



Centrul Pentru Perfecționare În Educație
TeachIT

WWW.TEACHIT.RO

Revista Educațională TeachIt

NUMĂRUL 15 VOLUMUL 3

ISSN 2971-8619

ISSN-L 2971-8619

**CENTRUL PENTRU
PERFECTIONARE
TEACHIT**



VALEA ARGOVEI 2025

Simpozionul Internațional „ARHITECȚII VIITORULUI: Inovație, Colaborare și Schimbare în Educație”

SECȚIUNEA 3

Fișe de lucru/ jocuri didactice și evaluări

Cuprins

Antohe Cristina	6
Baciu Ana-Maria.....	8
Bandi Andrea Monica.....	13
Barna Catalina Alexandra	16
Barsan Georgiana	18
Bobeica Daniela Cristina	21
Bondar Ramona	29
Borz Cristina	31
Bratu Angela Emilia	33
Bucur Madalina	34
Bud-Timbus Daniela -Niculina.....	37
Buta Corina Nicoleta	40
Chinta Alexandru Mihai.....	42
Ciaus Liliana.....	44
Ciceu Doina	46
Citu Rodica	50
Ciunt Florentina	52
Constantinescu Florentina	66
Corlan Bianca-Cristiana	69
Danaila Vasilica.....	72
David Ovidia	77
Dobrea Mihaela	78
Duma Nicoleta Marcela	79
Dumitriu Elena Simona	82
Dumitru Madalina Laura	84
Enica Marilena	85
Fierascu Alina-Carmen	99
Galdean Alina	100
Gavril Roxana-Elena	103
Gavrila Mirela.....	108
Gheju Simona.....	110
Ghiunghiusan Roxana Magdalena.....	111
Girleanu Cosmin.....	114
Gotea Andreea	120
Grigorescu Crinela, Marin Constanta	123

Gurgu Elena-Adriana	128
Ilie Elena Elisabeta	130
Iliescu Claudia	133
Ionescu Daniela Georgeta	135
Isopescu Daniela	137
Jelea Carmen Marioara	139
Lica Mariana Elvira Loredana	142
Lungu Nadejda	144
Manya Eniko, Pasztori-Kupan Imola	148
Matei Raluca	152
Mihaila Simona-Elena	154
Mircea Elena	157
Mironese Gabriela-Maria	159
Mocanu Diana	164
Munteanu Georgiana	165
Musa Mirela	168
Naescu Diana – Iuliana	170
Nagy Georgeta Victorita	173
Nicolicea Anca	175
Nita Onuta	180
Ormenisan Viorica	182
Pana Delia	184
Paraschiv Elena	187
Plescan Melania	189
Popescu Cristina	193
Popescu Polixenia Gabriela	195
Sabau Alexandra Anca	198
Sbingu Andreea	200
Serban Anita Constantina	204
Serban Elena Alina	207
Serghiac Nona	210
Sirbu Simona	212
Stancioiu-Balaci Vasilica	217
Stefan Maximiliana	229
Stoica Ionica	232
Strainu-Cioclei Georgiana	240
Tas Liana-Gabriela	246

Tilea Elisabeta	248
Tinc Loredana Maria	251
Tintea Aurelia.....	255
Trandafir Nicoleta.....	258
Trif Alexandra Anamaria.....	260
Turceac Liliana.....	265
Ursulescu-Lungu Anda	268
Vacariu Ileana Viorica.....	270
Vladaia Gabriela.....	275
Zahiu Mariana Denisa	285

Data.....

146.....
219.....
674.....
741.....

a) de la 395 la 402:.....

b) pare, cuprinse între 541 și 553:.....

c) impare, cuprinse între 706 și 694:.....

$$\begin{array}{cccc} 8 + 7 = & 15 - 9 = & 321 + 168 = & 702 - 486 = \\ 41 - 19 = & 48 + 25 = & 698 - 534 = & 179 + 392 = \end{array}$$
$$139 + a = 452 \quad 811 - a = 374 \quad a - 218 = 76 \quad a \times 8 = 32 \quad a : 7 = 4 \quad 63 : a = 9$$

$$2 \times 6 + 3 = \quad 81 : 9 + 3 \times 4 = \quad (195 + 349) - 5 \times 3 = \quad 4 \times 5 : 2 + 18 : 6 \times 8 =$$

Rezolvare

[illegible]

Rezolvare

[illegible]

Numele.....

Data.....

Fișă de lucru



1. Citește cu atenție textul următor pentru a răspunde cerințelor:

E toamnă. Cerul este acoperit cu nori cenușii. În văzduh zboară stoluri rătăcite de păsări călătore. Oare unde pleacă ele?

Copacii din parcuri, păduri și câmpii îmbracă o haină ruginie de frunze. Florile se ofilesc. Doar crizantemele se mai fălesc cu culorile lor.

Pe geam privește trist Anghelina. Ea exclamă:

- Bine ai venit, toamnă! Ce bogată ești!

2. Răspunde la următoarele întrebări, pe baza textului dat:

Cine privește pe geam?

Ce îmbracă copacii?

Ce se întâmplă cu florile?

Cum este cerul?

3. Desparte în silabe cuvintele: toamnă, îmbracă, ruginie, exclamă

4. Scrie câte un cuvânt cu înțeles asemănător pentru fiecare dintre cele subliniate în text.

5. Alcătuiește câte o propoziție în care să folosești ortogramele: „s-a”, „sa”, „s-au”, „sau”

6. Transcrie din text:

a) patru cuvinte care conțin grupuri de litere:

b) propoziția care exprimă o urare :

7. Completează semnele de punctuație potrivite, cu creionul verde.

Bunicul îl strigă pe nepotul său
Bogdan te rog să îmi aduci ziarul
Care ziar bunicule
Cel cu știrile din sport

8. Alcătuiește un text despre prima zi de școală. Dă un titlu potrivit!

JOCUL DIDACTIC ȘI COMUNICAREA

pentru clasa a III -a

prof. înv. primar: Ana-Maria Baci

Școala Gimnazială nr.6 Iacob Mureșianu , Brașov

ARGUMENT

În opinia mea, studierea limbii române în școală prezintă o importanță deosebită deoarece ne formează deprinderile necesare de a ne exprima gândurile și sentimentele în mod corect, logic și concis, cultivarea unei vorbiri și scrieri clare corecte. Dar unul din obiectivele fundamentale ale studierii acestei discipline este însușirea și aplicarea normelor de vorbire și scriere corectă a limbii române și folosirea corectă a vocabularului limbii literare. Această disciplină contribuie la formarea competențelor de comunicare ale elevilor, atât de necesară la toate disciplinele predate.

În lumea competitivă de astăzi, abilitățile de comunicare împreună cu nivelul educației sunt calități necesare iar cadrul didactic este acela care îl învață, îl îndrumă permanent pe elev să se perfecționeze continuu. Cadrul didactic prin activitatea sa are un rol important, uneori dificil dar plin de satisfacții de a acorda atenție dezvoltării capacității de comunicare la elevi sub toate aspectele sale, verbală oral scrisă, nonverbală și paraverbală, astfel încât asigurând folosirea corectă a limbii să dea posibilitatea elevilor de a se adapta mai ușor cerințelor activității școlare.

Consider că jocul didactic prezintă ca notă definitorie îmbinarea armonioasă a elementului instructiv cu elementul distractiv asigurând o unitate deplină între sarcina didactică și acțiunea de joc, contribuie la îmbogățirea cunoștințelor despre lume și viață, formând și dezvoltând în mod direct capacități de comunicare.

Jocul didactic se caracterizează printr-o îmbinare specifică a unei sarcini instructive cu elemente de joc. Pondere mai mică sau mai mare a uneia din cele două componente poate duce la transformarea jocului didactic fie într-o lecție, când accentul cade numai pe rezolvarea sarcinii instructive, fie într-o activitate pur distractivă, când elementele de joc devin predominante. Componentele care alcătuiesc structura unui joc didactic sunt următoarele: sarcina didactică, conținutul jocului, elementele și regulile jocului.

Ca metodă de învățământ, jocul didactic presupune realizarea unor obiective bine precizate, a unor reguli și scop orientat către formarea și educarea copiilor condus și organizat de cadrul didactic care ajută foarte mult la fixarea și consolidarea cunoștințelor deja predate elevilor căci el provoacă bucurie, satisfacție, dorința de autodepășire și de a ieși din anonimat, îi determină pe elevi să descopere că în procesul de predare-învățare el, devine participant activ al propriei formări,

Lucrarea de față este în conformitate cu Programul școlar care își propune prin diversele jocuri didactice create să realizeze stimularea competențelor de comunicare respectuoasă, activă și empatică, a interesului și competitivității contribuind astfel la consolidarea cunoștințelor, la însușirea unor noțiuni, informații noi. *Astfel elevul de astăzi care are ochii deschiși la tot ce se întâmplă în jurul său, care așteaptă răspunsuri la întrebările sale, va ști mâine să se adapteze la tot ce e nou.*

1. Scrie cuvinte noi cu literele cuvântului dat

Scopul jocului: dezvoltarea gândirii și formarea deprinderii de a scrie corect.

Sarcina didactică: scrierea unor cuvinte noi cu fiecare literă din cuvântul dat.

Materiale: instrument scris, tablă.

Organizare jocului: se lucrează pe grupe, se împarte tabla de numărul grupelor jocul se poate desfășura sub formă de concurs. Învățătorul scrie pe tablă cu o culoare cuvinte din texte care conțin același număr de litere: pescăruș, substanță, pleaseră și îndepărtă. Copiii sunt atenționați să nu repete cuvintele noi atunci când au de mai multe ori aceeași literă.

Regulile jocului: după ce copilul a scris cuvântul merge repede la copilul următor care îi așteaptă în bancă îi dă markerul și abia atunci acesta se ridică și pleacă spre tablă pentru a scrie cuvântul cu litera următoare (sub formă de ștafetă)

Evaluarea jocului: prin clasament, câștigă grupa care a terminat prima și a scris corect toate cuvintele.

2. Jocul silabelor

Scopul jocului: pentru fluiditatea și flexibilitatea vorbirii și gândirii

Sarcina didactică: constă în despărțirea cuvintelor în silabe și formarea de cuvinte noi cu ultima silabă

Material didactic : minge

Reguli de organizare: clasa se împarte în două grupe egale ca număr, formând perechi;

Organizare: elevii se așază față în față formând perechi. Învățătorul pornește jocul spunând primul cuvânt aruncând o minge spre primul elev de la o grupă, acesta prinde mingea desparte cuvântul în silabe și aruncă mingea spre elevul din fața sa de la echipa adversă care formează un alt cuvânt cu ultima silabă apoi aruncă mingea spre cel de-al doilea copil din fața sa. Cine greșește este eliminat, mingea mergând spre elevul următor din grupă care răspunde. Cuvintele nu se repetă în timpul jocului!

Evaluarea jocului: câștigă echipa ai cărei jucători nu sunt eliminați. Fiecare cuvânt greșit se penalizează prin eliminarea jucătorului.

3. Familia de cuvinte

Scopul jocului: activizarea vocabularului și îmbogățirea expresivității limbajului.

Sarcină didactică: găsirea cuvintelor care au legătură cu cuvântul dat.

Material didactic : fișe A3, markere.

Desfășurarea jocului: perechile stabilite, primesc fișa în care li se cere să scrie toate cuvintele care le cunosc și au legătură cu cuvântul joc. Vor expune lucrările. Verificarea corectitudinii se va realiza prin citirea cuvintelor expuse pe tablă de învățător și scrise de elevi.

Joc – jucărie; joculeț; jucător; jucătoare; a jucat; jucăuș; jucărioară

Reguli de desfășurare : se respectă timpul de lucru (5 minute).

Evaluarea jocului: câștigă perechile care se integrează în timp și găsesc mai multe cuvinte.

4. Fără cuvinte!

Scopul jocului: dezvoltarea abilităților de comunicare nonverbală

Sarcină didactică: perceperea posibilităților de a comunica prin diferite metode

Desfășurarea jocului: clasa se împarte în două grupe având număr egal de membri. Se aranjează în două șiruri,

astfel încât fiecare să aibă în față o persoană din celălalt grup, la o distanță de trei metri. Învățătorul le cere să comunice cu persoana din celălalt grup fără cuvinte doar cu privirea și prin intermediul gesturilor.

Reguli de desfășurare : se dă timp de desfășurare 3 minute

Evaluarea jocului: fiecare pereche prezintă ce a comunicat și cea înțeles partenerul

5. Pălăria haioasă!

Scop: îmbogățirea vocabularului, fluiditatea și flexibilitatea vorbirii și gândirii și formarea deprinderii de a citi variat și corect.

Sarcina didactică constă în citirea în moduri amuzante cu voce tare a unor scurte fragmente .

Material didactic : pălărie, bilete cu textul și sarcina

Organizarea jocului: activitatea se desfășoară individual .Fiecare copil vine și extrage un bilet pe care se află scris textul și citește conform sarcinii date. Citește : rapid ca și cum ai fi sub apă, ca și cum ai fi cântăreț de operă / de muzică populară/ robot/ pisică/ cocoș/ cași cum ai spune un secret/ pe silabe/ dansând etc.

Evaluarea jocului: câștigă elevii care respectă modul amuzant de citire cerut

6. Poveștile și emoțiile!

Sarcina didactică: citirea unor texte conform unor emoții, sentimente, stări, atitudini, sesizarea emoției transmise.

Scopul jocului: dezvoltarea abilităților de comunicare verbală și nonverbală.

Organizarea jocului: se va întocmi o listă de emoții, sentimente, stări, atitudini umane (bucurie, frică, disperare, grabă, durere, vinovăție, plictiseală, seriozitate, ură, dragoste, tritețe, prietenie, etc). Se aleg 8-9 emoții care vor fi scrise pe câte un bilet ce va fi așezat pe catedră cu partea scrisă în jos. Elevii vor fi împărțiți în grupe. Fiecare grupă își desemnează câte un reprezentant care va citi un text (fragment). Ceilalți membri ai grupei pe rând vor extrage câte un bilet, îl vor arăta celui care citește, iar acesta are obligația să continue lectura simulând cât mai fidel trăirea emoției de pe bilet. Elevii din celelalte grupuri fără a vedea biletul trebuie să ghicească.

Evaluarea jocului: la sfârșit se vor trage concluzii legate de capacitatea elevilor de a se adapta vocal la diverse contexte. Textele pot fi alese din poveștile lui Ion Creangă sau din cele oferite de manual sau articole din reviste pentru copii.

7. Semnele de punctuație!

Scopul jocului: formarea deprinderii de citire corectă expresivă

Sarcina didactică: citirea propozițiilor cu intonație; recunoașterea semnelor de punctuație;

Materiale folosite: două boluri cu jetoane

Desfășurarea jocului: se desfășoară în perechi. Un elev extrage din primul bol un jeton cu o propoziție scrisă, o intonează corespunzător iar celălalt elev alege din cel de-al doilea bol jetonul potrivit pentru a arăta ce exprimă propoziția citită. Rolurile se schimbă, pentru fiecare propoziție citită corect și potrivit semnul de punctuație se obține două puncte. Dacă una din sarcinile jocului nu se realizează, perechea pierde un punct.

Evaluarea jocului: se totalizează punctele obținute, câștigă cei care a citit și a răspuns corect, răsplătiți cu aplauze.

8. Săculețul prieteniei

Scopul jocului: activizarea vocabularului și consolidarea cunoștințelor despre omonime

Sarcina didactică: formarea de propoziții folosind cuvinte cu aceeași formă, dar înțeles diferit

Materiale: săculeț, bilețele cuvinte

Organizare: Jocul se va desfășura în perechi sub formă de concurs. Toți copiii vor veni și vor lua un bilețel și își vor căuta prietenii (alți copii, ce au aceleași cuvinte). După ce s-au format grupurile, elevii vor avea ca sarcină să formuleze pe bilețel câte o propoziție cu sensurile diferite ale cuvântului. Fiecare pereche, va prezenta în față clasei propozițiile scrise cu sensurile diferite ale cuvântului dat. (Exemplu: nouă, cer, vin, broască).

Evaluarea jocului prin clasament câștigă perechea care va termina prima și care precizează corect înțelesul cuvintelor primind câte un punct.

9. Eu spun cuvântul, tu spui propoziția !

Scopul jocului: activizarea și îmbogățirea vocabularului, consolidarea cunoștințelor despre antonime.

Sarcina didactică: cuvinte cu sens opus pentru cuvinte date și alcătuirea unor propoziții cu acestea.

Material didactic: bilete cu cuvinte scrise

Organizare: elevii se așează pe două rânduri, față în față, formându-se perechi. Învățătorul stabilește că cei din dreapta sa vor extrage din coșulețul care se află la el un bilet va citi cuvântul va spune antonimul iar perechea sa va alcătui o propoziție, cei care răspund repede și corect rămân în joc cei care greșesc sunt eliminați.

Exemplu: întreabă- răspunde *Ana răspunde la telefon.

trist- vesel

* El este un copil vesel

Evaluarea jocului: câștigă cei care rămân până la sfârșit în joc. Copii sunt răsplătiți cu aplauze și bomboane

10. Propoziția crescătoare!

Scopul jocului: îmbogățirea și activizarea vocabularului prin compunerea unor propoziții dezvoltate;

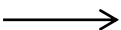
Sarcina didactică constă în transformarea unor propoziții simple în propoziții dezvoltate prin adăugarea de cuvinte;

Material didactic: coș cu bilete pe care sunt scrise propoziții simple, tablă, cretă;

Desfășurarea jocului: se organizează pe două grupe mari. Ele se alcătuiesc în funcție de locul unde stau copii. Tabla se împarte în două. Elevii din fiecare grupă se vor așeza pe două șiruri unul după altul. La semnalul învățătoarei vor extrage un bilet vor citi propoziția apoi o vor scrie pe tablă adăugând alte cuvinte transformând-o în propoziție dezvoltată după care predă creta următorului copil din grupă. Pentru fiecare propoziție corectă primesc un punct.

Regulile jocului: jocul începe la semnalul învățătorului, elevii trebuie să dea creta următorului elev în mână. Trebuie să scrie corect propozițiile cu majuscule, punctul la sfârșitul propoziției, fără omisiuni sau adăugiri de litere.

Exemple Propoziția crescătoare!

1. Corina pleacă.  Corina pleacă la bunici .

2. Sania alunecă.

3. Petrică fuge.

4. Noi învățăm.

5. Afară ninge.

6. Liana se plimbă.

Evaluarea jocului: se vor totaliza punctele obținute, va câștiga grupa care termină prima și scrie corect propozițiile.

11. Isteții !

Scopul jocului: dezvoltarea vocabularului și formarea deprinderilor de scriere corectă a unor cuvinte;

Sarcina didactică: constă în alegerea formei corecte a cuvintelor și alcătuirea de propoziții cu acestea;

Material didactic : marchere fișe;

Desfășurarea jocului: activitatea se desfășoară pe grupe. Elevii vor primi fișe pe care vor fi scrise cuvinte, vor alege forma corectă a cuvântului cu care apoi va alcătui propoziții. Pentru fiecare sarcină rezolvată corect vor primi steluțe.

Regulile jocului: integrarea în timp pentru realizarea sarcinilor, fiecare membru de la grupă va lucra.

Alege forma corectă a cuvântului, apoi alcătuiește cu acel cuvânt o propoziție.

este	paie	eslea	el	mel	voe	
ieste	pae	ieslea	iel	miel	voie	exemplu: Mihai este plecat la bunici.

Evaluarea jocului: se totalizează steluțele obținute, câștigă grupa care are adunat cele mai multe steluțe

Mângâie cuvintele și apoi folosește-le

Scop jocului : activizarea și îmbogățirea vocabularului , dezvoltarea rapidității în deprinderea de a scrie corect;

Sarcina jocului: formarea de cuvinte prin alăturarea diminutivelor, alcătuirea de propoziții cu acestea

Material didactic : carioci, coș cu jetoane, coli de scris;

Desfășurarea jocului: se organizează în perechi. Se extrage un jeton cu cuvântul ce trebuie alintat, cei doi elevi gândesc și scriu forma cuvântului și propoziția alcătuită cu acesta. Își vor personaliza fișa printr-un semn sau inițiale apoi le vor expune la tablă. La final se vor citi variantele de răspuns.

Regulile jocului: jocul începe la semnalul învățătorului(bătaie din palme) și se termină anunțat tot de același semnal. Elevii trebuie să se integreze în timp.

Mângâie cuvintele apoi alcătuiește cu acestea propoziții: sanie, fulg, zi, căciulă, mama, bunica, Petrică, copil.

exemplu: Alin este cu **săniuța** pe derdeluș.

Evaluarea jocului: perechile care au rezolvat corect vor primi emoticoane.

BIBLIOGRAFIE:

1. Iordache, Carmen, *Să dezlegăm tainele textelor literare clasa a II-a*, Editura Carminis, Pitești, 2004.
2. Mihăilescu, Cleopatra, Pițilă, Tudora, *Comunicare în limba română. Manual pentru clasa a II-a, Partea I, Partea II*, Editura Arthur, București, 2016.
3. Popovici, Constantin, Gheba, Lucreția, Chitic, Olimpia, Popovici, Elena, *Culegere de jocuri didactice*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1971.
4. Pânișoară, I., Ovidiu, *Comunicarea eficientă*, ediția a III-a revăzută și adăugată, Editura Polirom, Iași, 2006.
5. Romanescu, Camelia, *Jocul didactic în învățământul primar*, Editura Rovinel Publishers, Bacău, 2017.
6. **DEX Ediția a II-a*, Editura Univers Enciclopedic, București, 1998.
7. **Curriculum Național. Planuri-cadru de învățământ pentru învățământul primar*, București, 1998.
8. **Ministerul Educației Naționale, Programe școlare pentru clasa pregătitoare, clasa I și clasa a II-a*, București, 2013.

