adaptarea materialelor didactice** – utilizarea textelor cu fonturi mari, spațiere adecvată între cuvinte și evidențierea cuvintelor-cheie ajută la îmbunătățirea citirii ;
- **Oferirea unui timp suplimentar pentru citire și scriere** – reducerea presiunii timpului îi ajută pe elevi să își dezvolte abilitățile fără stres suplimentar.

Principiile alfabetizării persoanelor dislexice vizează:

1. Aspectul sistematic și cumulativ

Alfabetizarea structurată trebuie să fie sistematică și cumulativă. Aceasta înseamnă că organizarea materialului respectă ordinea logică a limbajului. Secvența trebuie să înceapă cu cele mai simple și de bază concepte și elemente și să progreseze metodic către concepte și elemente mai dificile și fiecare pas nou trebuie să se bazeze pe concepte învățate anterior.

2. Instrucțiune explicită

Instrucțiunea de alfabetizare structurată necesită predarea deliberată a tuturor conceptelor cu interacțiune continuă elev-profesor. Nu se presupune că elevii vor deduce în mod natural aceste concepte pe cont propriu.

3. Predarea diagnostică

Profesorul trebuie să fie adept al instrucțiunilor individualizate în funcție de nevoile unui elev, în baza unei evaluări atente și continuă, prin observație, dar și cu instrumente standardizate. Pentru a înțelege elevii dislexici se dă un fragment de text, în care unele cuvinte sunt scrise cu culori diferite. Li se cere elevilor să citească cu voce tare, dar în locul cuvintelor colorate să rostească culoarea. După acest exercițiu, se analizează felul în care creierul a dispus instinctiv, citirea cuvintelor notate, în locul precizării culorilor. Mai mult decât atât, chiar și când elevii pot citi substituind cuvintele cu numele culorilor, tendința este aceea de a vorbi mai încet decât în mod normal. Teoretic, creierul procesează corect sarcina, o înțelege, dar opune rezistență în îndeplinirea sarcinilor. Această senzație o au permanent cei care au dificultăți de învățare. A nu putea să faci corect o activitate, nu este dovada lipsei de inteligență, ci faptul că mintea acestora dictează comenzi diferite.

Un alt exercițiu ar fi scrierea răsturnată a unui text, în care literele cuvintelor au ordine inversă. Li se cere elevilor să citească ceea ce scrie, repede, întrerupându-i, cu îndemnul că această sarcină ar trebui să fie foarte ușoară pentru ei. Ulterior, se discută despre dificultățile întâmpinate în descifrarea propozițiilor.

Succesul alfabetizării elevilor dislexici depinde în mare măsură de sprijinul pe care îl primesc din partea profesorilor și a familiei. Cadrele didactice trebuie să fie bine informate despre dislexie și să aplice strategii de predare personalizate, încurajând în același timp un climat pozitiv de învățare. Părinții, la rândul lor, pot sprijini copiii prin activități de lectură plăcută, evitând presiunile excesive și oferindu-le constant încredere în propriile capacități.

Cea mai dificilă problemă pentru elevii dislexici este aceea de a stăpâni în mod precis și fluent limbajul scris-citit. Din păcate, abordarea obișnuită din învățământul de masă, nu este

eficientă pentru cei care se confruntă cu această problemă, deoarece nu se concentrează pe abilitățile de decodare de care au nevoie aceștia.

Mai eficientă poate fi alfabetizarea structurată, care pregătește elevii să decodeze cuvintele într-o manieră explicită și sistematică. Această abordare nu numai că ajută elevii cu dislexie, dar există dovezi substanțiale că este mai eficientă pentru toți cititorii.

Alfabetizarea elevilor dislexici este un proces care necesită răbdare, metode adaptate și sprijin constant din partea profesorilor și a familiei. Crearea unui mediu incluziv, utilizarea tehnologiilor educaționale și aplicarea unor tehnici multisenzoriale sunt esențiale pentru succesul acestor elevi. Prin abordări inovatoare și empatie, fiecare copil dislexic poate fi ajutat să-și descopere potențialul și să devină un cititor competent și încrezător.

TENDINȚE ȘI PROVOCĂRI ÎN EDUCAȚIA SECOLULUI XXI: EXEMPLE DE BUNE PRACTICI

**Prof.înv.primar : Stratulat Anamaria – Raluca
Școala Gimnazială „ Mihai Niculăiasa ” , Lămășeni**

CUPRINS

1. Integrarea tehnologiei în procesul educațional
2. Educația centrată pe elev
3. Promovarea educației socio-emoționale
4. Colaborarea școală-familie-comunitate
5. Educația pentru dezvoltare durabilă și cetățenie activă
6. Învățarea prin joc și experiență directă
7. Concluzii
8. Referințe

Integrarea tehnologiei în procesul educațional

Bună practică: Utilizarea platformelor educaționale digitale (Google Classroom, Kahoot, Wordwall, Padlet, Zoom) pentru predare, evaluare și feedback personalizat.

Provocare: Accesul inegal la tehnologie și competențele digitale insuficient dezvoltate la unele cadre didactice sau elevi.

Tendință: Școala hibridă – combinația între predarea online și cea față în față.

Educația centrată pe elev

Bună practică: Aplicarea strategiilor de învățare personalizată, învățare prin proiecte (PBL) și învățare bazată pe competențe.

Provocare: Lipsa de timp și resurse pentru adaptarea conținuturilor la nevoile fiecărui elev.

Tendință: Curriculum flexibil, adaptat nevoilor individuale.

Promovarea educației socio-emoționale

Bună practică: Implementarea unor ateliere de dezvoltare personală și emoțională („Vocea fricii mele”, „Învățăm să fim bine”), colaborarea cu psihologi, consilieri sau ONG-uri.

Provocare: Subestimarea importanței stării de bine în mediul educațional.

Tendință: Îmbinarea educației cognitive cu cea emoțională în curriculum.

Colaborarea școală-familie-comunitate

Bună practică: Organizarea de evenimente educaționale și caritabile în parteneriat cu părinții, autoritățile locale, ONG-uri (ex. proiectul „Colindăm cu suflet curat”).

Provocare: Implicarea inegală a părinților și comunității în viața școlii.

Tendință: Școala ca centru comunitar de învățare și implicare socială.

Educația pentru dezvoltare durabilă și cetățenie activă

Bună practică: Proiecte ecologice, reciclare creativă („Locul deșeurilor nu e în casă”), activități de voluntariat SNAC.

Provocare: Lipsa unei culturi civice puternice în rândul elevilor.

Tendință: Formarea de competențe pentru viață – responsabilitate, empatie, gândire critică.

Învățarea prin joc și experiență directă

Bună practică: Folosirea jocului didactic ca metodă de evaluare, învățarea în aer liber, vizite tematice, concursuri.

Provocare: Timpul limitat și presiunea programei.

Tendință: Învățarea experiențială – „learning by doing”.

Concluzii

Educația secolului XXI este caracterizată de inovație, adaptabilitate și colaborare. Profesorii joacă un rol esențial în formarea unor cetățeni activi, empatici, bine pregătiți pentru provocările unei societăți în permanentă schimbare.

Prin aplicarea unor bune practici adaptate la realitățile actuale, educația devine un proces viu, relevant și transformator.

Referințe

- C. Cucos (coord.), Educația. Dimensiuni culturale și interculturale, Editura Polirom, Iași, 2018.
- Otilia Clipa, Educația incluzivă și strategiile didactice centrate pe elev, Editura USV Press, Suceava, 2020.
- John Hattie, Învățarea vizibilă. Un ghid pentru profesori, Editura Trei, București, 2022.
- Site-ul www.viitorplus.ro – Proiecte educaționale pentru dezvoltare durabilă.
- Platforma www.blissiq.ro – Workshopuri educaționale pentru dezvoltare emoțională.

Notă privind originalitatea:

Acest material a fost redactat integral de autoare, pe baza experienței personale în domeniul educațional și a unor surse teoretice de specialitate. Conținutul este original și adaptat contextului profesional specific. Nu a fost copiat din alte lucrări și poate fi utilizat ca parte a portofoliului profesional.

Transformarea învățământului prin aplicarea științei și tehnologiei pentru îmbunătățirea procesului educațional

Profesor STROIE MIRELA MARIANA
ȘCOALA GIMNAZIALĂ "C. SĂVOIU"-TARGU JIU

PROIECT DE LECȚIE

PROFESOR: STROIE MIRELA

ȘCOALA: ȘCOALA GIMNAZIALĂ "C. SĂVOIU"

CLASA: a VI -a

DISCIPLINA: EUROPA

SUBIECTUL: Clima Europei

TIPUL LECȚIEI: lecție de comunicare și însușire a noilor cunoștințe

COMPETENȚE SPECIFICE :

- 1.1. Prezentarea, în scris și oral, a aspectelor definitorii ale spațiului național și european utilizând corect și coerent terminologia specifică domeniului.
- 1.2. Raportarea rezultatelor documentării (informării) asupra problematicii fundamentale a Europei, cu ajutorul noțiunilor și al conceptelor corespunzătoare.
- 1.3. Explicarea unei realități investigate (direct sau indirect), prin utilizarea limbajului științific specific domeniului.
- 1.4. Identificarea, prin documentare, a informațiilor specifice problematicii geografice a Europei, valorificând semnificațiile termenilor-cheie de specialitate
- 2.1. Explicarea proceselor naturale din mediul înconjurător (geografic), la nivelul continentului, prin conexiuni sugerate de analiza modelelor grafice, cartografice și a imaginilor.
- 2.2. Utilizarea elementelor semnificative, conceptuale și metodologice, specifice științelor naturii și științelor sociale, pentru studierea comparativă a geografiei Europei .
- 2.3. Explicarea relațiilor observabile dintre științe, tehnologie și mediul înconjurător, la nivelul continentului, prin analizarea unor sisteme și structuri teritoriale și funcționale.

COMPETENȚE DERIVATE:

- C1: Identificarea unor factorii care influențează clima Europei.
- C2: Identificarea unor caracteristici vizibile prin intermediul hărților și a graficelor .
- C3: Interpretarea unor informații rezultate din compararea unor date statistice.
- C4: Redarea semnificației unor termeni specifici.
- C5: Localizarea pe harta fizică a Europei a fiecărui tip de climă.

ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE:

- A1: Identificarea factorilor climei și a elementelor climatice
- A2: Descrierea dirijată a elementelor climatice cu ajutorul hărților

A3: Caracterizarea unui climat după un algoritm

A4: Analiza comparativă a două tipuri de climă pe baza datelor statistice

A5: Identificarea și localizarea tipurilor de climă

A6: Perceperea specificității climei ca element observabil al realității

STRATEGII DIDACTICE

Strategia didactică: predominant inductivă și conversativă, pornind de la imagini.

Metode: conversația euristică, algoritmizarea, analiza documentelor, lucru cu manualul, descoperirea, explicația, comparația, lucrul cu hărți, atlase, gânditi-lucrați în perechi, lucru în echipă etc.

Mijloace de învățământ: Harta fizică a Europei, Atlasul geografic general, manualul, date statistice, grafice, fișe de lucru.

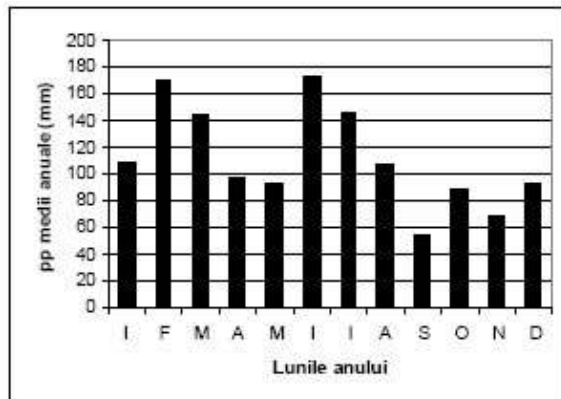
Etapele lecției	Activitatea profesorului	Activitatea elevilor
1. Organizarea clasei- 3 min.	Se verifică prezența mijloacelor de învățământ pentru lecție, tabla, markere, se notează absenții.	Pregătesc manualele, atlasele și caietele de notițe
2. Activitatea introductivă prin captarea atenției și trecerea la lecția nouă - 2 min.	▪ În prima lecție am vorbit despre așezarea și limite Europei. ▪ Având în vedere cele învățate, vă rog să – mi spuneți în care zone climatice este situat continentul nostru? ▪ Precizați un argument care să susțină afirmația de mai sus. ▪ Care sunt tipurile de climă din zona temperată ? ▪ Dar din zona rece?	• Analizează folosind atlasul și răspund. • Elevii sunt atenți și aduc argumente. • Elevii descoperă tipurile de climă din fiecare zonă folosindu- și cunoștințele despre latitudine și utilizând hărți climatice ale Europei.
3. Anunțarea lecției noi - 1 min.	▪ Se notează pe tablă titlul lecției :” Particularitățile climatice și regionarea climatică a Europei”. ▪ Se expun oral competențele specifice propuse spre a fi realizate prin conținutul lecției. ▪ Solicită elevilor să definească clima.	• Notează pe caiet titlul lecției • Elevii definesc clima

4. Dirijarea învățării și dobândirea de noi cunoștințe – 34 min	▪ Lecția va cuprinde o combinație de activități, astfel încât să fie abordate stilurile pe care elevii le preferă în învățare (vizual, auditiv, practic / kinetic). ▪ Lucrați în perechi și scrieți toți factorii care ar putea influența clima Europei. Aveți 5 minute la dispoziție. În fiecare pereche sunt elevi cu stiluri diferite de învățare. (Identificarea stilului de învățare specific fiecărui elev s-a realizat în urma completării unui chestionar la începutul anului școlar.) ▪ Profesorul încurajează elevii să își amintească vechile cunoștințe. ▪ Completează răspunsurile elevilor privind factorii climatici. ▪ Împarte clasa în 4 grupe : prima grupă studiază harta temperaturilor medii anuale din Europa, a doua grupă studiază harta precipitațiilor medii anuale din Europa, a treia grupă studiază harta centrilor barici din Europa și a patra grupă studiază regionarea climatică din Europa, iar a cincea grupă realizează o scurtă caracterizare a fiecărui tip de climă .Cu ajutorul hărților descrieți temperatura , precipitațiile, presiunea atmosferică și centrul barici, apoi realizați regionarea climatică a Europei. În fiecare grupă sunt elevi care corespund fiecărui stil de învățare. ▪ Pentru elevii cu stilul vizual se vor face la tablă sublinieri, se vor scrie cu culori cuvintele cheie. ▪ Pentru elevii cu stilul auditiv profesorul repetă anumite explicații, rezumă ideile și ilustrează punctele cheie folosind intonația/tonul etc. ▪ Elevii vor fi puși să citească anumite pasaje din lecție și vor fi încurajați să răspundă la unele întrebări legate de tema grupului. ▪ Alcătuieste o hartă mentală (rețea de cuvinte) și practică o vorbire mai animată pentru a veni în sprijinul elevilor	•Sunt atenți, gândesc și notează în caietele de notițe, apoi fac schimb de caiete, completându-și răspunsurile și cu informațiile descoperite de către colegul de echipă. •Analizează și răspund, completează notițele cu informațiile date de profesor •Elevii cu stilul vizual vor fi implicați mai mult în analiza suporturilor cartografice. •Elevii vor folosi “imagini” vizuale pentru a-și clarifica notițele(culori, scris de mărime diferită, sublinieri). • Elevii cu stil auditiv primesc informații și explicații și de la colegi, discută cu aceștia pe tema dată, sunt numiți de către profesor să repete noțiunile noi sau cuvintele cheie. • 2-3 voluntari cu stilul practic vor fi solicitați să scrie la tablă

	la care predomină stilul practic. Se folosesc câțiva voluntari pentru a realiza o reprezentare grafică cu regimul temperaturii și al precipitațiilor, la realizarea schemei lecției cu creioane colorate. Oferă elevilor un produs/obiect tangibil pe care să-l studieze (hărți și reprezentări grafice). ▪ Scrie schema lecției la tablă împreună cu elevii, folosind răspunsurile acestora. ▪ Completează și scrie în tabel caracterizarea fiecărui tip de climă din Europa cu ajutorul elevilor.	cu markere colorate schema lecției, ideile care au legătură unele cu altele. • Realizează un grafic în care este reprezentat regimul temperaturilor și al precipitațiilor. • Toți elevii urmăresc, analizează și notează.
5.Fixarea cunoștințelor -9min.	▪ Se face prin fișe de lucru.	•Elevii grupați în 5 echipe analizează și răspund cerințelor formulate în test prin diferite tipuri de itemi.
6.Evaluarea cunoștințelor	▪ S-a făcut pe parcursul lecției, antrenând majoritatea elevilor și prin fișe de lucru la finalul lecției. ▪ După ce elevii răspund la întrebările date, profesorul verifică corectitudinea acestora printr-o discuție frontală cu elevii.	•Elevii completează răspunsurile în caietele de notițe.
7.Tema pentru acasă – 1 min	Temă de reflecție: Fiecare elev va identifica un hazard climatic cu impact asupra mediului, economiei și societății.	Elevii notează tema

Fișa de lucru pentru grupa nr. 1

1. Precizați două asemănări între clima Spaniei și clima Greciei.
2. Precizați două deosebiri între clima Suediei și clima Italiei.
3. Diagrama de mai jos prezintă evoluția precipitațiilor medii anuale la stația meteorologică de la Vârful Omu.

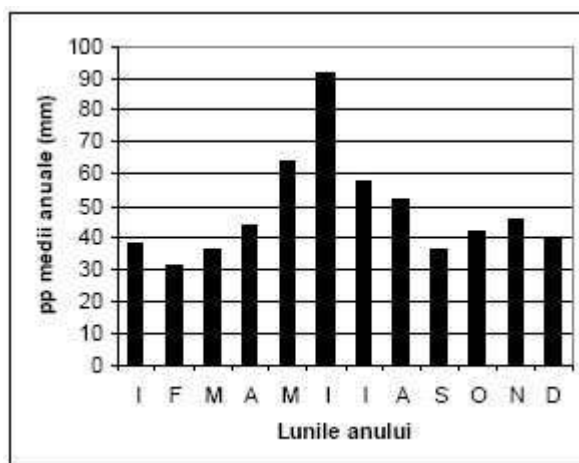


Precizați:

- 3.1. Luna cu cele mai puține precipitații precum și valoarea acestora.
- 3.2. Luna cu cele mai multe precipitații precum și valoarea acestora.
- 3.3 Calculați diferența cantității de precipitații dintre lunile iunie și septembrie.

Fișa de lucru pentru grupa nr. 2

1. Precizați o cauză care influențează cantitatea mare de precipitații în Norvegia.
2. Precizați trei deosebiri între clima Marii Britanii și clima Ucrainei.
3. Diagrama de mai jos reprezintă evoluția precipitațiilor medii anuale la stația meteorologică Filaret-București.

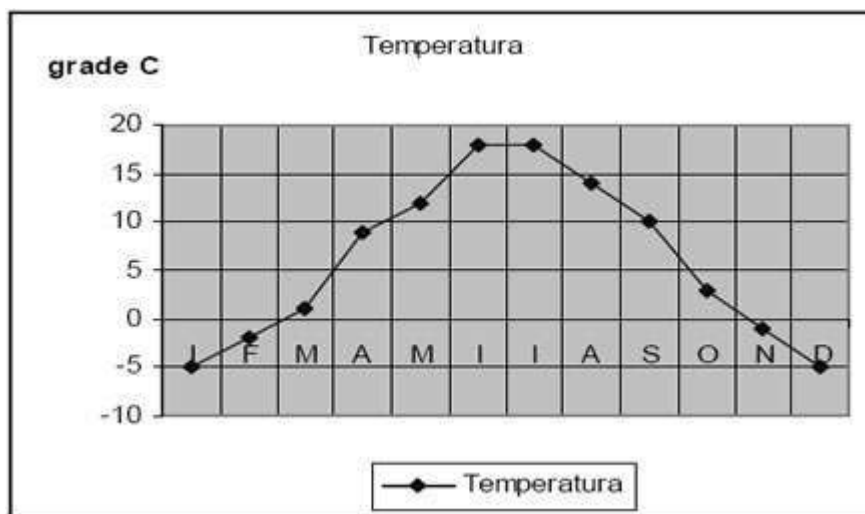


Scrieți litera corespunzătoare răspunsului corect pentru fiecare dintre afirmațiile de mai jos:

- 3.1. Luna în care se înregistrează cele mai ridicate valori ale precipitațiilor este:
a. august c. iunie
b. iulie d. mai
- 3.2. Luna care înregistrează cele mai scăzute valori ale precipitațiilor este:
a. decembrie c. ianuarie b. februarie d. martie
- 3.3. Anotimpul în care se înregistrează cele mai mici valori ale precipitațiilor este:
a. iarna c. toamna
b. primăvara d. vara

Fișa de lucru pentru grupa nr. 3

1. Precizați o asemănare și o deosebire între clima Spaniei și clima Franței.
2. Precizați două cauze care determină distribuția neuniformă a precipitațiilor medii anuale în Europa.
3. Reprezentarea grafică de mai jos reprezintă evoluția valorilor medii lunare ale temperaturii la stația meteorologică Sinaia.

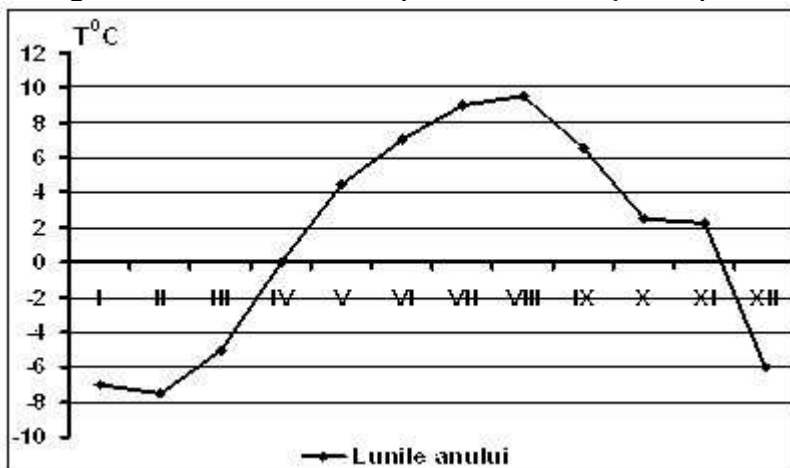


Precizați:

- 3.1. Valoarea temperaturii medii ale celor două luni care au cele mai ridicate valori;
- 3.2. Luna cu cele mai scăzute temperaturi;
- 3.3. Calculați valoarea amplitudinii termice medii anuale.

Fișa de lucru pentru grupa nr. 4

1. Prezentați două efecte ale influenței Oceanului Atlantic asupra climatului zonelor litorale.
2. Prezentați două argumente pentru a justifica afirmația: „În clima Europei interacționează mai mulți factori genetici”.
3. Diagrama climatică alăturată prezentată evoluția temperaturilor medii lunare la o stație meteorologică.

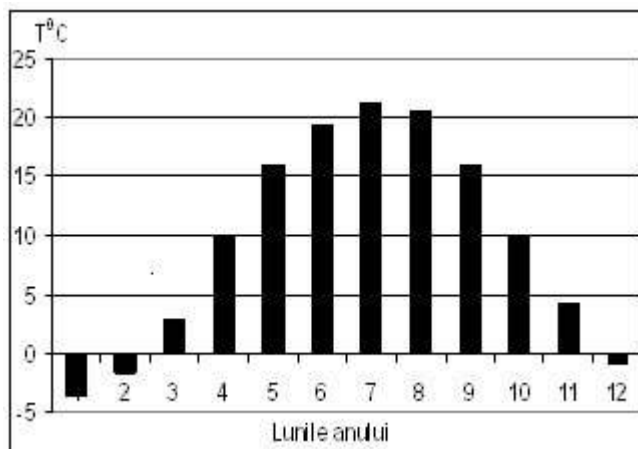


Precizați:

- 3.1. Valoarea maximă a temperaturii, precum și luna în care se înregistrează;
- 3.2. Valoarea minimă a temperaturii, precum și luna în care se înregistrează;
- 3.3. Amplitudinea termică medie este de:
 - a. 8 – 9°C c. 17 – 18°C
 - b. 10 – 11°C d. 20 – 21°C
- 3.4. Un factor care determină valorile scăzute ale temperaturii medii anuale este:
 - a. altitudinea c. precipitațiile
 - b. latitudinea d. vânturile

Fișa de lucru pentru grupa nr. 5

1. Prezentați doi factori care generează climatul temperat arid din sud-estul Europei.
2. Prezentați două caracteristici ale climatului temperat-oceanic.
3. Diagrama climatică alăturată prezentată evoluția temperaturilor medii lunare la o stație meteorologică.



Precizați:

- 3.1. valoarea maximă a temperaturii, precum și luna în care se înregistrează;
- 3.2. valoarea minimă a temperaturii, precum și luna în care se înregistrează;
- 3.3. Diagrama climatică de mai sus redă tipul de climă:
 - a. ecuatorială c. temperat – oceanică
 - b. temperat – continentală d. subpolară
- 3.4. Amplitudinea termică medie este de:
 - a. 15- 16°C c. 24 - 26°C
 - b. 18 - 22°C d. 30 - 35°C

SCHEMA LECȚIEI

PARTICULARITĂȚILE CLIMATICE ALE EUROPEI

Europa dispune de un **climat temperat** pe cea mai mare suprafață, iar în nord de un **climat rece (subpolar)**.

Factorii climatogeni - cei care determină clima:

1. **Radiația solară globală**-determinat de mărimea energiei solare (**bilanțul radiativ**), a cărei valoare scade cu **latitudinea** de la S la N dar crește cu **altitudinea**
2. **Suprafața mărilor și oceanelor**⇒ reduc amplitudinile termice derminând o umiditate mai mare
⇒ **Curentul Golfului** - influențează NV Europei
3. **Relieful** - prin altitudine determină **scăderea temperaturii** cu $6^{\circ}\text{C}/1000\text{ m}$, **creșterea cantității de precipitații** ⇒ determină **etajarea climatică**: montan, de deal și podiș, de câmpie
4. **Circulația generală a maselor de aer**-teritoriul Europei este afectat de :
 - a. **Anticicloni** : Azorelor, Siberian, Groenlandez
 - b. **Cicloni** : Islandez, Mediteranean, Central Asiatic

În general la nivelul Europei **predomină circulația vest-est** (vânturile de vest) urmată de cea nordică (vânturile polare).

5.Factorii antropici- prezintă influențe locale prin defrișări, activități industriale, cultivarea terenurilor, etc.

PARTICULARITĂȚILE ELEMENTELOR CLIMATICE

1. TEMPERATURA AERULUI

- a. **Temperatura medie anuală**- scade cu latitudinea **+18°C în S la 0° (-4)° C în N** dar și cu altitudinea (**0,6°C/100 m**)
- b. **Temperatura medie a lunii iulie** - scade pe direcție SV-NE
- c. **Temperatura medie a lunii ianuarie** - scade pe direcție S-N
- d. **Amplitudinea termică** - crește de la V către E

2. PRECIPITAȚILE:

- sunt influențate de altitudine și orientarea culmilor muntoase
- scad cantitativ de la **V** (peste 1 000 de mm/ an) la **E** (250 mm/ an în jurul M Caspice)
- cresc cu altitudinea

3. VÂNTURILE

- a. sunt determinate de circulația generală a maselor de aer:
 - **vânturile de vest** sunt predominante-bat dinspre V și determină vreme instabilă
 - **crivățul**- bate dinspre E-NE mai ales iarna ,determinând geruri puternice și viscole
 - **austrul**- un vânt cald și uscat, bate în SV
 - **bora**- un vânt rece care bate în zona Alpilor Dinarici
 - **mistralul**- bate în sudul Franței

- brizele marine**- în zonele de litoral moderează temperatura și crește umiditatea
- vânturi de tip foehn**- se înregistrează pe versanții opuși circulației generale vestice fiind cald și uscat

REGIONAREA CLIMATICĂ A EUROPEI

Tipul de climă	Clima mediteraneană	Clima temperat oceanică	Clima temperat continentală	Clima subpolară	Climatul montan
Regiuni	30°-40° lat. N în sudul continentului,	40°-60° lat. N în vestul continentului	40°-60° lat. N în centrul și estul continentului	La peste 60° lat. nordul continentului	Caracterizat de etajarea elementelor climatice
Temperatura	15°-17°C	10°-15°C	5°-10°C	0°-5°C	
Precipitații	Iernile sunt blânde și ploioase, iar verile calde și secetoase	În general regulate, peste 1 000 mm/an	În general reduse, scad spre est (sub 500 mm/an)	Reduse și sub formă solidă	
Vânturi	Vânturile de vest, austrul, bora, mistralul	Vânturile de vest, brizele marine	Vânturile de vest și iarna crivățul	Vânturi polare	

Material bibliografic:

Geografie-Manual pentru clasa a XII a – N.Ielenicz și colab.

Dictionar de geografie fizică- Mihai Ielenicz,

Geografia Continentelor-Europa-N. Caloianu, V. Garbacea și N. Hârjoabă

PROGRAMUL „SĂ ȘTII MAI MULTE SĂ FII MAI BUN!”
- SĂPTĂMÂNA ȘCOALA ALTFEL
2024. 10. 21- 25

Grupul țintă: clasele primare

Învățătoarele din Școala Gimnazială ”Mártonffi János” – Vlăhița

Nr. crt.	DENUMIREA ACTIVITĂȚII	OBIECTIVE. ELEVUL VA FI CAPABIL :	TIPUL ACTIVITĂȚII	LOC DE DESFĂȘURARE	EVALUARE	TERM EN	RĂSPUNDE
1.	PE URMELE STRĂMOȘILOR NOSTRI MODUL DE VIAȚĂ A MAGHIARILOR	- Tradițiile culturale al locuitorilor Transilvaniei - Cu invitații Veres Imre și echipa sa tradițională din localitate să învățăm folosirea armurilor tradiționale, - să realizăm un sălaș tradițional din lână - să învățăm tehnica prelucrării lânii - să poate dobândi cunoștințe de bază despre traiul strămoșilor, - să realizăm captarea atenției lor față de tradiții și animale de folos	- călărit - activități de tragere cu arcul - confecționarea brățărilor și bicelor din ață și lână	- curtea școlii - terenul de sport - sălile de clasă	- moment artistic - călărie - expoziții - tir cu arcul	21. 10	-Veres Imre și echipa sa -învățătoarele
2.	“ BINE-AI VENIT, TOAMNĂ !” MÂINI DIBACE	-să realizeze individual sau in grup lucrări care să reprezinte toama; -să redea cu ajutorul culorii frumusețea anotimpului toamna; - să realizeze individual sau în grup lucrări care să reprezinte toamna; -să analizeze lucrările, selectarea acestora în vederea premierii. -să redea prin culoare ceea ce gândesc și ce simt	- realizare de colaje - compoziții - pictură - expoziție cu lucrările reprezentative	- sala de clasă	- expoziție - compoziții - planșee	22.10	- învățătoarele

		față de frumusețea naturii; -să-și dezvolte gustul pentru frumos; -să realizeze lucrări de pictură închinare					
3.	„ALIMENTAȚIE SĂNĂTOASĂ, COPII SĂNĂTOȘI” ÎN TIMPUL TOAMNEI	„Alimentație sănătoasă, copii sănătoși” - „Ce mâncăm” – chestionar - Interpretarea chestionarului - Piramida alimentelor sănătoase-completarea piramidei cu desenele elevilor. - Fructele și sucurile naturale-prepararea sucurilor naturale. - să pregătească din fructele sau legumele tipice toamnei o salată sănătoasă de legume sau de fructe - ”Să ne hrănim inteligent” - Coșul cu bunătăți; - Ce alimente îmi hrănesc inteligența?	- conștientizarea rolului unei alimentații echilibrate în dezvoltarea armonioasă a omului; - participarea activă la prepararea salatelor	Activitate practică	- fotografii - salată de legume - salată de fructe - coșul cu bunătăți	23.10	- învățătoarele
4.	SĂ CIRCULĂM CORECT!	- să definescă strada/drumul public - să argumenteze necesitatea de a fi însoțit pe stradă, în anumite situații; - să deducă sensul unor noțiuni rutiere - să cunoască regulile deplasării cu bicicleta pe	- filmulețe - convorbire - explicațiile agentului de proximitate	- sala de clasă - sala de vizionare a filmului	- chestionare - indicatoare	24.10	- polițistul local Lőrincz Hunor - învățătoarele

		drumurile publice; - să precizeze cauzele unui accident rutier; - să exemplifice câteva metode de prevenire a accidentelor rutiere; - să recunoască și să respecte indicatoarele rutiere; - să arate semnificația fiecărei culori a semaforului; - să arate care sunt locurile bune pentru joacă; - să descopere cel mai sigur drum către școală și să justifice alegerea făcută; - să cunoască regulile de traversare și să le aplice; - să explice modalitatea de comportare în stațiile mijloacelor de transport în comun; - să înțeleagă rolul poliției și al polițistului pentru siguranța cetățeanului-în general-și a participantului la trafic-în special	- muncă în grup: - rezolvarea chestionarelor - muncă în echipe - realizarea indicatoarelor folosind: foarfeci, pastă de lipit, tablou, scobitori, carioci	- curtea școlii	- diplome		
4.	SĂ NE SIMȚIM ÎN SIGURANȚĂ ACASĂ ȘI LA ȘCOALĂ	- să înțeleagă noțiunea de bullying - să recunoască formele de bullying (verbale, fizice, relaționale, cyberbullyingsociale) - să cunoască efectele bullyingului	- convorbire - explicațiile polițistului de proximitate - filmulețe		- chestionare	25.10 între orele 11 - 13	- polițist de proximitate

		- să fie capabili de identificarea și evitarea unor situații de risc. - să aibe un comportament prosocial, care exclude violența - să cunoască conștințele unui comportament inadecvat	- jocuri de situații				
5.	TEATRU DE PĂPUȘI SĂ NE COMPORTĂM CIVILIZAT... LA TEATRU!	- scenetă realizată de MM Podium Színház és Bábszínház, Nagyvárad cu titlul: Jégország királya - introducerea în lumea teatrului pentru copii. - decodificarea unui mesaj dintr-o producție teatrală - stimularea pozitivă și consolidarea comportamentală - familiarizarea cu personaje din literatura universală. - interpretarea unui personaj - creșterea nivelului de focalizare a atenției - creșterea abilității de a exprima propriile emoții	- vizionarea spectacolului Jégország királya	Căminul cultural "Gábor Áron"	- vizionarea spectacolului - comportare civilizată	25.10	-învățătoarele

"Transformarea învățământului prin aplicarea științei și tehnologiei

Exemple de bune practici

Prof învă primar Terțiu Daniela

Școala Gimnazială Dimitrie Gusti Nereju

1. Integrarea tehnologiei în clasele tradiționale (Școala 2.0)

Pași pentru implementare:

- **Evaluarea nevoilor școlii:** Realizează o evaluare a echipamentelor disponibile (laptopuri, tablete, videoproiectoare) și a necesarului de tehnologii.
- **Formarea cadrelor didactice:** Oferă sesiuni de formare pentru profesori privind utilizarea tehnologiilor educaționale. Poți apela la platforme online (ex. Moodle) sau la formatori specializați.
- **Crearea unui plan de implementare graduală:** Începe cu câteva clase (ex: clasele gimnaziale) și extinde progresiv implementarea în întreaga școală.
- **Echipamente și infrastructură:** Asigură-te că școala are o conexiune bună la internet și dispozitivele necesare (laptopuri, tablete, table interactive).

2. Promovarea educației STEM prin robotică

Pași pentru implementare:

- **Creează un club de robotică:** Începe cu un club extracurricular unde elevii pot învăța bazele roboticii. Poți folosi kituri accesibile, precum *LEGO Mindstorms* sau *VEX Robotics*.
- **Parteneriate cu universități sau companii IT:** Colaborează cu facultăți de profil sau companii de tehnologie care pot dona echipamente sau pot oferi sesiuni de formare pentru profesori.
- **Organizează competiții interne:** Încurajează elevii să participe la competiții de robotică locale sau naționale, ceea ce va stimula interesul lor pentru STEM.
- **Curriculum integrat:** Încearcă să integrezi concepte de robotică și programare în curriculumul de matematică și științe, astfel încât elevii să aplice teoria în practică.

3. Implementarea platformelor online de învățare

Pași pentru implementare:

- **Alegerea unei platforme educaționale:** Alege o platformă potrivită (ex: Google Classroom, Moodle, Microsoft Teams) care să permită crearea de lecții, evaluări și comunicare ușoară între profesori și elevi.
- **Instruirea cadrelor didactice:** Organizează sesiuni de formare pentru profesori, pentru a-i ajuta să folosească eficient platformele de învățare online.

- **Accesibilitate pentru toți elevii:** Asigură-te că toți elevii au acces la un dispozitiv compatibil și internet de calitate. Poți colabora cu autoritățile locale sau organizații non-guvernamentale pentru a furniza echipamente pentru elevii defavorizați.
- **Evaluări și feedback continuu:** Folosește platformele pentru a oferi evaluări rapide și feedback în timp real. Acest lucru va ajuta elevii să înțeleagă mai bine materialul și să îmbunătățească performanțele.

4. Tehnologia Blockchain pentru validarea diplomelor

Pași pentru implementare:

- **Identificarea unui partener tehnologic:** Colaborează cu companii specializate în tehnologia blockchain sau cu universități care experimentează deja acest sistem.
- **Crearea unui sistem pilot:** Începe cu un program pilot pentru validarea diplomelor în cadrul unei facultăți sau școli profesionale, înainte de a-l extinde la nivel național.
- **Instruirea instituțiilor educaționale:** Organizează sesiuni de formare pentru instituțiile educaționale, pentru a le învăța cum să folosească tehnologia blockchain pentru a emite diplome și certificate.
- **Promovarea în rândul angajatorilor:** Informarea angajatorilor despre acest sistem pentru a-l adopta în procesul de recrutare.

5. Educația prin realitate virtuală (VR) și augmentată (AR)

Pași pentru implementare:

- **Achiziționarea echipamentelor:** Începe cu achiziționarea câtorva seturi de ochelari VR sau tablete care să susțină aplicații AR. De exemplu, Oculus Rift sau Microsoft HoloLens.
- **Alege aplicații educaționale:** Folosește aplicații precum *Google Expeditions* sau *Merge Cube*, care permit elevilor să exploreze diverse domenii (ex: corpul uman, spațiul, istoria).
- **Integrarea în lecții:** În loc de lecții tradiționale, folosește VR/AR pentru simulări și explorări interactive, ceea ce poate ajuta elevii să înțeleagă concepte abstracte prin experiențe imersive.
- **Formarea profesorilor:** Asigură-te că profesorii sunt instruiți să folosească aceste tehnologii în mod eficient și să creeze lecții interactive și captivante.

6. Gamificarea procesului educațional

Pași pentru implementare:

- **Utilizarea aplicațiilor educaționale:** Folosește platforme precum *Kahoot*, *Quizizz*, *Classcraft* sau *Duolingo* pentru a crea jocuri educaționale care să stimuleze învățarea și competiția între elevi.
- **Premii și recompense:** Introdu un sistem de recompense care poate include puncte, medalii sau chiar premii fizice pentru elevii care obțin performanțe excelente.

- **Proiecte de echipă:** Creează proiecte de grup în care elevii pot colabora pentru a rezolva diverse provocări educaționale, încurajând dezvoltarea abilităților de colaborare și creativitate.
- **Motivare continuă:** Folosește feedback instantaneu și recunoașterea realizărilor pentru a stimula motivația elevilor.

7. Parteneriate cu start-up-uri și companii IT pentru educație inovativă

Pași pentru implementare:

- **Colaborarea cu start-up-uri tehnologice:** Contactează start-up-uri locale sau internaționale care dezvoltă soluții educaționale inovative, cum ar fi aplicații de învățare adaptivă, platforme de educație la distanță, sau soluții de VR/AR.
- **Proiecte pilot:** Derulează proiecte pilot cu aceste companii pentru a testa și adapta tehnologiile în școli.
- **Workshopuri și hackathoane educaționale:** Colaborează cu companii IT pentru a organiza evenimente care să permită elevilor și profesorilor să dezvolte soluții educaționale inovatoare.

Implementarea acestor practici poate fi un proces gradual, dar cu un plan bine structurat și colaborare între autoritățile educaționale, profesori, părinți și companii, se poate crea un mediu educațional mult mai modern, atractiv și adaptat cerințelor actuale. Dacă vrei să discuți detalii suplimentare despre un proiect anume, sunt aici să te ajut!

PROIECT EDUCAȚIONAL

ȚILEA ELISABETA

Școala Gimnazială „Spiru C. Haret” Viișoara

CERCUL DE LECTURĂ

„Nevoia de ficțiune ca aspirație spre lumi alternative e un fenomen general uman definitoriu”

(Ion Simuț)

PRETEXT

Proiectul *Cercul de lectură* a fost inițiat ca o alternativă școlară și cu scopul recuperării cititorilor elevi. Cercul – formă în care se întâlnesc elevii cu „consilierii” lor și discută liber despre cărți – funcționează ca activități extracurriculare al căror scop este valorificarea lecturii inocente și descoperirea plăcerii de a citi prin recrearea subiectivă a textului.

La nivel național Cercurile de lectură au devenit o componentă de cercetare didactică cu obiective, teme, etape, evaluări, corecturi și reluarea ciclului.

La nivelul școlilor *Cercurile de lectură* funcționează azi fie ca CDȘ-uri, fie ca activitate extracurriculară; de cele mai multe ori funcționează ca activitate extracurriculară deoarece ca CDȘ e mai dificil de implementat în condițiile învățământului actual.

Curriculum la Decizia Școlii a fost introdus ca parte a Curriculumului Național în 1998. Permite cu entuziasm ca expresie a modernizării învățământului, opționalele și-au îndeplinit numai parțial rolul. Disfuncționalitățile s-au datorat chiar de la început politicilor educaționale care au redus de la an la an numărul de ore, precum și politiciile școlilor care au folosit orele de CDȘ pentru completarea normelor didactice, opționalul făcându-se formal sau repetând trunchiul comun. Dincolo de aceste disfuncționalități, acolo unde totuși s-au făcut respectând spiritul legii, opționalele și-au dovedit eficiența, asigurând pentru profesori și elevi posibilitatea de a concepe și de a urma parcursuri individuale.

Există acum un context favorabil – reacția întregii societăți față de insuccesele elevilor români la testările prin care se măsoară competențele de lectură. Atelierele, activități eminamente practice, pot fi un cadru adecvat pentru ameliorarea și dezvoltarea competențelor de lectură și scriere ale elevilor.

În urma eșecurilor înregistrate de elevi la evaluări, mai ales la cele de tip PISA, Ministerul a venit cu un set de idei venite să îmbunătățească performențele școlarilor. Dintre acestea aș aminti: *formarea competențelor de lectură cade în sarcina tuturor profesorilor din școală; introducerea momentului ortografic, utilizarea unui set de întrebări care orientează lectura, ducând la*

înțelegerea textului.

Dar, aş adăuga aici, cel mai important pas este trezirea interesului pentru lectură, ceea ce este o adevărată provocare în societatea de azi.

Trezirea interesului pentru lectură este unul dintre obiectivele majore ale activităţii desfăşurate de profesori.

Lectura elevilor este determinată de particularităţile de vârstă şi psihice, de preferinţele lor, de climatul familial. Gustul pentru citit nu vine de la sine, ci se formează print-o muncă caracterizată prin răbdare, perseverenţă şi continuitate. Orizontul cunoştinţelor primite în clasă la orele de literatură română şi lectură este lărgit de lectura făcută acasă.

Dacă vrem să trezim interesul copiilor pentru lectură, este necesar să-i oferim acestuia cărţi care ar putea concura cu televizorul şi calculatorul. Conţinutul cărţilor trebuie să corespundă cerinţelor copilului de azi şi nu închipuirilor noastre de ieri. O carte bună pentru copii este una care este citită cu aceeaşi plăcere şi de maturi. Cartea bună este scrisă astfel încât menţine asupra sa toată atenţia şi prin frază, şi prin subiect, şi prin mesaj. O carte bună este aceea care stimulează imaginaţia, făcându-i pe copii să se gândească la lucrurile importante din jurul lor. Le dezvoltă atenţia şi gândirea pentru că actul gândirii îi implică mai mult decât vizionarea unei emisiuni TV. Cărţile sunt mult mai morale decât jocurile pe calculator. Discutarea şi încurajarea elevilor în exprimarea părerilor îi ajută să se înţeleagă pe sine şi să înţeleagă punctele de vedere ale celorlalţi.

Din când în când, trebuie să luăm în considerare şi situaţia că, deşi am recomandat o carte valoroasă, deşi discuţiile premergătoare au fost interesante, deşi elevii au manifestat interes după lectura unui fragment, până la urmă au citit-o greu, au citit-o pe sărite sau au renunţat la ea după câteva pagini. Care sunt soluţiile pentru profesor în această situaţie? Să-şi amintească de decalogul drepturilor cititorilor din *Comme un roman*, cartea lui Daniel Penac, el însuşi profesor de literatură:

1. Dreptul de a nu citi;
2. Dreptul de a sări paginile;
3. Dreptul de a nu termina cartea;
4. Dreptul de a reciti;
5. Dreptul de a citi orice;
6. Dreptul la bovarism (maladie transmisibil prin citit) - de a te atrage în lumi imaginare;
7. Dreptul de a citi oriunde;
8. Dreptul de a răsfoi cărţile, de a citi pe sărite;
9. Dreptul de a citi cu voce tare;

10. Dreptul de a nu fi obligat să-ți explici opțiunile și gesturile.) și să încerce să reia discuția asupra punctelor de interes din carte. Iar, dacă nu, nici așa nu trezește interesul, să renunțe, însă cerând elevilor să-și motiveze cu argumente puternice dezinteresul.

PROIECT EDUCAȚIONAL

Cercul de lectură



**”Citește! Citind mereu, creierul
tău va deveni un laborator
nesfârșit de idei și imaginații”
(Mihai Eminescu)**

Școala Gimnazială „Spiru C. Haret” Sat Viișoara, Județul Vaslui

Coordonator: prof. Țilea Elisabeta

Profesor de limba și literatura română

PREZENTARE

Denumirea proiectului: CERC DE LECTURĂ

Tipul programului: activitate extracurriculară

Grup țintă: elevii claselor a V-a și a VI-a de la Școala Gimnazială ”Spiru C. Haret” Viișoara

Durata: ianuarie - mai 2025.