FIȘĂ DE EVALUARE
(Panouri fotovoltaice PV)

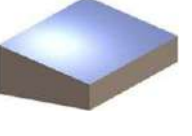
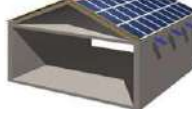
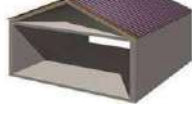
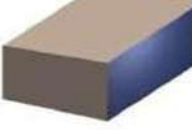
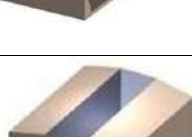
prof. BANDI ANDREA MONICA
Liceul Tehnologic „ANGHEL SALIGNY,, Baia Mare

I. Incercuiți răspunsul corect .

1. Care este diferența dintre BAPV și BIPV? **50 puncte**
 - a. BAPV poate fi instalată doar pe acoperișuri, în timp ce BIPV poate fi instalată pe acoperișuri, fațade, adăposturi și altele
 - b. BAPV sunt folosite doar ca sursă suplimentară de energie, în timp ce BIPV se folosește atât ca sursă principală cât și ca sursă suplimentară de energie
 - c. BAPV sunt fixate pe elementele existente ale anvelopei clădirii, în timp ce BIPV sunt materiale fotovoltaice utilizate în locul materialelor convenționale de construcție.
2. Când se pot instala BIPV și BAPV?
 - a. Doar în clădiri de locuit
 - b. În orice tip de clădire și în structurile urbane precum adăposturile pentru stații de autobuz
 - c. Doar în clădiri industriale și de locuințe
3. Integrarea în clădire (BIPV) înseamnă că:
 - a. Modulele servesc un scop energetic și arhitectural și de asemenea înlocuiesc anumite elemente ale construcției clădirii.
 - b. Modulele servesc drept cop estetic și arhitectural și de asemenea înlocuiesc anumite elemente ale construcției clădirii.
 - c. Modulele servesc un scop energetic și arhitectural, dar nu înlocuiesc elementele construcției clădirii.
4. Există trei componente pentru un sistem racordat la rețea. Alegeți cele corecte.
 - a. Fațada clădirii
 - b. Modulele fotovoltaice
 - c. Invertorul
 - d. Acoperișul
 - e. Contorul de energie
 - f. Rețeaua publică
 - g. Ferestrele
5. Ce trebuie avut în vedere la instalarea modulelor PV pe acoperișuri drepte? Alegeți cele trei aspecte corecte din lista de mai jos.
 - a. Grosimea izolației termice
 - b. Structura acoperișului
 - c. Orientarea clădirii
 - d. Tipurile de module
 - e. Elementele acoperișului precum coșuri, luminatoare etc.
6. Un avantaj al sistemelor BAPV este că răcirea se poate asigura mai ușor prin spațiul dintre panou și perete
 - a. Adevărat
 - b. Fals
7. Trebuie asigurată etanșeitățile la aer și apă la îmbinările modulelor.
 - a. Adevărat
 - b. Fals
8. Este nevoie de placare sau tencuială decorativă pe pereții din spatele panourilor.
 - a. Adevărat
 - b. Fals .
9. Panourile fotovoltaice pot acționa ca o izolație termică suplimentară
 - a. Adevărat
 - b. Fals .
10. Fațadele reci sunt mai scumpe deoarece module sunt echipamente suplimentare pentru construcție, dar au alte beneficii.
 - a. Adevărat
 - b. Fals .

II. Asociati coloanal A cu coloana B

40 puncte

A. Tipuri de acoperisuri	B. Tipuri de module fotovoltaice
 1.	a. Modulele fotovoltaice pe acoperișuri înclinate integrate în acoperiș (BIPV)
 2.	b. Modulele fotovoltaice pe acoperișuri înclinate montate peste țigle (BAPV)
 3.	c. Modulele fotovoltaice pe acoperișuri înclinate țigle solare
 4.	d. Modulele fotovoltaice pe acoperișuri înclinate întregul acoperiș poate fi din panouri (BIPV).
 5.	e. Module fotovoltaice instalate cu un spațiu liber în spate pentru a asigura ventilația necesară și pentru evitarea supraîncălzirii
 6.	f. Fotovoltaice pe fațade parțial integrate.
 7.	g. Fotovoltaice pe fațade total integrate.
 8.	h. Fotovoltaice pe fațade fixat pe balcon
 9.	i. Acoperiș de sticlă - acoperiș drept.
 10.	j. Fotovoltaice pe fața de fațadă suplimentară de sticlă.

Barem de corectare

Subiectul I **50 puncte** (10x5=50 puncte)

1c, 2b, 3a, 4b,c,e, 5a,c,e, 6a, 7b, 8b, 9c, 10a.

Subiectul II **40 puncte** (10x4=40 puncte)

1b, 2a, 3d, 4e, 5c, 6g, 7f, 8j, 9h, 10i.

Se acordă 10 puncte din oficiu

FIȘĂ DE LUCRU

1. Descrie imaginea prin adunare repetată:



$$\dots\dots\dots + \dots\dots\dots + \dots\dots\dots =$$



$$\dots\dots\dots + \dots\dots\dots + \dots\dots\dots + \dots\dots\dots + \dots\dots\dots =$$

2. Scrie următoarele adunări repetet sub formă de înmulțiri și calculeți:

$$5 + 5 + 5 =$$

$$5 + 5 + 5 + 5 =$$

$$5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 =$$



3. Scrieți înmulțirile sub formă de adunare repetată și comparați următoarele perechi de numere:

$$3 \times 5 \dots\dots\dots 4 \times 5$$

$$5 \times 5 \dots\dots\dots 5 \times 5$$

$$6 \times 5 \dots\dots\dots 7 \times 5$$



4. Asociați corespunzător:



2×5	35
4×5	45
7×5	10
5×5	20
9×5	25

5. Analizează și încercuiește răspunsurile corecte:

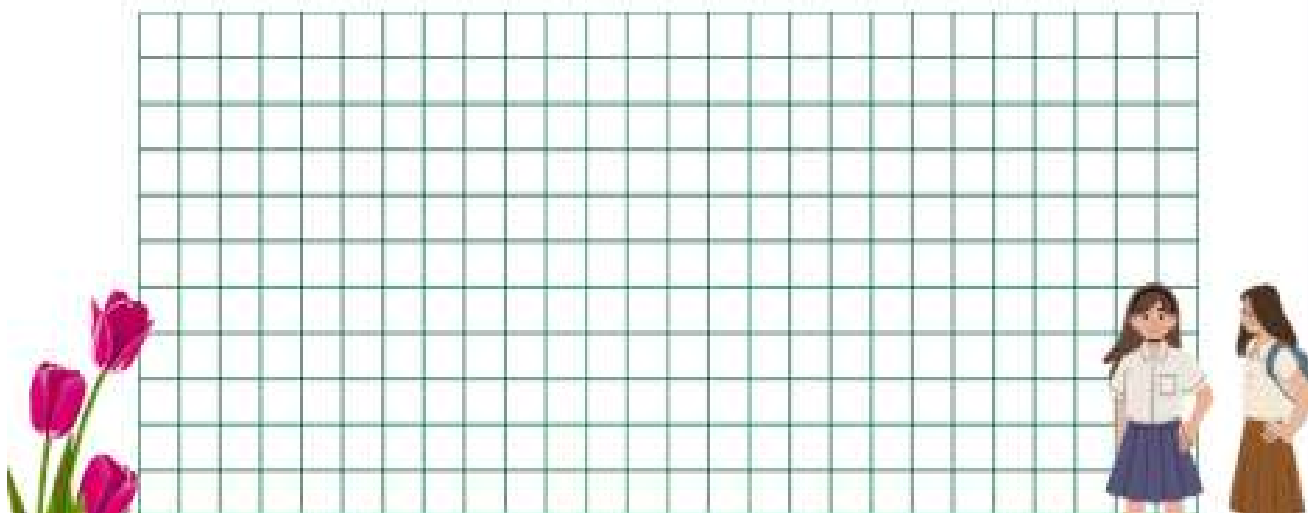
- a) $3 \times 5 = 25, 15, 35$
- b) $6 \times 5 = 20, 40, 30$
- c) $5 \times 5 = 20, 25, 30$
- d) $8 \times 5 = 30, 40, 50$



6. Rezolvați problema și argumentați modul de rezolvare:

Ana are 5 lalele, iar Mara are de 5 ori mai multe.

Câte lalele are Mara?



Fișa de lucru interactivă pentru dezvoltarea abilităților de colaborare și gândire critică la grupa mare de preșcolari

Prof. Bârsan Georgiana-Viorica, Grădinița cu P.P. Nr. 18

Scopul fișei:

Această fișă interactivă are rolul de a sprijini dezvoltarea abilităților de colaborare și gândire critică în rândul preșcolarilor. Prin activități care promovează cooperarea și soluționarea problemelor, copiii învață cum să comunice eficient, să colaboreze și să gândească critic într-un mod creativ și constructiv.

Activitatea 1: „Construiește împreună”

Obiectiv: Promovarea lucrului în echipă și dezvoltarea abilităților de comunicare.

Materiale: Blocuri de construcție sau cuburi, materiale naturale (de exemplu, crengi sau pietre).

Descriere activitate:

1. Împărțiți copiii în grupuri de 3-4.
2. Dați fiecărui grup un set de blocuri de construcție. Scopul este ca fiecare grup să construiască împreună o structură (un turn, o casă, etc.).
3. Încurajați copiii să discute despre ce vor construi, să își exprime ideile și să ajute colegii să adauge detalii la construcția comună.
4. După ce grupul a finalizat construcția, întrebați-i cum au reușit să colaboreze și ce dificultăți au întâmpinat.

Întrebări pentru dezvoltarea gândirii critice:

- Cum v-a ajutat fiecare copil să construiți împreună?
 - Ce ați simțit când ideile voastre s-au combinat pentru a realiza proiectul?
 - Ce ar fi putut face activitatea mai ușoară sau mai interesantă?
-

Activitatea 2: „Povestea colaborativă”

Obiectiv: Dezvoltarea gândirii critice și creativității prin activități de povestire colaborativă.

Materiale: Imagini cu animale, peisaje, obiecte sau forme geometrice.

Descriere activitate:

1. Împărțiți copiii în grupuri mici (de 3-4 copii).
2. Fiecare grup primește un set de imagini care vor servi drept inspirație pentru crearea unei povești comune.
3. Fiecare copil adaugă o propoziție la povestea grupului, urmând ca toți să contribuie cu idei, detalii și personaje.

4. După ce toate grupurile au terminat, fiecare grup va prezenta povestea lor în fața celorlalți copii.

Întrebări pentru dezvoltarea gândirii critice:

- Ce rol au avut ideile fiecărui copil în formarea poveștii?
 - Cum v-a ajutat să ascultați și să integrați ideile celorlalți copii?
 - Ce ați învățat despre cooperare din această activitate?
-

Activitatea 3: „Jocul cu balonul colaborativ”

Obiectiv: Îmbunătățirea abilităților de comunicare și cooperare prin activități fizice interactive.

Materiale: Un balon mare.

Descriere activitate:

1. Împărțiți copiii în grupuri de câte 4-5.
2. Fiecare grup va primi un balon mare, iar scopul jocului este ca balonul să rămână în aer cât mai mult timp, fără să atingă solul.
3. Copiii trebuie să se ajute reciproc pentru a ține balonul în aer, folosind diferite părți ale corpului (mâini, cap, picioare).
4. Încurajați copiii să comunice între ei și să coordoneze mișcările pentru a asigura succesul jocului.

Întrebări pentru dezvoltarea gândirii critice:

- Ce soluții ați găsit pentru a ține balonul în aer?
 - Cum ați rezolvat situațiile când balonul cădea?
 - Ce ați învățat despre importanța cooperării în acest joc?
-

Activitatea 4: „Rezolvarea unui conflict în echipă”

Obiectiv: Îmbunătățirea abilității de a rezolva conflictele prin dialog și colaborare.

Materiale: Fără materiale suplimentare necesare.

Descriere activitate:

1. Educați copiii despre cum pot rezolva conflictele într-un mod calm și respectuos. Utilizați exemple simple de conflicte, cum ar fi „Doi copii vor aceeași jucărie” sau „Nu suntem de acord ce joc să jucăm”.
2. Împărțiți copiii în perechi și cereți-le să discute și să găsească o soluție pentru conflictul respectiv.
3. După ce fiecare pereche a găsit o soluție, întrebați-i cum au ajuns la o decizie și ce au făcut pentru a rezolva conflictul.

Întrebări pentru dezvoltarea gândirii critice:

- Cum ați ajuns la soluția voastră?
 - De ce este important să ascultăm ideile celorlalți copii pentru a rezolva conflictele?
 - Ce înseamnă să ai răbdare și să respecti deciziile celorlalți?
-

Activitatea 5: „Căutarea comorii în echipă”

Obiectiv: Dezvoltarea abilității de a coopera și de a lua decizii împreună.

Materiale: Un obiect care va reprezenta „comoara” (de exemplu, o jucărie sau o pungă cu dulciuri) și indicii care duc către locația acesteia.

Descriere activitate:

1. Ascundeți „comoara” într-o zonă a clasei sau curții.
2. Dați copiilor indicii care să îi ajute să găsească locul în care se află comoara.
3. Copiii trebuie să lucreze împreună, să colaboreze și să decidă care este soluția corectă pentru fiecare indiciu primit.

Întrebări pentru dezvoltarea gândirii critice:

- Cum ați reușit să colaborați pentru a rezolva indiciile?
 - Ce ați învățat despre cooperare și luarea deciziilor în grup?
 - Cum v-a ajutat fiecare membru al grupului să ajungeți la finalul jocului?
-

Concluzie:

Această fișă de lucru interactivă sprijină dezvoltarea abilităților de colaborare și gândire critică în rândul preșcolarilor, oferindu-le oportunități de a învăța prin jocuri educative, activități de grup și exerciții de rezolvare a conflictelor. Fiecare activitate promovează colaborarea, respectul reciproc și gândirea creativă, contribuind astfel la formarea unor abilități esențiale în dezvoltarea copiilor.

Bibliografie:

1. Ionescu, M. (2017). *Educația socială și emoțională în învățământul preșcolar*. Editura Didactică și Pedagogică.
2. Popescu, A., & Georgescu, M. (2016). *Dezvoltarea abilităților de comunicare și colaborare la copii*. Editura Universității din București.
3. Oprea, C. (2019). *Metode de învățare prin joc în educația preșcolară*. Editura Polirom.

TEST DE EVALUARE INITIALĂ
Modulul : M1- Etică și comunicare profesională
Clasa a X-a

Bobeica Daniela Cristina
Colegiul Tehnologic *Grigore Cerchez* Bucuresti

PARTEA I - (50 de puncte)

A. Încercuiți varianta de răspuns corectă:

(25 puncte)

1. Elementele procesului de comunicare sunt :
 - a. emitatorul, ideea de comunicare, mesajul, limbajul comunicării, receptorul, contextul
 - b. emitatorul, ideea de comunicare, mesajul, mijlocul de comunicare, receptorul, contextul
 - c. emitatorul, mesajul, mijlocul de comunicare, limbajul comunicării, receptorul, contextul
 - d. emitatorul, ideea de a comunica, mesajul, mijlocul de comunicare, limbajul comunicării, receptorul
2. Un obiectiv enumerat mai jos nu este al comunicării:
 - a. înțelegerea greșită a mesajului
 - b. receptarea corectă a mesajului
 - c. acceptarea mesajului
 - d. provocarea unei reacții
3. O formă a comunicării nonverbale este:
 - a. conferința
 - b. dezbaterile
 - c. discursul
 - d. expresia feței
4. Comunicarea verbală poate fi:
 - a. scrisă și orală
 - b. scrisă și paraverbală
 - c. orală
 - d. paraverbală
5. Comunicarea paraverbală se realizează prin:
 - a. vestimentație
 - b. comportament profesional
 - c. mod de folosire a timpului
 - d. inflexiuni ale vocii

B. Citește următoarele enunțuri și notează cu litera **A**, dacă le consideri adevărate și litera **F** dacă le consideri false.

(25 puncte)

- ___ 1. Comunicarea nonverbală se realizează prin limbajul corpului.
- ___ 2. Comunicarea verbală se realizează printr-un set de afaceri.
- ___ 3. Emitatorul este persoana care primește mesajul.
- ___ 4. În procesul de comunicare pot interveni bariere de concepție și de limbaj.
- ___ 5. Negocierea este o formă specifică de comunicare în mediul afacerilor.

PARTEA a II-a - (40 de puncte)

A. Gasiti cate un exemplu pentru fiecare nivel al comunicarii:

(15 de puncte)

Nivelul comunicarii	Exemplu
a. Comunicare interpersonală	
b. Comunicare intrapersonală	
c. Comunicare în grup	
d. Comunicare publică	
e. Comunicare de masă	

B. Elaboreaza un model de comunicare scrisă și identifică elementele comunicării.

(25 de puncte)

BAREM DE EVALUARE ȘI DE NOTARE

□ Nu se acordă punctaje intermediare, altele decât cele precizate explicit prin barem. Nu se acordă fracțiuni de punct.

Se acordă 10 puncte din oficiu. Nota finală se calculează prin împărțirea punctajului total acordat la 10.

PARTEA I (50 de puncte)

A. 25 puncte

1- c, 2 - a, 3 - d, 4 - a, 5 - d

Se acordă câte 5 puncte pentru fiecare răspuns corect.

B. 25 puncte

1- A, 2 - A, 3 - F, 4 - A, 5 - A

Se acordă câte 5 puncte pentru fiecare răspuns corect.

PARTEA a II-a (40 de puncte)

A. a) dialogul cu o alta persoana , b) comunicarea cu sine insusi, c) colectivul clasei, cerc de prieteni, d) cuvantare , expunere sustinuta in fata a mai mult de 3 persoane, e) televiziune, ziare, internet, radio

Se acordă câte 3 puncte pentru fiecare exemplu dat corect.

(5 x 3 puncte = 15 puncte)

B. Elementele procesului de comunicare: emitator, mesaj, mijloc de comunicare, limbajul comunicarii, receptorul, contextul.

Se acordă 3 puncte pentru răspuns corect si 7 puncte pentru intocmirea mesajului in care se regasesc elementele procesului de comunicare

(6 x 3 puncte = 18 puncte)

TEST DE EVALUARE FINALĂ
M4 – OFERTA DE PRODUSE ȘI SERVICII TURISTICE-
CLASA A XII

Prof. Bobeică Daniela Cristina
Colegiul Tehnologic “Grigore Cerchez” București

Pentru rezolvarea corectă a tuturor cerințelor din Partea I și din Partea a II-a se acordă 90 de puncte. Din oficiu se acordă 10 puncte.

I. Încercuiți varianta de răspuns corectă:

(20 puncte)

1. Componentele potențialului turistic antropic sunt :

- a) vegetația;
- b) potențialul cultural istoric;
- c) hidrografia ;
- d) rezervațiile naturale;

2. Pachetul de servicii oferit turistilor pentru petrecerea vacanței într-o stațiune turistică reprezintă :

- e) circuite ;
- f) sejururi;
- g) croaziere;
- h) produse tematice;

3. Coordonează activitatea de concepere a programelor turistice destinate turistilor români care călătoresc în România:

- a. seful compartimentului turism intern
- b. seful compartimentului outgoing
- c. seful compartimentului programe
- d. seful compartimentului incoming

4. Agenția de turism detailistă este agenția care desfășoară activități de:

- a. concepere și vânzare a produselor turistice
- b. numai de vânzare a produselor turistice
- c. incoming
- d. outgoing.

II. Citește următoarele enunțuri și notează cu litera A, dacă le consideri adevărate și litera F dacă le consideri false.

(20 puncte)

___1. Accesul în zonele turistice este asigurat prin dezvoltarea infrastructurii.

___2. Licența este documentul prin care se atestă capacitatea agenților de turism de a comercializa servicii turistice.

___3. Nestocabilitatea produselor turistice se referă la faptul că elementele care le compun nu pot fi stocate.

___4. Compartimentul outgoing se ocupă de contractarea și derularea acțiunilor turistice în România pentru turiști străini.

III. Completeaza spatiile libere :

(10 de puncte)

1. Turismul presupunesiunei persoane intr-o alta localitate decat cea de
2. Specific produsului de tip circuit este conceperea(3).....turistic desfășurat pe zile.

IV. Completati:

(20 puncte)



A.Asociaza cifrele din coloana A cu literele din coloana B, daca exista o legatura:

(20 de puncte)

A – potential turistic	B
1. potential turistic antropic	a. case memoriale
2. potential turistic natural	b. mari
	c. palate
	d. ruine ale cetatilor
	e. stanci cu forme bizare
	f. munti

BAREM DE EVALUARE SI DE NOTARE

Se punctează oricare alte formulări/ modalități de rezolvare corectă a cerintelor.

□ Nu se acordă punctaje intermediare, altele decât cele precizate explicit prin barem. Nu se acordă fracțiuni de punct.

Se acordă **10 puncte din oficiu**. Nota finală se calculează prin împărțirea punctajului total acordat la 10.

I. 20 puncte

1- b, 2 - b, 3 - a, 4 - b,

Se acordă câte 5 puncte pentru fiecare răspuns corect.

II. 20 puncte

1- A, 2 - F, 3 - A, 4 - F

Se acordă câte 5 puncte pentru fiecare răspuns corect.