Parteneri: biblioteca școlii

Scop: Atragerea copiilor în lume cărții, descoperirea mesajului unui text, dezbaterăa unor teme prin prisma mai multor discipline studiate la școală.

Obiective:

1. Îndepărtarea barierei dintre copil și carte;
2. Încurajarea exprimării libere a impresiilor, a sentimentelor, a trăirilor provocate de lectură;
3. Cultivarea gustului pentru lectură;
4. Socializarea elevilor, cooperarea prin intermediul unor activități de lectură;
5. Privirea lecturii din alt punct de vedere decât cel „oficial”, din clasă;
6. Crearea unei atmosfere destinate;
7. Stabilirea unei relații bazate pe încredere, respect și prietenie;
8. Conștientizarea importanței lecturii;
9. Evidențierea valorii pe care o are notarea reacțiilor cititorilor;
10. Elaborarea unor liste de lectură recomandate de elevi.

Resurse umane: elevii claselor V-VI, cadre didactice, părinți.

Resurse materiale: cărți, afișe, foi, markere, aparat foto sau telefon, video-proiector, flip-chart, consumabile.

Resurse de spațiu: săli de clasă, biblioteca școlii, curtea școlii.

Modalități de evaluare: concursuri, portofolii, expoziții.

Valorificarea proiectului: realizarea de afișe, poze, popularizarea interesului pentru lectură.

Rezultate așteptate: creșterea interesului pentru lectură, înțelegerea mesajului textelor citite.

Categoria în care se încadrează proiectul: **cultural – artistic**

ARGUMENT:

Paradoxal, în aceste vremuri agitate, în care „timpul nu mai are răbdare cu noi”, elevii găsesc încă, în interiorul lor, dorința de a citi. De aceea, profesorul de limba și literatura română are un rol important, acela de a-i stimula, de a găsi, în permanență, noi metode de a-i incita la lectură.

Desigur, totul trebuie să pară un joc, destindere și relaxare. A citi de dragul de a citi – nimic impus. Totul se reduce la curiozitatea copiilor, la interesul pe care îl au pentru un anumit gen de carte.

Astăzi, copiilor le este atât de ușor să dea o carte la o parte favorizând mai degrabă un alt prieten – calculatorul (sau televizorul). Cu un singur clic poți avea acces la informație. Absența unei lecturi susținute e evidentă în vocabularul lor sărac, în comportament, în gândire, în violența limbajului.

Tocmai de aceea e nevoie, mai mult ca oricând, să ridicăm bariera existentă între copil și carte. Îndepărtarea copiilor de lectură trebuie să fie un semnal de alarmă.

Cred cu tărie că fiecare copil are disponibilitatea sufletească necesară apropierii de lectură. Imaginația lor, atât de bogată, trebuie valorificată – și copii răspund chemării întodeauna. Copii reușesc să te surprindă, să gândească de multe ori la unele lucruri care ție, profesorului de limba română, nici nu-ți treceau prin cap. Aceste impulsuri sau sclipiri, așa putea spune, trebuie încurajate.

Elevii au nevoie mereu de alternative în loc de idei, rezumate. Pot alcătui jurnale de lectură care să permită evidențierea sinelui. Discuțiile nerestricționate pot da senzația de libertate totală. Metodele de lucru vor fi cele activ-participative. Toate activitățile desfășurate în cadrul cercului de lectură vor veni în întâmpinarea orizontului lor de așteptare.

Găsesc că ar fi interesant pentru copii să afle că există drepturile cititorului, pe care și le pot asuma fără comentarii, observații sau reproșuri. Plină de entuziasm și speranță aștept cu nerăbdare reacțiile „micilor cititori”, bucuria pe care o vom trăi cu toții descoperind sau redescoperind lectura/cartea.

Exemple de activități

Activitatea 1

La prima întâlnire se poate discuta despre ceea ce ar trebui să conțină portofoliul personal: fișe de lectură, compuneri, desene, jurnale de lectură, orarul cu timpul dedicat lecturii.

De asemenea se poate stabili care va fi cartea pe care ar dori să o citească în cadrul întâlnirilor (fragmente). Se ține cont de propunerile elevilor, derularea activităților fiind făcută astfel încât să răspundă nevoilor și așteptărilor acestora.

O altă activitate ar putea fi prezentarea cărții preferate.

După mai multe întâlniri se pot citi fragmente folosind predicția; se poate întocmi harta subiectivă a lecturii, copiii având libertatea de a interpreta desenând. La final, pentru a ieși din text, se poate face cercul prieteniei (mesaje pe care ei și le transmit atingându-și colegul pe umăr).

O întâlnire interesantă ar putea fi în cadrul bibliotecii școlii, copiii având acces nerestricționat la orice tip de carte. Se pot citi scurte fragmente care au plăcut, în mod deosebit, pentru ca mai apoi să-și motiveze preferințele. Sunt încurajate discuțiile libere.

O altă variantă ar fi citirea începuturilor unor cărți, cerându-li-se elevilor să aprecieze care este cel mai interesant și, eventual, îi motivează să citească cartea.

Acest tip de activitate se poate desfășura și în curtea școlii, elevii fiind așezați pe iarbă, pe bănci sau pe butuci de lemn.

Activitatea 3

”Literatura și cinematografia” – de la carte la scenariu literar

Locul de desfășurare: Sala de clasă

Participanți: elevii claselor V-VI;

Descrierea activității : activitatea presupune vizionarea unor ecranizări după cărți ale unor autori studiați, de exemplu: *Amintiri din copilărie*, *Fata babei și fata moșneagului* de Ion Creangă, *Bubico* , D-I Goe ... de Ion Luca Caragiale etc.

Responsabil: coordonator proiect, prof. Țilea Elisabeta

Beneficiari: elevi și cadre didactice, părinți.

Modalități de evaluare: finalizarea produsului *Albumul literar* și acordarea de diplome.

D.8. Rezultate așteptate:

Implicarea continuă a cadrelor didactice în atragerea efectivă a elevilor în organizarea unor activități cu caracter extracurricular, activități ce vor conduce la creșterea calitativă și cantitativă a acestora.

D.9. Evaluare

-  Analiza lunară a activităților desfășurate și a rezultatelor obținute
-  Observarea impactului asupra copiilor implicați în aceste activități
-  Realizarea de albume/ mape/portofolii de documentare ce conțin materialele culese
-  Continuitatea/sustenabilitatea proiectului.

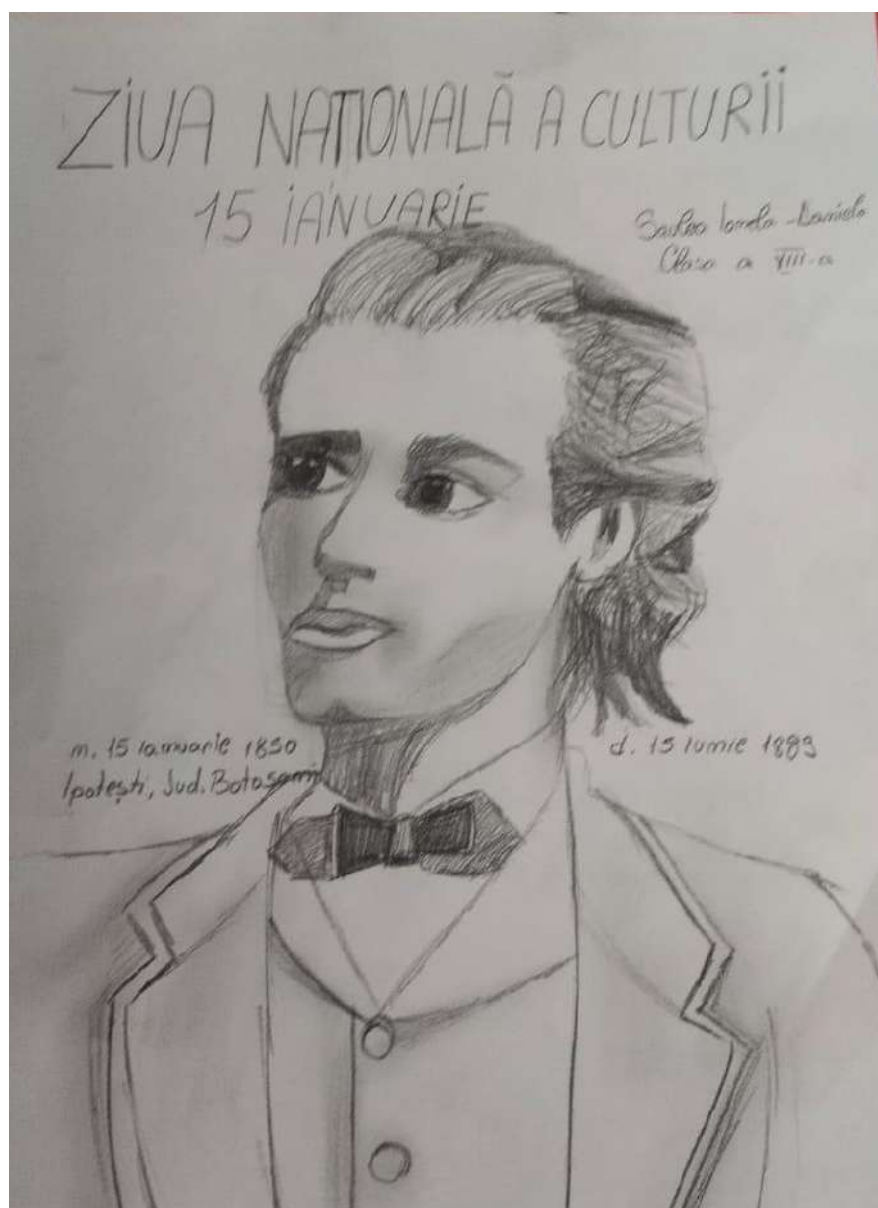
Concluzii:

Activitățile pot fi diverse, aplicându-se metode interesante: *cuiburi de hârtie*, *concurs de ghicire a personajului*, *chestionare*, *interpretare de figuri de stil/limbaj* etc.

Actul lecturii nu poate să vină decât în sprijinul elevului, cultivându-le gustul pentru frumos, pentru carte, pentru a citi – în general.

Cercul are intenția să seducă, să instige la citit, să provoace spiritul, să cultive esteticul, să dezvolte simțul realității, al ficțiunii și al nonficțiunii – din perspectiva a mai multor dimensiuni (litarare, istorice, culturale, etnice, religioase etc.). **Prof. Țilea Elisabeta**

MIHAI EMINESCU (1850-1889)



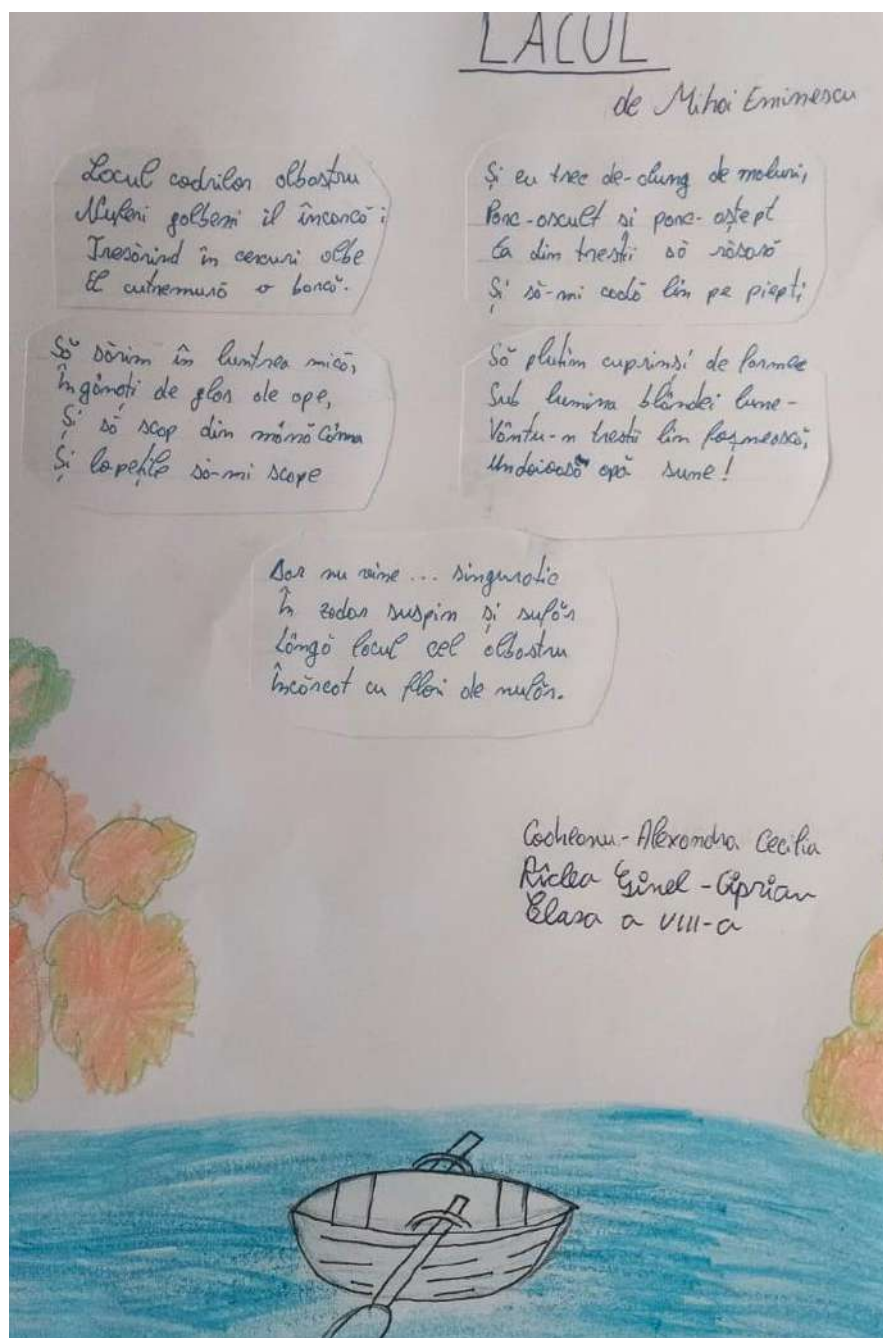
Tablou realizat de eleva Saulea Ionela - Daniela, clasa a VIII-a, Școala Gimnazială "Spiru C. Haret" Vișoara.

"E steaua care n-a apus
Și-n ciuda minșilor șirete
Luceafărul rămâne sus-
În timp ce plouă cu comete!" (Epigrama, de Victor Macarevici)

"EMINOVICI"

Mihai Eminescu este cel mai important poet român. Aparține perioadei marilor clasici, alături de Ion Creangă, I.L. Caragiale și Ioan Slavici. S-a născut la 15 ianuarie 1850, la Botoșani și a copilărit la Ipotești. A debutat la 16 ani cu poezia *La mormântul lui Aron Pumnul*, dedicată profesorului său de română.

Textul liric



Poezia *Lacul*, apărută la 1 septembrie 1876 în revista *Convorbiri literare*, abordează două teme predilecte ale poetului, dragostea și natura.

15 IANUARIE 2025

Loredana, Paula, Adina, Mădălina, Alexandru, Gabriel și Amalia, clasa a V-a.



Adrian Paunescu
Colindul gutuii din geam

Dulce, galbenă lumina
Cum și eu bălaie-eram
Mi-a pus mama o gutuie
Ce se coace-ncet la geam...
Aș mușca-o dar mă doare
Mă cuprinde-un fel de jind
Și acum când trece anul
Parc-o simt îmbătrânind.
Galbenă gutuie
Dulce, amăruie
Lampă la fereastră
Toată iarna noastră!
Mama mea n-avea nici globuri
Nici beteală și nici stea
Sărbătorile de iarnă
Cu gutui le-mpodobeau...
Mi-a pus mama o gutuie
În fereastra dinspre drum
Și o văd că luminează
N-am puterea s-o consum.

Parcă are-n ea ceasornic
Și al mamei plîns sfînt
Luminează și se stinge
O gutuie pe pămînt.
Luxul mamei cel mai mare
Cînd copii ne mai simțeam
Era pîinea de pe masă
Și gutuia de la geam.



Versuri și Creații

Bucur Amalia
Andreea
Clasa a V-a

Știați că poetul Adrian Păunescu a compus o poezie în timpul unui interviu?"

Moda în iubire” - Vezi pe youtube emoția trăită de poet în timpul creației sale.



"Bunica"
de Ștefan Octavian Iosif

Cu părul nins, cu ochii mici
Și calzi de duioșie,
Aieve parc-o văd aici
Icoana firavei buniți
Din frageda-mi pruncie.

Torcea, torcea, fus după fus,
Din zori și până-n seară;
Cu furca-n brâu, cu gândul dus,
Era frumoasă de nespus
În portu-i de la țară...

Poeria "Din copilărie" de Adrian Păunescu, poate
fi asociată cu "Bunica" de Ștefan Octavian Iosif,
deoarece ambele evidențiază imaginea bunicii ca isvor de

"Din copilărie" de Adrian Păunescu

1. Să trosnească lemne-n foc
Și să vină multă noapte
În pridvor de busuloc
Cu miros de mere coapte
Și să ningă, nins enorm
Pân' la streșină și peste
Și pe-un scaun să adorm
Ca de-un drog și de-o poveste

2. Cu ziarul pe genunchi
Și cu pleoapele căzute
Să-mi răsară moartea-n trunchi
Și pe ochi să mă sărute
Cel bătrân să fie viu
Pacea lumii fie gata
Eu, copil între copii
Și pe-afară tânăr tata

3. Și bunica să mă ia
Să mă ducă-ncet spre pernă
Și să simt venind din ea
Toată liniștea eternă
Să trosnească lemne-n foc
Sub un biet lăptos cu lapte
Să miroasă-a busuioc
Să miroasă-a mere coapte.

Gherasim Ioana,
clasa a V-a

Citește tu mai departe!

"Bunica"

de Ștefan Octavian
Iosif

Cu părul nins, cu ochii mici
Și calzi de duioșie,
Aieve parc-o văd aici
Icoana firavei bunici
Din frageda-mi pruncie.

Torcea, torcea, fus după fus,
Din zori și până-n seară;
Cu furca-n brâu, cu gândul dus
Era frumoasă de nespus
În portu-i de la țară...

Ți-ai la noi așa de des
Semină și tăcută:

Doar suspina din când în când
La amintirea vremii gând
Din viața și trecut.

De câte ori prindem la la,
Cu dor mi-aduc aminte
Spicala ce mă cuprinsese,

Aruncând-o - m mintea mea
Duminicăi priosinte...



Bogos Paula
Clasa a V-a

Primăvara

de Cincinat Pavelescu

În iarba verde stau lungit...
Miroase aerul a floare;
O toropeală - adormitoare
Mă fură - mect. Sunt fericit!
E umbră, pace și răcoare,
Un vânt ușor și liniștit,
Mângâietor, sărută nucul...
E umbră, pace și răcoare,
Ce clar, departe, cântă nucul!
Un dor de viață negrăit
Din om și fire se desprinde.
Dau - aș putea în brațe - aș prinde
Într-unul zăruie desfășit.
Și toată seva primăverii
Bun mine vraja și-o propagă:
Și le sărută și le-apleacă [...]



Popa Adina Noemi

Bogos Paula Ștefania

Clasa a v-a

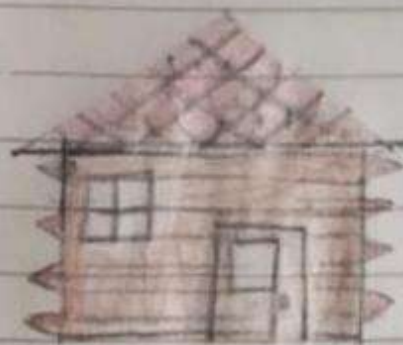
Cel mai mult mi-au plăcut versurile: "Un vânt ușor și liniștit, / mângâietor sărută nucul ..." (Adina).

Poezia Caisul, de Magda Isanos, înfățișează un aspect din natură, al unei dimineți de primăvară.

"Caisul"

de Magda Isanos

Azi-dimineată m-am trezit,
Căci mi-a bătut nerăbdător în geam,
Cu degetele sale fragede de ram,
Caisul, care peste noapte-a înflorit.



Și nu-l recunoscui de la-nceput...
Atâta alb și roz își răsădă risipa,
Că m-am gândit un înger c-a trecut
Și-n ramurile lui și-a frânt aripa.

Dar poate nu-i caisul, m-am gândit,
Și-atuncea, supărat că tac astfel,
Obrazul mi-a lovit cu ramul înflorit
Și-ndată l-am recunoscut că este el,

Prietenul copilăriei, mult iubit.



Andornache Mădălina
Raluca, clasa a V-a.

BIBLIOGRAFIE

- Wikipedia.org. <https://www.poezie.ro/index.php> poetry Caisul;
- Wikipedia.org. <https://versuri.ro> versuri adrian-păunescu;
- Wikipedia.org. <https://www.poezie.ro/index.php> poetry Caisul - Magda Isanos -Poezii-Poezii Noștri;
- Wikipedia.org. Poezii-noștri-Cincinat-Pavelescu-Primăvara;
- Wikipedia.org. versuri.ro <https://stefan-octavian-iosif-bunica>;
- Mihai Eminescu, Lacul, în Poezii (texte reproduse după ediția îngrijită de Perpessicius, E.P.L., 1964), Editura Minerva, București, 1971, p.63.

FIȘE DE LUCRU PENTRU CHINEZII

Istorie

Clasa a V a

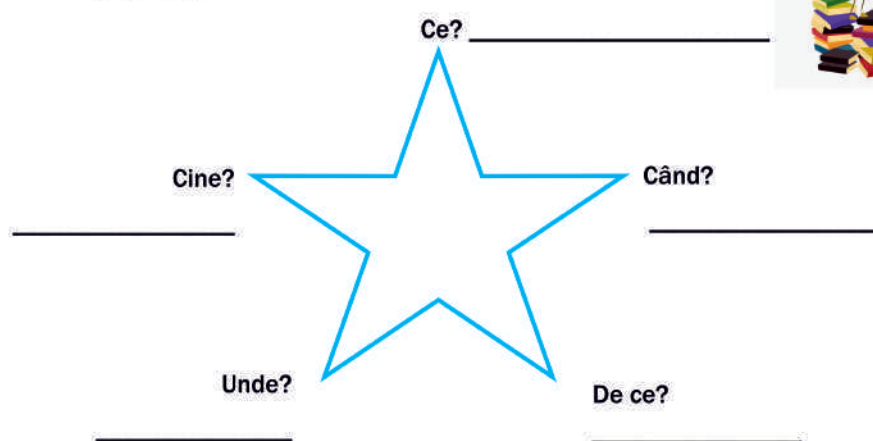
Prof. Aurelia Țintea

Școala Gimnazială Nr.1 Adunații Copăceni , județul Giurgiu

„O formă timpurie de civilizație apărută în China, probabil în jurul anului 2200 î. Hr, se numea Xia, după dinastia Xia, ai cărei regi se pare că au condus în această perioadă. Se concentra în valea fluviului Galben, iar arheologii au descoperit că agriculturii Xia foloseau unelte de piatră. Regii dinastiei Shang își aveau reședința lângă actualul Anyang, începând din 1700 î.Hr, iar civilizația pe care ei o conduceau a prosperat în jurul anului 1500. Chinezii au învățat cum să prelucereze bronzul, transformându-l în vase sacre, în dotări pentru carele nou-inventate sau în arme de război. Clădirile lor, inclusiv templele, erau făcute din pământ, lemne, și cărămizi de pământ. Locuitorii Chinei obțineau textile din mătase și foloseau un sistem de scriere sofisticat. Ei își venerau strămoși ca pe niște zei. Mormintele mari ale regilor adăposteau comori și resturi de oameni și animale cu scopul de a-i ține de urât zeului.” („Istoria lumii, Editura Vox, București, 1998, p.42

PRIMUL IMPERIU CHINEZ

FIȘĂ DE LUCRU



Sarcină de lucru

În urma lecturii sursei istorice, completează explozia stelară.

- ♦ **Ce** material de construcție utilizau? ♦ **Cine** a fost prima dinastie? ♦ **Unde** era situat regatul?
- ♦ **De ce** mormintele regilor adăposteau comori? ♦ **Când** a apărut civilizația?

“În perioada în care statele erau în război (cca 485-221 î.Hr.), conducerea Chinei a fost împărțită între șapte regate mari și câteva state mici, inclusive Zhon. Aceste regate s-au luptat între ele, luându-și unul altuia teritoriile, până în anul 221 î.Hr, când regele din Qin a reușit să-și învingă toți rivalii și să formeze primul imperiu unificat al Chinei. Adoptând titlul de Qin Shi Huangdi sau Întâiul Împărat din Qin, de unde derivă și numele China, el a început prin a organiza teritoriul și a coordona munca oamenilor, a stăpânit fărădeligile, a creat o armată puternică și disciplinată. Pentru a realiza acestea, el a luat măsuri ferme de aplicare a legilor și de stabilire a unui sistem unitar.” („Istoria lumii”, Editura Vox, București, 1998, p.72)

FIȘĂ DE LUCRU

Primul Imperiul Chinez

Sarcină de lucru

În urma lecturării sursei istorice, răspunde cerințelor de mai jos :

1. Indică, pe baza sursei, când a fost creat primul imperiu și de către cine



2. Precizează, pe baza sursei, titlul adoptat de împărat



3. Menționează reformele făcute de împăratul chinez, utilizând informațiile din sursa



CONFUCIUS

“Este adevărat că marele gânditor Confucius avea o părere foarte bună despre om. Considera că toți oamenii se nasc buni și raționali, că bunătatea și bunul-simț se află în adâncul ființei noastre. Dacă cineva, spunea el, zărește un copil jucându-se pe malul apei, îi va fi frică să nu-l vadă căzând în apă. Grija pe care o avem față de aproapele nostru, compasiunea față de cel care se află într-o situație dureroasă, aceste sentimente bune sunt înnăscute. Singura noastră sarcină este să veghem să nu dispară. Pentru că acela care dă dovadă de amabilitate, de supunere și de solitudine față de părinți – calități pe care oamenii le au din naștere – se va comporta în același fel și față de altă persoană. Se va supune legilor țării sale, după cum a desprins obiceiul

de a se supune tatălui său. De aceea, Confucius acorda o mare importanță familiei și sentimentelor pe care le generează ea, iubirea față de frați și surori, respectul față de părinți. Numea familia “Rădăcina omenirii”.

Noțiunile de respect și de supunere nu se refereau doar la un inferior față de superiorul său. Reciproca era și ea valabilă. În privința acestui subiect, Confucius și discipolii săi s-au lovit deseori de părinți rebeli și el trebuia să fie primul care să dea exemplu și avea obligația să respecte toate regulile. Trebuia să dea dovadă de iubire filială față de tatăl lui, dar și de sollicitudine și echitate față de supușii săi.” (Ernst h. Gombrich, „Istoria lumii”, Editura Pro Editură și Tipografică, București, 2006, p. 67-68).

Utilizând informațiile din sursa istorică de mai sus ,completați în organizatorul grafic , informații despre Confucius .

ZIDUL GRAFFITI

Bibliografie

- Căpiță, Laura, Căpiță, Carol, - “Tendințe în didactica istoriei”, București, 2005, Editura Paralela 45
- 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
- Roma reconstruită”, Editura Archeolibri SRL, CSC Grafica srl Guidonia, Roma
- Țintea , Aurelia , Istorie pentru clasa a Va . Auxiliar didactic, Editura Revers , Craiova , 2020

Studiu de caz: Liceul Tehnologic Vladia – Schimbare prin știință și tehnologie

*Prof. Trandafir Ioana Alina
Liceul Tehnologic, sat Vladia*

Educația este în mod inevitabil influențată de schimbările științifice și tehnologice ale vremurilor noastre. Într-o lume marcată de interconectivitate, globalizare și digitalizare, rolul școlii nu mai este doar de a transmite cunoștințe, ci de a cultiva gândirea critică, creativitatea, colaborarea și competențele digitale. Integrarea științei și tehnologiei în educație nu este un lux, ci o necesitate pentru a răspunde nevoilor generațiilor actuale și viitoare. Acest studiu explorează impactul transformator al acestor elemente asupra procesului educațional, punând accent pe exemple concrete și un studiu de caz detaliat.

Știința în sprijinul educației moderne

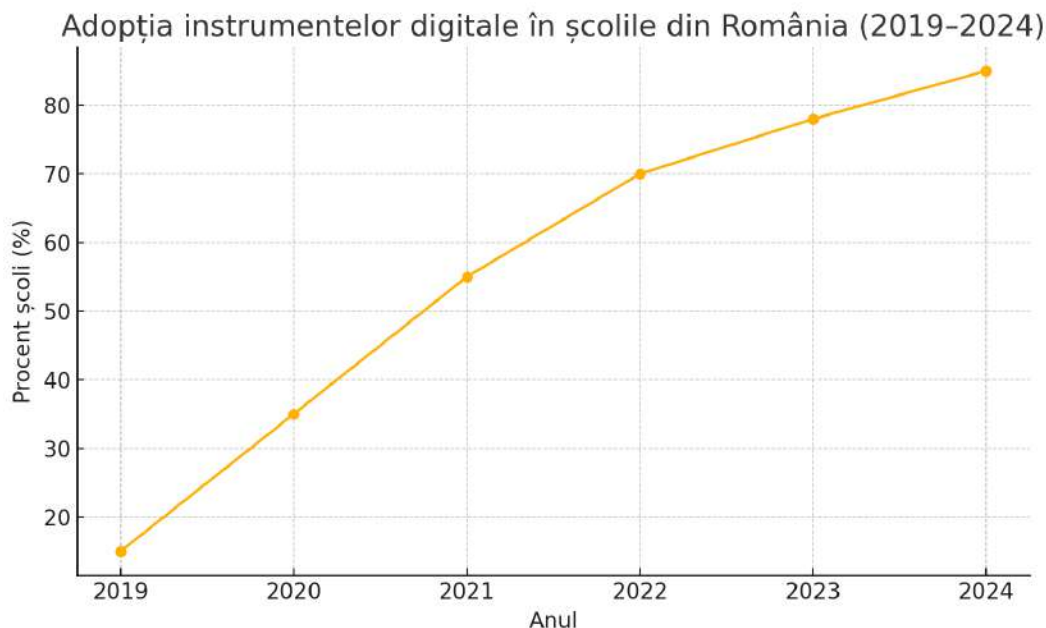
Cercetările din neuroștiințe, psihologie cognitivă și științele educației au adus dovezi clare despre modul în care elevii învață eficient. Metode precum învățarea distribuită, învățarea prin recuperare, cooperarea în echipe și integrarea reflecției sunt bazate pe modele științifice validate. Aplicarea acestor principii conduce la o învățare profundă și durabilă. Elevii devin participanți activi la procesul de învățare, iar profesorii se transformă în facilitatori ai cunoașterii.

Tehnologia – catalizator al schimbării în școli

Tehnologia modernă a devenit indispensabilă în educația actuală. Instrumente precum platformele de e-learning, aplicațiile interactive și resursele multimedia susțin o învățare adaptativă și atractivă. Prin utilizarea tehnologiei, elevii pot învăța în propriul ritm, pot explora teme prin simulări, jocuri educative și laboratoare virtuale. Profesorii beneficiază de date despre progresul elevilor și pot personaliza intervențiile pedagogice în funcție de nevoile identificate.

Analiza datelor: Adoptia tehnologiei în școlile din România

Conform unor studii recente realizate de Ministerul Educației, rata de adopție a tehnologiei în unitățile de învățământ din România a crescut semnificativ în ultimii ani. Pandemia COVID-19 a accelerat tranziția digitală, determinând școlile să implementeze rapid soluții digitale pentru a asigura continuitatea educației. Graficul de mai jos evidențiază această evoluție.



Se observă o creștere semnificativă a utilizării instrumentelor digitale între 2019 și 2024, cu un salt major în anii 2020–2021. Această tendință confirmă nevoia de investiții continue în infrastructura digitală, formarea cadrelor didactice și dezvoltarea de resurse educaționale interactive.

Studiu de caz: Liceul Tehnologic Vladia – Schimbare prin știință și tehnologie

Liceul Tehnologic Vladia este situat într-o zonă rurală defavorizată, cu un număr redus de elevi, resurse materiale limitate și un risc crescut de abandon școlar. Cu toate acestea, unitatea de învățământ a reușit să își transforme profund cultura organizațională și metodele didactice prin valorificarea unor programe de sprijin precum PNRAS, CRED și fonduri locale. Procesul de transformare a început cu dotarea sălilor de clasă cu table interactive, laptopuri și conexiune stabilă la internet. Profesorii au fost implicați în formări digitale, iar lecțiile tradiționale au fost înlocuite progresiv cu activități interactive, proiecte interdisciplinare și sesiuni online.

Un exemplu elocvent îl reprezintă orele de biologie și geografie, unde s-a introdus realitatea augmentată pentru explorarea corpului uman sau a formelor de relief. Elevii au fost încurajați să creeze prezentări digitale, afișe interactive și scurte videoclipuri explicative, dezvoltându-și astfel competențele digitale și creativitatea. În cadrul clubului educativ, elevii au desfășurat activități STEM, inclusiv experimente științifice simple, construirea de roboți din kituri LEGO și simulări de mediu în aplicații digitale.

Rezultatele nu au întârziat să apară: prezența școlară a crescut, interesul elevilor pentru învățare a fost reactivat, iar participarea părinților la activitățile școlare a devenit mai constantă. Prin introducerea meselor calde și a pachetelor educaționale (rechizite, cărți,

tablete), elevii din familii vulnerabile au avut șanse reale să rămână în sistemul educațional. Profesorii, la rândul lor, au beneficiat de consiliere pedagogică și sprijin pentru dezvoltare profesională, ceea ce a dus la o echipă mai motivată și mai unită.

În colaborare cu comunitatea locală, liceul a organizat ateliere outdoor, vizite tematice și tabere educaționale. Copiii au învățat despre știință în natură, au colectat probe din mediu, au lucrat în echipe și au aplicat concepte teoretice în contexte reale. Aceste activități au contribuit la dezvoltarea competențelor de viață și la creșterea stimei de sine a elevilor. Astfel, Liceul Tehnologic Vladia devine un exemplu de bune practici în transformarea educației prin resurse accesibile, dar bine direcționate.

Formarea profesorilor și digitalizarea managementului educațional

Folosirea catalogului electronic a contribuit la crearea unei culturi a responsabilității și a colaborării între profesori, elevi și părinți. Comunicarea a devenit mai facilă, iar deciziile pedagogice pot fi luate pe baza unor date clare, accesibile și actualizate.

Un alt progres semnificativ a fost introducerea catalogului electronic, care a permis transparentizarea procesului educațional. Părinții pot urmări în timp real notele și absențele, iar profesorii pot centraliza datele despre elevi mai rapid și eficient. Acest instrument a crescut implicarea familiei în actul educațional și a redus birocrăția.

Liceul Tehnologic Vladia a pus accent pe formarea personalului didactic prin cursuri dedicate, ateliere practice și sesiuni de mentorat. Profesorii au învățat cum să utilizeze platforme educaționale, aplicații interactive și resurse multimedia în lecții, dar și cum să integreze principiile pedagogiei digitale în evaluare și feedback.

Transformarea educației prin tehnologie nu poate avea loc fără implicarea și pregătirea profesorilor. Cadrele didactice au un rol esențial în adaptarea conținuturilor, metodelor și instrumentelor digitale la nevoile reale ale elevilor. Fără formare continuă și sprijin real, introducerea tehnologiei riscă să rămână superficială sau inefficientă.

Concluzii

Transformarea educației nu depinde doar de tehnologie, ci de viziune, implicare și echitate. Aplicarea științei și a tehnologiilor moderne în procesul educațional poate schimba traiectorii de viață și poate reduce inegalitățile. Cazul Liceului Vladia arată că schimbarea este posibilă chiar și în contexte dificile. Este esențial ca autoritățile și decidenții educaționali să susțină astfel de inițiative prin politici publice coerente, finanțare sustenabilă și parteneriate active.

Bibliografie

- OECD (2021). The Future of Education and Skills 2030 –
<https://www.oecd.org/education/2030-project/>
- UNESCO (2023). Harnessing AI to Improve Education –
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000382160>
- World Bank (2020). Remote Learning during COVID-19 –
<https://www.worldbank.org/en/topic/edutech>
- Ministerul Educației – Proiectul CRED – <https://www.educared.ro/>

NR. _____ / _____ 2025

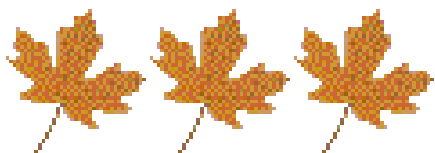


Liceul Teoretic „Dumitru Tăuțan” Florești, Județul Cluj

PROIECT EDUCAȚIONAL

„FESTIVALUL TOAMNEI”

ANUL ȘCOLAR : 2024-2025



COORDONATOR PROIECT : Prof. înv.primar TRUCĂ IONELA GABRIELA

ARGUMENT

-  Frumosul din natură, manifestat în culori și forme sonore, are o influență binefăcătoare asupra copiilor. Trebuie să-i învățăm să observe și să se apropie cu emoție de acest spectacol sublim al naturii, astfel încât rațiunea să armonizeze cu sensibilitatea.
-  Prin crearea unui mediu estetizant, frumosul pătrunde ca un sentiment binefăcător în cele mai adânci zone ale vieții sufletești, răscolește emotivitatea, sensibilizează, înviorează.
-  Menirea noastră, a dascălilor este de a forma și dezvolta personalitatea copiilor prin frumosul existent în natură, artă, astfel încât să devină consumatori și creatori de frumos.

SCOPUL PROIECTULUI:

- ✿ Stimularea imaginației creatoare și consolidarea cunoștințelor elevilor referitoare la caracteristicile anotimpului toamna.
- ✿ Dezvoltarea capacității de a aplica cunoștințele dobândite pentru a se realiza cu ajutorul lor ceva practic-util.
- ✿ Pregătirea elevilor pentru o viață activă.
- ✿ Sensibilizarea copiilor în fața frumuseților naturii, astfel încât să devină persoane capabile să aprecieze frumosul și viața.

OBIECTIVELE URMĂRITE:

- ✿ Formarea capacității de a observa, percepe, înțelege și aprecia frumosul, pe baza unor criterii științifice;
- ✿ Formarea simțului și gustului estetic;
- ✿ Dezvoltarea aptitudinilor literar- artistice;
- ✿ Formarea capacității de a integra frumosul și în viața personală;
- ✿ Conceperea unor lucrări ce implică originalitate, creativitate, imaginație.

GRUP ȚINTĂ: 1000 de elevi din clasele 0-IV, cadre didactice.

BENEFICIARI: elevi, cadre didactice, părinți .

RESURSE:



Umane: 1000 elevi , cadre didactice, părinți



Temporale: noiembrie 2024;



Materiale: costume de carnaval, doveci sculptați, lucrări plastice ale copiilor (picturi, colaje, desene), panouri pentru expoziție, cărți, reviste școlare, cameră video, aparat foto, diplome, laptop, materiale în powerpoint;

MONITORIZARE ȘI EVALUARE:



Valorificarea potențialului creativ al copiilor și al cadrelor didactice;



Carnaval în aer liber, cu parada costumelor de carnaval;



Realizarea unei expoziții la nivelul școlii;



Realizarea de fotografii și filmări cu imagini din derularea proiectului.

DISEMINARE:



panouri informative;



expoziții cu lucrările copiilor;



C.D. cu imagini și filmări din timpul desfășurării activităților;



mediatizarea proiectului în revista școlii și pe rețelele media și de socializare

CADRE DIDACTICE IMPLICATE ÎN PROIECT:

Prof. Feneșan Mirela Dana- director

Prof. Andreica Daciana Maria-director adjunct

Prof.înv.primar Trucă Ionela Gabriela- coordonator proiect

Prof.înv.primar de la Clasele pregătitoare, I, a II-a ,a III-a, a IV-a

CALENDARUL ACTIVITĂȚILOR

Activitatea nr. 1

Titlul activității: **Carnavalul toamnei** 

Data/ Perioada: 7 noiembrie 2024

Locul de desfășurare: curtea școlii Liceului Teoretic „D.Tăușan” Florești

Participanți: elevii claselor 0-IV , cadre didactice

Descrierea activității: Elevii, împreună cu părinții vor pregăti costume de carnaval cu tematica „Toamna”. Fiecare elev va defila pe podiumul amenajat, în curtea școlii, prezentând costumul.

Activitatea nr. 2

Titlul activității: **Toamna în culori** 

Data/ Perioada: 4-8 noiembrie 2024

Locul de desfășurare: sala de clasă, panourile amenajate pe holurile școlii

Participanți: elevii claselor 0-IV

Descrierea activității: Cunoscând diverse tehnici de realizare a compozițiilor plastice, copiii au primit cu entuziasm tema de lucru. Vor reda chipul toamnei, dând frâu liber imaginației creatoare. La sfârșitul , se va realiza o expoziție de artă, cu toate desenele, picturile, colajele realizate de elevi.

Activitatea nr. 3

Titlul activității: **Târg de toamnă** 

Data/ Perioada: 8 noiembrie 2024

Locul de desfășurare: holurile școlii

Participanți: elevi, cadre didactice, părinți

Materiale necesare: obiecte decorative, ornamente de toamnă, rechizite, *dulciuri ambalate, jucării , vopsea, acuarele,*

PROIECT EDUCAȚIONAL
Împreună construim punți
Comunitate incluzivă pentru fiecare copil

Prof.înv.primar TRUCĂ IONELA GABRIELA
Liceul Teoretic „Dumitru Tăuțan,, Floresti, jud.Cluj

Durata proiectului: 3 luni

Grup țintă:

- Elevii cu TSA din cinci clase de învățământ primar
- Colegii elevilor
- Părinții elevilor și cadrele didactice din școală
- Membrii comunității locale (voluntari, reprezentanți ai organizațiilor non-guvernamentale)

Obiectivele proiectului:

1. Creșterea gradului de incluziune și integrare socială a elevului diagnosticat cu TSA în mediul școlar.
2. Sensibilizarea și informarea părinților și membrilor comunității despre nevoile copiilor cu TSA.
3. Crearea unui parteneriat activ între familie, școală și comunitate pentru sprijinirea dezvoltării socio-emoționale a copilului.

Activități propuse :

Atelier de informare pentru părinți și comunitate

- Temă: „Înțelegerea TSA – Provocări și soluții practice”
- Invitat: un specialist (psiholog/terapeut ABA) care să prezinte informații despre tulburările de spectru autist în cadrul ședințelor cu părinți
- Realizarea unui pliant despre dificultățile întâmpinate de elevii cu TSA și modul în care pot fi ajutați de colegi și de comunitate

Săptămâna prieteniei

- Realizarea, la nivelul fiecărei clase, a unei flori cu însușirile pozitive ale colegului cu TSA
- Prezentarea lucrărilor în cadrul unei expoziții
- „Ghidul prieteniei” - atelier deschis (elevi, părinți, artiști din comunitate) cu mesaje despre prietenie, empatie și acceptare
- „Joc și joacă pentru lumea toată!” - jocurile preferate ale copiilor cu TSA incluși în proiect

Scena empatiei - lumea întreagă

- Realizarea unui film artistic: „Scena empatiei - lumea întreagă” - filmarea individuală a momentelor de reușită a copiilor cu TSA, alte filmări realizate de colegii acestora (cu mesaje din „Ghidul prieteniei”)
- Diseminarea în spațiul public și digital, cu acordul părților implicate
- „Cum e în pielea altcuiva” - jocuri de stimularea a empatiei conduse de un psiholog cu specilizare în TSA

Sesiuni de feedback și reflecție

- Evaluarea impactului proiectului prin întâlniri periodice cu părinții, elevii și cadrele didactice.
- Expoziții cu lucrările realizate
- Realizarea de chestionare de feedback
- Diseminarea în spațiul digital

Resurse necesare:

- Contracte de colaborare cu profesioniștii, artiștii și invitații la activități
- Materiale didactice și de joc.
- Spațiu pentru activități comune.
- Sprijin financiar pentru amenajarea spațiului senzorial.

Indicatori de succes:

- Nivel crescut de acceptare și incluziune a elevului cu TSA în colectivul clasei.
- Creșterea nivelului de conștientizare al părinților și membrilor comunității despre TSA.
- Participarea activă a părinților și comunității în activitățile proiectului.

Parteneri:

- Părinții elevilor
- Asociația „Autism” Transilvania
- Artiști din comunitate
- Actori
- Psihologi
- Muzicologi
- Primăria Florești

Tehnologia în sprijinul învățării: Lecție interactivă la Explorarea mediului înconjurător

Prof. Udrel Georgiana-Laura, Centrul Școlar de Educație Incluzivă Nr.1 Sibiu

Lecția propusă de mine, „În lumea insectelor”, desfășurată la disciplina „Explorarea mediului înconjurător”, este un exemplu concret de integrare a tehnologiilor moderne în procesul educațional al elevilor cu dizabilitate intelectuală. Prin utilizarea platformelor educaționale interactive și a resurselor vizuale, învățarea devine mai accesibilă, captivantă și adaptată nevoilor fiecărui elev.

Desfășurarea lecției

1. Introducerea subiectului cu ajutorul videoproiectorului și Google Slides

Lecția începe cu o prezentare vizuală despre insecte, realizată în Google Slides, proiectată pe tabla prin intermediul videoproiectorului. Aceasta include imagini mari și colorate ale unor insecte precum fluturi, albine, furnici și gândaci, fiecare imagine fiind însoțită de o descriere audio, pentru a facilita înțelegerea de către toți elevii.

2. Activitate practică – Identificarea și clasificarea insectelor cu Wordwall

După introducerea vizuală, elevii sunt invitați să participe la un joc interactiv realizat pe platforma Wordwall. Pe tabla interactivă, apare un exercițiu tip „Potrivire”, unde elevii trebuie să asocieze imaginile insectelor cu numele lor. Activitatea este desfășurată în grup, pentru a stimula colaborarea și pentru a le oferi elevilor posibilitatea de a se sprijini reciproc.