III.10 de puncte

1. a) deplasarea, b) sejurul, c) resedinta

2. a) traseului.

Se acordă câte 5 puncte pentru fiecare varianta din cele doua..

IV. 20 puncte

sejur, circuit, croaziera, city break, vacante personalizate

Se acordă 5 puncte pentru fiecare răspuns corect.

V. 20 puncte

1 – a, c, d

2 – b, e, f

Se acordă câte 5 puncte pentru fiecare varianta.

Disciplina de studiu: M2-Calitatea în turism și alimentație
Clasa a-IX-a

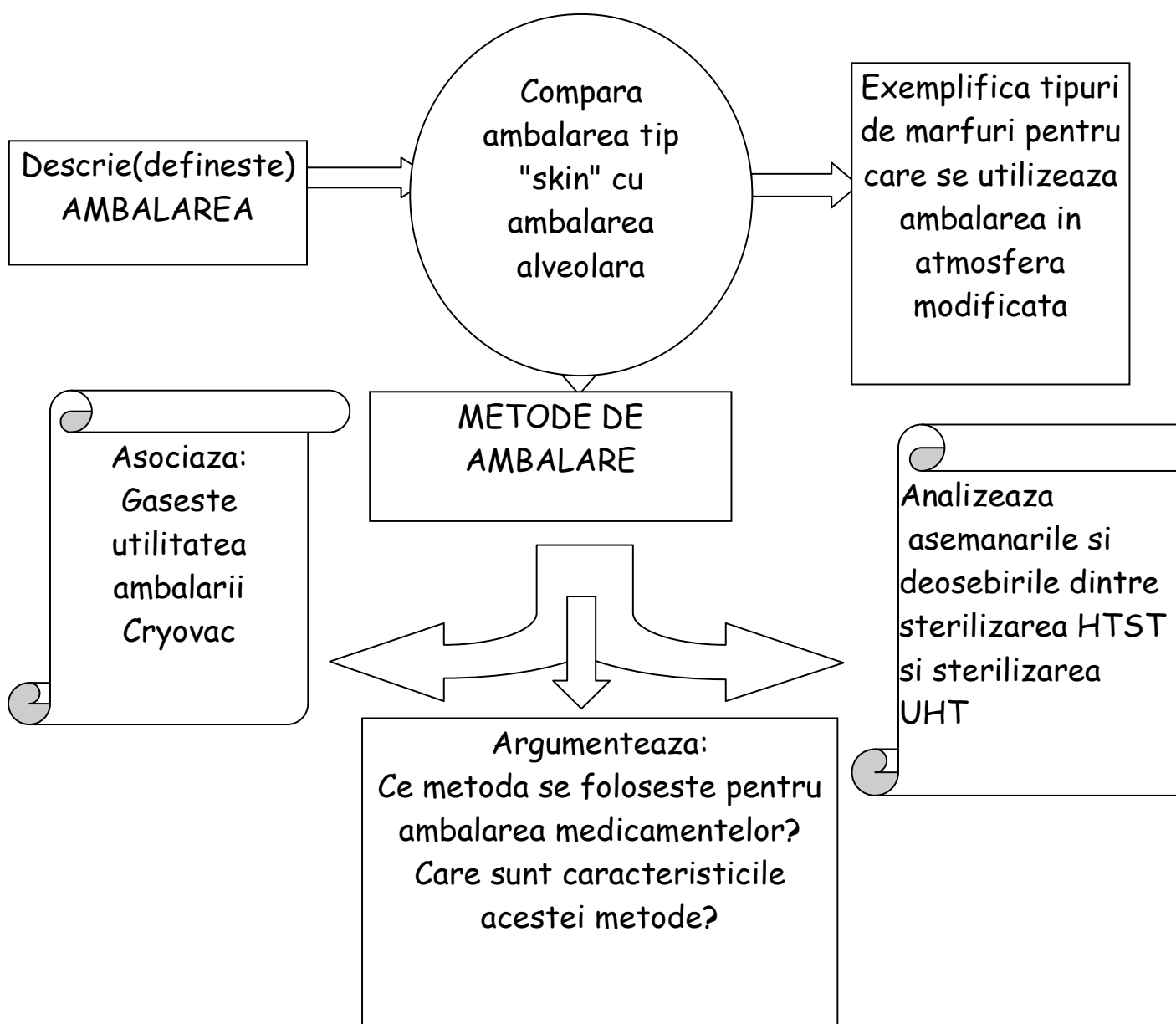
FIȘA DE LUCRU
METODE DE AMBALARE A MĂRFURILOR

Bobeica Daniela Cristina
Colegiul Tehnologic *Grigore Cerchez* Bucuresti

1.Vă aflați în hipermarket. Pentru fiecare produs achiziționat, completați tabelul de mai jos:

Nr.crt	Produs achiziționat	Metoda de ambalare	Caracteristicile metodei de ambalare
1.	Zahăr		
2.	Jucării		
3.	Lapte		
4.	Deodorant Borotalco		
5.	Cafea sub vid		
6.	Cașcaval Delaco		
7.	Ciocolată		
8	Gel de duș		

2. Folosind metoda „Cubul”, completați răspunsurile de mai jos:



FIȘĂ DE LUCRU

Profesor: Bondar Ramona

Instituția: Centrul Școlar de Educație Incluzivă Nr. 1 Oradea

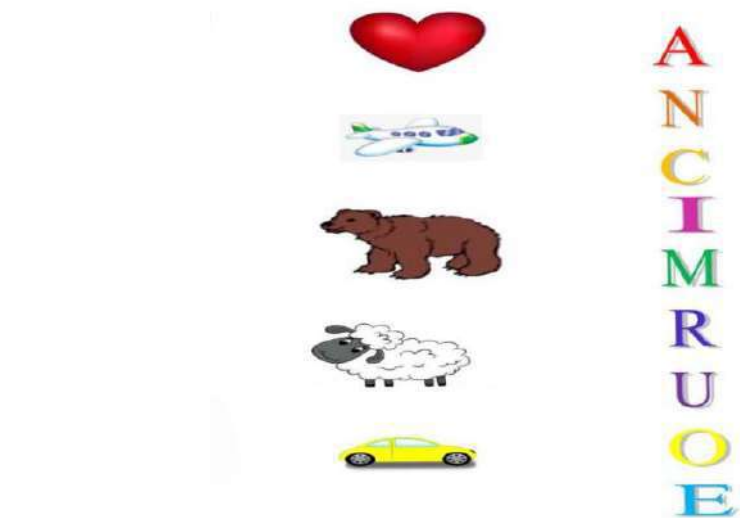
1. Încercuiește literele a , A , M, m, i, O, U:

A F m A R i M p O m S u I r A a M o T m e U m a Z A h U b M L
A a m M a j G A M S a m M a A r t M a A m L A m M n h a M t m A a l B

2. Citeste silabele

AU MU MA AM UM AU OI OM

3. Realizează corespondența!



4. Unește litera mare de tipar cu cea mică.

A	U	M
u	m	a

5.Stabilește sunetul inițial al cuvintelor din imaginile.



U

M

A

BIBLIOGRAFIE:

Internet- Google

Fișă de lucru: Micii colaboratori și inovatori

Prof. Inv. primar : Borz Cristina

Clasa: a III-a

Obiectiv: Evaluarea progresului elevilor în colaborare și inovație prin activități distractive și adaptate vârstei.

Materiale necesare:

- Fișă de lucru (aceasta)
- Materiale pentru proiecte de grup (ex: hârtie colorată, lipici, foarfece, materiale reciclabile)
- Creioane colorate
- Autocolante sau ștampile (opțional)

Activitatea 1: Construim un oraș al viitorului! (Colaborare)

1. **Formați echipe de 4-5 elevi.**
2. **Sarcina:** Fiecare echipă va construi un oraș al viitorului folosind materialele disponibile.
3. **Evaluare:**
 - Observați cum colaborează elevii:
 - Își împart sarcinile?
 - Ascultă ideile celorlalți?
 - Ajută colegii?
 - Rezolvă conflictele?
 - Utilizați o grilă simplă cu emoticoane (zâmbitor, neutru, trist) pentru a nota observațiile.

Activitatea 2: Inventăm un robot prietenos! (Inovație)

1. **Individual sau în perechi, elevii vor desena un robot prietenos care ajută oamenii.**
2. **Sarcina:**
 - Cum arată robotul?
 - Ce abilități speciale are?
 - Cum ajută el oamenii?
3. **Evaluare:**
 - Evaluați creativitatea și originalitatea desenelor.
 - Încurajați elevii să-și explice ideile.
 - Oferiți feedback pozitiv și autocolante pentru efort.

Activitatea 3: Povestea colaborării (Reflecție)

1. **Discutați cu elevii despre importanța colaborării:**
 - De ce este important să lucrăm împreună?
 - Ce am învățat din activitatea „Orașul viitorului”?

- Cum ne-am simțit lucrând în echipă?
- 2. **Sarcina:** Elevii vor desena sau scrie o scurtă poveste despre o situație în care colaborarea a fost importantă.
- 3. **Evaluare:**
 - Evaluați înțelegerea conceptului de colaborare.
 - Încurajați exprimarea liberă a ideilor și emoțiilor.

Grilă de observare (Colaborare):

- Împărțirea sarcinilor:
- Ascultarea ideilor:
- Ajutorul acordat colegilor:
- Rezolvarea conflictelor:

Feedback:

- Oferiți feedback pozitiv și specific pentru fiecare elev.
- Încurajați elevii să-și exprime ideile și să-și asume riscuri.
- Celebrați eforturile și progresul individual și de grup.

Notă: Această fișă de lucru este flexibilă și poate fi adaptată în funcție de nevoile și interesele elevilor.

- e m c o l r l n a

- CARIE -

- | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|

- Nelu are o cal .

- na man cor na mar

Scrie cuvintele formate

Fiche de travail collaboratif - Niveau A1/A2

Prof. Mădălina Bucur,
Scoala Gimnazială Sfântul
Nicolae și Scoala Gimnazială
Constantin Săvoiu, Târgu Jiu

1. Se présenter et parler de soi

Objectif : Pratiquer les informations personnelles (nom, âge, nationalité, profession, etc.)

Exercice de groupe :

- Demandez à chaque membre du groupe de se présenter brièvement. Chaque personne doit dire :
 - Son prénom
 - Son âge
 - Sa nationalité
 - Son métier ou ce qu'elle étudie
- Après chaque présentation, les autres peuvent poser 2 questions sur la présentation (par exemple, "Où habites-tu ?", "Que fais-tu le week-end ?", etc.).

Exemple :

- "Bonjour, je m'appelle Mireille. J'ai 14 ans. Je suis française. Je suis élève au collège."

2. Le vocabulaire des activités quotidiennes

Objectif : Apprendre et utiliser le vocabulaire des activités quotidiennes (se lever, manger, travailler, etc.)

Jeu de rôle :

- Divisez le groupe en deux. Une personne joue le rôle d'un ami et l'autre joue le rôle d'une personne qui parle de sa journée.
- La personne qui parle doit utiliser des phrases simples pour décrire sa journée (ex : "Je me lève à 7h", "Je mange à 12h", etc.).

- L'ami doit poser des questions sur les activités (ex : "À quelle heure tu te lèves ?", "Qu'est-ce que tu manges à midi ?", etc.).

Exemple :

- A : "Je me réveille à 7h, puis je prends mon petit déjeuner à 7h30."
- B : "Qu'est-ce que tu prends au petit déjeuner ?"

3. La famille et les relations

Objectif : Utiliser les mots liés à la famille (mère, père, frère, sœur, etc.) et les relations.

Exercice en binôme :

- Chaque binôme reçoit une feuille avec un arbre généalogique vide. Les élèves doivent compléter l'arbre avec les membres de leur famille.
- Ensuite, ils doivent se poser des questions pour connaître la famille de leur partenaire. Par exemple : "Tu as des frères et sœurs ? Combien ?", "Est-ce que tes parents sont mariés ?"

Exemple :

- "J'ai un frère et une sœur. Mon frère s'appelle Pierre et ma sœur s'appelle Claire."

4. Situer dans l'espace

Objectif : Apprendre à situer des lieux dans la ville (école, parc, magasin, etc.) et utiliser les prépositions de lieu.

Carte collaborative :

- Donnez à chaque groupe une carte d'une ville (réelle ou imaginaire). Chaque groupe doit indiquer les différents lieux sur la carte (école, parc, bibliothèque, etc.).
- Ensuite, chaque membre doit décrire comment aller d'un lieu à un autre (ex : "Pour aller à l'école, je tourne à gauche et puis je vais tout droit").

Exemple :

- "La bibliothèque est à côté du parc, en face de l'église. Le cinéma est situé entre le théâtre et le Lycée J.M."

5. La conjugaison des verbes au présent

Objectif : Réviser la conjugaison des verbes réguliers et irréguliers au présent.

5. Jeu de conjugaison :

- Formez des groupes et écrivez sur des cartes des verbes au présent (ex. : parler, manger, aller, être, avoir).
- Chaque groupe tire une carte et doit conjuguer le verbe correctement pour faire une phrase complète. Le groupe qui répond correctement le plus vite gagne.

Exemple :

- "Je mange une pomme." (verbe "manger")
- "Ils vont à l'école." (verbe "aller")

Révision et feedback

Objectif : Vérifier la compréhension des concepts abordés.

Discussion en groupe :

- À la fin de la session, chaque groupe doit discuter des points qu'il a trouvés difficiles et des nouveaux mots ou concepts qu'il a appris pendant chaque exercice.
- Encouragez chaque membre à partager son expérience.

ȘCOALA:

PROFESOR:

ARIA CURRICULARĂ: Limbă și comunicare

OBIECTUL: Limba și literatura română

CLASA: a VII-a

DATA:

UNITATEA DE ÎNVĂȚARE: Aproape de ceilalți

SUBIECTUL LECȚIEI: *Mijloacele de construcție a 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:

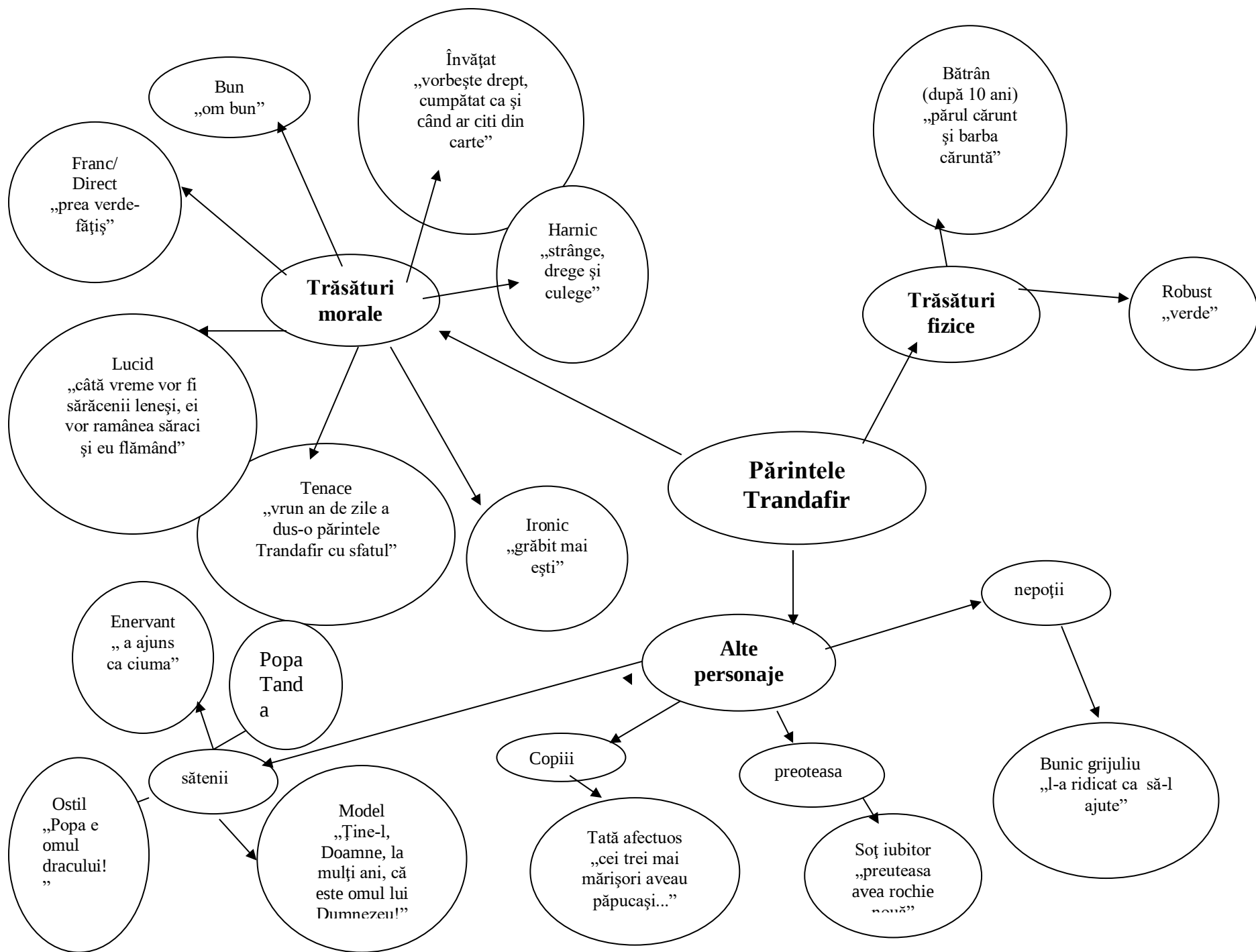
- C1: să clasifice personajul după importanța lui în operă;
- C2: să descopere trăsăturile fizice și morale ale personajului principal;
- C3: să precizeze modalitățile și procedeele de caracterizare a personajului principal;
- C5: să evidențieze atitudinea scriitorului față de personaj;
- C6: să identifice relațiile personajului principal cu celelalte personaje;
- C7: să asocieze secvențele narrative cu trăsăturile protagonistului;

b) afective:

- A1: să participe cu interes la activitate,
- A2: să manifeste spirit de colegialitate.

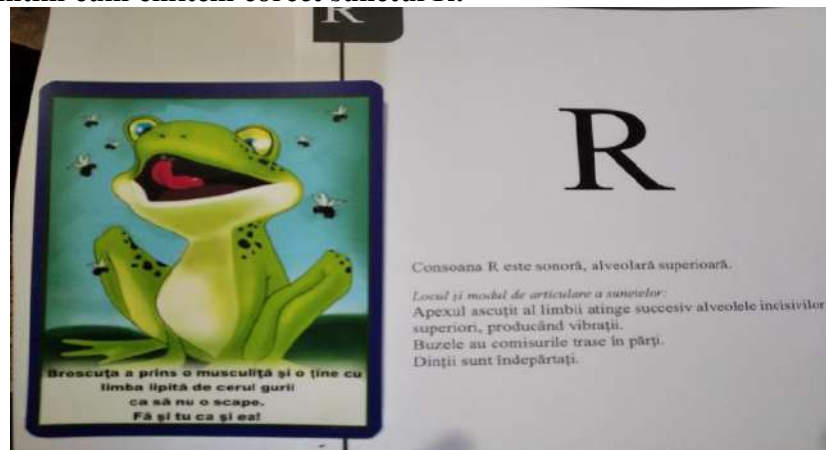
BIBLIOGRAFIE

1. Florentina Sâmihăian, 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.



CONSOLIDAREA SUNETULUI „R”

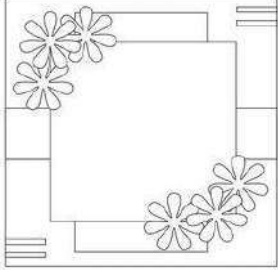
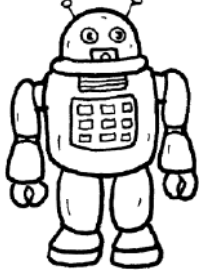
1. Să ne reamintim cum emitem corect sunetul R!



2. Deplasează cu cursorul fiecare imagine în cadranul corespunzător, în funcție de poziția sunetului R în cuvânt (inițială, mediană, finală).

				
				
				
R	R	R		

3. Completați litera care lipsește

 maca_a	 _amă	 mă_
 măga_	 veve_ițe	 _obot

4. Desenați câte patru obiecte a căror denumire conține sunetul „R” ca sunet inițial sau final.

Sunet R inițial	Sunet R final

5. Repetați/Citiți în ritm cât mai rapid propozițiile și memorați-o pe cea preferată:

- O barză brează face zarvă pe-o varză.
- Rar morar fără mărar, morăriță și mai rar.
- Un râs s-a luat la întrecere cu alt râs la râs.
Râsul care a râs mai mult decât celălalt râs l-a luat în râs pe râs.
- Am o prepeliță pestriță cu paisprezece pui de prepeliță pestriți. E mai pestriță prepelița pestriță decât cei paisprezece pui de prepeliță pestriți, iar mai pestriț decât prepelița cea mai pestriță este prepelițoiul cel pestriț.
- Unui tâmplar i s-a-ntâmpat o întâmplare. Alt tâmplar, auzind de întâmplarea tâmplarului de la tâmplărie a venit și s-a lovit cu tâmpla de tâmplăria tâmplarului cu întâmplarea.
- Papucarul papucărește papucii nepapucăriți ai papucăresei, dar papucăreasa nu poate papucări papucii nepapucăriți ai papucarului.
(Sugestie: Textele se pot modifica sau reduce, în funcție de vârsta și potențialul copilului, antrenându-l treptat spre pronunția completă/complexă).