3. Activitate creativă – Crearea unui colaj despre insecte cu Canva

Fiecare elev lucrează, pe rând la laptop-ul cadrului didactic, unde este accesat Canva pentru Educație. Profesorul a pregătit un șablon simplu, iar elevii trebuie să aleagă imagini cu insecte și să le aranjeze într-un colaj, adăugând culori și forme. Cei care nu pot lucra independent sunt ajutați de profesor și de colegii lor. La final, elevii prezintă colajul, iar creația este proiectată pe tabla interactivă.

4. Evaluare interactivă cu Quizizz și Live Worksheets

Pentru a evalua cunoștințele elevilor într-un mod ludic, cadrul didactic a folosit Quizizz, unde elevii răspund la întrebări simple despre insecte, alegând dintre mai multe variante. Întrebările sunt ilustrate pentru a facilita înțelegerea.

De asemenea, elevii completează o fișă digitală interactivă pe Live Worksheets, unde trebuie să tragă cu mouse-ul denumirile insectelor în dreptul imaginii corespunzătoare. Această activitate îi ajută să-și fixeze cunoștințele într-un mod atractiv și ușor de urmărit.

5. Activitate senzorială – Descoperim sunetele insectelor cu YouTube

Elevii sunt invitați să exploreze mediul insectelor printr-o călătorie virtuală pe Google Earth, unde vizualizează habitatele naturale ale acestora – pajiști, păduri, grădini. Apoi, pe

YouTube, sunt ascultate sunetele specifice unor insecte, precum bâzâitul albinelor sau cântecul greierilor, pentru a stimula percepția auditivă.

6. Feedback și concluzii prin Google Forms

La finalul lecției, profesorul folosește un formular în Google Forms, cu întrebări de tip „Ce insectă ți-a plăcut cel mai mult?” sau „Unde trăiesc fluturii?”. Elevii răspund individual sau cu ajutorul profesorului.

Impactul tehnologiei în învățământul special

Integrarea tehnologiei în lecția despre insecte a demonstrat cum instrumentele digitale pot facilita învățarea elevilor cu dizabilitate intelectuală. Utilizarea tablei inteligente, a aplicațiilor interactive precum Wordwall, Canva, Quizizz și Live Worksheets, precum și a resurselor Google, a transformat o lecție tradițională într-o experiență captivantă și accesibilă pentru toți elevii.

Pentru elevii cu dizabilități intelectuale, tehnologia joacă un rol esențial în adaptarea conținutului la nevoile lor specifice, oferindu-le oportunități de învățare multisenzorială. Videoproiectorul și resursele vizuale ajută la consolidarea informațiilor, aplicațiile educaționale permit interacțiunea într-un mod motivant, iar evaluarea prin jocuri digitale îi sprijină să-și exprime cunoștințele într-un mod accesibil și plăcut.

Concluzie

Această lecție este un exemplu concret despre cum tehnologia poate fi integrată în procesul educațional al elevilor cu dizabilitate intelectuală, transformând învățarea într-o experiență activă, captivantă și adaptată fiecărui copil. Utilizarea aplicațiilor moderne, a tablei interactive și a resurselor digitale a permis elevilor să învețe despre insecte într-un mod accesibil, interactiv și motivant.

Bibliografie

Ionescu, M. (2018). Educația digitală: Perspective și provocări. Editura Universității din București.

Popescu, A. (2020). Tehnologia în educație: Metode și aplicații practice. Editura Polirom.

Siemens, G. (2005). Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age. International Journal of Instructional Technology and Distance Learning, 2(1), 3-10.

Selwyn, N. (2011). Education and Technology: Key Issues and Debates. Bloomsbury Publishing.

Vlăsceanu, L. (2017). Inovația în educație și formare: Perspective contemporane. Editura Humanitas.

Oprea, C. L. (2019). Strategii didactice inovative în societatea digitală. Editura Didactică și Pedagogică.

CULORILE PRIMĂVERII

Prof. UNGUREANU LAVINIA, ȘCOALA PROFESIONALĂ SPECIALĂ „SFÂNTUL STELIAN” BOTOȘANI

Unitatea de învățământ: Școala Profesională Specială „ Sfântul Stelian” Botoșani

Propunător: Ungureanu Lavinia

Clasa: a VII-a A

Descrierea colectivului: Colectivul clasei a VI-a A este alcătuit din 9 elevi, 3 fete și 6 băieți, cu vârste cuprinse între 13 și 17 ani. Din cei 9 elevi, 6 sunt prezenți frecvent (3 fete și 3 băieți), 3 elevi beneficiază de învățământ la domiciliu. Din cei 9 elevi, 3 prezintă și o tulburare pervazivă de dezvoltare, 3 prezintă autism infantil, 2 TSA, 1 deficiență funcțională completă, 1 boală renală cronică, obezitate și sindrom Laurence-Moon-Bardet-Biel, 8 prezintă retard psihic sever, 1 retard psihic ușor cu QI cuprins între 8 și 69, 1 ADHD și 1 elev prezintă tulburări de comportament.

Aria curriculară: Arte

Disciplina: Educație plastică

Unitatea de învățare: Pictură

Subiectul activității: Culorile primăverii

Tipul activității: Lecție de dobândire a priceperilor și deprinderilor

Scopul lecției: Pictarea unei flori pe sare după model imagistic.

Obiective operaționale:

❖ *Cognitive:*

Oc₁: Să indice culorile specifice anotimpului primăvara arătând cartonașele corespunzătoare din setul de cartonașe colorate. Obiectivul este realizat la nivel minim dacă elevii indică cel puțin 3 culori specifice anotimpului primăvara arătând cartonașele corespunzătoare din setul de cartonașe colorate.

Oc₂: Să indice floarea identică cu modelul orientându-se și apăsând corespunzător butoanele de pe ecranul tabletei. Obiectivul este realizat la nivel minim dacă elevii indică floarea identică cu modelul de cel puțin 2 ori, orientându-se și apăsând corespunzător butoanele de pe ecranul tabletei.

Oc₃: Să își manifeste aprecierea față de lucrarea unui alt elev arătând cartonașul cu smiley face. Obiectivul este realizat la nivel minim dacă elevii își manifestă aprecierea față de lucrarea unui alt elev arătând cartonașul cu smiley face cel puțin o dată.

❖ *Psihomotorii:*

Op₁: Să selecteze culorile specifice anotimpului primăvara din setul de cartonașe colorate. Obiectul este realizat la nivel minim dacă elevii selectează cel puțin 3 culori specifice anotimpului primăvara din setul de cartonașe colorate.

Op₂: Să aplice lipici pe interiorul florii de carton. Obiectivul este realizat la nivel minim dacă elevii aplică lipici pe cel puțin jumătate din suprafața florii de carton.

Op₃: Să presară sare de bucătărie pe suprafața acoperită cu lipici a florii de carton. Obiectivul este realizat la nivel minim dacă elevii presară sare de bucătărie pe cel puțin jumătate din suprafața acoperită cu lipici a florii de carton.

Op₄: Să picteze petalele florii respectând ordinea culorilor din imaginea model. Obiectivul este realizat la nivel minim dacă elevii pictează cel puțin 3 petale respectând ordinea culorilor din imaginea model.

Op₅: Să ridice cartonașul cu smiley face pentru a vota lucrarea preferată. Obiectivul este realizat la nivel minim dacă elevii ridică cartonașul cu smiley face pentru a vota lucrarea preferată, alta decât a lui.

❖ **Afective:**

Oa₁: Să își manifeste interesul pentru lecție prin participare activă. Obiectivul este realizat la nivel minim dacă elevii participă activ la cel puțin un exercițiu pe parcursul lecției.

Oa₂: Să manifeste o atenție activă față de subiectul lecției. Obiectivul este realizat la nivel minim dacă elevii îndeplinesc sarcinile propuse fără să le fie distrasă atenția pe parcursul a cel puțin 50% din timpul alocat activității.

Metode și procedee: conversația, explicația, observația, demonstrația, exercițiul, jocul didactic

Mijloace și materiale didactice: Calculator/laptop, tabletă, internet, carton cu floare, sare, aracet/lipici, acuarele, pahar cu apă, penson, cartonașe colorate, joc wordwall, recompensă.

Loc de desfășurare: sala de clasă.

Resurse:

- Umane: 6 elevi
- Temporale: 45 de minute

Forme de organizare: frontală, individuală

Evaluare: formativă, prin aprecieri verbale stimulative, joc wordwall, recompense simbolice.

DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII

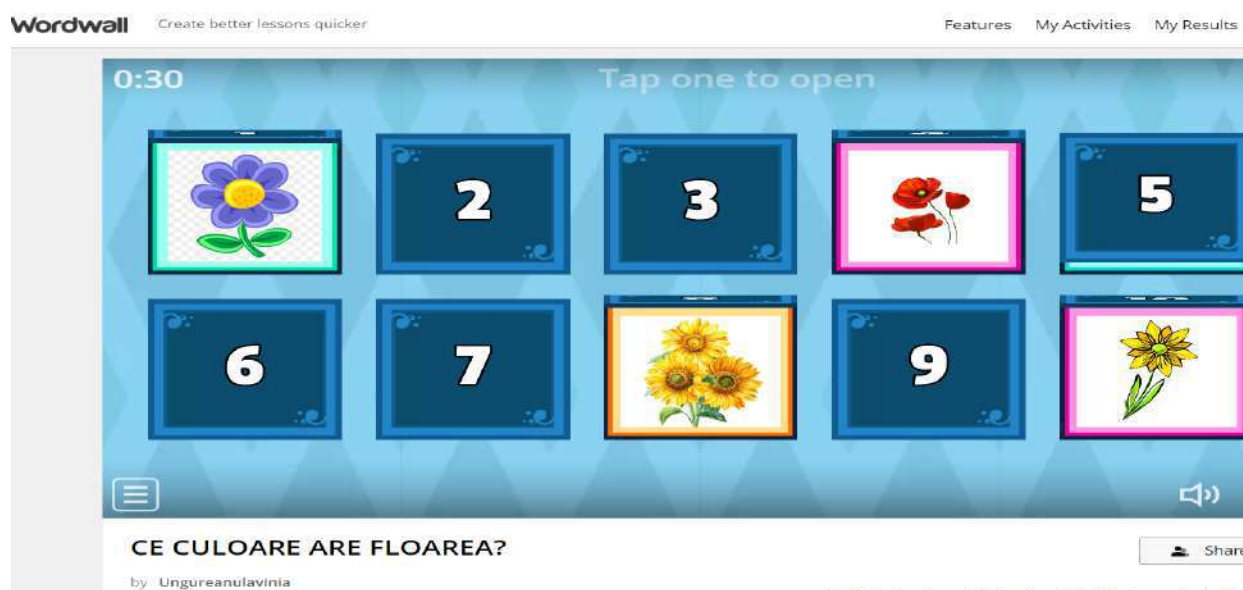
Momentele activității	Timp	Ob. op.	Activitate a cadrului didactic	Activitatea elevilor	Metode	Mijloce de învățământ	Evaluare
Moment organizatoric	2 min.	Oa ₂	Cadrul didactic își pregătește materialele pentru activitate.	Elevii își pregătesc materialele pentru activitate.	Observația		
(Re)actualizarea conținuturilor asimilate anterior	5 min.	Oc ₁ , Op ₁ , Oa ₁ , Oa ₂	Cadrul didactic deschide jocul (Anexa 1) și le cere elevilor să arate cartonașul care are aceeași culoare cu floarea din imagine și să denumească culoarea.	Elevii privesc cu atenție floarea din imagine, selectează cartonașul care are culoarea corespunzătoare și denumesc culoarea.	Conversația Explicația Observația Exercițiul Jocul didactic	Calculator / laptop, internet, joc wordwall, cartonașe colorate	Identificarea culorilor specifice anotimpului i primăvara
Captarea atenției elevilor + Anunțarea subiectului lecției și a obiectivelor operaționale	3 min.	Oa ₂	Cadrul didactic le arată elevilor floarea model (Anexa 2) și le explică acestora cum se va desfășura activitatea.	Elevii privesc și ascultă cu atenție explicațiile cadrului didactic.	Conversația Explicația	Calculator / laptop, internet, floare model	Capacitatea de a recepta mesajul oral

Dirijarea învățării	3 min.	Oa ₂	Cadrul didactic le arată elevilor cum se realizează activitatea: Etapă 1 – lipirea sării pe floare Etapă 2 – pictatul pe sare (Anexa 3)	Elevii privesc și ascultă cu atenție explicațiile cadrului didactic.	Conversația Explicația Demonstrația Observația	Calculator / laptop, internet, floare de carton, lipici, sare, acuarele, penson, pahar cu apă, floare model	Capacitate a de a recepta mesajul oral Capacitate a de a respecta etapele de lucru
Fixarea deprinderilor + Obținerea performanței	15 min.	Oc ₁ , Op ₂ , Op ₃ , Op ₄ , Oa ₁ , Oa ₂	Cadrul didactic le solicită elevilor să lipească sarea pe floarea din carton, să o usuce și apoi să o picteze conform modelului dat. Cadrul didactic le oferă în permanentă feedback și îndrumări elevilor.	Elevii lipesc sarea pe floare, o usucă cu feonul și apoi pictează petalele florii conform modelului dat de cadrul didactic.	Conversația Exercițiul	Calculator / laptop, internet, floare din carton, lipici, sare, feon, acuarele, penson, pahar cu apă	Capacitate a de a utiliza corespunzător materialele Capacitate a de a picta după model
Asigurarea retenției și a transferului	5 min.	Oc ₂ , Oa ₁ , Oa ₂	Cadrul didactic deschide jocul (Anexa 4) și le explică elevilor ce au de făcut.	Elevii deschid jocul pe tabletă și apoi privesc cu atenție imaginea mare și variantele de răspuns. Elevii vor selecta	Conversația Observația Exercițiul Jocul didactic	Calculator / laptop, internet, tabletă, joc kahoot	Capacitate a de a identifica obiecte identice

				răspunsul unde este o floare identică cu cea din imaginea mare.			
Feed-back	2 min.	Oc ₃ , Op ₅ , Oa ₁ , Oa ₂	Cadrul didactic va aprecia verbal activitatea fiecărui elev și le va solicita acestora să aleagă din lucrările colegilor pe cea care i-a plăcut cel mai mult. La final toți elevi vor primi o recompensă.	Elevii vor asculta cu atenție și vor vota lucrarea preferată.	Conversația	Calculato r, laptop, internet, recompens ă	Aprecieri verbale

Anexa 1

Joc: Ce culoare are floarea? (<https://wordwall.net/resource/70154508>)



Anexa 2

Floare model



Anexa 3

Etape de lucru

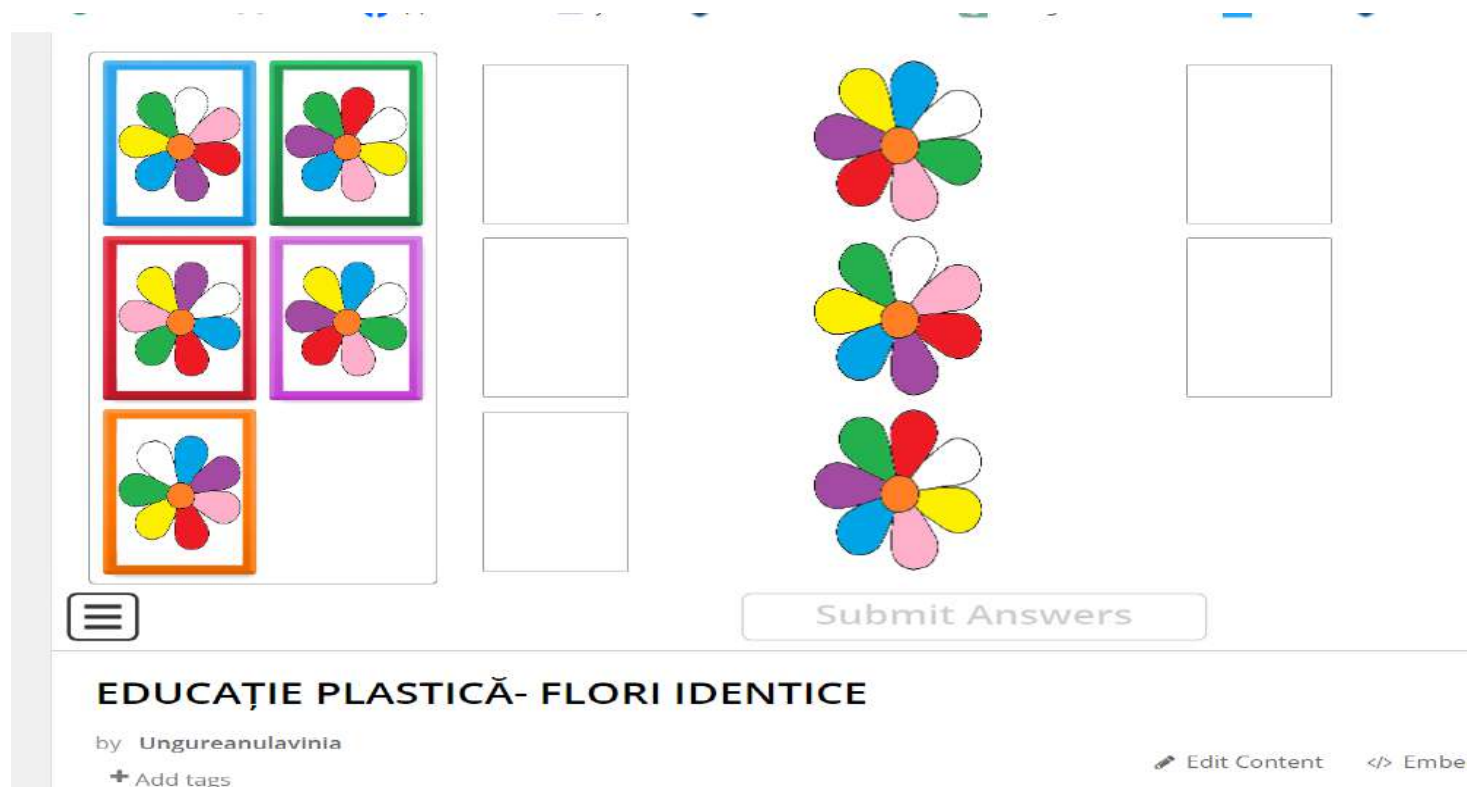


2.



Anexa 4

Joc: Flori identice (<https://wordwall.net/resource/70155129>)



Bibliografie:

- ❖ *Ghid de bune practici pentru cadrele didactice în elaborarea portofoliului la examenul de definitivare în învățământ*, Inspectoratul Școlar al Municipiului București, 2017
- ❖ Crenguța Lăcrămioara Oprea, *Strategii didactice interactive*, 2007, Editura Didactică și Pedagogică, R.A

Grădinița cu Program Normal Racovita

„Regatul de gheață”

**PROIECT DIDACTIC
ACTIVITATE INTEGRATĂ**

Prof. inv. preșcolar: Vălu Dorina



PROIECT DIDACTIC

GRĂDINIȚA CU PROGRAM NORMAL RACoviȚĂ

DATA: 15.01.2025

GRUPA : Mare „Albinuțele”

EDUCATOARE: Vălu Dorina

TEMA ANUALĂ: „Când, cum și de ce se întâmplă?”

TEMA PROIECTULUI: „Joc și veselie prin zăpadă”

VALOARE IMPLEMENTATĂ ÎN MODULUL III: Curajul

TEMA SĂPTĂMÂNII: „Hai afară la zăpadă”

TEMA ZILEI: „În regatul de gheață”

TIPUL ACTIVITĂȚII: Mixtă (transmitere de noi cunoștințe - DLC, consolidare de priceperi și deprinderi – DOS/AP).

SCOP:

- Formarea deprinderii de a asculta cu atenție conținutul unui text literar demonstrând înțelegerea acestuia, precum și consolidarea unor deprinderi practice (asamblare, lipire) specifice nivelului de dezvoltare motrică.

DOMENII DE DEZVOLTARE:

IV. DEZVOLTAREA LIMBAJULUI, A COMUNICĂRII ȘI A PREMISELOR CITIRII ȘI SCRIERII

DIMENSIUNI ALE DEZVOLTĂRII:

1. Mesaje orale în contexte de comunicare cunoscute.

COMPORTAMENTE:

- 1.1. Exersează, cu sprijin, ascultarea activă a unui mesaj, în vederea înțelegerii și receptării lui (comunicarea receptivă).

III CAPACITĂȚI ȘI ATITUDINI DE ÎNVĂȚARE

DIMENSIUNI ALE DEZVOLTĂRII:

2. Activare și manifestare a potențialului creativ

COMPORTAMENTE VIZATE:

- 3.2. Demonstrează creativitate prin activități artistico-plastice, muzicale și practice, în conversații și povestiri creative.

COMPONENȚA ACTIVITĂȚII:

- **ACTIVITĂȚI DE DEZVOLTARE PERSONALĂ (ADP)**

Rutina: Întâlnirea de dimineață: „Iarna, îmi place să mă joc cu” -dezvoltarea abilităților de comunicare

Salutul. Prezența. Calendarul naturii.

Ne pregătim pentru activități

Sosirea copiilor la grădiniță - deprinderi de igienă și autoservire

Tranziții: „Clap, Clap song” – exerciții de înviorare

„Bat din palme”- joc cu text și cânt

„Hai afară la zăpadă”- joc cu text și cânt

▪ **JOCURI ȘI ACTIVITĂȚI LIBER ALESE PE CENTRE DE INTERES (ALA)**

Joc de rol – „De-a cofetarii”- pregătim prăjituri pentru Elsa și prietenii ei (interpretarea rolurilor de cofetari);

Joc de masă – „Din jumătăți- întreg” (reconstituirea întregului din jumătăți)

Construcții – „Regatul de gheață” (suprapunere, alăturare)

▪ **ACTIVITĂȚI PE DOMENII EXPERIENȚIALE (ADE)**

1. **DLC – Educarea limbajului** - „Regatul de gheață” – lectura educatoarei

2. **DOS – Activitate practică** – „Prietenii lui Olaf” (asamblare, lipire)

▪ **JOCURI ȘI ACTIVITĂȚI LIBER ALESE (ALA)**

➤ **Joc de mișcare** - „Cursa oamenilor de zăpadă” – traseu aplicativ

➤ **Joc liniștitor** - „Cum te-ai simțit astăzi?” - wordwall

OBIECTIVE OPERAȚIONALE: La sfârșitul activității copiii vor fi capabili să:

- O1 - Să expună, cu ajutorul imaginilor, principalele momente ale povestirii;
- O2- Să demonstreze înțelegerea textului răspunzând corect la întrebările formulate de educatoare (aplicația wordwall);
- O3- Să confectioneze oameni de zăpadă, asamblând și lipind materialele puse la dispoziție pe fișa suport;
- O4 - Să interpreteze rolul de cofetar, realizând prăjituri pentru Elsa și prietenii ei;
- O5 - Să reconstituie imagini din poveste unind jumătățile potrivite;
- O6 - Să construiască „Regatul de gheață”, folosind piesele magnetice și cuburi de lemn.

STRATEGII DIDACTICE:

➤ **Metode, tehnici și procedee:** expunerea, conversația, explicația, demonstrația, observația, exercițiu, tehnica comunicării rotative, metoda „Mâna oarbă”, metoda „Turul galeriei”.

- **Mijloace de învățământ:** calendarul naturii , prezentare power-point, laptop, videoproiector, imagini din poveste, păpușa Elsa, tabla magnetică, personaje din poveste din polistiren, stelute colorate, coli cartonate, lipici, coli A4 pe care sunt imprimate părțile componente ale omului de zăpadă, fulgi de zăpada din hartie, placi magnetice magnetiles, cuburi de lemn, imagini personaje din poveste, farfurii de unică folosință, șorțulețe, bonete, bezele de zahăr, bețe de frigărui, jetoane Olaf, șervețele, panouri din polistiren, tablă magnetică, jetoane oameni de zăpadă, instrumente TIC, recompense.
- **Forme de organizare:** frontal, individual, în grup, în echipe.

MODALITĂȚI DE EVALUARE: Continuă – formativă: prin observarea sistematică a comportamentului copiilor, analiza produselor activității, răspunsurile copiilor, evaluare orală, acordarea de stimulente.

DURATA: o zi

BIBLIOGRAFIE:

1. *Curriculum pentru educația timpurie* , 2019;
2. Preda V., Pletea M., Grama F., *Activitatea didactică din grădiniță*, Editura:DPH, 2008;
3. Breben S., *Metode interactive de grup*, Editura Arves, 2007;
- 4.Tomescu V., Dăscălescu T., Fulger E., *Metodica educației plastice pentru învățământul preprimar*, Editura Biblioteca 2006;
- 5.<https://wordwall.net/ro/resource/45405987> ;
6. <https://wordwall.net/ro/resource/64982822/regatul-de-ghea%C8%9B%C4%83>
7. <https://wordwall.net/ro/resource/24489994/cum-te-ai-sim%C8%9B%C4%83>
8. <https://www.youtube.com/watch?v=H1rFDZ5Lf3I>

SCENARIUL ZILEI

Rutină: Copiii vor aborda **Întâlnirea de dimineață** într-o manieră optimistă și plină de energie, deoarece ziua bună se cunoaște de dimineață.

Salutul. Așezați în semicerc, pe scăunele, copiii se salută reciproc cu expresia „Bună dimineața!”, salutul curgând firesc de la stânga la dreapta, într-o atmosferă de relaxare și bună dispoziție. Educatoarea va fi cea care va da startul acestui salut. Forma de salut va fi aleasă cu ajutorul aplicației wordwall (roata aleatorie).

Prezența. Educatoarea face prezența, iar fiecare copil când își aude numele răspunde ”Prezent”.

Calendarul naturii. Consultăm buletinul meteo verbalizând acțiunea: „Suntem în anotimpul iarna, luna Ianuarie, data 15”, „Ieri a fost marți, a doua zi a săptămânii, astăzi este miercuri, a treia zi a săptămânii, iar mâine va fi joi, a patra zi a săptămânii. Vremea este....., cerul este....., soarele.....”.

Împărtășirea cu ceilalți: „Iarna, îmi place să mă joc cu.....” (Răspunsurile încep cu cel al educatoarei. Copiii denumesc jocurile de iarnă preferate) - dezvoltarea abilităților de comunicare.

Noutatea zilei va consta în prezentarea păpușii Elsa, care a venit pentru a le aduce copiilor povestea ei, o poveste despre prietenia dintre două surori care continuă să se iubească, chiar dacă nu se văd mai mult timp. Copiii sunt invitați într-o călătorie prin lumea Regatului de gheață, pentru a audia povestea propusă.

Tranziție: „Clap, clap song”

ACTIVITĂȚI PE DOMENII EXPERIENȚIALE

DLC: Educarea limbajului

Pentru a desluși misterul celor două surori, educatoarea prezintă pentru început, povestea „Regatul de gheață”. Copiii sunt așezați în semicerc și audiază povestea „Regatul de gheață”, urmărind câteva ppt-uri sugestive. După lecturarea textului, vor fi explicate cuvintele necunoscute, iar preșcolarii sunt rugați să așeze imaginile din poveste (siluetele personajelor) în ordine cronologică. Educatoarea va adresa întrebări preșcolarilor pentru a fixa conținutul povestirii, folosind aplicația wordwall.

Rutină și tranziție: Copiii formează o coloană și părăsesc sala de grupă pentru a merge la toaletă și pentru a se spăla pe mâini.

Tranziția se va realiza prin cântecul „Bat din palme.”, după care copiii împreună cu educatoarea trec pe la centre, unde intuiesc materialele și află sarcinile de lucru și ceea ce vor avea de realizat în fiecare centru.

ACTIVITĂȚI LIBER ALESE PE CENTRE DE INTERES - La măsuțe este pregătit materialul pentru următoarea activitate, iar copiii vizitează centrele, descoperind materialele și sarcinile de la fiecare centru. Se va da startul de începere a lucrului. Se vor îndruma copiii acolo unde vor întâmpina greutăți, atenția deosebită va fi canalizată la centrul Artă, unde se va desfășura activitatea de activitate practică. După terminarea lucrului la centre voi face evaluarea lucrărilor expuse prin metoda „Turul galeriei” (adaptată).

La centrul **Artă** se va desfășura al doilea **ADE – DOS-Activitate practică**, toți copiii vor trece prin acest centru. Tema lucrării „Prietenii lui Olaf”. Copiii vor avea la dispoziție fișa suport, elementele componente ale omului de zăpadă, lipici. Copiii vor asambla și vor lipi elementele componente pentru a realiza tema propusă „Prietenii lui Olaf”.

Joc de rol: „De-a cofetarii” - pregătim prăjituri pentru Elsa și prietenii ei (interpretarea rolurilor de cofetari) – Vor avea la dispoziție bezele de zahăr, bețișoare pentru frigărui și vor face prăjituri pentru Elsa și prietenii ei..

Joc de masă: „Din jumătăți -întreg” – copiii vor avea la dispoziție pe masuțe imagini precum și jetoane astfel încât din doua jumătăți să formeze o imagine .

Construcții: Copiii vor avea la dispoziție placi magnetice magnetile și cuburi din lemn pentru a realiza „Regatul de gheață”.

Rotația grupurilor va trebui făcută în așa fel încât toți copiii să participe la activitatea principală.

După finalizarea activităților în centre vom trece să observăm ce au realizat. Copiii vor prezenta produsele realizate în fiecare centru.

Pentru că au îndeplinit sarcinile propuse la începutul activității, copiii vor fi conduși la ultima probă unde se vor desfășura jocurile.

ACTIVITĂȚI LIBER ALESE - Copiii vor desfășura următoarele jocuri:

- **Joc de mișcare:** „Cursa oamenilor de zăpadă” – traseu aplicativ
- **Joc liniștitor :** „Cum te-ai simțit astăzi” - wordwall

DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII

ETAPELE ACTIVITĂȚII	OB. OP.	DURATA	CONȚINUTUL ȘTIINȚIFIC	STRATEGII DIDACTICE			EVALUARE
				Metode și procedee	Mijloace de învățământ	Forma de organizare	
1.MOMENT ORGANIZATORIC		25'-30'	Crearea condițiilor optime pentru desfășurarea activității: -aerisirea sălii de grupă; -amenajarea mobilierului; -pregătirea materialului didactic.				
			Întâlnirea de dimineață - Copiii intră în sala de grupă și se așază în semicerc.				
			Salutul între copii se va realiza utilizând tehnica comunicării rotative. Forma de salut va fi aleasă cu ajutorul aplicației wordwall. Salutul de dimineață - Roata aleatoare (wordwall.net) Prezența: Educatoarea face prezența, iar fiecare copil, când își aude numele, răspunde ”Prezent”.	Tehnica comunicării rotative		Frontal	Observarea comportamentului inițial
			Calendarul naturii: Educatoarea adresează întrebările: „În ce anotimp suntem?”, „În ce lună suntem?”, „Ce zi a săptămânii este?”, „Cum este vremea?”.	Conversația	Catalog, Panou de prezență Calendarul naturii	Frontal	Răspunsurile copiilor

			Pentru că tema săptămânii este „Hai afară la zăpadă”, educatoarea le propune preșcolarilor o conversație despre acest anotimp. Împărtășirea cu ceilalți: „Iarna , îmi place să mă joc cu...” (Răspunsurile încep cu cel al educatoarei. Copiii denumesc jocurile de iarnă preferate) - dezvoltarea abilităților de comunicare.	Conversația			Răspunsurile copiilor
2.CAPTAREA ATENȚIEI		3'-5'	Se introduce elementul - surpriză ce constă în prezentarea păpușii Elsa, care a venit pentru a le aduce copiilor povestea ei, o poveste despre prietenia dintre două surori care continuă să se iubească, chiar dacă nu se văd mai mult timp. Copiii sunt invitați într-o călătorie prin lumea Regatului de gheață, pentru a audia povestea propusă.	Conversația Explicația	Păpușa Elsa Carte poveste Personaje din poveste	Frontal	Observarea comportamentului copiilor.
3.ANUNȚARE TEMEI ȘI A OBIECTIVELOR		2'	Copiii vor fi anunțați că vor asculta povestea „Regatul de gheață”, vor asambla și lipii părțile componente ale omului de zăpadă pentru a realiza „Prietenii lui Olaf”, vor forma imagini cu personaje din jumătăți întreg, vor construi cu ajutorul plăcilor magnetice și al cuburilor de lemn „Regatul de gheață” și vor pregăti prăjituri pentru Elsa și prietenii ei.	Conversația Explicația		Frontal	Observarea comportamentului

4.PREZENTAREA NOULUI CONȚINUT ȘI DIRIJAREA ÎNVĂȚĂRII	O1	30'-35'	Copiii sunt așezați în semicerc și audiază povestea „Regatul de gheață”, urmărind câteva ppt-uri sugestive. Educatoare citește povestea clar, expresiv , folosind tonul și mimica adecvate.	Expunerea, Observația	Poveste, Prezentare powerpoint, Laptop, Videoproiector	Frontal	Observarea comportamentului copiilor în timpul lecturii.
			Se vor explica cuvintele necunoscute, iar copiii vor demonstra că au înțeles sensul lor formulând propoziții (sarcină suplimentară). Teamă = frică Tărâm = ținut, regiune	Explicația		Frontal	Răspunsurile copiilor.
	O2		După explicarea cuvintelor necunoscute preșcolarii sunt rugați să așeze imaginile din poveste (siluetele personajelor) în ordine cronologică, verbalizând acțiunea- aplicația wordwall. https://wordwall.net/ro/resource/64982822/Regatul-de-ghea%C8%9B%C4%83	Explicația Conversația	Laptop Videoproiector Aplicația wordwall	Frontal	Evaluarea orală.
				Conversația	Imagini poveste Tabla magnetică	Frontal	Răspunsurile copiilor

5. OBȚINEREA PERFORMANȚEI	O3	45'-50'	Tranziția se realizează prin intermediul jocului de mișcare: „<i>Bat din palme.</i>”, copiii se îndreaptă spre centrele de activitate. La măsuțe este pregătit materialul pentru următoarea activitate, iar copiii vizitează centrele, descoperind materialele și sarcinile de la fiecare centru. - <i>Artă-ADE –DOS – Activitate practică „Prietenii lui Olaf”.</i> Prezentarea și analizarea modelului Educatoarea prezintă copiilor un model de om de zăpadă. Intuirea materialului didactic Se cere copiilor să identifice materialele. Copiii vor descoperi pe măsuțe plașa suport, lipici, elementele componente ale omului de zăpadă, șervețele umede. Explicarea și demonstrarea tehnicii de lucru – Educatoarea explică tehnica folosită. Lucrarea practică se va realiza astfel: - Vor lipi „fulgi de zăpadă ” pe hârtia cartonată; - Vor asambla și vor lipi bulgării de zăpadă, mâinile, picioarele pentru a realiza „Prietenii lui Olaf”; Sunt precizate criteriile de evaluare ale lucrărilor:	Observația, Explicația, Conversația, Demonstrația			
			Explicația Educatoarea prezintă copiilor un model de om de zăpadă.	Explicația	Planșe suport pentru realizarea lucrării Elemente de lipit (bulgări de zăpadă) Lipici	Frontal	Răspunsurile copiilor
			Explicația Educatoarea prezintă copiilor un model de om de zăpadă.	Explicația	Planșe suport pentru realizarea lucrării Elemente de lipit (bulgări de zăpadă) Lipici	Frontal	Observarea comportamentului copiilor
			Exercițiul Copiii vor descoperi pe măsuțe plașa suport, lipici, elementele componente ale omului de zăpadă, șervețele umede.	Exercițiul	Planșe suport pentru realizarea lucrării Elemente de lipit (bulgări de zăpadă, fulgi de nea)	Frontal	Observarea comportamentului copiilor

			➤ Să asambleze materialele puse la dispoziție și să le lipească; ➤ Să respecte ordinea logică în lipire pentru a realiza tema propusă; ➤ Să lucreze îngrijit (lucrarea să fie curată, fără colțuri îndoite). Exerciții pentru încălzirea mușchilor mici ai mâinii Se vor executa exerciții pentru încălzirea mușchilor mici ai mâinii: „Degetele-mi sunt petale/ Le deschid ca pe o floare/ Boboc – floare, boboc – floare./ Plouă, plouă nencetat/ Vârful degetelor bat./ Roată, roată un inel/ Îl învârt pe degetel./ Cu mânuța uite-așa/ Învârtesc morișca mea/ Închid pumnul și-l deschid/ Frec palmuța când mi-e frig.” Efectuarea lucrărilor de către copii Copiii lucrează folosind tehnicile de lucru și materialele puse la dispoziție de educatoare, respectând indicațiile primite. Educatoarea urmărește modul cum se realizează lucrările, explică și sprijină copiii care solicită ajutor. Joc de rol: – „De-a cofetarii” - pregătim prăjituri pentru Elsa și prietenii ei (interpretarea rolurilor de cofetari) – Vor avea la dispoziție bezele de zahăr, bețișoare	Explicația	Lipici	Individual	Observarea comportamentului copiilor
				Exercițiul	Planșe suport pentru realizarea lucrării Elemente de lipit (bulgări de zăpadă, fulgi de nea) Lipici Bezele de zahăr, bețe de frigărui, farfurii, șervețele, șorțulețe, bonete		

O4

	O5		pentru frigărui și vor face prăjituri pentru Elsa și prietenii ei. Joc de masă: Din jumătăți -întreg- Personaje din poveste.	Exercițiul	imagini jumătăți Placi magnetice magnetice Cuburi din lemn	Individual	Observarea sistematică a copiilor
	O6		Construcții: copiii vor avea la dispoziție placi magnetice și cuburi de lemn pentru a realiza „Regatul de gheață” Rotația grupurilor va trebui făcută în așa fel încât toți copiii să participe la activitatea principală. Copiii sunt motivați să lucreze în fiecare centru, urmărind realizarea unor activități care să o bucure pe Elsa și pe prietenii ei.	Exercițiul Explicația		Individual	
6.EVALUAREA ACTIVITĂȚII		5'-10'	După finalizarea activităților în centre copiii sunt organizați și merg pentru a observa produsele obținute. Câte un copil va prezenta la fiecare centru ce a avut de realizat, se vor analiza lucrările copiilor și se vor face aprecieri legate de modul de lucru și de rezultatele obținute.	Conversația Turul galeriei (adaptată)	Lucrările din fiecare centru	Frontal Individual	Analiza produselor activității
7.ASIGURAREA RETENȚIEI ȘI A TRANSFERULUI		20'-25'	Se vor iniția jocurile: ALA : Joc de mișcare – „Cursa oamenilor de zăpadă”. Copiii vor fi împărțiți în două echipe. Câte un copil de la fiecare echipă va	Explicația Metoda „Mâna oarbă”	Cercuri de plastic Obstacole	Pe echipe	Observarea comportamentului copiilor

			avea de parcurs un traseu aplicativ: ocolire de obstacole, săritură din cerc în cerc și aruncarea unui bulgăre de zăpadă printr-un cerc. Va câștiga echipa care va avea cei mai mulți bulgări de zăpadă aruncați prin cerc. Revenirea organismului după efort – plimbare cu ochii închiși prinși de mână în lanț, conduși de educatoare. Se va continua cu jocul liniștitor „Cum te-ai simțit astăzi?” Jocul liniștitor: „Cum te-ai simțit astăzi?” – Copiii sunt așezați pe covor, apropiați unul de altul, fără să fie înghesuiți. Copiii vor veni pe rând, vor învârti roata și vor spune ce le-a plăcut, ce nu le-a plăcut, cum s-au simțit în cadrul activității desfășurate. https://wordwall.net/ro/resource/24489994/cum-te-ai-sim%c8%9bit-azi	Demonstrația Jocul Conversația	Bulgări de zăpadă Oameni de zăpadă din polistiren Laptop Videoproiector	Frontal	Răspunsurile copiilor
8.ÎNCHEIEREA ACTIVITĂȚII		2'-3'	Se fac aprecieri verbale pozitive asupra modului în care s-a desfășurat activitatea și vor primi recompense.		Recompense	Frontal	Aprecieri verbale pozitive.

ROLUL POVEȘTIILOR ÎN DEZVOLTAREA PERSONALĂ A ELEVILOR DIN CICLUL PRIMAR

Daniela Vasile, Liceul teoretic „I. Petruș”, Otopeni

„Că nu iaste alta mai frumoasă și mai de folos în viața omului decât cetitul cărților”, spunea marele cronicar român Miron Costin într-o caracterizare metaforică a lecturii în viața omului.

Una dintre cele mai însemnate perioade din viața omului este universul copilăriei deoarece în această lume este o lume a poveștilor în care se dobândesc cele mai importante achiziții. În funcție de rolul experiențelor, dar și a evenimentelor încercate în copilărie începe să se creioneze personalitatea de care depinde constituirea și evoluția viitorului adult.

Cea mai importantă activitate în copilărie și în mod special în prima parte a ei, este jocul. Prin folosirea ca procedeu a jocului copilul descoperă, se documentează despre mediul înconjurător cât și despre propria persoană. O altă metodă însemnată de achiziție, îndeosebi pentru educarea limbajului sunt poveștile. La mărirea orizontului copiilor contribuie și alte mijloace importante și anume basmele și poveștile. Acestea evidențiază trăsăturile personajelor, oferindu-le elevilor modalitatea de a învăța să distingă urâtul de frumos, răul de bine și să continue exemplul personajelor pozitive. Cei mai mulți dintre copii adoră și ascultă cu bucurie povești deoarece corespund nevoilor lor de a cunoaște, de a discuta, de a înțelege cum de îndeplinesc dorințele spre mai frumos, spre mai bine. Plecând de la ideea aceasta, este posibilă și utilă educația afectivă și etică prin lectură a școlarilor. La această vârstă se poate realiza deoarece copilul arată o mai mare adaptabilitate psihică, fapt ce ne oferă, sub configurația formativă și informativă, posibilitatea să acționăm educativ. Conștiința elevului se schimbă de la cea perceptibilă la gândirea concretă, operatorie, îmbogățindu-se limbajul, dezvoltându-se comunicarea cu ceilalți copii și cu adulți, înregistrându-se o afectivitate mărită. Este utilă deoarece, la vârsta aceasta se consemnează cele mai multe achiziții cu rezultate bune în domeniul afectiv, etic și intelectual. Astfel, se începe cu studiul de la activități reale, de zi cu zi, de la dificultățile observate în lucrul concret cu cei mici. S-au putut înregistra problemele următoare având la bază urmărirea sistematică a comportamentului: o adaptare slabă în colectiv, timiditate, detașare, greutate în exprimarea emoțiilor, utilizarea violenței, negare, „nu vreau”, „nu pot”, frică. Pornind de la acest punct, se încearcă a se lămuri felul în care anumite povestiri terapeutice oferă o soluție la aceste probleme.

În continuare se determină rolul pe care îl au povestirile în progresul emoțional al elevilor, avându-se în vedere comportamentul copilului pe timpul desfășurării jocului, pricepera emoțiilor și reglarea emoțională, identificarea și exprimarea emoțiilor, condiții ce sunt analizate înainte, dar și după ascultarea poveștilor cu specific terapeutic. În acest fel se pot

observa o multitudine de schimbări cu privire la aptitudinile emoționale luate în considerare, fapt ce dovedește că aceste povestiri sunt folositoare pentru a dezvolta partea emoțională a copiilor. Astfel, articolul are ca țință stabilirea modului în care povestirile terapeutice reușesc să ducă la declanșarea unor schimbări în domeniul emoțional, în direcția creșterii și îmbunătățirii competențelor emoționale ale elevilor. În vederea introducerii și fixării unor activități de dezvoltare emoțională concentrate pe povestiri pot fi utilizate aceste date.

Constituirea și practicarea gustului pentru lectură înseamnă unul dintre obiectivele de bază ale orelor la disciplina Limba și literatura română. Citirea unei cărți generează puterea de a prezenta impresiile, stările autorului raportate la experiența proprie de viață și de a stabili legături cu trăiri și emoții. Aptitudinea școlarilor de a pricepe, prin efort propriu, mesajul a ceea ce au citit reprezintă succesul în lectura particulară. Pe baza experienței de lucru ca profesor presupun că cei mai mulți dintre copiii școlii unde lucrez cunosc că abilitățile de comunicare sunt esențiale pentru succesul în viață.

Poveștile reprezintă o modalitate de dezvoltare personală prin care elevii învață: să comunice expresiv folosind intonația, contactul vizual și limbajul corporal, să înțeleagă elementele și structura unei povești, să dezvolte încredere în forțele proprii, să învețe cum să dea și cum să primească feedback constructiv. În mediul școlar se pune accent pentru o relație mai puternică între copil și cititul de plăcere care este foarte important în succesul viitor al copilului.

BIBLIOGRAFIE:

1. Balint, M. (2008), Metodica activităților de educare a limbajului în învățământul preșcolar. Didactica limbii și literaturii române, Universitatea Babeș – Bolyai Cluj-Napoca, Facultatea de psihologie și științe ale educației .
2. Filipoi, S., (2012), Basme terapeutice pentru copii adolescenți și părinți, Editura ASCR
3. <http://www.copilul.ro/copii-3-6-ani/activitati-educative/Povestile-si-rolul-lor-in-educatia-copilului-a7234.html>

PROIECT DIDACTIC

Prof. Velicu Niculina

Grădinița: Electromagnetica

Grupa: Mare

Tema anuală de studiu: Cum exprimăm ceea ce simțim?

Tema proiectului: „Emoții de primăvară”

Tema săptămânii: „Mărțișorul aduce primăvara!”

Tema activității: „Surprizele din gentuța Zânei Primăvara”

Domeniul experiențial: Domeniul Știință (DȘ)

Categoria de activitate: Activitate matematică

Tipul de activitate: consolidare de cunoștințe, priceperi și deprinderi

Mijloc de realizare: joc didactic

Forma de organizare: frontal, individual, pe grupe

Locul de desfășurare: sala de grupă

Durata: 25 – 30 minute

Scopul activității: Consolidarea cunoștințelor dobândite cu privire la numerația în limitele 1-6 și formarea șirului crescător și descrescător, vecinii numerelor. Verificarea deprinderii de a raporta numărul la cantitate și cantitatea la număr.

Dimensiuni ale dezvoltării:

E2. Cunoștințe și deprinderi elementare matematice pentru rezolvarea de probleme și cunoașterea mediului apropiat.

Comportamente urmărite:

E2.1. Demonstrează familiarizarea cu conceptul de număr și numerație;

E2.4. Efectuează operații de seriare și grupare a obiectelor.