Bibliografie:

Hardalau, Laura - „Gimnastica fonoarticulatorie în imagini”
<http://medclub.eu/articole/diverse/antrenam-dictia/>

Pentru dezvoltarea abilităților de colaborare, inovație și gândire critică în cadrul orei de religie ortodoxă, se pot crea fișe de lucru și jocuri didactice care să încurajeze elevii să lucreze împreună, să gândească creativ și să analizeze subiectele dintr-o perspectivă profundă. Iată câteva sugestii de activități care pot fi implementate:

1. Fișe de lucru pentru colaborare

- **„Colaborare în grup: Povestea unui sfânt”:** Împărțiți elevii în grupuri mici și dați fiecărui grup o poveste despre un sfânt ortodox. Fiecare grup va lucra împreună pentru a analiza faptele sfântului respectiv, moralitatea acesteia și modul în care acea poveste poate fi aplicată în viața lor. La final, grupurile vor prezenta concluziile în fața clasei.
- **„Crearea unui proiect de caritate”:** Elevii colaborează pentru a concepe un proiect de ajutorare a celor în nevoie, inspirat de valorile creștine (de exemplu, un proiect de strângere de fonduri sau ajutoare pentru un adăpost de persoane fără locuință). Ei vor planifica detaliile proiectului, iar la final, vor prezenta soluțiile lor.

2. Jocuri didactice pentru gândire critică și inovație

- **„Căutarea înțelepciunii”:** Organizați un joc de tipul „vânătoare de comori” în care elevii trebuie să rezolve ghicitori sau să răspundă la întrebări despre învățăturile Bisericii Ortodoxe (de exemplu, despre dogme, sfânti, tradiții). Fiecare răspuns corect va duce la următoarea etapă a jocului, iar ultimul punct va implica o discuție despre ce au învățat din joc și cum pot aplica acele învățăminte în viața lor.
- **„Dezbaterea dogmei”:** Propuneți un subiect legat de religia ortodoxă, cum ar fi „Rolul rugăciunii în viața de zi cu zi” sau „Cum putem înțelege mai bine iertarea în contextul religios”. Elevii vor fi împărțiți în două grupuri: unul va susține o anumită poziție, iar celălalt va argumenta contrariul. În urma dezbaterii, toți elevii vor discuta punctele forte ale fiecărei părți și vor reflecta asupra modului în care gândirea critică poate ajuta în înțelegerea dogmelor religioase.

3. Jocuri pentru stimularea inovației

- **„Povestea creativă”:** Fiecare elev începe o poveste despre o întâmplare din viața unui sfânt sau dintr-un episod biblic. La fiecare frază, alt elev va continua povestea, adăugând un element inovator (de exemplu, transformarea unui personaj biblic într-un erou modern). La final, clasa discută cum ideile noi pot coexista cu valorile religioase tradiționale și cum inovația poate fi un instrument pentru promovarea binelui.
- **„Crearea unei icoane moderne”:** Elevii lucrează în grupuri pentru a crea o „icoană modernă”, inspirată de temele tradiționale, dar într-o formă inovativă (de exemplu, folosind tehnologia sau media actuală). Acest exercițiu poate stimula gândirea creativă și reflecția asupra modului în care religia ortodoxă se poate adapta la lumea contemporană.

4. Fișe de lucru pentru reflexie și autoevaluare

- **„Autoevaluare a gândirii critice”:** O fișă prin care elevii să își evalueze propriile răspunsuri și opinii la diverse teme religioase discutate în clasă, de exemplu, despre învățăturile Bisericii în ceea ce privește iubirea, iertarea și solidaritatea. Elevii își pot nota gândurile lor și pot reflecta la modul în care aceste învățături pot influența alegerile lor în viața de zi cu zi.

Aceste activități nu doar că vor contribui la dezvoltarea abilităților de colaborare, inovație și gândire critică, dar vor oferi și oportunitatea elevilor de a explora și aplica principiile religioase în moduri noi și interesante.

MODEL DE TEST DE EVALUARE BIOLOGIE

Profesor CIAUȘ LILIANA
COLEGIUL NAȚIONAL ANDREI MUREȘANU BRAȘOV

CLASA a -XI- a

Numele și prenumele

TEST TEST DE EVALUARE

Alcăturea corpului uman, căi de conducere

SUBIECTUL I (30 de puncte) A. 5 puncte

Completați spațiile libere din afirmația următoare, astfel încât acesta să fie corectă:

Planuri ale corpului uman sunt: și.....

B. Notați numele și rolul a două căi de conducere descendente.

C. Alegeți litera corespunzătoare răspunsului corect.

1. Fac parte din sistemul nervos central:

- a) cerebelul și diencefalul;
- b) ganglionii cranieni și măduva spinării;
- c) ganglionii spinali și trunchiul cerebral;
- d) nervii spinali și talamusul.

2. Sistemul nervos periferic este:

- a) localizat în cutia craniană;
- b) format din ganglioni nervoși și nervi;
- c) responsabil de analiza informațiilor;
- d) format din encefal și măduva spinării.

3. Una din căile ascendente medulare este:

- a) sensibilitatea tactilă fină, epicritică;
- b) piramidală directă;
- c) extrapiramidală;
- d) piramidală indirectă ;

D. Citiți cu atenție afirmațiile următoare.

Dacă apreciați că afirmația este adevărată, scrieți în dreptul cifrei corespunzătoare afirmației, litera A. Dacă apreciați că afirmația este falsă, scrieți în dreptul cifrei corespunzătoare afirmației, litera F și modificați parțial afirmația pentru ca acesta să devină adevărată.

1. Sensibilitatea proprioceptivă inconștientă este condusă prin fasciculul spinocerebelos direct – Flechsig.

2. Sensibilitatea termică și dureroasă este condusă prin fasciculul tectospinal.

3. Căile descendente medulare sunt ale sensibilității exteroceptive.

SUBIECTUL al – II-lea (30 de puncte)

Sistemul nervos somatic asigură activitatea motorie somatică și sensibilitatea senzitivo-senzorială, iar sistemul nervos vegetativ coordonează activitatea inconștientă a viscerelor.

a. Numiți două componente ale sistemului nervos vegetativ simpatic

b. Explicați noțiunea de act reflex stimulator

c. Notați trei componente ale arcului reflex somatic

SUBIECTUL al – III-lea (30 de puncte)

Alcătuți un minieseu cu tema „Căi de conducere descendente”. În acest scop, respectați următoarele etape: - enumerarea a șase noțiuni specifice acestei teme; - construirea, cu ajutorul acestora, a unui text coerent, format din maximum trei-patru fraze, folosind corect și în corelație noțiunile enumerate.

NOTĂ: se acordă 10 puncte din oficiu

BAREM TEST DE EVALUARE CLASA a XI-a

SUBIECTUL I (30 de puncte)

A. 5 puncte Se acordă câte 2p pentru fiecare noțiune corectă. $2 \times 2,5p = 5$ puncte

B. 6 puncte - numirea a două căi de conducere; $2 \times 1p = 2$ puncte - asocierea fiecărui exemplu cu rolul acesteia $2 \times 2p = 4$ puncte

C. 9 puncte Se acordă câte 2p. pentru fiecare răspuns corect: 1a; 2b; 3a. $3 \times 3p = 9$ puncte D.

10 puncte Se acordă câte 2p. pentru fiecare răspuns corect: 1A; 2F; 3F. $3 \times 2p = 6$ puncte Se acordă câte 2p. pentru modificarea corectă a afirmației false. $2 \times 2p = 4$ puncte SUBIECTUL al - II -lea (30 de puncte)

a. Numirea a două componente ale sistemului nervos vegetativ 5 puncte $2 \times 2,5p = 5$ puncte b. Explicația corectă 10 puncte

c. Notarea a trei componente ale arcului reflex 15 puncte $3 \times 5p = 15$ puncte

SUBIECTUL al - III -lea (30 de puncte) Alcătuirea mini eseului, folosindu-se informația științifică adecvată, respectându-se cerințele: - pentru fiecare noțiune enumerată, specifică temei, se acordă câte 3p. $6 \times 3p = 18$ puncte - pentru coerența textului, de maximum trei-patru fraze, în alcătuirea căruia fiecare noțiune este folosită corect, în corelație cu celelalte noțiuni, se acordă 12 puncte.

NOTĂ: se acordă 10 puncte din oficiu

COLABORARE ȘI GÂNDIRE CRITICĂ

Fișă de lucru:

Prof. Ciceu Doina

Școala Gimnazială Nr.3, Suceava

Activitatea 1: Misterul Laboratorului

Scenariul: Profesorul vostru a încuiat din greșeală un proiect important într-un sertar cu cifru. Pentru a-l recupera, trebuie să rezolvați o serie de provocări logice și de colaborare.

Instrucțiuni: Formați echipe de 3-4 elevi și lucrați împreună pentru a găsi codul corect.

Provocare 1: Puzzle cu cuvinte

Rearanjați următoarele litere pentru a forma un cuvânt-cheie: **A, R, B, T, A, L, O** (Indiciu: se referă la un loc important din școală)

Provocare 2: Ghicitoare matematică

"Am un număr format din trei cifre. Suma lor este 12, iar diferența dintre cea mai mare și cea mai mică este 6. Care este numărul?"

Provocare 3: Codul secret

În fiecare propoziție de mai jos, subliniați prima literă a fiecărui cuvânt. Ordonati literele pentru a forma codul secret.

1. Pisica **A**leargă **R**apid.
2. Copacii **U**mbresc **L**iniștea.
3. Toți **E**levii **R**âd.

Activitatea 2: Construiește un Pod

Materiale necesare: bețișoare, plastilină, foarfecă, bandă adezivă.

Provocare: Lucrați în echipe de 4 pentru a construi un pod care să susțină greutatea a două

manuale timp de 30 de secunde.

Criterii de succes: Stabilitatea, creativitatea și eficiența materialelor utilizate.

Activitatea 3: Dezbateri – Problema pauzelor mai lungi

Tema: Ar trebui ca pauzele în școală să fie mai lungi?

Instrucțiuni: Formați două echipe – una pro și una contra. Pregătiți-vă argumentele și organizați o dezbateri structurată.

Activitatea 4: Proiect de echipă – Orașul viitorului

Provocare: Lucrați în echipe de 4-5 elevi pentru a crea un model al unui oraș al viitorului folosind materiale reciclabile.

Elemente obligatorii: Transport ecologic, surse de energie verde și spații publice sigure pentru copii.

Activitatea 5: Joc de rol – Povestea Samariteanului Milostiv

Tema: Valorile ajutorului și compasiunii în viața de zi cu zi.

Instrucțiuni: Elevii se împart în grupuri și interpretează scene inspirate din pilda Samariteanului Milostiv. Fiecare echipă va prezenta situații moderne în care valorile creștine de compasiune, ajutor și solidaritate sunt aplicate în viața reală.

Reflecție finală: După fiecare activitate, discutați în echipă: Ce a funcționat bine? Ce ați putea îmbunătăți data viitoare?

Colaborare, Gândire Critică și Valori Creștine

Test Interactiv

Prof. Ciceu Doina

Școala Gimnazială Nr.3, Suceava

Partea 1: Alegere multiplă

1. Ce element este esențial pentru succesul unei echipe?
 - a) Fiecare membru să lucreze singur
 - b) Comunicarea clară și respectuoasă
 - c) Un lider autoritar
 - d) Evitarea dezacordurilor
2. Care dintre următoarele NU este o modalitate eficientă de a rezolva conflictele într-o echipă?
 - a) Ascultarea activă a tuturor părerilor
 - b) Păstrarea calmului și respectului
 - c) Evitarea comunicării pentru a evita conflictele
 - d) Găsirea unui compromis acceptabil pentru toți
3. Ce simbolizează Samarineanul Milostiv în pilda biblică?
 - a) Răzbunare
 - b) Indiferență
 - c) Iubirea aproapelui
 - d) Frica de ceilalți
4. Ce comportament favorizează spiritul de echipă?
 - a) Delegarea sarcinilor în mod clar
 - b) Fiecare elev să lucreze independent
 - c) Refuzul de a accepta idei noi
 - d) Evitarea colaborării cu ceilalți
5. Cum poți arăta compasiune în viața de zi cu zi?
 - a) Evitând discuțiile dificile
 - b) Ascultând cu atenție și oferind ajutor
 - c) Ignorând problemele celor din jur
 - d) Concentrându-te doar pe propriile obiective

Partea 2: Asociere Potrivii fiecare afirmație cu comportamentul corespunzător:

1. "Ajută un coleg să înțeleagă o temă dificilă."
2. "Ignoră cererea de ajutor a unui prieten."
3. "Se implică activ în rezolvarea unei probleme de echipă."
4. "Refuză să colaboreze la un proiect."
5. "Propune idei creative pentru o activitate de grup."

- a) Cooperare
- b) Indiferență
- c) Compasiune
- d) Izolare
- e) Inițiativă

Partea 3: Provocare creativă Imaginați-vă că sunteți parte dintr-o echipă care organizează un eveniment caritabil pentru o familie aflată într-o situație dificilă. Enumerați trei acțiuni concrete pe care le-ați face pentru a ajuta acea familie și pentru a implica comunitatea în sprijinirea lor.

Partea 4: Întrebări despre responsabilitate și empatie

1. Ce înseamnă să dai dovadă de responsabilitate față de colegii tăi?
2. Povestește o situație în care ai ajutat pe cineva și cum s-a simțit acea persoană.
3. Cum poți încuraja un coleg care se simte exclus sau trist?

Partea 5: Exercițiu de colaborare în grup Formați echipe de 3-4 elevi și creați o scurtă scenetă în care demonstrați:

- Cum se poate rezolva un conflict în echipă
- Cum se poate oferi ajutor unei persoane aflate în dificultate
- Cum se pot respecta părerile și ideile fiecărui membru

PROPUNERI DE ACTIVITĂȚI ÎN CADRUL UNEI LECȚII DE

ARHITECTURĂ LA CLASA A TREIA

CÎTU RODICA, SCOALA GIMNAZIALĂ ION C. CONSTANTINESCU,

ROESTI, VÂLCEA

Iată câteva idei pentru fișe de lucru pe care le poți folosi în cadrul unei activități de arhitectură la clasa a treia. Acestea sunt adaptate pentru a dezvolta creativitatea și gândirea spațială a elevilor:

1. Fișa: „Casa Visurilor Mele”

- **Instrucțiuni:** Desenează și etichetează o casă pe care ai vrea să o construiești. Include:
 - Numărul de camere și scopul fiecăreia.
 - Elemente speciale (ex.: piscină, grădină, acoperiș verde).
- **Secțiune de reflecție:** Ce materiale crezi că ai folosi pentru a construi această casă? De ce?

2. Fișa: „Construcții Față-vs-Spate”

- **Instrucțiuni:** Completează desenele începute:
 - Imaginează-ți cum arată o clădire privită din față și desen-o.
 - Acum desenează cum crezi că arată aceeași clădire privită din spate.
- **Scop:** Dezvoltarea simțului proporțiilor și a gândirii în perspectivă.

3. Fișa: „Așezarea Perfectă”

- **Instrucțiuni:** Planifică o așezare mică, incluzând:
 - 3 case, 1 parc și 1 școală.
 - Desenează o hartă simplă cu drumuri, clădiri și spații verzi.
- **Activitate suplimentară:** Explică de ce ai ales această aranjare. Cum ar putea ajuta locuitorii să fie fericiți și în siguranță?

4. Fișa: „Probleme de Construcție”

- **Exerciții:**
 - Dacă ai 100 de cărămizi, câte camere poți construi dacă fiecare cameră are nevoie de 25 de cărămizi?
 - Dacă o clădire are o înălțime de 4 etaje, câți metri înseamnă dacă fiecare etaj are 3 metri?
- **Scop:** Integrarea matematicii în activitatea de arhitectură.

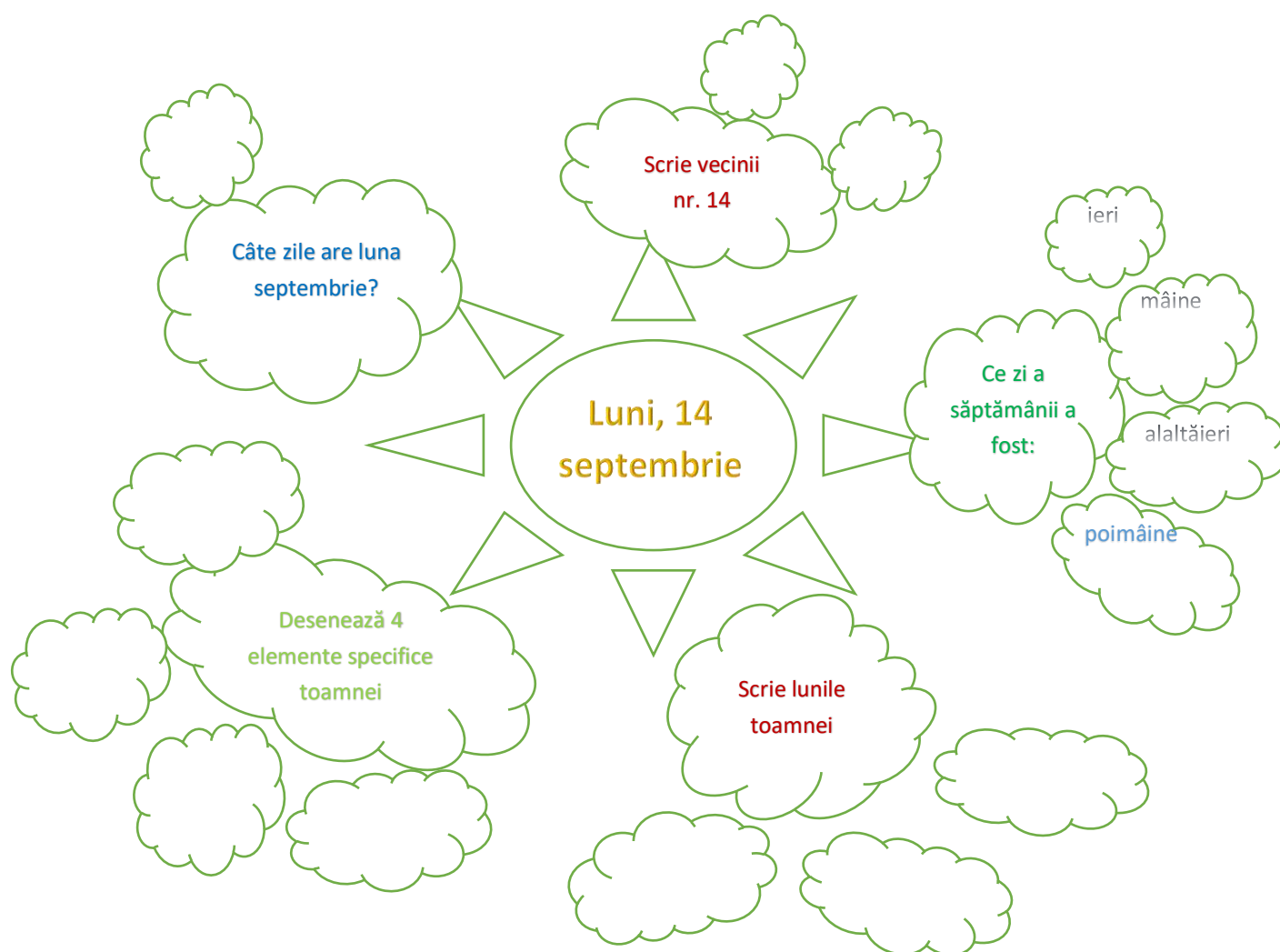
5. Fișa: „Materiale și Texturi”

- **Activitate:** Pune elevii să bifeze materiale care sunt potrivite pentru construcții, dintr-o listă (ex.: lemn, sticlă, hârtie, plastic, beton).
- **Exercițiu creativ:** Cum ar arăta o clădire dacă ar fi construită doar din... sticlă? Sau doar din lemn?

FIȘE DE LUCRU INOVATIVE

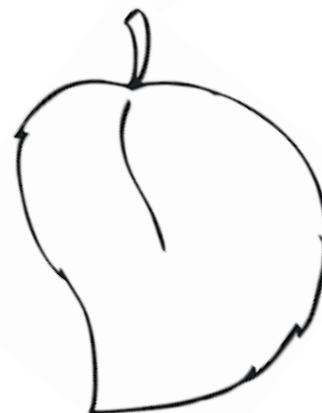
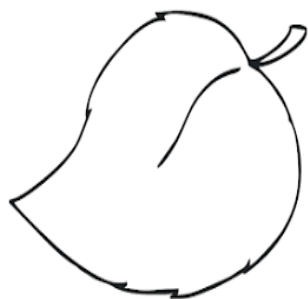
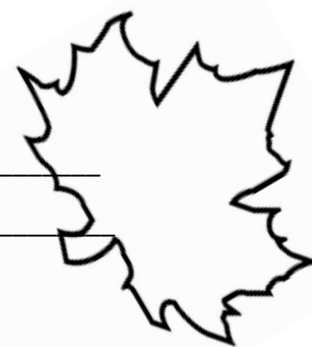
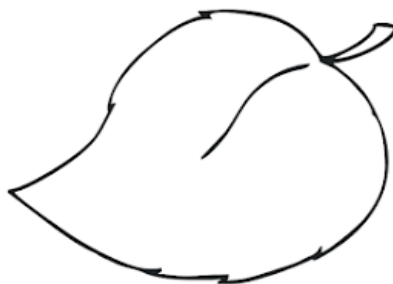
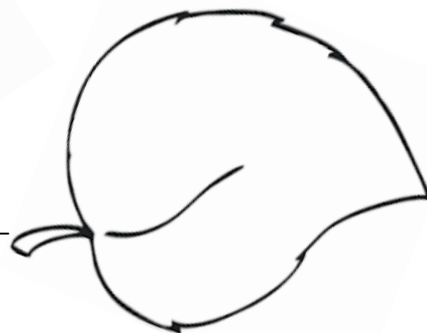
“Începe școala!”