Obiective operaționale:

Pe parcursul și la sfârșitul activității copiii vor fi capabili:

O1 – să recunoască cifrele în limitele 1 – 6;

O2 – să numere conștient crescător și descrescător în limitele 1 – 6;

O3 – să asocieze numărul la cantitate și cantitatea la număr;

O4 – să identifice vecinii numerelor, stabilind locul fiecărui număr în șirul numeric.

Sarcina didactică: Să recunoască și să denumească cifrele în intervalul 1-6 prin numărare conștientă în ordine crescătoare și descrescătoare, să realizeze corespondența număr-cantitate, să asocieze jetonul cu numărul corespunzător răspunsului corect, să observe cu atenție mulțimile formate.

Regulile jocului:

- Jocul se desfășoară pe două echipe (echipa fetelor și echipa băieților);
- Copiii respectă precizările educatoarei, respectă ordinea de intrare în joc;
- Se va extrage câte un plic (în ordinea 1-6) din gentuță;
- Fiecare echipă rezolvă corect sarcinile didactice scrise pe bilețelele din plicuri;
- Cerința rezolvată corect va primi o treaptă colorată în dreptul echipei lui;
- Acțiunile se verbalizează, iar răspunsurile corecte sunt aplaudate.

Elemente de joc: surpriza, mânuirea materialului, întrecerea, gruparea elementelor, închiderea și deschiderea ochilor, aplauze, așteptarea.

Strategii didactice:

Metode și procedee: conversația, observația, explicația, demonstrația, exercițiul, problematizarea, jocul, procedeul „Floare de lotus”(lotus matematic).

Materiale didactice: Surpriza – gentuța de la Zâna Primăvara, scrisoare, coșulețe cu floricele, cifre de la 1 la 6, plicuri cu sarcinile jocului, coală cu floare de lotus(lotus matematic), marker.

Mijloace didactice: laptop, link <https://wordwall.net/ro/resource/7262524/roata-cifrelor>, tabla magnetică.

Bibliografie:

- * Curriculum pentru educație timpurie, 2019;
- * V. Păduraru (coord.), Activități matematice în învățământul preșcolar, Editura Polirom, 1999;
- * V. Preda, Educație pentru știință în grădiniță, Editura Compania, București, 2003.

Etapele activității	Conținut științific	Strategii didactice	Evaluare
1.Moment organizatoric	Asigurarea condițiilor necesare bunei desfășurări a activității: aerisirea sălii de grupă, așezarea mobilierului pe grupe, distribuirea materialului didactic, intrarea copiilor în sala de grupă.		

	pentru a verifica dacă au fost înțelese regulile jocului, dacă nu se vor relua. Sarcina: Alege o cifră și așează pe tablă numărul de flori corespunzător.		
6.Obținerea performanței	Desfășurarea jocului propriu-zis Se urmărește ca la joc să participe toți copiii, regulile stabilite să fie respectate, sarcinile să fie corect îndeplinite, să se folosească un limbaj adecvat. Varianta I SARCINA 1 Se cere câte unui copil din fiecare grupă să vină și să extragă plicul cu numărul 1. Educatoarea va citi sarcina pentru fiecare echipă în parte. „Echipa băieților”: Așează cifrele în șir numeric crescător! „Echipa fetelor”: Așează cifrele în șir numeric descrescător! SARCINA 2 Alți doi copii vor extrage plicul cu numărul 2. „Echipa fetelor”: -Spune care sunt vecinii lui 3? (2 și 4) -Care număr este mai mare? 2sau 4? „Echipa băieților”: -Spune care sunt vecinii lui 5? (4 și 6) -Care număr este mai mic? 4 sau 6? SARCINA 3 Un copil din fiecare echipă extrage un bilețel din plicul cu numărul 3. Sarcina pentru o echipă va fi: - Câte buline are floarea pe petale? Alege din coșuleț cifra corespunzătoare! (5) Cealaltă echipă va avea aceeași sarcină dar cu număr de buline diferit. - Câte buline are floarea pe petale? Alege din coșuleț cifra corespunzătoare! (6) SARCINA 4 Câte un copil de la fiecare grupă va veni să extragă plicul cu numărul 4. Fiecare echipă primește câte un plic, în plic sunt imagini cu flori, fiecare floare are o cifră, copiii trebuie să îndeplinească sarcina. „Echipa băieților”: Sari de câte ori îți arată cifra de pe floare! (3) Formează o grupă de flori de câte ori ai sărit.	Jocul Observația Exercițiul Conversația Problematizarea Explicația Problematizarea	Aprecieri verbale Încurajări Aplauze

	„Echipa fetelor”. Sari de câte ori îți arată cifra de pe floare! (2) Formează o grupă de flori de câte ori ai sărit. SARCINA 5 Alți doi copii vor extrage plicul cu numărul 5. „Echipa fetelor”: Așează pe tablă tot atâtea flori cât îți arată cifra! (6 și 2) „Echipa băieților”: așează pe tablă tot atâtea flori cât îți arată cifra! (4 și 1) Varianta II Complicarea jocului Educatorea cere copiilor să observe cu atenție mulțimile formate, urmând a se strecura greșeli intenționate. Prin închiderea și deschiderea ochilor li se atrage atenția copiilor că o greșeală s-a strecurat. „Vai ce m-am împiedicat Florile s-au amestecat, Pe Zâna Primăvara Am cam încurcat!” Este solicitat pe rând, câte un preșcolar din fiecare grupă să o ajute să așeze corect.	Observația Conversația Problematizarea Explicația	
7. Asigurarea feedback-ului și evaluarea performanței	Se va realiza prin metoda „Floare de lotus” unde copiii, vor spune locul cifrelor (1-6) pe petalele florii, iar în dreptul fiecărei cifre, vor asocia grupa de flori corespunzătoare.	Conversația Explicația Exercițiul	Aprecieri verbale Încurajări
8. Încheierea activității	Se fac aprecieri asupra modului în care au răspuns la întrebări și au respectat regulile jocului, au ajutat și au arătat Zânei Primăvara ce știu și au învățat la grădiniță.	Conversația	Aprecieri verbale Aplauze

Aplicarea metodei *CIORCHINELUI*

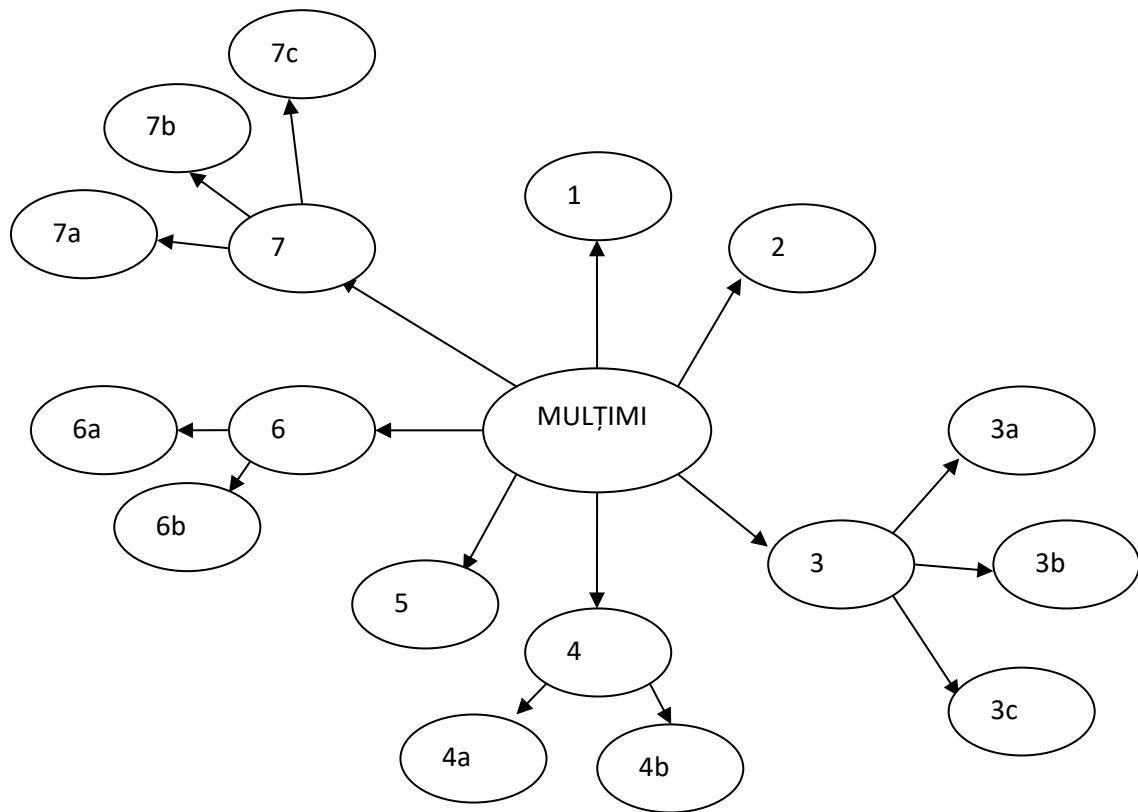
Titlul lecției: Mulțimi

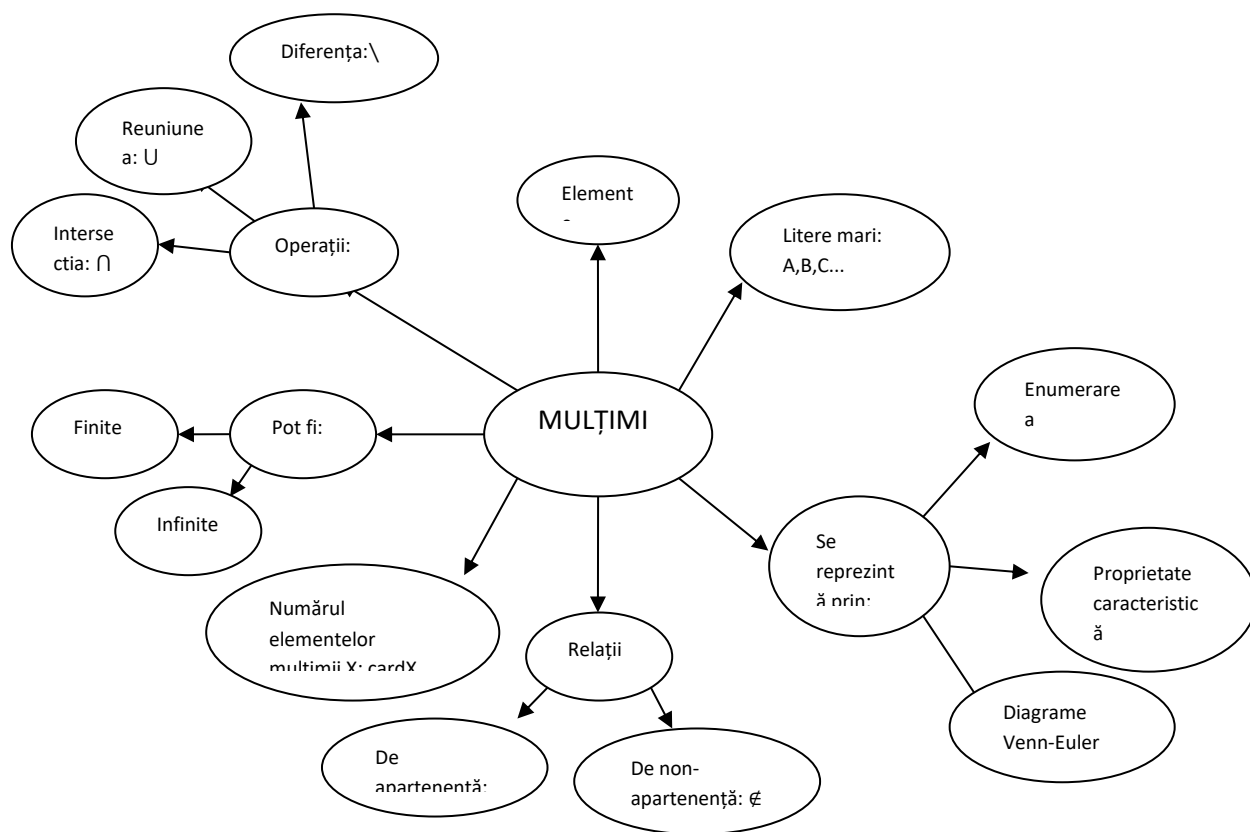
Tipul lecției: Recapitulare

Etapa de reactualizare a cunoștințelor dobândite se face prin completarea unui ciorchine.

În centrul tablei profesorul scrie cuvântul *mulțime* , apoi adresează elevilor următoarele întrebări:

1. Cum se numesc obiectele unei mulțimi?(1)
2. Cum se notează mulțimile?(2)
3. Care sunt modurile de reprezentare a unei mulțimi?(3a, 3b, 3c)
4. Care este relația dintre element și mulțime? Care sunt notațiile folosite în fiecare caz?(4a, 4b)
5. Ce reprezintă cardinalul unei mulțimi, cum se notează?(5)
6. Ce fel de mulțimi cunoaștem?(6a, 6b)
7. Ce operații cu mulțimi cunoaștem, cum se notează aceste operații? (7a,7b, 7c).





FIȘĂ DE EVALUARE

Clasa a V a

1. Alegeți varianta corectă:

- Distanța dintre două localități se măsoară în:

a. centimetri; b. metri; c. decametri; d. kilometri.

- Unitatea de măsură de 100 de ori mai mică decât metrul este:

a. milimetrul; b. centimetrul; c. decimetrul; d. hectometrul.

- Lungimea unui gard se măsoară cu ajutorul următorului instrument:

a. rigla; b. metrul de croitorie; c. metrul de tâmplărie; d. prăjina.

2. Găsiți valoarea de adevăr a următoarelor enunțuri:

Înălțimea unui munte se măsoară în centimetri. **A / F**

Grosimea unei cărți se poate măsura în milimetri. **A / F**

Decimetrul este unitatea de măsură mai mare de 10 ori decât metrul. **A / F**

Pentru a măsura o bucată de pânză folosim ruleta. **A / F**

Înălțimea băncii se poate măsura cu ajutorul riglei. **A / F**

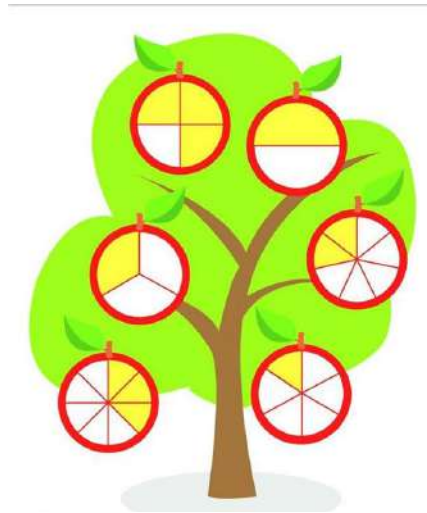
3. Calculați:

$$17 \text{ hm} + 10 \text{ hm} = \dots\dots\dots \text{dam}$$

$$80 \text{ dm} - 500 \text{ cm} = \dots\dots\dots \text{m}$$

$$25 \text{ m} \times 3 = \dots\dots\dots \text{cm}$$

Project Didactic



DATA: 10 Februarie 2025

PROPUNĂTOR: Prof. înv. primar Oprea (căs. Vintilă) Daniela

PROF. METHODIST: -

UNITATEA DE ÎNVĂȚĂMÂNT: Școala Gimnazială „Dr. Costică Bălan”- Poiana Cristei

CLASA: a III-a

ARIA CURICULARĂ: Matematică și științe ale naturii

UNITATEA TEMATICĂ: Frații

DISCIPLINA PREDOMINANTĂ: Matematică

DISCIPLINE IMPLICATE: Limba și literatura română , Arte Vizuale și Abilități Practice

SUBIECTUL LECȚIEI: Noțiunea de fracție

TIPUL LECȚIEI: Însușire de noi cunoștințe

DURATA: 50 minute

COMPETENȚE SPECIFICE:

1.1 Observarea unor modele/regularități din cotidian, pentru crearea de raționamente proprii

5.1 Utilizarea terminologiei specifice și a unor simboluri matematice în rezolvarea și/sau compunerea de probleme cu raționamente simple

Obiective operaționale:

O1- Să utilizeze corect terminologia matematică cu privire la noțiunea de fracție: jumătate, un sfert, un întreg;

O2- Să plieze figurile geometrice primite după cerințe date;

O3- Să împartă întregul în funcție de precizările oferite;

O4- Să reprezinte grafic un anumit număr de părți luat în considerare;

STRATEGII DIDACTICE:

- a) Metode și procedee: conversația, explicația, demonstrație, exercițiul, învățarea pe bază de probleme.
- b) Mijloace de învățământ: planșe didactice, fișe, tablă, instrumente de scris, lipici, magneți, tablă interactivă, obiecte concrete (produse alimentare)
- c) Forme de organizare: frontală, individuală, în pereche.
- d) Forme de evaluare: observarea sistematică a comportamentului elevilor, aprecieri verbale.

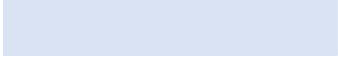
BIBLIOGRAFIE

- Anexa nr. 2 la ordinul ministrului educației naționale nr. 5003 /02.12.2014 MINISTERUL EDUCAȚIEI NAȚIONALE Programa școlară pentru disciplina MATEMATICĂ CLASELE a III-a – a IV-a București, 2014
- Chiran, Rodica, Radu, Mihaela – Ada, Matematică, Manual pentru clasa a III-a, Aramis, București, 2021
- Grigore, Adina, Culegere de matematică, clasa a III-a, Ars Libri, Argeș, 2018
- Petrovici, Constantin, Didactica matematicii pentru învățământul primar, Polirom, Iași, 2014

Desfășurarea lecției

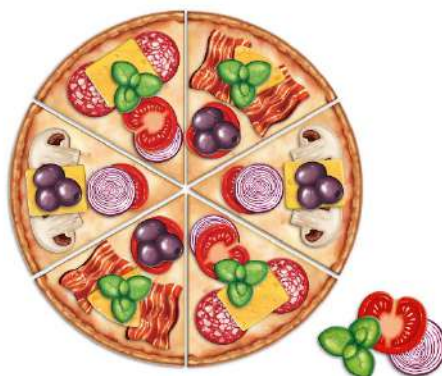
Nr. crt.	Momentele lecției	Conținutul instructiv- educativ	Strategii didactice			Evaluarea performanțelor
			Metode și procedee	Mijloace de învățământ	Formă de organizare	
1	Momentul organizatoric	Pregătirea materialelor necesare desfășurării lecției. Asigurarea cadrului organizatoric necesar desfășurării în condiții optime a lecției.	Conversația		Frontal	
2	Reactualizarea cunoștințelor învățate anterior	Îi voi întreba pe elevi dacă au avut neclarități în ceea ce privește tema pe care au avut-o de pregătit.	Conversația	Caiete Manuale	Frontal	Aprecieri verbale
3	Captarea atenției	Le comunic elevilor faptul că domnul șoricel are nevoie astăzi de ajutorul nostru. Soția lui a pregătit acasă o pizza delicioasă pentru ei pe care trebuia să le-o împartă, doar că pe drum a amestecat feliile și nu mai știe să le așeze la loc. Anexa I	Conversația Explicația	Planșă Tablă Magneți	Frontal	Aprecieri verbale
4	Enunțarea temei și a obiectivelor operaționale	Cadrul didactic anunță titlul lecției și îl scrie pe tablă, iar elevii în caiete. Se anunță obiectivele lecției pe înțelesul copiilor.	Conversația Explicația	Tabla Marker Caiete Instrumente de scris	Frontal	

5	Dirijarea învățării	Împreună cu elevii analizăm planșa de la tablă. Vom observa că pizza acum întreagă (întregul) a fost împărțită în mai multe părți (care sunt egale). Cadrul didactic notează la tablă, iar elevii în caiete: <i>Un întreg înseamnă o unitate (un obiect, un grup de obiecte de același fel, o figură geometrică, un număr) ce poate fi împărțit în părți egale. O parte din întregul împărțit în părți egale se numește unitate fracționară.</i> Aduc în fața copiilor o portocală, o roțiță de cașcaval și o banană. Încercăm să le tăiem respectând următoarele cerințe: - Vreau să pun în suc o banană întreagă - Vreau să mănânc jumătate de portocală - Vreau să pun în plăcintă un sfert din cașcaval Elevii au pe bănci desene cu produsele enunțate mai sus și cu ajutorul forfecuței vor efectua și ei procedeul efectuat de cadrul didactic. Anexa II Vor lipi imaginile în caiete și vor nota (întregul, o jumătate din întreg, un sfert din întreg).	Observația	Tablă	Frontal	Aprecieri verbale
			Conversația	Magneți	Individual	
			Explicația	Planșe		
			Jocul	Tocător Cuțit Banană		
				Portocală		
				Cașcaval		
			Observația	Imagini		
			Conversația	Foarfecă Lipici		
			Explicația	Caiete Tablă Markere Imagini	Frontal	
			Demonstrarea	Coli colorate		Aprecieri verbale

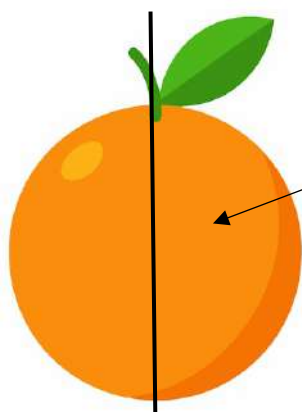
		Fiecare elev are trei coli colorate de formă dreptunghiulară. Le cer elevilor să plieze, de fiecare dată în alt mod, astfel încât să obțină, din foaie, două părți la fel de mari. Vor lipi cele 3 foi pliate în caiete. Anexa III Elevii primesc figuri geometrice (cerc, pătrat, dreptunghi). Vom împărți figurile geometrice după cerință și vom colora o parte din părți, astfel: Anexa IV. <table border="1"> <tr> <td>Întregul</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>Întregul împărțit în părți la fel de mari</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>Numărul părților colorate</td><td>1</td><td>2</td><td>1</td><td>1</td><td>2</td><td>5</td></tr> <tr> <td>Numărul total de părți</td><td>2</td><td>2</td><td>4</td><td>2</td><td>3</td><td>6</td></tr> </table>	Întregul							Întregul împărțit în părți la fel de mari							Numărul părților colorate	1	2	1	1	2	5	Numărul total de părți	2	2	4	2	3	6	Exercițiu Conversația Conversația Explicația Exercițiul	Lipici Tablă Fișe	Individual Frontal Individual	Observarea sistematică Aprecieri verbale
Întregul																																		
Întregul împărțit în părți la fel de mari																																		
Numărul părților colorate	1	2	1	1	2	5																												
Numărul total de părți	2	2	4	2	3	6																												
6	Fixarea cunoștințelor	Le cer elevilor să deseneze folosind rigla și creionul, patru întregi identici cu cel alăturat, apoi să le împartă în 2, 3, 4 și în 6 părți egale. 	Conversația Învățarea pe bază de probleme Demonstrarea	Caiete Instrumente de scris Tabla Tabla interactivă	Frontal Individual	Aprecieri verbale Observarea sistematică																												
7	Asigurarea retenției și a transferului	În pereche, elevii vor rezolva problema dată: <i>Domnul Chiț le-a dus copiilor și câteva fructe, astfel: jumătatea numărului 10 reprezintă</i>	Exercițiul	Caiete Instrumente de scris	Frontal	Observarea sistematică a comportamentului																												