METODA „Ciorchinelui „



Dansul frunzelor de toamnă

Scris în 10 minute, cuvinte care te duc cu gândul la școală. Alege 3 dintre ele și alcătuiește propoziții. Colorează frunzele folosind culori specifice anotimpului toamna.



Explozia steleră

Completează răspunsurile sub cerință, sau în stelutele alăturate



Știu - Vreau să știu - Am învățat!

ȘTIU

Scrie 5 titluri de povești (poezii) citite în vacanță

VREAU SĂ ȘTIU

Unește corect povestea (poezia) cu personajul

La cireșe

Neghiniță

Broasca urâtă

Sfânta Vineri

Gâscanul

Neghiniță

Nică

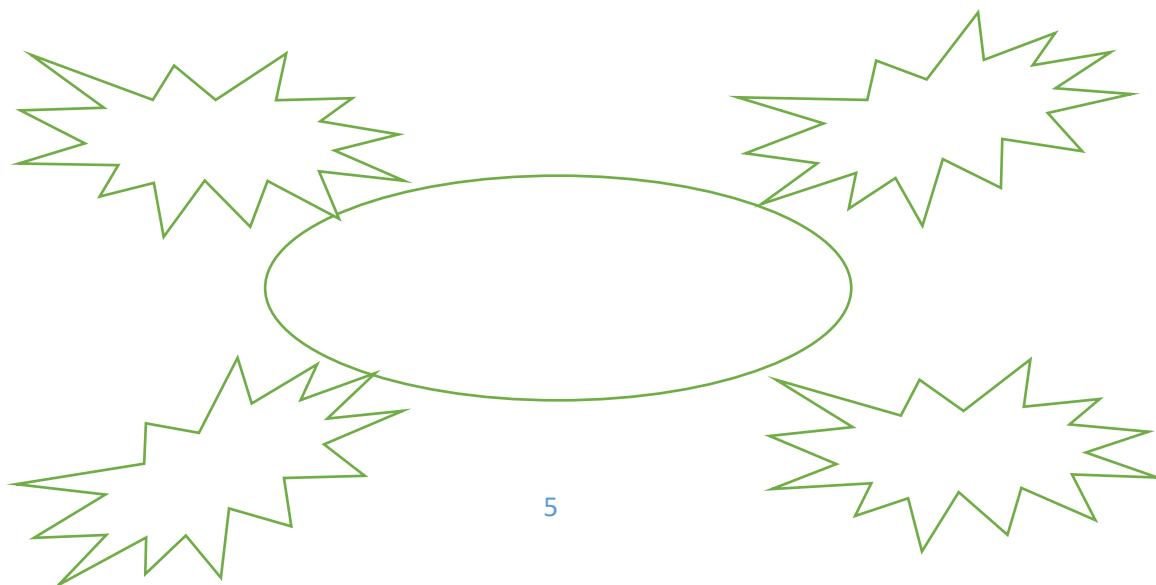
Degețica

Povestea găștelor

Fata moșneagului și fata babei

AM ÎNVĂȚAT

Care este personajul tău preferat ? Scrie titlul și autorul , apoi scrie cum este.



Știu să rezolv probleme?



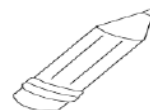
✚ Încercuiește varianta corectă!

- Măsoară lungimea creionului cu :

gramul

centimetrul

litru



- Moneda națională a României este:



dolarul

euro

leul

- Lunile anotimpului toamna sunt:

Septembrie, octombrie, noiembrie

august, septembrie, octombrie

iunie, iulie, august

✚ Rezolvă problemele!

- Marin a citit o carte în trei zile astfel: în prima zi 24 de pagini, în următoarele două zile câte 25 de pagini. Câte pagini are cartea?

REZOLVARE

.....

R:

- La o cofetărie au fost 52 de amandine și 48 de savarine. Află câte prăjituri mai sunt, dacă se vând 45.

REZOLVARE

.....

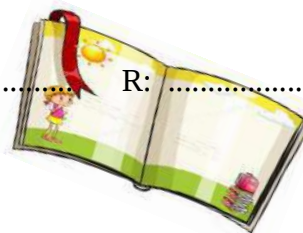
R:

✚ Scrie întrebări pentru următoarele probleme, apoi rezolvă-le!

- Maria are 92 de lei. Ea își cumpără o carte care costă 27 de lei.

.....

R:



- Corina are 56 de creioane roșii. Bunica îi mai dă 25 creioane roz.



R:

- Într-o clasă sunt 33 de elevi. 17 sunt fete.



R:

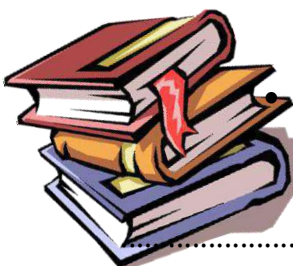
Completează datele problemelor, cu numere cuprinse între 25 și 44, apoi rezolvă-le!

- În clasa a II-a A sunt elevi, iar clasa aII-a C sunt elevi. Câți elevi sunt în cele două clase?

REZOLVARE

.....

R:



- Pe un raft sunt cărți cu povești și cu mai puține cărți cu poezii. Câte cărți cu poezii sunt pe acel raft?

REZOLVARE

.....

R :

- Pune întrebarea astfel încât problema de mai sus, să se rezolve prin două operații!

.....

REZOLVARE

.....

..... R :

➤ **CAPACITATEA : PROBLEME** cu două operații➤ **OBIECTIVE OPERAȚIONALE:**

O1 – să aleagă corect unitatea de măsură potrivită;

O2 – să recunoască forma geometrică a monedei;

O3 – să precizeze corect lunile anotimpului toamna;

O4 – să rezolve corect problemele cu două operații folosind planul de rezolvare;

O5 – să formuleze corect întrebări pentru datele problemelor;

O6 – să completeze corect problemele, cu datele cerute.

➤ **DESCRIPTORI DE PERFORMANȚĂ**

ITEM	Suficient	Bine	Foarte bine
1	Încercuiește corect răspunsul la 1 din cele 3 întrebări	Încercuiește corect răspunsul la 2 din cele 3 întrebări	Încercuiește corect răspunsul la toate cele 3 întrebări
2	Rezolvă corect 2 operații la cele 2 probleme	Rezolvă corect 3 operații la cele 2 probleme	Rezolvă corect 4 operații la cele 2 probleme
3	Formulează corect o întrebare și rezolvă corect exercițiul problemei	Formulează corect 2 întrebări și rezolvă corect exercițiile la două probleme	Formulează corect 3 întrebări și rezolvă corect exercițiile celor 3 probleme
4	Completează corect cu numerele date și rezolvă corect o problemă	Completează corect cu numerele date și rezolvă corect 2 probleme	Completează corect cu numerele date și rezolvă corect 3 probleme

➤ **REALIZAREA OBIECTIVELOR**

Obiectiv/ Item	I1 / O1,O2,O3	I2 / O4	I3 / O5	I4 / O6,O4
----------------	------------------	------------	------------	---------------

Nr. elevi care au				
Realizat obiectivul	F.B			
	B			
	S			

➤ **APRECIEREA CU CALIFICATIVE**

Calificativ	F.B	B	S	I
Nr. elevi				

➤ **INTERPRETAREA REZULTATELOR:**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

➤ **MĂSURI AMELIORATIVE:**

.....

.....

.....



FIȘĂ DE LUCRU

Povestea săptămânii

Am citit povestea. Acum exerssez. Apoi colorez!

Profesor învățământ primar CIUNT FLORENTINA

Școala Gimnazială "Simion Bărnuțiu" Zalău

.....

Era frig cumplit; ninge și se făcea noapte. Era cea din urmă noapte a anului, noapte de Anul Nou! Pe frigul și pe întunericul acela, merge pe stradă o fetiță săracă, desculță și cu capul gol. Avusese ea pantofi când întâi mamă-sa și fiindcă erau așa de mari, fetișsa i-a pierdut când s-a grăbit să treacă strada, din pricină că tocmai veneau în goană două trăsură. Un pantof nu-l mai găsisse, iar pe celălalt l-a șterpelit un băiețuș; zicea că are să-l facă leagăn când are să aibă și el copii.

Și acum, săraca fetiță merge desculță și piciorușele ei erau vinete de frig. Ducea într-un șorț vechi o mulțime de cutii de chibrituri și o cutie o ținea în mână. Toată ziua umblase așa și nu-i dăduse nimeni nici măcar un bănuț. Și-acuma era ostenită, flamândă și pe jumătate înghețată de frig. (...)

1. Citește fragmentul, apoi scrie titlul poveștii și numele autorului!

2. Separă corect cuvintele din propozițiile de mai jos:

Era frig cumplit ninge și se făcea noapte.

Ducea într-un șorț vechi o mulțime de cutii de chibrituri.

3. Desparte în silabe cuvintele: frig, cumplit, chibrituri, jumătate, înghețată:

4. Scrie două propoziții în care cuvântul înghețată să aibă înțelesuri diferite:

.....

.....

5. *Alcătuieți trei propoziții despre anotimpul în care se petrece acțiunea poveștii:*

.....

.....

.....



6. Formulează întrebări referitoare la povestea citită care să înceapă cu cuvintele următoare:

Ce..... ?

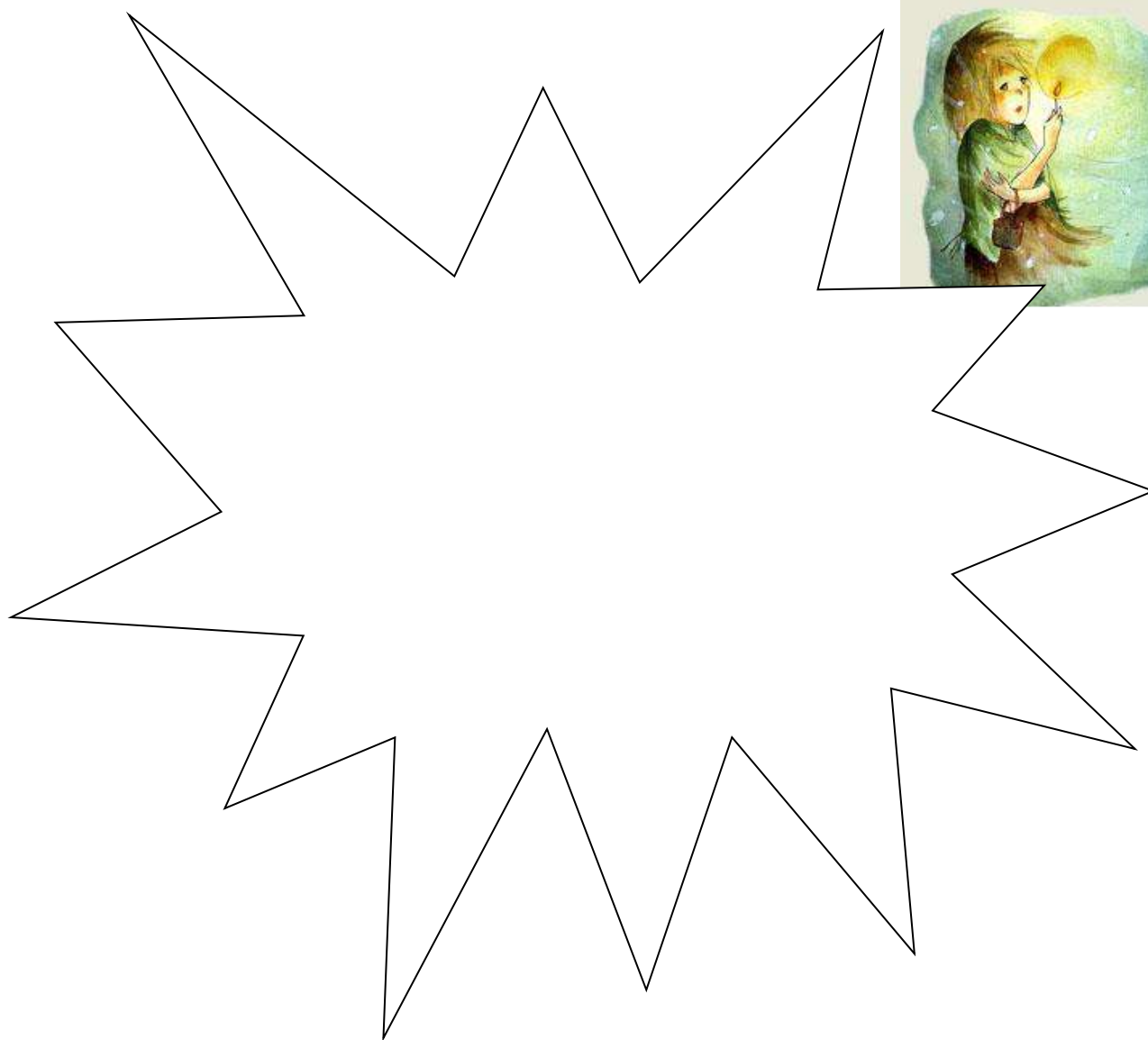
Când..... ?

Cine..... ?

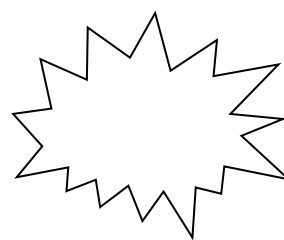
Cum..... ?

De ce..... ?

7. Desenează momentul tău preferat din poveste. Explică-le colegilor alegerea ta.



- Scrie un cuvânt prin care să spui cum a fost textul:



MERIȚI O PAUZA DE JOACĂ ÎN ZĂPADĂ !!!!!!!

COMPETENȚELE VIZATE

Nr.crt.	Competența specifică vizată	Itemul
1.	3.4.Exprimarea interesului pentru lectura unor cărți adecvate vârstei ▪ Citirea unor texte în urma recomandărilor făcute de cadrul didactic/ Identificarea titlului potrivit textului citit	Itemul 1
2.	4.2. Redactarea unor mesaje simple, cu respectarea convențiilor de bază ▪ Scrierea corectă a propozițiilor după separarea corectă a cuvintelor din propoziție	Itemul 2
3.	1.3.Identificarea sunetelor și silabelor în cuvinte și a cuvintelor în enunțuri rostite cu claritate ▪ Despărțirea corectă a cuvintelor în silabe	Itemul 3
4.	4.1.Scrierea unor mesaje, în diverse contexte de comunicare ▪ Scrierea corectă a propozițiilor, respectând cerința dată	Itemul 4 și 5
5.	3.2.Identificarea mesajului unui text în care se reletează întâmplări, fenomene din universul apropiat ▪ Formularea unor întrebări pe baza textului citit în vederea obținerii unor informații prezentate în text	Itemul 6
6.	4.3.Exprimarea unor idei, sentimente, păreri, prin intermediul limbajelor convenționale ▪ Realizarea unor desen, pornind de la experiențe senzoriale	Itemul 7

Proiectul Istoria Altfel

Prof. Constantinescu Florentina Marilena

Colegiul Național Aurel Vlaicu , sector 1, București

Proiectul a fost inițiat din necesitatea de a veni cu o alternativă, la modalitatea clasică de predare învățare evaluare a istoriei , prin realizarea unei incursiuni în istoria culturii și civilizației umane, care să surprindă reperele cele mai semnificative la nivelul fiecărei luni calendaristice. Intr-o formulă de tipul- Calendarul evenimentelor lunii sau -S-a întâmplat azi elevii vor fii puși să selecteze fapte, evenimente, personalități, cu valoare de simbol pentru istoria națională sau universală, rămase în conștiința istorică prin semnificația lor.

Descrierea proiectului

- acesta își propune lunar să ilustreze cele mai impotante repere cronologice, pentru istoria universală, europeană și naționala prin raportarea la economic, social, politic, cultural, artistic, sportiv, dar și la rolul și locul personalităților în istorie. În acest sens elevii claselor organizați în grupe de câte 4-5 vor realiza diferite portofolii și proiecte în format power point, surprinzând semnificația evenimentelor importante ce s-au petrecut în zilele lunii respective . Pot fi utilizate diferite forme de ilustrare de tip planșe, flyere, calendare, prezentări power point.

Criteriile ce vor sta la baza selecției evenimentelor, proceselor, personalităților sunt legate de importanța lor pentru momentul respectiv , dar și contribuția peste timp, la evoluția umanității, impactul evenimentelor pentru istoria momentului sau peste timp. Se vor realiza calendare cu evenimentele lunii respective din plan istoric,cultural, științific, artistic ,etc

Obiectivele proiectului

-să reconstituie cele mai importante repere cronologice ale devenirii istorice , foarte important, în viziunea elevilor, surprinzând astfel setul de valori spre care se îndreaptă și redirecționându-i după caz în acest sens.

- să valorizeze și să redescopere importanța sau rolul evenimentelor, personalităților , astfel încât să retransforme istoria într-un îndreptar de viață, cultivând valori și redescoperind dimensiunea educativă a disciplinei
- să definească locul și rolul românilor în ansamblu istoriei europene și a celei universale, dar și elementele de originalitate și specificitate.
- să sintetizeze acele aspecte ,ce pot deveni reperele unei baze de date fundamentale, pentru o cultură științifică , istorică, de cultură și civilizație pentru elevi
- să reconstituie pagini și profile de personalitate, evenimente cu valoare simbol, pentru tot ce definește evoluția umanității pe toate planurile istoria, artă, cultură, sport

Finalități

- Realizarea unei baze de date, fapte, evenimente, a unei biblioteci virtuale ce poate fi folosită pentru documentare
- Crearea unei dezbateri cultural, artistice, istorice, a unui climat științific care să întrețină studiul, cercetarea și polemica culturală
- Implicarea elevilor în activități de studiu, selecție , cercetare și lucrul în echipă
- Realizarea unor materiale cu valoare documentară- planșe, fișe, prezentări power point

Metodologia de punere în aplicare

Inițiat de prof. Florentina Constantinescu proiectul va fi derulat la nivelul claselor a X a și a XI a pe toată durata anului școlar, la sfârșitul fiecărei luni , sub titlul- Știați că sau- S-a întâmplat luna aceasta . Fiecare clasă își va desemna echipa de 4-5 elevi, în frunte cu un lider. Aceștia se vor reuni lunar în Comitetul de organizare și desfășurare al proiectului , pentru stabilirea atribuțiilor și a tematicii, ce va fi abordată diferențiat, pentru a evita realizarea acelorași teme de grupele participante.

La sfârșitul lunii , în cadrul unei sesiuni, organizată pentru echipele participante, acestea își vor susține prezentările, prin liderii sau membrii echipei, instituindu-se și un juriu prin tragere la sorți, care prin rotație va desemna echipa și proiectul câștigător, în fiecare lună. După sesiunea de prezentări power point și a celorlalte materiale, vor urma discuții și dezbateri, urmând să se stabilească o viziune nouă de prezentare pentru luna următoare. La sfârșitul anului școlar, juriul va desemna materialele de top, urmând ca toate materialele să fie prezentate, ilustrate și postate în Cabinetul de istorie, pe site-ul CNAV și în Revista școlii.

Liceul Tehnologic Bâlteni
Grădinița cu P.N. Moi
Loc.Bâlteni,jud.Gorj

PROIECT DIDACTIC

ALA 2 - ALBINA SI FLORIILE



Prof.înv.preșc.: Corlan Bianca-Cristiana

PROIECT DIDACTIC

Data: 21.03.2023

Unitatea de învățământ: Liceul Tehnologic Bâlteni, Grădinița cu P.N. Moi

Prof.înv.preșc.: Corlan Bianca-Cristiana

Grupa: mixtă

Tema anuală de studiu: „Cum exprimăm ceea ce simțim”?

Tema proiectului tematic: „Emoții de primăvară”

Tema săptămânală: „Flori de primăvară”

Categoria de activitate: Jocuri și activități liber alese- **ALA 2**

Tema activității: Albina și florile

Tipul activității: Consolidarea cunoștințelor și deprinderilor motrice;

Mijloc de realizare: joc de mișcare, joc cu text și cânt;

Dimensiuni ale dezvoltării:

Motricitate grosieră și fină în contexte de viață familiare;

Conduită senzorio-motorie pentru orientarea mișcării;

Finalizare a sarcinilor și acțiunilor.

Comportamente vizate:

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

Realizează sarcinile de lucru cu consecvență.

Scopul activității:

- Formarea deprinderii de coordonare psiho-motrică;
- Educarea și cultivarea interesului pentru joc și mișcare.

Obiective:

a) Cognitive:

- ✓ să perceapă reperele spațio-temporale;
- ✓ să respecte regulile jocului;
- ✓ Să execute corect cerința.

b) Afective:

- ❖ să participe conștient la activitatea grupului;
- ❖ să se integreze activ și afectiv în activitate.
- ❖ Să prezinte interes pentru activitate.

c) Psihomotorii:

- să prezinte o poziție corectă a corpului pe tot parcursul desfășurării activității;
- să execute corect mișcările.

Strategii didactice:

Metode și procedee: jocul, conversația, explicația, exercițiul fizic.

Material didactic: jetoane corespunzătoare jocului.

Mijloace de învățământ: suport audio cu pozitivul cântecului.

Forme și tehnici de evaluare: prin observarea comportamentului, proba practică a acțiunii copiilor.

Forma de organizare: frontal.

Loc de desfășurare: sala de grupă.

Durata: 10-15 minute.

DEMERSUL DIDACTIC

EVENIMENTUL DIDACTIC	CONȚINUTUL ȘTIINȚIFIC AL ACTIVITĂȚII	STRATEGII DIDACTICE	EVALUARE
1. MOMENT ORGANIZATORIC	Se vor crea condiții optime desfășurării activității: • aerisirea sălii de grupă • pregătirea materialelor didactice necesare • intrarea ordonată a copiilor în sala de grupă		
2. INTRODUCEREA ÎN ACTIVITATE	<i>Captarea atenției:</i> Prezentarea decorului și a locului de desfășurare. <i>Anunțarea temei și a obiectivelor:</i> Copiii vor fi anunțați că se vor juca “De-a albinutele și florile”.	Surpriza Explicația Conversația Explicația	Orală
3. DESFĂȘURAREA PROGRAMULUI ARTISTIC	Desfășurarea jocului: copiii vor fi așezați în cerc pe scaunele. În mijlocul cercului va fi un copil care este legat la ochi - albinuța, iar la semnalul educatoarei copiii încep să cânte și albinuța se va plimba în interiorul cercului. <i>Albinuța a zburat / Să culeagă miere/Pe o floare s-a așezat/Și nectar îi cere.</i> <i>De ghicești cum o chema/Albiniță dragă/Cu tine o vei lua/Albiniță dragă</i> Albinuța trebuie să ghicească numele florii; dacă ghicește, copiii vor cânta: <i>Ai ghicit, ai ghicit/Floarea cea aleasă./Fericit, mulțumit/S-o duci acasă</i> Dacă nu ghicește numele florii pe care s-a așezat se cântă: <i>N-ai ghicit, n-ai ghicit/Ce bine ne pare./De acum ai să fii/Ca și noi o floare.</i> În timpul jocului mai mulți copii vor fi în rolul de albinuță.		Aprecieri verbale
4. INCHEIEREA ACTIVITĂȚII	Se vor face aprecieri legate de modul de desfășurare al activității.	Conversația	Recompensarea copiilor

8. a. Calculează suma numerelor 9 și 10, 14 și 11.

b. Calculează diferența numerelor 15 și 4, 29 și 8.

9. La săniuș sunt 9 băieți și cu 4 mai puține fete. Câte fete sunt la săniuș?

Rezolvare

.....

R:

10. Daniel are 17 baloane. Bubu îi dă 12 baloane. Câte baloane are acum Daniel?

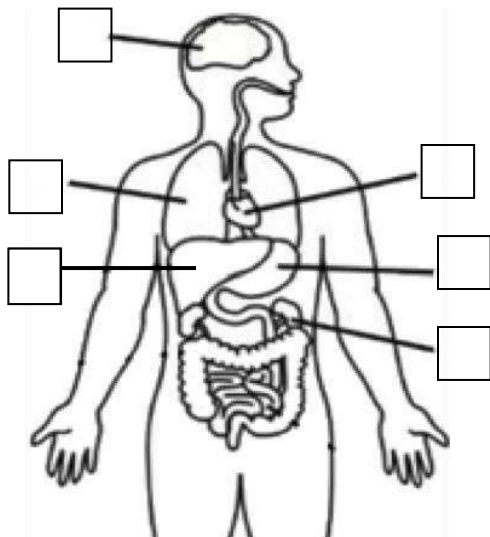
Rezolvare

.....

R:

11. Numerotează organele interne:

1 – creier, 2 – plămâni, 3 – inimă,
4 – ficat, 5 – stomac, 6 – rinichi



Dacă ai terminat, colorează desenul.



Matematică si explorarea mediului
Test de evaluare sumativă – sem. I

1. Competențe specifice

1.2. Compararea numerelor în concentrul 0 -100

1.3. Ordonarea numerelor în concentrul 0 -100, folosind poziționarea pe axa numerelor

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

1.6. Utilizarea unor denumiri și simboluri matematice (termen, sumă, total, diferență, $<$, $>$, $=$, $+$, $-$) în rezolvarea și/sau compunerea de probleme

3.1. Rezolvarea de probleme prin observarea unor regularități din mediul apropiat

5.2. Rezolvarea de probleme simple în care intervin operații de adunare sau scădere în concentrul 0 -100, cu sprijin în obiecte, imagini sau reprezentări schematice

2. Descriptori de performanță

Compe-tența	Itemul	Calificativul		
		Foarte bine	Bine	Suficient
1.2 1.3	Ordonează crescător, identifică numerele impare	ordonează corect, identifică 4 nr. impare	ordonează corect, confundă nr. pare cu impare	ordonează parțial corect
1.2 1.3	Ordonează descrescător, identifică numerele pare	ordonează corect, identifică 4 nr. pare	ordonează corect, confundă nr. pare cu impare	ordonează parțial corect
1.2	Scrie succesorul și predecesorul nr. date	6 numere	4 numere	2 numere
1.2 1.6	Compară nr. folosind semnele $<$, $>$, $=$	6 numere	4 numere	2 numere
1.4	Efectuează adunări și scăderi, calcul oral și scris, în concentrul 0 - 31	16 - 19 operații	12 – 15 operatii	8 – 11 operații
1.4	Realizează corespondența între număr și descompunerea lui în ZU	5-6 numere	3-4 numere	1-2 numere
1.4	Completează termenul necunoscut	7-8 exercitii	5-6 exercitii	3-4 exerciții
1.6	Calculează suma și diferența unor perechi de numere date	4 perechi de numere	2 perechi de numere	1 pereche de numere
5.2	Rezolvă problema cu o operație care presupune operația de scădere	rezolvă problema corect	rezolvare corectă, planul problemei incorect	rezolvare parțial corectă
5.2	Rezolvă problema cu o operație care presupune operația de adunare	rezolvă problema corect	rezolvare corectă, planul problemei incorect	rezolvare parțial corectă
3.1	Identifică organele interne la om	6 părți	3-5 părți	2 părți

Evaluare finală

ITEMI	CALIFICATIVUL FINAL
Rezolvă integral și corect 10-11 itemi	FOARTE BINE
Rezolvă integral și corect 9-10 itemi; incorect/ parțial corect restul itemilor	BINE
Rezolvă integral și corect 3 – 5 itemi; incorect/ parțial corect restul itemilor	SUFICIENT

REZULTATELE PROBEI DE EVALUARE:

Nr. crt	Numele si prenumele	I ₁	I ₂	I ₃	I ₄	I ₅	I ₆	I ₇	I ₈	I ₉	I ₁₀	I ₁₁	C _{final}
1.													
2.													
3.													
4.													
5.													
6.													
7.													
8.													
9.													
10.													
11.													
12.													
13.													
14.													
15.													
16.													

17.													
18.													
19.													
20.													
21.													

CENTRALIZARE PE CALIFICATIVE

<i>Nr. elevi</i>	I ₁	I ₂	I ₃	I ₄	I ₅	I ₆	I ₇	I ₈	I ₉	I ₁₀	I ₁₁	C _{final}
<i>Calificativ</i>												
FB												
B												
S												
I												

Observatii:

.....

.....

.....

.....

.....

FB –%

B –%

S –%

I –%

SCRIE ȘI MARCHEAZĂ

Autor: prof. înv. primar David Ovidia Silvia
Școala Gimnazială "Ioan Vlăduțiu" Luduș, județul Mureș

TITLUL JOCULUI: Scrie și marchează

LOC DE DESFĂȘURARE: sala de clasă

JUCĂTORI: toți elevii clasei

Vârsta: 7 – 10 ani

Durata : 30 minute

MIJLOC DE REALIZARE: joc de îndemânare și scriere

MATERIAL DIDACTIC: coli de hârtie, stilou, coș de gunoi, minge, cretă

REGULILE JOCULLUI:

- Fiecare elev lucrează individual la scrierea cuvântului;
- Aruncă la coș doar elevii care scriu corect cuvintele date;

Obiectiv: exersarea scrierii corecte a cuvintelor

MATERIAL DIDACTIC: coli de hârtie, stilou, coș de gunoi, minge, cretă

DESFĂȘURARE:

Fiecare elev are nevoie de o foaie de hârtie și de un stilou. Se utilizează coșul de gunoi ca și coș de baschet. Se trasează două linii pe parchet: una mai aproape pentru două puncte și una mai departe pentru trei puncte.

Clasa se împarte în două echipe. Profesorul dictează un cuvânt și toată clasa îl scrie. Apoi este chemat la tabla un elev dintr-o echipă pentru a scrie cuvântul. Dacă el este scris corect, va arunca la coș. Dacă este scris greșit, va fi chemat un elev din cealaltă echipă.

Variante:

Se poate lucra și pe echipe. Întreaga echipă lucrează la scrierea cuvântului. Dacă este ortografiat corect, toți elevii din echipă aruncă la coș.

Profesorul poate scrie pe tabla un cuvânt iar membrii echipei trebuie să îl definească. Dacă definiția este corectă, fiecare membru din echipa are șansa de a arunca o dată la coș.

Data:

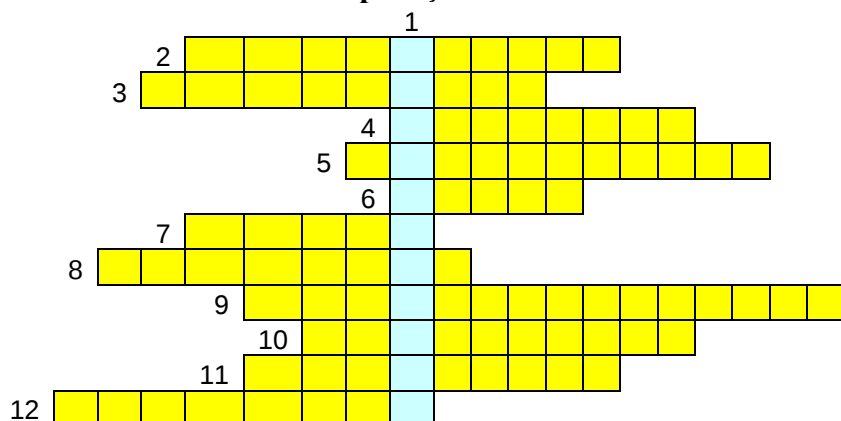
Clasa:

FIȘĂ DE LUCRU**1. Alegeți varianta corectă de răspuns:**

- a. Personalul front-office-ului include:
 - ☐ Receptor, concierge;
 - ☐ Casier, menajeră;
 - ☐ Chelner, portar.
- b. Personalul serviciului de etaj include:
 - ☐ Portar, bagajist;
 - ☐ Cameristă, lenjereasă;
 - ☐ Guvernanta, recepționar.
- c. În relația cu clienții, personalul hotelier trebuie să:
 - ☐ Zâmbească și să fie o persoană agreabilă;
 - ☐ Să lase problemele nesoluționate;
 - ☐ Să nu fie sincer.
- d. Una dintre atribuțiile recepționarului șef este:
 - ☐ Predă și preia cheile camerelor;
 - ☐ Cheamă taxiurile;
 - ☐ Organizează, coordonează și controlează activitatea recepției.
- e. Criteriile de selecție pentru un lucrător concierge sunt:
 - ☐ Cultură generală solidă, discreție, cunoștințe psiho-sociologice;
 - ☐ Calificare în meseria de cameristă;
 - ☐ Calificare în domeniul alimentației.

2. Stabiliți valoarea de adevăr a următoarelor afirmații (A sau F):

- a. () Principalele reguli de comportament profesional se referă la salut, ținută fizică și vestimentară, gestică, conversație;
- b. () Alături de limbajul verbal, lucrătorii hotelieri trebuie să cunoască și să fie atenți la mimică;
- c. () Camerista trebuie să cunoască cel puțin două limbi de circulație internațională;
- d. () Comportamentul personalului se adaptează în funcție de client;
- e. () În relația cu clientul trebuie să fixăm insistent privirea acestuia.

3. Completați următorul rebus:

1. Persoană din spatele comptoarului.
2. Este considerată „stăpâna casei”.
3. Oferă informații clienților hotelului, primește și oferă cheia camerei
4. Asigură încasarea contravalorii notei de plată
5. Persoana care se ocupă de legăturile telefonice
6. Ajutorul chelnerului
7. Cel care le ajută pe cameriste, spală geamuri
8. Cel care „socotește” veniturile și cheltuielile hotelului
9. Cel care se ocupă de flori și de aranjamentele florale
10. Cea care are în grijă toată lenjeria hotelului
11. Cea care bate întotdeauna de două ori înainte de a intra în cameră
12. Specialist în vinuri

Adunarea numerelor întregi

Prof. Duma Nicoleta-Marcela

1. Calculați:

a) $+3 + (+7) =$

b) $-2 + (-6) =$

c) $-1 + (-8) =$

d) $+6 + (+1) =$

e) $-4 + (-9) =$

f) $-8 + (-2) =$

2. Calculați:

a) $-11 + (-120) =$

b) $-18 + (-17) =$

c) $+13 + (+34) =$

d) $-15 + (-27) =$

e) $+56 + (+27) =$

f) $-32 + (-181) =$

3. Calculați:

a) $-8 + 2 =$

b) $12 + (-14) =$

c) $-16 + 15 =$

d) $21 + (-9) =$

e) $-121 + 98 =$

f) $137 + (-112) =$

4. Completați tabelul:

a	-10	5	-17	0	-8	-20	-13
b	12	-7	17	-3	-4	19	-10
$a + b$							



5. Calculați:

a) $89 + (-62) =$

b) $-89 + (-62) =$

c) $-89 + 62 =$

d) $27 + (-43) =$

e) $-136 + (-49) =$

f) $-186 + 236 =$

g) $-98 + (-59) =$

h) $-43 + (-57) =$

i) $-64 + 75 =$

j) $-139 + 123 =$

k) $45 + (-105) =$

l) $-82 + (-69) =$

6. Comparați:

a) $-99 + 100$ 0;

c) $82 + (-89) + 8$ 0;



b) $-20 + 17$ 0;

d) $-114 + 114$ 0.

7. Completați cu un număr, astfel încât propoziția să fie adevărată:

a) $627 + \square = 0;$

b) $217 + 325 + \square = 325;$

c) $\square + 215 + \square = 215;$

d) $\square + 2000 + \square = 300.$

8. Calculați:

a) $(-4) + (-5) + (-6) + 2 + 3 + 4 =$

b) $(-7) + (-8) + (-4) + 15 + 4 =$

c) $17 + (-12) + 18 + (-13) + 19 + (-14) =$

Nu uita!

$+(+a) = +a$

$+(-a) = -a$

Fișă de lucru

Operații cu fracții ordinare. Recapitulare

Prof. Duma Nicoleta-Marcela

1. Calculați, exprimând rezultatele în fracții ireductibile:

a) $\frac{7}{34} + \frac{15}{34} =$

b) $\frac{35}{14} - \frac{25}{14} =$

c) $\frac{46}{75} + \frac{19}{75} =$

d) $\frac{107}{48} - \frac{59}{48} =$

e) $\frac{16}{50} + \frac{23}{50} - \frac{4}{50} =$

f) $\frac{82}{28} - \frac{18}{28} - \frac{15}{28} =$

g) $\frac{63}{100} - \frac{47}{100} + \frac{34}{100} =$

h) $\frac{13}{70} + \frac{14}{70} - \frac{15}{70} + \frac{3}{70} + \frac{28}{70} - \frac{23}{70} =$

i) $\frac{189}{36} - \frac{19}{36} - \frac{48}{36} - \frac{25}{36} - \frac{37}{36} - \frac{42}{36} =$

j) $\frac{1}{55} + \frac{2}{55} + \dots + \frac{10}{55} =$

k) $\frac{1}{2013} + \frac{2}{2013} + \frac{3}{2013} + \dots + \frac{2012}{2013} =$

2. Trebuie să aveți același numitor la fracții pentru a calcula. Amplificați sau simplificați...

a) $\frac{2}{5} + \frac{7}{10} =$

b) $\frac{17}{16} - \frac{3}{4} =$

c) $\frac{8}{7} - \frac{3}{14} =$

d) $\frac{5}{18} + \frac{2}{3} =$

e) $\frac{1}{12} + \frac{11}{4} =$

f) $\frac{5}{18} + \frac{2}{3} =$

g) $\frac{1}{2} + \frac{3}{4} + \frac{3}{8} =$

h) $\frac{10}{3} - \frac{2}{6} - \frac{1}{12} =$

i) $\frac{45}{49} - \frac{6}{7} =$

j) $\frac{39}{40} + \frac{5}{4} =$

k) $\frac{5}{9} + \frac{8}{3} + \frac{7}{6} - \frac{13}{18} =$

3. Să se calculeze:

a) $3\frac{2}{3} + 2\frac{1}{6} =$

b) $5\frac{2}{3} + 1\frac{19}{3} =$

c) $1\frac{2}{15} + 7\frac{1}{6} =$

d) $5\frac{2}{13} - 1\frac{1}{26} =$

4. Calculează:

a) $2 \cdot \frac{1}{3} =$

b) $\frac{12}{50} \cdot 5 =$

c) $\frac{4}{3} \cdot \frac{9}{8} =$

d) $\frac{10}{18} \cdot \frac{12}{25} \cdot \frac{3}{4} =$

e) $8 : \frac{3}{5} =$

f) $\frac{3}{7} : \frac{5}{4} =$

g) $\frac{10}{9} : \frac{15}{21} =$

h) $\frac{5}{3} : 1\frac{2}{3} =$

5. Calculați, respectând ordinea efectuării operațiilor:

a) $\frac{2}{3} \cdot \frac{12}{15} + \frac{1}{6} : \frac{5}{18} =$

b) $3\frac{2}{15} + \frac{1}{6} : \left(\frac{1}{3}\right)^2 =$

c) $\frac{2}{13} - \frac{1}{26} + \left(\frac{2}{13}\right)^{24} : \left(\frac{2}{13}\right)^{23} =$

d) $\left\{ \frac{2}{7} + \frac{1}{3} \cdot \left[\frac{3}{7} - \frac{1}{5} \cdot \left(\frac{1}{2} + \frac{1}{3} \right) \right] \right\} : \frac{47}{63} =$

e) $\frac{7}{3} - \frac{1}{2} \cdot \left[\frac{21}{10} + \frac{3}{10} : \left(\frac{1}{2} - \frac{1}{3} \right) \right] + \frac{11}{30} =$

FIȘĂ DE ACTIVITATE: REVOLUȚIA INDUSTRIALĂ

Dumitriu Elena Simona- Școala Gimnazială „Miron Costin” Galați

Această fișă promovează învățarea activă prin colaborare între elevi și profesor, dezvoltând gândirea critică și creativitatea. Elevii nu doar învață despre Revoluția Industrială, ci o analizează în profunzime și o conectează la realitatea contemporană. Ei vor explora impactul Revoluției Industriale asupra societății, economiei și tehnologiei, dezvoltându-și abilitățile de colaborare prin activități interactive.

1. Activitate de deschidere (10 minute)

- Profesorul afișează imagini reprezentative pentru Revoluția Industrială (fabrici, locomotive cu abur, muncitori în uzine) și îi provoacă pe elevi să descrie ce observă.
- Întrebare de reflecție: *Cum credeți că aceste imagini reflectă schimbările din societate?*

2. Lucru în echipe – Studiu de caz (20 minute)

- Elevii sunt împărțiți în grupuri și primesc un studiu de caz despre unul dintre următoarele aspecte:
 - Noile invenții și impactul lor (ex: mașina cu abur, textilele mecanizate)
 - Condițiile muncitorilor în fabrici
 - Urbanizarea și schimbările sociale
 - Impactul economic al Revoluției Industriale
- Fiecare grup trebuie să analizeze studiul de caz și să răspundă la următoarele întrebări:
 - Ce schimbare a adus acest aspect al Revoluției Industriale?
 - Cine a beneficiat cel mai mult? Cine a fost afectat negativ?
 - Cum ar fi arătat lumea astăzi fără această schimbare?

3. Dezbateri și reflecție (15 minute)

- Fiecare grup își prezintă concluziile pe scurt.
- Profesorul conduce o dezbatere pe tema: *Revoluția Industrială a avut un impact pozitiv sau negativ asupra societății?*
- Se încurajează argumentarea pe baza informațiilor descoperite în activitatea anterioară.

4. Evaluare creativă (15 minute)

- Elevii aleg una dintre următoarele sarcini individuale:

- Scrierea unei scrisori imaginare din perspectiva unui muncitor dintr-o fabrică din secolul al XIX-lea.
- Crearea unui afis de promovare a unei invenții din Revoluția Industrială.
- Redactarea unui articol despre cum Revoluția Industrială influențează lumea modernă.

5. Exerciții pentru dezvoltarea competențelor specifice (20 minute)

• Exercițiu 1: Cronologie interactivă

- Elevii vor ordona pe o axă cronologică evenimente și invenții importante ale Revoluției Industriale.
- Scop: Dezvoltarea competenței de organizare temporală a evenimentelor istorice.

• Exercițiu 2: Analiza surselor istorice

- Elevii primesc un fragment dintr-un document istoric sau o imagine de epocă și trebuie să răspundă la întrebări despre autor, context și mesajul transmis.
- Scop: Exersarea analizei critice a surselor istorice.

• Exercițiu 3: Argumentare istorică

- Elevii formulează un scurt eseu în care compară avantajele și dezavantajele Revoluției Industriale, folosind exemple concrete.
- Scop: Dezvoltarea capacității de a argumenta și susține opinii bazate pe fapte istorice.