		<i>numărul merelor; sfertul numărului 36 reprezintă numărul perelor, cincimea numărului 45 reprezintă numărul prunelor, iar optimea numărului 72 reprezintă numărul caiselor. Câte fructe a dus domnul Chiț copiilor? Anexa V</i>	Explicația	Tabla interactivă	Individual În pereche	elevilor asupra sarcinii de lucru Aprecieri verbale
8	Încheierea lecției	Cadrul didactic le prezintă elevilor tema pentru acasă și face aprecieri individuale și colective cu privire la modalitatea de desfășurare a orei.	Conversația	Tablă Marker Fișă de lucru	Frontal Individual	Aprecieri verbale

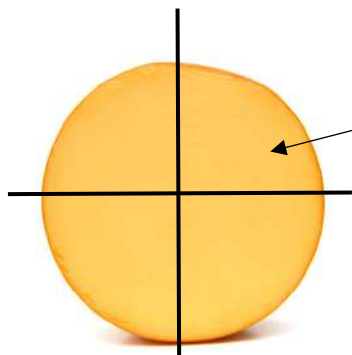
Anexa I



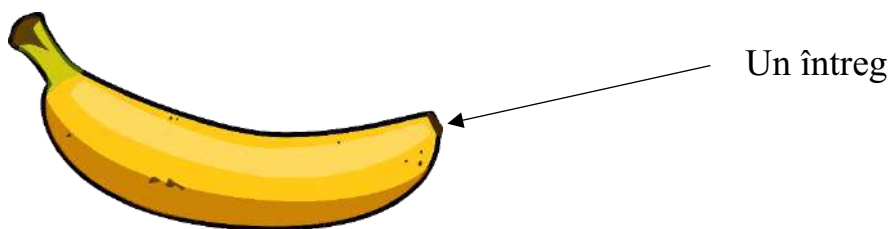
Anexa II



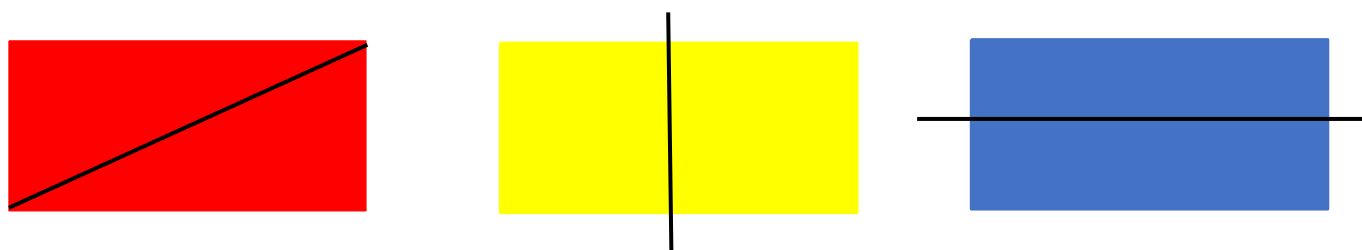
O jumătate dintr-un întreg (o doime)



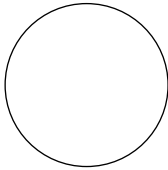
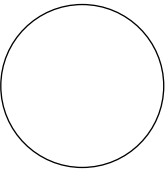
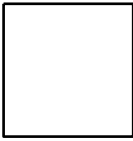
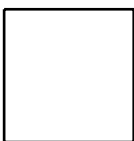
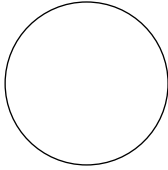
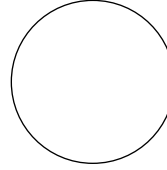
Un sfert (o pătrime) dintr-un
întreg



Anexa III



Anexa IV

Întregul						
Întregul împărțit în părți la fel de mari						
Numărul părților colorate	1	2	1	1	2	5
Numărul total de părți	2	2	4	2	3	6

Anexa V

Domnul Chiț le-a dus copiilor și câteva fructe, astfel: jumătatea numărului 10 reprezintă numărul merelor, sfertul numărului 36 reprezintă numărul perelor, cincimea numărului 45 reprezintă numărul prunelor, iar optimea numărului 72 reprezintă numărul caiselor. Câte fructe a dus domnul Chiț copiilor?

1. Câte mere sunt:

.....

2. Câte pere sunt?

.....

3. Câte prune sunt?

.....

4. Câte caise sunt?

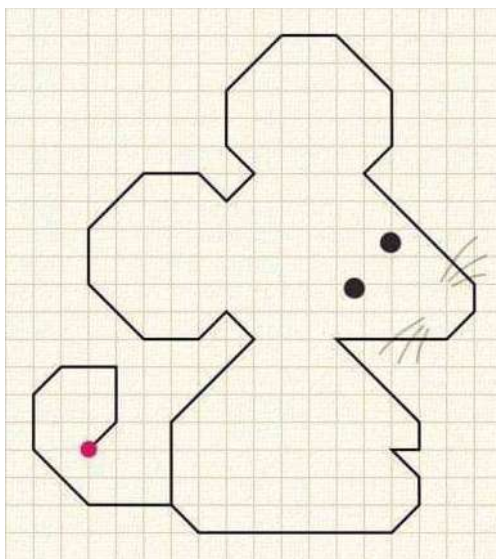
.....

5. Câte fructe sunt în total?

.....

R:

Activitate suplimentară: desenează-l pe domnul Chiț folosind rețeaua de pătrățele a caietului!



JOCURI DIGITALE LOGOPEDICE ÎN TERAPIE – EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI INTEGRATE CU LETMETALK ȘI PECS VIRTUAL

Profesor psihopedagog : ZAHARESCU ȘTEFANIA

Școala Gimnazială Specială Nr.8, București

Introducere

Intervenția logopedică destinată copiilor cu deficiență mintală impune abordări inovatoare, adaptate nevoilor complexe ale acestora. În contextul educației speciale, utilizarea tehnologiei pentru susținerea comunicării alternative și augmentative devine o necesitate.

Aplicațiile precum LetMeTalk și PECS Virtual a deschis noi perspective pentru stimularea limbajului expresiv și receptiv, dar și pentru dezvoltarea comunicării funcționale.

Activități integrate și bune practici

LetMeTalk este o aplicație gratuită de tip CAA (Comunicare Alternativă și Augmentativă), care utilizează pictograme pentru a construi propoziții simple, facilitând exprimarea nevoilor și dorințelor elevilor nonverbal sau cu dificultăți severe de comunicare.

PECS Virtual, o versiune digitală a sistemului clasic PECS (Picture Exchange Communication System), permite crearea de scenarii sociale și rutine vizuale ușor de accesat și adaptat nevoilor individuale.. Activitățile integrate includ:

- Utilizarea pictogramelor pentru exprimarea emoțiilor, nevoilor, preferințelor;
- Crearea unor agende vizuale zilnice pentru structurarea timpului;
- Integrarea aplicațiilor în rutina de clasă, în jocuri, activități de viață practică.

În activitățile desfășurate cu elevi cu deficiență mintală severă și TSA, am integrat aceste aplicații în momente-cheie ale zilei școlare:

- ❑ **Rutina de dimineață** – elevii alegeau pictogramele care exprimau cum se simt, ce vor să facă sau ce activitate urmează.
- ❑ **Exprimarea alegerilor** – în timpul gustării sau în jocuri, copiii selectau imagini din LetMeTalk pentru a-și exprima preferințele („vreau apă”, „vreau să mă joc”).
- ❑ **Înțelegerea succesiunii** – cu ajutorul PECS Virtual, am creat agende vizuale zilnice care sprijină elevii în anticiparea și înțelegerea programului.

Studiu de caz – elev cu TSA și deficiență mintală medie

Elevul C., în vârstă de 9 ani, diagnosticat cu TSA și deficiență mintală medie, prezintă dificultăți majore în exprimarea verbală și în înțelegerea limbajului. După introducerea activităților structurate cu LetMeTalk și PECS Virtual timp de 5 săptămâni, cu două ședințe pe săptămână:

- ☐ A crescut frecvența inițierii comunicării;
- ☐ A început să identifice și să aleagă corect pictograme pentru nevoi de bază în 3 săptămâni.
- ☐ A crescut frecvența comunicării inițiate spontan (de la 1–2 tentative/zi la 6–7).
- ☐ A reușit să se implice mai activ în sarcinile de grup, utilizând pictogramele ca mediu de sprijin.

Concluzii și recomandări

Tehnologia digitală este un sprijin real în terapia limbajului, mai ales pentru elevii nonverbal. Integrarea aplicațiilor LetMeTalk și PECS Virtual în terapia logopedică oferă un sprijin valoros pentru copiii cu deficiență mintală și TSA, contribuind la creșterea comunicării funcționale și a participării active.

Recomand:

- ☐ Adaptarea pictogramelor la vocabularul individual al fiecărui copil.
- ☐ Adaptarea conținutului digital la nivelul cognitiv și lingvistic al elevului;
- ☐ Crearea unei rutine digitale personalizate pentru fiecare elev.
- ☐ Colaborarea constantă cu părinții pentru utilizarea aplicațiilor și acasă.
- ☐ Formarea cadrelor didactice în utilizarea eficientă a tehnologiei CAA.

Bibliografie

1. Bondy, A., & Frost, L. (2002). The Picture Exchange Communication System Training Manual. Pyramid Educational Consultants.
2. Beukelman, D., & Mirenda, P. (2013). Augmentative and Alternative Communication. Brookes Publishing.
3. LetMeTalk App – <https://www.letmetalk.info>
4. PECS Virtual – <https://pecsusa.com>

LESSON PLAN

Teacher: Laura Zancu

Date: 13th March 2025

School: Colegiul Național Pedagogic “Ștefan cel Mare” Bacău

Form: 10th grade (10G/ 2 classes / week, L1)

Textbook: FCE Gold Plus- Jacky Newbrook, Judith Wilson, Richard Acklam, Pearson
–Longman, 2015

Lesson: What did they say?

Type of lesson: Consolidation

Specific Competences:

- 1.1 Formularea de idei/ păreri pe teme de interes în cadrul unei discuții / în mesaje de răspuns;
- 1.4 Identificarea de detalii din mesaje orale / scrise (autentice);
- 2.4 Completarea de formulare;
- 4. 1 Transformarea unor mesaje din vorbire directă în vorbire indirectă.

Objectives:

Cognitive objectives:

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

- to consolidate key grammatical structures- reported speech;
- to report authentic sentences, without altering the meaning;
- to increase the students' cultural awareness.

Affective objectives:

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

- Engage actively in the learning process;
- Speak confidently in English;
- Listen respectfully to others.

Kinesthetic objectives:

Students should:

- Display an appropriate physical response (mimics, gestures, body language) to a given context.

Skills: Speaking, Listening, Reading, Writing, Creativity, Digital Literacy, Collaboration, Critical Thinking

Methods of teaching: The Communicative Approach, Elements of Task-Based Learning, elements of CALL (Computer Assisted Language Learning);

Teaching techniques: conversation, pair work, individual work, group work

Materials: textbook, smart board, worksheets, flashcards, audio material

Duration: 50'

Possible problems: time management, internet connection

BIBLIOGRAPHY:

1. The Curriculum
2. Bonta, Elena, Teaching English: A Pragmatic Approach, 2nd Edition, Alma Mater, 2013
3. Fisher, Douglas; Frey, Nancy, The Purposeful Classroom, ASCD, 2011
4. Harmer, Jeremy, The Practice of English Language Teaching, Longman, 1991
5. Harmer, Jeremy, Teacher Knowledge. Core Concepts in English Language Teaching, Pearson, 2012
6. Richards, Jack, C. and Rodgers, Theodore, S., Approaches and Methods in Language Teaching, 3rd edition, Cambridge University Press, 2014

Stage of the lesson	Teacher's activity	Student's activity	Inter-action	Time	Skill	Purpose /Aim
1.Warm-up	The teacher greets the students; she asks them questions like: 'How are you today?'. The teacher checks if there are any absents and prepares for the lesson.	Students greet the teacher and answer the questions.	T-Ss	2'	Listening	-to create a pleasant atmosphere.

2. Checking the previous knowledge	T. checks the homework and makes the necessary corrections Ss had to fill in the right form of the verb in 10 sentences.	Ss present their homework and	T-Ss Ss-T	5'	Speaking Listening	-to check the Ss understanding of the previous lesson and correct the possible mistakes.
3. Warm up	T. tells the Ss she has just found out some rumours and she wants to share them with the students. She divides the class into 4-5 groups and whispers a sentence to the first person in the group. <i>I am planning a surprise test for tomorrow.</i> <i>Ronaldo wants to play basketball.</i> The students whispers it to the next person and continues. The last student in each group says the sentence out loud. <i>The teacher said that she was planning a surprise test for the next day.</i> Ss compare it with the original	SS enjoy the task and whisper the sentences The last student in each group reports the sentence	PW	3'	Listening Writing	-to encourage active listening; -to create a fun challenge; - to shows how reported speech naturally changes information.

	sentence which is now revealed.					
4.Consolidation Activity 1	T .invites the Ss to work an exercise on Wordwall. They have to spin the wheel, read the given sentence and report it. https://wordwall.net/resource/13528755/english/reported-speech	Ss come to the interactive board, spin the wheel, turn the sentences to reported speech and write some of them on the board.	T-Ss Ss-T	10'	Reading Speaking Writing	-to check their understanding.
Activity 2	T. displays another interactive exercise on Wordwall and asks the students to find the match: <i>today - that day</i> <i>now- then</i> https://wordwall.net/resource/60715894/reported-speech	Ss work the exercise and find the match.	T-Ss Ss-T	2'	Reading Speaking Writing Critical thinking	- to practise the structures
Activity 3	Ss asks for five volunteers to come in front of the class. Each of them receives a photo of a celebrity. On the back of the photo they can read some famous quotes belonging to those celebrities.	Students listen to the teacher's explanation and read the sentences. The other students report their words and write them on the board.	PW	10'	Reading Writing Speaking Cultural awareness	- to consolidate the Ss' understanding -to raise cultural awareness -to make grammar practice more dynamic

Activity 4	They have to role play and read the sentences. Other five students are invited to report their quotes. T. invites the Ss to work in pairs They are given a list of personal questions to ask their deskmate. <i>e.g.: What's the most exciting thing you've ever done?</i> They have to interview each other, then report their deskmate's words.	The students listen to the teacher's explanations and do the tasks They read the reported sentences.	PW	5'	Speaking Listening Reading Writing	-to encourage interaction -to practise their listening and speaking skills -to consolidate their knowledge
Activity 5	T. writes down common sentences on small pieces of paper. <i>E.g., "I have a dream," "I will be there at 5," "You should try this restaurant," etc.</i> T. hands them out to students randomly. Each student memorizes the sentence but does not show it	They listen carefully and do the task. Ss mingle and speak.	T-SS Ss-Ss	8'	Reading Writing Speaking	- to use Reported Speech in a natural engaging way.

Activity 6	to anyone. Students walk around the room and say the sentence to at least 3 different people. They listen carefully to the others but cannot write anything down. After mingling, students report what they remember in pairs or small groups using reported speech. T. writes on the board the names of some famous people and some reported sentences. T. asks the Ss. to turn the sentences to Direct Speech and guess who said those words. <i>e.g : He said that innovation distinguished leaders from followers.</i>	Ss. turn the sentences to Direct Speech and guess who said the words.	T-Ss Ss-T	5'	Reading Speaking	-to encourage them to recognize and appreciate notable individuals - to encourage critical thinking

	, 'Innovation distinguishes between a leader and a follower.' Steve Jobs					
5.Evaluation and feed-back	Teacher briefly revises the lesson and asks students if there are any pieces of information they did not understand. The teacher appreciates the active pupils and gives advice to the less active ones.	Ss. listen to the teacher and ask questions if necessary	T-Ss	2'	Listening	-to praise students for their performance and to encourage them on further practice and learning.
6.Homework	T. invites the Ss. to spend quality time with their parents and ask them some questions about their childhood , then report their words.	Ss. take notes	T-Ss Ss-T	2'	Listening Writing	-to give further practice

Revoluția educației: Tehnologii și inspirație în secolul XXI

Introducere Secolul XXI este martorul unei revoluții educaționale fără precedent, în care tehnologia joacă un rol central. De la învățarea online la inteligența artificială, educația evoluează pentru a răspunde nevoilor unei societăți aflate într-o continuă schimbare. Acest eseu explorează impactul tehnologiei asupra educației și modul în care noile metode didactice inspiră generațiile viitoare.

1. Digitalizarea și accesul la educație Tehnologia a transformat educația prin democratizarea accesului la informație. Platforme precum Coursera, edX sau Khan Academy oferă cursuri gratuite sau accesibile oricui, indiferent de locație. De asemenea, utilizarea manualelor digitale și a bibliotecilor virtuale permite studenților să acceseze resurse educaționale de oriunde din lume.

Exemple de bune practici:

- Programul "One Laptop per Child" care oferă elevilor din zone defavorizate acces la dispozitive digitale pentru învățare.
- Biblioteca Digitală Mondială, care pune la dispoziție resurse educaționale gratuite pentru studenți și profesori.

2. Inteligența artificială și personalizarea învățării Inteligența artificială (IA) a permis dezvoltarea unor sisteme de învățare adaptativă care personalizează experiența educațională în funcție de nevoile fiecărui student. Platformele bazate pe IA analizează progresul elevilor și oferă sugestii personalizate pentru îmbunătățirea performanței academice.

Exemple de bune practici:

- Utilizarea platformei DreamBox Learning pentru a adapta lecțiile de matematică la nevoile fiecărui elev.
- Sistemul Watson de la IBM, care ajută profesorii să identifice dificultățile specifice ale studenților.

3. Realitatea virtuală și augmentată în educație Realitatea virtuală (VR) și realitatea augmentată (AR) îmbunătățesc procesul de învățare prin experiențe interactive. Spre exemplu, elevii pot explora sisteme solare virtuale, reconstrucții istorice sau pot participa la experimente științifice fără riscuri.

Exemple de bune practici:

- Google Expeditions, care oferă excursii virtuale pentru elevi.
- Platforma zSpace, care permite explorarea anatomică în VR pentru studenții la medicină.

4. Inspirația prin noi metode pedagogice Metodele tradiționale de predare sunt completate de abordări inovatoare, cum ar fi flipped classroom (clasa inversată), gamificarea și învățarea bazată pe proiecte. Aceste tehnici încurajează gândirea critică, colaborarea și creativitatea elevilor.

Exemple de bune practici:

- Școala High Tech High din SUA, care folosește învățarea bazată pe proiecte.
- Proiectul "Khan Academy", care promovează autoînvățarea și clasa inversată.

Exemple de bune practici în școli Multe școli din întreaga lume implementează cu succes tehnologii educaționale inovatoare:

- **Finlanda:** Modelul educațional finlandez promovează învățarea bazată pe colaborare și utilizarea tehnologiei pentru dezvoltarea competențelor digitale.
- **Statele Unite:** În numeroase școli americane, Google Classroom și alte platforme educaționale sunt utilizate pentru a facilita comunicarea dintre profesori și elevi.
- **Singapore:** Programul Smart Nation sprijină integrarea tehnologiei în educație prin utilizarea tabletelor și a platformelor digitale pentru predare interactivă.
- **România:** Unele școli au adoptat manuale digitale și platforme precum Adservio pentru gestionarea resurselor educaționale și a progresului elevilor.

6. Provocările digitalizării educației În ciuda beneficiilor, utilizarea tehnologiei în educație prezintă și provocări. Disparitățile digitale între regiuni, riscul dependenței de tehnologie și necesitatea formării profesorilor în noile metode digitale sunt obstacole care trebuie abordate.

5. Provocările digitalizării educației În ciuda beneficiilor, utilizarea tehnologiei în educație prezintă și provocări. Disparitățile digitale între regiuni, riscul dependenței de tehnologie și necesitatea formării profesorilor în noile metode digitale sunt obstacole care trebuie abordate.

Concluzie Educația în secolul XXI este profund influențată de tehnologie, oferind oportunități imense pentru dezvoltarea cunoștințelor și abilităților. Cu toate acestea, este esențială găsirea unui echilibru între inovație și metodele tradiționale pentru a asigura o educație de calitate pentru toți.

Bibliografie

- Anderson, C. (2020). *The Digital Classroom: New Trends in Education*. Oxford University Press.
- Selwyn, N. (2019). *Education and Technology: Key Issues and Debates*. Bloomsbury Publishing.
- Siemens, G. (2015). *Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age*. International Journal of Instructional Technology and Distance Learning.
- UNESCO (2021). *Digital Learning Policies: Global Perspectives*. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.



Școala Gimnazială "Mitropolit Iacob Putneanul" Putna
CUI: 14117648
comuna Putna, județul Suceava,
str. Principală, nr. 308, Cod poștal 727455
Telefon/fax: 0230414153, e-mail: scoala.putna@yahoo.com



EDUCAȚIA DIGITALĂ INTELIGENTĂ - PROIECT DE ACTIVITATE



PROFESOR Zubaș Ornella Daniela

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII -1

DETALII ACTIVITATE

Disciplină:	Opțional
Clasă:	a II - a
Timp:	45 minute

Denumirea: Putna – Frumusețea obiceiurilor și tradițiilor locale

Scopul: Manifestarea unui comportament social activ și responsabil prin cunoașterea și promovarea obiceiurilor și tradițiilor locale.

Obiective:

- **Să desprindă elementele esențiale dintr-un material video;**
- **Să răspundă corect la întrebări;**
- **Să realizeze postere cu portul popular tradițional;**
- **Să interpreteze piese cu specific tradițional local.**

Competențe vizate:

- **1.1. Identificarea valorilor specifice obiceiurilor locale;**
- 1.2. Clasificarea obiceiurilor și tradițiilor în funcție de anotimp;
- 1.3. Conservarea și transmiterea și tradițiilor și obiceiurilor locale.

ACTIVITATEA 1.1.		Captarea atenției
DESCRIERE		Se va realiza printr-un rebus. Copiii vor trebui să descopere numele unui obicei tradițional specific localității Putna.
APLICAȚIE		LEARNINGAPPS

LINK		https://learningapps.org/display?v=pfw9yb1mn23
DURATĂ		5 minute

ACTIVITATEA 1.2.		Reacutalizarea cunoștințelor
DESCRIERE		Se vor reactualiza cunoștințele referitoare la localitatea natală printr-un set de întrebări.
APLICAȚIE		PICKERWHEEL
LINK		https://pickerwheel.com/pw?id=fbFcB
DURATĂ		10 minute

ACTIVITATEA 1.3.		Dirijarea învățării
DESCRIERE		Elevii vor viziona un scurt material video despre Bucovina (areal turistic renumit din care face parte localitatea Putna).

		Vor completa un text lacunar care aparține piesei tradiționale „Malanca”. Vor realiza un colaj ilustrând părțile componente ale costumului popular specific zonei.
APLICAȚIE		PADLET LEARNINGAPPS
LINK		https://padlet.com/danielazubas/putna-frumuse-ea-obiceiurilor-i-tradi-iilor-locale-wrt82gfo7hqge4d https://learningapps.org/display?v=pufaw251j23
DURATĂ		20 minute

ACTIVITATEA 1.3.		Încheiere activității
DESCRIERE		Elevii vor viziona piesa tradițională jucată de gospodarii satului Putna
APLICAȚIE		YOUTUBE
LINK		https://www.youtube.com/watch?v=ae6EnBfmoe0
DURATĂ		5 minute