• Exercițiu 4: Harta schimbărilor economice și sociale

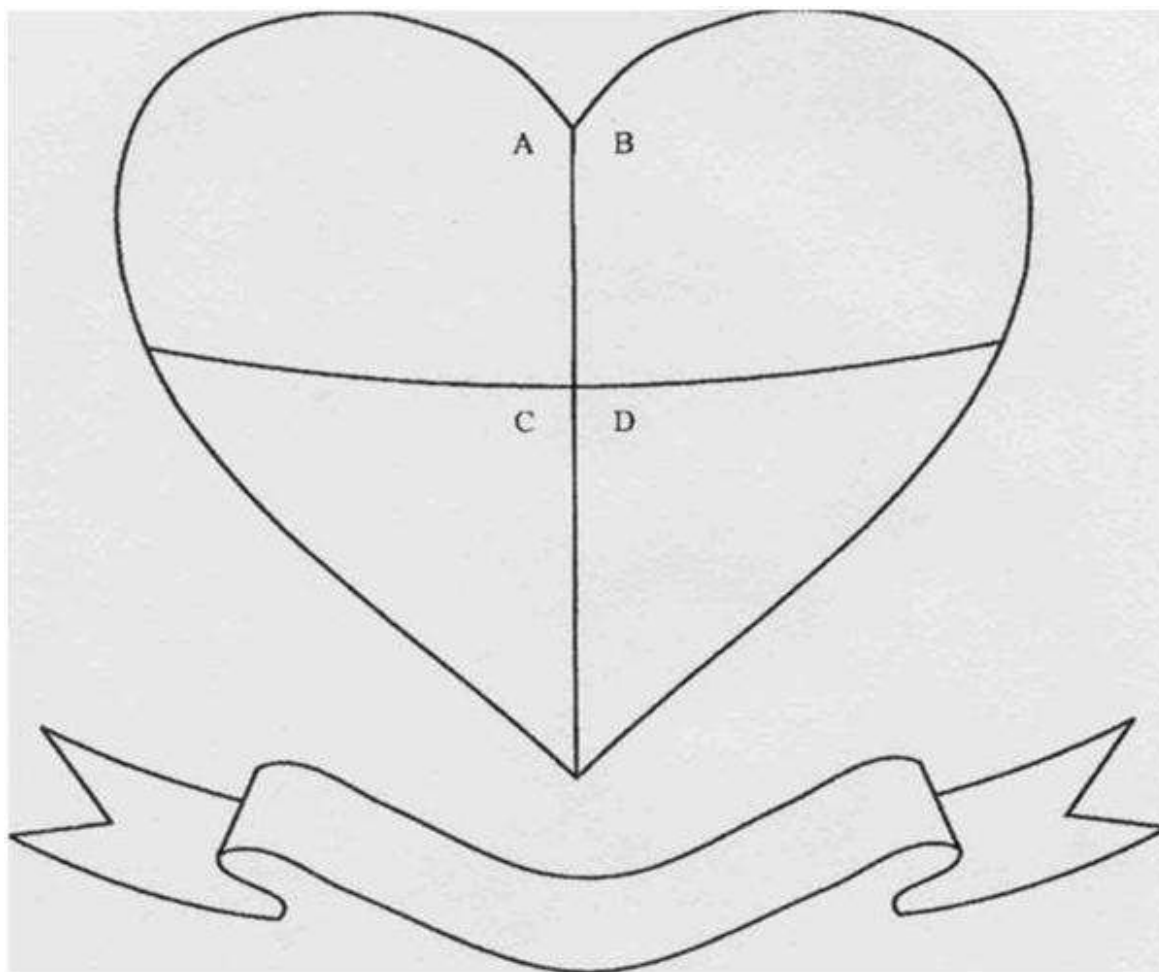
- Elevii marchează pe o hartă regiunile industrializate și discută despre impactul Revoluției Industriale în diferite zone.
- Scop: Îmbunătățirea capacității de interpretare a hărților istorice.

Bibliografie:

1. Hobsbawm, Eric. *The Age of Revolution: 1789-1848*. Vintage Books, 1996.
2. Stearns, Peter. *The Industrial Revolution in World History*. Routledge, 2018.
3. Mokyr, Joel. *The Lever of Riches: Technological Creativity and Economic Progress*. Oxford University Press, 1990.
4. Enciclopedia Britannica – „Industrial Revolution” (disponibil online: www.britannica.com)
5. Documentare BBC – *The Industrial Revolution*.

Imaginea de sine

Fisă de lucru



Completează în inimioara împărțită în patru următoarele date:

- A. trei lucruri pe care le faci bine,
- B. trei cuvinte pe care ti-ar placea sa fie spuse despre tine,
- C. trei realizari de care esti mandru,
- D. trei lucruri pentru care te apreciaza prietenii, familia.

Completați următoarele propoziții lacunare !

1. Dacă lumea ar fi un cer infinit , mi-ar plăcea să fiu.....
2. Dacă lumea ar fi un ocean fără sfârșit , mi-ar plăcea să fiu.....
3. Dacă lumea ar fi un imens deșert de nisip sub un soare torid , mi-ar plăcea să fiu.....
4. Dacă lumea ar fi un enorm arbore , mi-ar plăcea să fiu.....
5. Dacă lumea ar fi exact așa cum pare că este , ți-ar plăcea să rămâi așa cum ești ?

RESURSE TEORETICE ȘI PRACTICE ÎN PREDAREA MODULULUI I- PREPARATE CULINARE TEHNOLOGIA DE OBTINERE A GARNITURILOR

Prof. Ing. Marilena Enică,
Liceul de Turism și Alimentație „Dumitru Moțoc”, Galați



Rezultatul unității de învățare URÎ 9-Realizarea preparatelor culinare		
Rezultate ale învățării		
Cunoștințe	Abilități	Atitudini
9.1.10. Descrierea materiilor prime necesare obținerii preparatelor de bază, garniturilor și salatelor	9.2.14. Efectuarea dozării materiilor prime necesare pentru obținerea preparatelor de bază, garniturilor și salatelor, conform rețetelor	9.3.8. Implicarea activă și responsabilă în efectuarea operațiilor de dozare, prelucrare primară și termică, pentru obținerea preparatelor de bază, garniturilor și salatelor, folosind echipamente tehnologice adecvate, cu respectarea normelor de dezvoltare durabilă, igienă, siguranță și securitate în muncă și PSI
9.1.11. Clasificarea preparatelor de bază, garniturilor și salatelor		
9.1.12. Caracterizarea sortimentului de preparate de bază, garnituri și salate		
9.1.13. Descrierea operațiilor de prelucrare primară și termică specifice obținerii preparatelor de bază, garniturilor și salatelor	9.2.15. Efectuarea operațiilor de prelucrare primară și termică, corespunzătoare tehnologiilor de obținere a preparatelor de bază, garniturilor și salatelor	

9.1.14. Descrierea regulilor de montare a preparatelor de bază, garniturilor și salatelor	9.2.16. Montarea preparatelor de culinare de bază, a garniturilor și a salatelor în condiții de calitate	9.3.9. Manifestarea creativității, responsabilității și rigurozității în montarea preparatelor culinare de bază, a garniturilor și a salatelor cu respectarea principiilor etice de comportament în relațiile de muncă
---	--	--

Fișă de documentare

Tehnologia de obținere a garniturilor



Garniturile sunt preparate culinare, obținute din materii prime precum legume, crupe sau paste făinoase, ce pot fi asociate cu alte preparate culinare, cu scopul de a le mări valoarea nutritivă și gustativă și a da posibilitatea ca preparatul să se prezinte cât mai estetic și pentru a stimula apetitul consumatorilor.

Clasificarea garniturilor

Tipul de garnitură în funcție de materia primă utilizată	Tratamentul termic utilizat la obținerea garniturilor	Exemple de garnituri
1. Garnituri din legume	Prăjite	- Cartofi prăjiți - Varză călită - Cartofi fondant
	Fierate	- Piure de cartofi - Piure de spanac - Piure de mazăre - Cartofi natur - Piure de conopidă - Piure de broccoli
	Sotate	- Sote de cartofi - Sote de morcov - Sote de fasole verde - Mazăre sote - Dovlecei sote - Conopidă sote - Ciuperci sote
2. Garnituri din crupe	Fierate	- Mămăliguță - Griș - Pilaf simplu
3. Garnituri din paste făinoase	Fierate și sotate	Macaroane cu unt

Materii prime utilizate la obținerea garniturilor

Necesarul zilnic de materii prime și auxiliare se stabilește conform planului meniu întocmit cu o zi înainte de către bucătarul șef și șeful de unitate. Acestea sunt preluate în dimineața zilei de lucru de către bucătari din depozitate, în spațiile specifice secției bucătărie (cămară, spații frigorifice).

Pentru fiecare preparat din meniul zilei, necesarul de materii prime se calculează pe baza rețetelor specifice fiecărei unități. De regulă în rețetare sunt date cantitățile pentru 10 porții, 8 porții, 4 porții. Plecând de aici, se calculează necesarul de materii prime pentru numărul de porții din meniul zilei, cu ajutorul regulii de 3 simple.

Materiile prime utilizate la realizarea garniturilor sunt:

- ✓ **Legume:** cartofi, conopidă, fasole verde, morcovi, mazăre, varză murată, dovlecei, ciuperci, broccoli, etc.;
- ✓ **Crupe:** Mălai, griș, orez;
- ✓ **Paste făinoase:** macaroane, spaghete.

Exemplu

pentru 10 porții de cartofi prăjiți (250 g porția),..... kg cartofi
25 porții de cartofi prăjiți (250 g porția)..... X
$$X = 25 \times 3 / 10 = 75 / 10 = 7,5 \text{ kg}$$

Vase și ustensile utilizate la prepararea garniturilor

- ✓ Vase pentru spălat: castron de diferite capacități, strecurătoare;
- ✓ Vase pentru curățat: castroane, boluri, tocătoare/blat din lemn;
- ✓ Ustensile de curățat și tăiat: cuțite din material inoxidabil, cuțite economice;
- ✓ Vase pentru fiert: oală, cratiță;
- ✓ Vase pentru prăjit și sotat: tigaie, ceaun;
- ✓ Ustensile pentru amestecat: lingură de lemn, spatulă, lopățică, tel, bender, mixer/ robot universal
- ✓ Obiecte de inventar pentru prezentare: platouri, farfurii;
- ✓ Obiecte de inventar textil: șervete.

Dozarea materiilor prime

Dozarea materiilor prime constă în cântărirea sau măsurarea acestora conform cantităților prezentate în rețetar. Operațiunea de cântărire/măsurare se realizează în două moduri:

- ✓ **Volumetric**-cu ajutorul cănilor gradate sau a cilindrelor pentru lichide



- ✓ **Gravimetric**-cu ajutorul cântarelor pentru solide și vâscoase



Verificarea calității materiilor prime folosite la prepararea garniturilor:

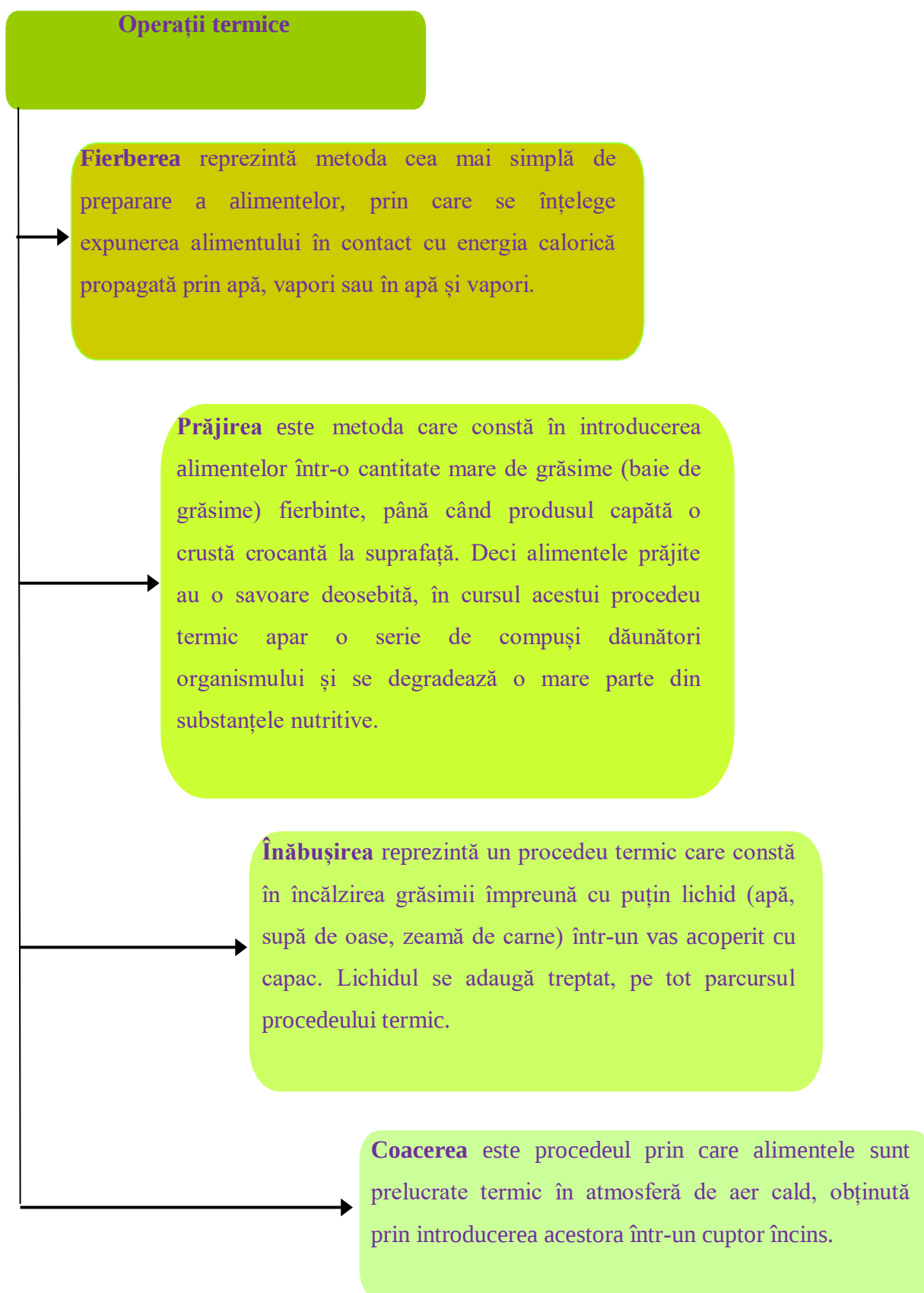
- ✓ **Legumele** trebuie să fie de cea mai bună calitate, nevătămate, întregi, proaspete, culoare specifică sortimentului și soiului, pentru a influența aspectul final al produsului finit;
- ✓ **Crupele** trebuie să se regăsească fără impurități, culoare specifică sortimentului, cu gust plăcut, dulceag; Mălaiul trebuie să se prezinte sub forma unor granule mari uniforme; Grișul trebuie să se prezinte sub forma unor granule fine, uniforme.
- ✓ **Pastele făinoase** prezintă suprafață netedă, fără asperități, fără urme de făină nefrământată, deformări, sfărâmturi, spărturi, fără puncte și nu prezintă corpuri străine, indiferent de natura lor;
- ✓ **Orezul** se prezintă sub formă de boabe întregi, sănătoase, uniforme ca mărime, de culoare alb până la alb-gălbui, gust și miros specific.

Operațiile pregătitoare utilizate la obținerea garniturilor, sunt:

- ✓ Spălarea cu scopul de a fi îndepărtate pământul sau alte impurități;
- ✓ Curățarea prin îndepărtarea părților necomestibile;
- ✓ Spălarea după curățare;
- ✓ Tăierea legumelor în diferite forme în funcție de preparatul culinar dorit;
- ✓ Cernerea făinurilor și a crupelor;



Operațiile termice utilizate la obținerea garniturilor, sunt:



În urma aplicării tratamentelor termice, legumele, grupele și pastele făinoase, își schimbă proprietățile, își măresc volumul, căpătând textură mai moale și digestibilitate mai ușoară.

Condiții de calitate pentru garnituri:

- ✓ **Legumele** fierte trebuie să-ți mențină forma după tratamentul termic, să aibă consistență moale, să fie bine pătrunse, nesfărâncioase;
- ✓ **Piureurile** trebuie să fie omogene, fără aglomerări, având consistența de pastă;
- ✓ **Legumele** prăjite trebuie să prezinte la suprafață o crustă rumenă-aurie, consistență crocantă, cu gust și miros specific materiei prime folosite;
- ✓ **Orezul** trebuie să-și mențină forma bobului după fierbere, să aibă consistență corespunzătoare, ușor al dente, să fie bine legat și omogen;
- ✓ **Mămăliguța** trebuie să fie omogenă, consistență legată, mai tare pentru mămăliguța românească și mai moale pentru mămăliguța pripită;

Transformări care au loc în timpul preparării garniturilor:

- ✓ Legumele își modifică structura, capătă o consistență mai moale și devin mai ușor de digerat; Cartofii suferă o înmuiere a texturii lor prin modificarea celulozei și a substanțelor pectice.
- ✓ Prin aplicarea tratamentului termic se pierd o serie de elemente nutritive precum, vitamine și săruri minerale;
- ✓ Prin fierbere se distrug vitaminele C, E și complexul B și unii aminoacizi, proteinele își pierd solubilitatea și coagulează;
- ✓ Amidonul se transformă în compuși simpli, ușor de digerat;
- ✓ Prin prăjirea legumelor are loc coagularea proteinelor, caramelizarea parțială a glucidelor și astfel se formează crusta rumen-aurie.
- ✓ Prin depășirea tratamentului termic la peste 200 °C, produsele se ard, își modifică culoarea, consistența, gustul și mirosul și astfel pot să apară compuși toxici, prin descompunerea grăsimilor.
- ✓ În urma tratamentului termic, crupele își măresc volumul și greutatea de aproximativ 3 ori, ca urmare a conținutului mare de amidon care absoarbe apa; Au loc pierderi de vitamine hidrosolubile, săruri minerale, datorită temperaturii ridicate.

Asocierea garniturilor cu diferite preparate culinare

Garniturile, indiferent din ce materie primă sunt obținute, se pot asocia cu mai multe preparate culinare, astfel:

✓ **Garnituri obținute din legume:**

- Fripturi din carne de vită, pasăre, porc, ovine și pește

✓ **Garnituri obținute din crupe:**

- Mămăliguță cu brânză
- Bulz ciobănesc

✓ **Garnituri obținute din paste făinoase:**

- Însotesc preparatele cu sos din carne de vită, pasăre, etc.

Tehnica de prezentare și servire

Prezentarea garniturilor se poate realiza pe platouri, farfurii, blaturi de lemn, tigăi, boluri, prin asocierea acestora cu alte preparate culinare, precum fripturi, salate și preparate din pește.

Servire se efectuează cu ajutorul sistemelor de servire direct și indirect, în funcție de numărul clienților/ consumatorilor, de structura preparatului, de eveniment.



Exemple de garnituri

Garnituri din legume

Cartofi prăjiți



Varză călită



Piure de cartofi



Piure de spanac



Sote de morcovi



Sote de ciuperci



Sote de mazăre



Sote de fasole verde



Sote de conopidă



Garnituri din crupe

Mămăliguță românească



Pilaf simplu



Mămăliguță prăjită



Garnituri din paste făinoase

Macaroane cu unt



Tehnologia de obținere a piureului de cartofi dulce

Piureul de cartof dulce este o delicată reconfortantă și sănătoasă, apreciată pentru gustul său dulceag și textura sa cremoasă. Pe lângă aroma și gustul său delicios, piureul de cartof dulce este apreciat și pentru culorile sale variate, pastelate, care adaugă o notă plină de prospețime și bucurie în farfurie. De la portocaliu strălucitor până la galben intens sau chiar violet profund, cartofii dulci vin într-o varietate de culori care fac din piureul lor un element vizual atrăgător în orice masă.

Piureul de cartofi dulci se poate face în două moduri: putem coace cartofii dulci 45 min la 200°C sau îi putem fierbe.

Rețetă

Nr.crt.	Materie primă	U/M	Cantitate pentru 10 porții	Gramaj porție
1	Cartofi dulci	kg	1600	120 g/porția
2	Unt	kg	0,040	
3	Lapte	l	0,130	
4	Scorțișoară sau nucșoară	kg	0,0010	
5	Cimbru	kg	0,0020	
6	Piper	kg	0,0020	
7	Sare	kg	0,0010	

Ustensile necesare:

- ✓ Boluri, cuțite economice, cuțite, blaturi de lemn, castroane de diferite dimensiuni, pasator sau blender, oală, farfurii, furculițe.

Mod de preparare

Operații pregătitoare:

- ✓ Cartoful dulce se spală, se curăță de coajă, se spală și se taie bucăți potrivite de aceeași dimensiune;
- ✓ Laptele se strecoară;

Operații termice:

- ✓ Într-o oală încăpătoare se adaugă cartoful dulce tăiat și se toarnă apă fierbinte suficient să-i acopere. Se dă focul la mare până la punctul de fierbere;
- ✓ Se dă focul la mediu și se lasă să fiarbă timp de 15-20 de minute sau până când se înmoaie cartoful dulce. Nu se va acoperi cu capac!
- ✓ Se scurg cartofii de lichid.

- ✓ Se adaugă laptele, untul, sarea, piperul, scorțișoara sau nucșoara.
- ✓ Se pisează totul.

Tehnica servirii:

- ✓ Acest piure de cartof dulce se prezintă pe platou sau farfurie, se servește cald decorat cu frunzulițe de cimbru și se poate asocia cu fripturi.

Unul dintre aspectele remarcabile ale piureului de cartof dulce este versatilitatea sa în bucătărie. Poate fi consumat ca atare, simplu sau adăugat în diverse rețete pentru a aduce o notă dulce și aromată.

Operații pregătitoare



Tehnica preparării



Tehnica servirii



Tehnologia de obținere a cartofilor fondanți

Cartofii fondanți, cunoscuți și sub numele de cartofi gratinați sau pommes fondant, sunt un deliciu culinar originar din bucătăria franceză. Această metodă de preparare se bazează pe faptul că aceștia sunt fierți în apă, apoi sunt prăjiți în unt sau ulei, rezultând un exterior crocant și un interior moale și cremos. Au forma unor butoiașe îndesate.



Nr.crt.	Materie primă	U/M	Cantitate pentru 10 porții	Gramaj porție
1	Cartofi	kg	3,000	150 g/porție
2	Ulei de măsline	l	0,050	
3	Unt	kg	0,030	
3	Supă de oase	l	0,300	
4	Usturoi	kg	0,0030	
5	Cimbru	kg	0,0020	
6	Piper	kg	0,0020	
7	Sare	kg	0,0010	

Ustensile necesare:

- ✓ Boluri, cuțite economice, cuțite, blaturi de lemn, castroane de diferite dimensiuni, pasator sau blender, oală, tigaie, farfurii, furculițe.

Operații pregătitoare:

- ✓ Cartoful se spală, se curăță de coajă, se spală și se taie bucăți pentru a obține forma specifică de cartofi fondanți, prima dată se taie capetele, așa încât aceștia să poată sta vertical.

- ✓ După tăierea în formă de cilindru (pe cât posibil), se taie cartofii în felii de grosime egală astfel încât butoiașul să rămână cam de 4 cm înălțime.



Operații termice:

- ✓ Într-o oală încăpătoare se adaugă cartoful tăiat în formă de butoiașe, se acoperă cu apă și se fierb timp de 15 minute;
- ✓ După fierbere, se strecoară și se pregătesc pentru prăjit în tigaie;
- ✓ Se pune tigaia pe foc, se adaugă uleiul de măsline, se așază cartofii și se prăjesc fără a fi întorși până la rumenire;
- ✓ După rumenire, se dă focul la mic, se întorc butoiașele de cartofi ușor pe cealaltă parte pentru a putea fi rumeniți complet;
- ✓ După ce au fost întoarse butoiașele de cartofi, se adaugă cimbrul, usturoiul și untul și se continuă prăjirea încă 5 minute; După ce au fost scâlțați cartofii în unt, se adaugă supa de oase fierbinte și se introduc la cuptor timp de 15 minute la 220 °C;





Tehnica servirii:

- ✓ Cartofii fondați se prezintă pe platou sau farfurie, se servesc calzi decorați cu frunzulițe de cimbru, se poate asocia cu fripturi.



Bibliografie:

1. Gabriela Pîrjol și colaboratorii-Tehnologie culinară, manual pentru clasa a X-a, a XI-a, și a XII-a, Editura Didactică și Pedagogică, R.A. București
2. Constanța Brumar și colaboratorii -Turism și alimentație, manual pentru clasa a X-a, Editura CD Press
3. A. Mănăilescu și colaboratorii-Tehnologia produselor de cofetărie și patiserie, manual pentru clasa a X-XII, Editura Didactică și Pedagogică R.A. București-1993
4. <https://www.lauralaurentiu.ro/retete-culinare/retete-de-garnitura/piure-de-cartofi-dulci- reteta-simpla.html>

ȘCOALA GIMNAZIALĂ ALIMPEȘTI

1. Completează operațiile pe liniatura cu pătrățele respectând scriererea corectă:

$9-5+1=$

$8-3+2=$

$6-6+3=$

$4+4-5=$

$9-4+5=$

[illegible]

Mărește cu 4 numerele 2, 4, 5, 6

[illegible]

Micșorează cu 2 numerele 7, 8, 9, 10

[illegible]

Plan de intervenție în urma simulării examenului de Evaluare Națională

Clasa a VIII a

Disciplina : Matematică

Nr. elevi : 30

Perioada : 11 martie -21 iunie

Obiective:

- Să se analizeze în termenul stabilit de ME si ISJ rezultatele la Simularea examenului de Evaluare Națională 2024 la matematică
- Să se realizeze o diagnoză asupra rezultatelor obținute până în data de 13.03.2024
- Să se identifice unitățile de învățare și conținuturile la care elevii au obținut rezultate slabe;
- Să se aplice o strategie coerentă de remediere a disfuncționalităților identificate
- Să se monitorizeze recapitularea materiei de toți elevii din clasă și în egală măsură de fiecare elev în ritm propriu, diferențiat, pe nivel de achiziție a conceptului matematic deficitar
- Să se formeze echipe multidisciplinare pentru a se realiza progres la matematică, lunar cu 5%
- Să se rezolve cel puțin 3 subiecte pe săptămână

Echipa multidisciplinară

- profesorul de matematică de la clasă
- diriginte
- consilierul școlar
- profesorii din Consiliul Profesorilor clasei care predau discipline din ariile curriculare matematica si științe, tehnologii

Măsuri

- Comunicarea individuală a notelor în urma simulării - diriginte
- Organizare de ședințe cu părinții de către dirigințele clasei, pentru comunicarea rezultatelor la simularea probei de matematică și comunicarea măsurilor remediale propuse pentru îmbunătățirea rezultatelor la matematică – diriginte/prof marte
- Discuții individuale cu elevii si părinții in cazurile notelor sub 7 – lunar – diriginte/prof mate
- Analiza comparativă a rezultatelor obținute la testarea inițială, la disciplina

Matematică, în modulele 1, 2 și 3, cu rezultatele la Simularea Examenului de Evaluare națională și media notelor de la clasă;

- Comunicarea situației existente, în urma analizei comparative, elevilor și părinților;
- Alcătuirea, prin conlucrare, profesor de matematică – elevi – părinți, a unui program de pregătire suplimentară diferențiat, pe grupe cu grade diferite de dificultate, care să cuprindă: conținuturi, strategii didactice, modalități de evaluare și termene de realizare;
- Informarea periodică a părinților cu privire la participarea și nivelul de pregătire al elevilor din cadrul acestui program remedial.
- Folosirea de materiale suplimentare pentru: exerciții de recapitulare pe capitole; exercițiile vor cuprinde noțiuni teoretice cu o abordare progresivă, pe niveluri de dificultate; sarcini de lucru tip fișe, individualizarea învățării
- Consiliere a elevului cu nota sub 7 la cabinetul de consiliere și asistența psihopedagogică a colegiului ;
- Corectarea temelor și observații individuale
- Rezolvarea de modele de subiecte tip examen de evaluare națională, propuse în anii trecuți
- Discutarea testelor la orele de pregătire suplimentară
- Utilizarea catalogului electronic pentru observații sau a mesajului telefonic părintelui în cazul în care profesorul observă nonacțiuni de învățare, atenție, concentrare, absenteism
- Profesorii cooptați în grupul de lucru (profesorii științe și tehnologii) vor acționa de comun acord cu profesorul de matematică pentru a se rezolva exerciții și probleme simple care se pliază pe conținutul disciplinelor conexe

Indicatori de evaluare :

- Progres/regres/stagnare a rezultatelor individuale prin analiza comparativă a rezultatelor obținute la Simularea Examenului de Evaluare națională și evaluările ulterioare simulării;
- Fișa de analiză a erorilor realizate de la unitățile de conținut evaluate prin probele simulării;
- Gradul de rezolvare a temelor de casă și a activităților individuale sau frontale
- Note și observații individuale scrise;
- Grafic de progres al elevilor, realizat individual pentru elevii aflați în risc de eșec, având ca punct de pornire – testare inițială ca fiind simularea EN, iar testarea finală examenul de EN
- Număr teste rezolvate/elev
- Număr itemi corecți rezolvați/elev
- Număr de variante rezolvate
- Număr de variante rezolvate corect cu accent pe carențele identificate
- Număr de subiecte individualizate pe tip de erori/greșeli observate la simulare
- Scăderea numărului de greșeli tipice observate la nivelul clasei – calcule, operații cu mulțimi, inecuații, linii importante în triunghi,

Termene:

- Stabilirea termenelor de îndeplinire a obiectivelor mai sus menționate se realizează în urma dezbaterii comune profesori-elevi-părinți.
- În urma analizei rezultatelor la simularea din **februarie 2024**, precum și în urma analizei comparative cu rezultatele la testările inițiale se propun următoarele măsuri de remediere:
- Orar de pregătire suplimentară miercuri 14-15

- Orar de pregătire remedială luni 14-15
- Stimularea participării elevilor în scopul creșterii numărului de participanți la orele de pregătire suplimentară;
- Realizarea de proiecte individuale de formare și perfecționare didactică, pentru dezvoltarea competențelor profesionale, prin itemi adecvați de evaluare și probe similare celor de concurs ;
- Includerea în cadrul activităților școlare modulare a unor simulări vizând evaluarea lucrărilor la examenele naționale.
- Participarea cadrelor didactice care predau discipline de examen la ședințele cu părinții, prezentarea situației reale a nivelului de pregătire, propuneri individualizate de remediere a situației la învățătură, unde este cazul ;
- Realizarea de asistențe și interasistențe de specialitate ;
- Monitorizarea parcurgerii programei școlare , cunoașterea programei de examen, a metodologiilor în vigoare, ritmicitatea notării și prezența elevilor la meditații prin programul suplimentar remedial;
- Monitorizarea frecvenței la cursuri, transmiterea în timp eficient către familie a situațiilor în care elevul nu frecventează constant ;
- Informarea elevilor cu privire la metodologiile de examene naționale, organizarea și desfășurarea acestora;
- Informări periodice ale părinților asupra situației pregătirii suplimentare și a prezenței elevilor la pregătiri;

Activități educaționale care promovează colaborarea și dezvoltarea autonomiei în rândul elevilor în contextul învățării active

Școala Gimnazială Slobozia, comuna Voinești, jud. Iași

Prof. Gavril Roxana-Elena

Învățarea activă pune accent pe implicarea directă a elevilor în procesul educațional, dezvoltând atât colaborarea, cât și autonomia. Amintesc aici câteva activități educaționale care ating aceste obiective:

1. Învățare prin cooperare: Jigsaw (Puzzle de grup) – Elevii sunt împărțiți în grupuri și fiecare membru studiază o parte a subiectului. Apoi, își predau reciproc informațiile pentru a construi cunoștințele complete; Proiecte de echipă- prezentare, poster, experiment), având roluri specific; Studiu de caz (elevii analizează o situație reală, propun soluții și le argumentează în echipă.
2. Învățare bazată pe descoperire: investigație ghidată – (profesorul oferă o problemă reală, iar elevii trebuie să găsească soluții prin cercetare și experimentare; explorare prin jocuri de rol (elevii își asumă roluri diferite: oameni de știință, istorici, jurnaliști) și investighează subiecte din perspectiva acestor roluri.
3. Învățare prin autonomie: portofolii de învățare – elevii își documentează progresul, aleg ce materiale includ și reflectează asupra propriilor realizări; jurnale de reflecție – elevii scriu despre ce au învățat, ce dificultăți au întâmpinat și cum le-au depășit.
4. Învățare prin tehnologie și colaborare online: forumuri educaționale – elevii contribuie la o bază de cunoștințe comună; WebQuest – o activitate bazată pe cercetare online în care elevii trebuie să găsească, analizeze și prezinte informații.

Studiu de caz pentru clasa a II-a: „Salvăm Parcul din Cartier!” (Dezvoltare personală)

Prezentarea cazului/ Context

În loc să prezentăm direct problema, putem începe cu o scurtă poveste. Astfel, elevii vor fi mai implicați emoțional și curioși să găsească soluții:

"Într-o zi, copiii din cartier au aflat o veste tristă. Parcul lor preferat, unde se jucau, se dădeau în leagăne și făceau picnicuri, urma să fie transformat într-o parcare mare. Unii adulți

erau de acord, alții nu știau ce să facă. Primăria cerea părerea locuitorilor. Oare ce ar trebui să facă copiii? Cum își pot apăra locul de joacă?"

Obiective de învățare:

- Dezvoltarea colaborării și a exprimării ideilor într-un mod organizat.
- Creșterea autonomiei prin găsirea de soluții proprii.
- Exersarea argumentării simple și a luării deciziilor în grup.

Etapele activității:

1. **Împărțirea elevilor în grupuri** – Fiecare grup reprezintă un actor important:
 - 1.1. Copiii din cartier – Vor să păstreze parcul pentru joacă.
 - 1.2. Părinții – Unii vor mai multe locuri de parcare, alții susțin parcul.
 - 1.3. Primăria – Trebuie să găsească o soluție bună pentru toată lumea.
 - 1.4. Ecologiștii – Vor să protejeze natura și spațiile verzi.
2. **Discuția în grupuri** – Fiecare echipă discută și decide:
 - Ce își doresc? (Păstrează parcul sau construiesc parcare?)
 - Cum își pot susține ideea? (De ce este importantă pentru ei?)
3. **Dezbaterea** – Un reprezentant din fiecare grup își prezintă punctul de vedere în fața clasei.
4. **Luarea deciziei** – Clasa votează cea mai bună soluție sau găsește un compromis (exemplu: păstrăm parcul, dar creăm și câteva locuri de parcare).
5. **Reflecția** – Elevii desenează sau scriu o propoziție despre ce au învățat și cum s-au simțit în acest exercițiu.

Fiind copii de clasa a II-a se pot folosi următoarele elemente creative:

- **Desene sau machete** – Fiecare echipă poate desena sau construi din hârtie/parcarton cum își imaginează parcul sau parcare.
- **Cartonașe cu personaje** – Pentru a-i ajuta să intre în rol, fiecare elev primește un cartonaș care îl reprezintă (copil, părinte, primar, ecologist).
- **Afișe sau pancarte** – Cei care susțin păstrarea parcului pot desena pancarte cu mesaje („Vrem verdeață!”, „Joaca e importantă!”), iar cei care vor parcare pot crea afișe cu argumente.

De asemenea, putem organiza un **„Consiliu al orașului”** sub forma unui joc de rol: Profesorul poate fi primarul care ascultă propunerile, iar la final poate lua o decizie bazată

pe argumentele elevilor. Dacă votul clasei decide păstrarea parcului, elevii pot veni cu idei despre cum să-l îmbunătățească (mai multe flori, bănci, locuri de joacă). Dacă se decide construirea unei parări, pot propune o variantă ecologică (parcare cu spațiu verde deasupra).

Rezultate așteptate

- Elevii învață să lucreze în echipă și să își exprime ideile.
- Se dezvoltă autonomia prin gândirea critică și găsirea soluțiilor proprii.
- Înțeleg importanța mediului și a luării deciziilor în comunitate.

La finalul activității, elevii vor primi diplome, stickere sau insigne cu mesaje pozitive despre protejarea mediului și pentru colaborare:



Model fișă de lucru: „Salvăm Parcul din Cartier!”

Nume: _____

Data: _____

1. Citește povestea și gândește-te la soluții:

În cartierul nostru există un parc frumos, dar primăria vrea să construiască acolo o parcare.

Unii oameni sunt de acord, alții nu. Ce ar trebui să facem?

2. Rolul tău în echipă:

- ☒ Eu sunt: (Bifează rolul tău)
- ☐ Copil care vrea să păstreze parcul
- ☐ Părinte care are nevoie de locuri de parcare

- ☐ Primar care trebuie să ia o decizie
☐ Ecologist care vrea să protejeze natura
-

3. Argumente pentru soluția ta:

Scrie 2 motive pentru care crezi că parcul trebuie păstrat sau că trebuie construită parcarea.

Motivul 1: _____

Motivul 2: _____

4. Soluția echipei mele:

Echipa noastră a decis că: (încercuiește varianta aleasă)

A. Păstrăm parcul așa cum este.

B. Construim parcarea.

C. Găsim o soluție care să împace pe toată lumea. (Care este soluția?)

5. Desenează soluția ta!

(Fă un desen cu parcul așa cum îți dorești să arate după ce s-a luat decizia.)

6. Gândește-te la ce ai învățat:

☒ Ce ți-a plăcut cel mai mult la această activitate? _____

☒ Ai avut o idee care a fost acceptată de echipă? (Da/Nu)

☒ Cum ai lucrat cu colegii tăi? (Încercuiește)

☆ ☆ ☆ ☆ ☆ (Foarte bine)

☆ ☆ ☆ ☆ (Bine)

☆ ☆ ☆ (Mai trebuie să exersezi)

Analiza SWOT – „Salvăm Parcul din Cartier!”

✓ Puncte Forte (Strengths)

- Îți învață pe copii despre luarea deciziilor în comunitate.
- Promovează colaborarea și comunicarea în cadrul grupului.

- Stimulează creativitatea în cadrul grupului.

⚠ Slăbiciuni (Weaknesses)

- ✗ Unii copii pot fi timizi și ezită să-și exprime ideile, de aceea putem oferi un cartonaș pe care îl pot folosi pentru a lua cuvântul. Astfel, chiar și cei mai timizi vor fi încurajați să participe.
- ✗ Dacă echipele nu sunt bine ghidate, pot apărea discuții dezechilibrate.

🔑 Oportunități (Opportunities)

- ◆ Permite integrarea tehnologiei (ex: prezentări digitale).
- ◆ Elevii pot învăța despre democrație și negocieri într-un mod ludic.
- ◆ Poate implica părinții sau alte cadre didactice pentru o experiență mai bogată.

⚡ Amenințări (Threats)

- ⚡ Unii copii pot percepe dezbaterile ca o competiție și pot fi dezamăgiți de rezultat.
- ⚡ Pot exista dificultăți în gestionarea timpului și menținerea atenției copiilor, de aceea este indicat să utilizăm un cronometru care să fie la loc vizibil

Concluzie:

Jocul este o metodă eficientă pentru a dezvolta abilități esențiale la copii, dar necesită o planificare atentă și o ghidare clară pentru a evita eventualele dificultăți. Cu adaptări și sprijin din partea profesorului, poate fi o experiență educativă memorabilă!

JOCUL SENZORIAL „Ghicește ce ai pescuit”

Profesor educație timpurie Gavrilă Mirela

Școala Gimnazială nr. 1 Gherghești, județul Vaslui

Prin joc senzorial înțelegem orice activitate ludică desfășurată în grădiniță sau în afara ei, de-a lungul căreia ne activăm simțurile. Jocurile senzoriale sunt jocuri de învățare. Ele aparțin lumii copilului și îi sunt indispensabile, îi stimulează copilului cele cinci simțuri, îi permit să se deschidă către lume și să înțeleagă ce se află în jurul lui. Implicarea în jocul senzorial dezvoltă curiozitatea, care se va pune mai târziu în serviciul cunoașterii, spiritul de inițiativă, care îl va face pe copil să fie temerar în raport cu necunoscutul, controlul asupra corzilor vocale, care îi va folosi mai târziu în vorbire, și experiența, ca memorie a reușitelor și a capacităților de a rezolva o problemă dificilă.

Jocurile senzoriale au ca obiectiv perfecționarea analizatorilor: vizual, auditiv, olfactiv, gustativ, pentru educarea simțului echilibrului, orientării. Aceste jocuri sunt apreciate de copii, deoarece se desfășoară sub formă de surpriză. În cadrul acestor jocuri, copiii sunt solicitați să descopere calități ale obiectelor prin intermediul analizatorilor.

Deoarece copiii mici învață în mod natural folosindu-se de simțuri, beneficiile activităților senzoriale pentru ei sunt multiple: contribuie la îmbunătățirea motricității fine, la dezvoltarea limbajului, a imaginației, a creativității și la construirea unei puternice încrederi în forțele proprii, încredere care rezultă din rezolvarea problemelor și luarea deciziilor.

Jocurile senzoriale contribuie și la dezvoltarea limbajului, a comunicării și la îmbogățirea vocabularului în contextul în care se poate explica preșcolarilor despre caracteristicile și proprietățile obiectelor cu care se joacă, despre cum arată acestea, cum se simt, ce zgomote fac, ce miros au, ce gust au. Perceperea adecvată a caracteristicilor obiectelor cu care se joacă sprijină dezvoltarea vocabularului copiilor.

Pentru exemplificarea unui joc senzorial am ales să prezint jocul „Ghicește ce ai pescuit”, pentru grupa de vârstă 5-6 ani, potrivit pentru Domeniul Științe. Pentru acest joc educatoarea va pregăti următoarele materiale: lighean mare cu apă, nisip, fructe și legume, bețișoare și strecurători.

În fața copiilor, pe o masă, educatoarea va așeza ligheanul cu apă în care pune bucăți de fructe și legume (spălate și tăiate în prealabil). La început, educatoarea va prezenta materialele, va explica regulile și va face o demonstrație a jocului. Apoi, va numi doi copii pentru a executa jocul de probă. Fiecare copil va avea în mână o strecurătoare pe care o va introduce în ligheanul cu apă și va pescui bucăți de fructe și legume.

La semnalul de început (o bătaie din palme a educatoarei), copiii vor începe să pescuiască amestecând cu strecurătoarea în apă. Când vor auzi două bătăi din palme, copiii se vor opri și vor gusta ce au pescuit, recunoscând fructele sau legumele respective. Atunci când un copil explică ce a pescuit, ceilalți îl urmăresc și îi ajută pe cei care întâmpină dificultăți, adresându-le întrebări ajutătoare.

La complicarea jocului, după ce toți copiii verbalizează ceea ce au gustat, vor merge la lădița cu nisip și vor desena, cu bețișorul, ceea ce au pescuit (unul sau mai multe fructe și legume dintre cele pescuite și recunoscute). La final, copiii vor primi aprecieri generale și stimulente.

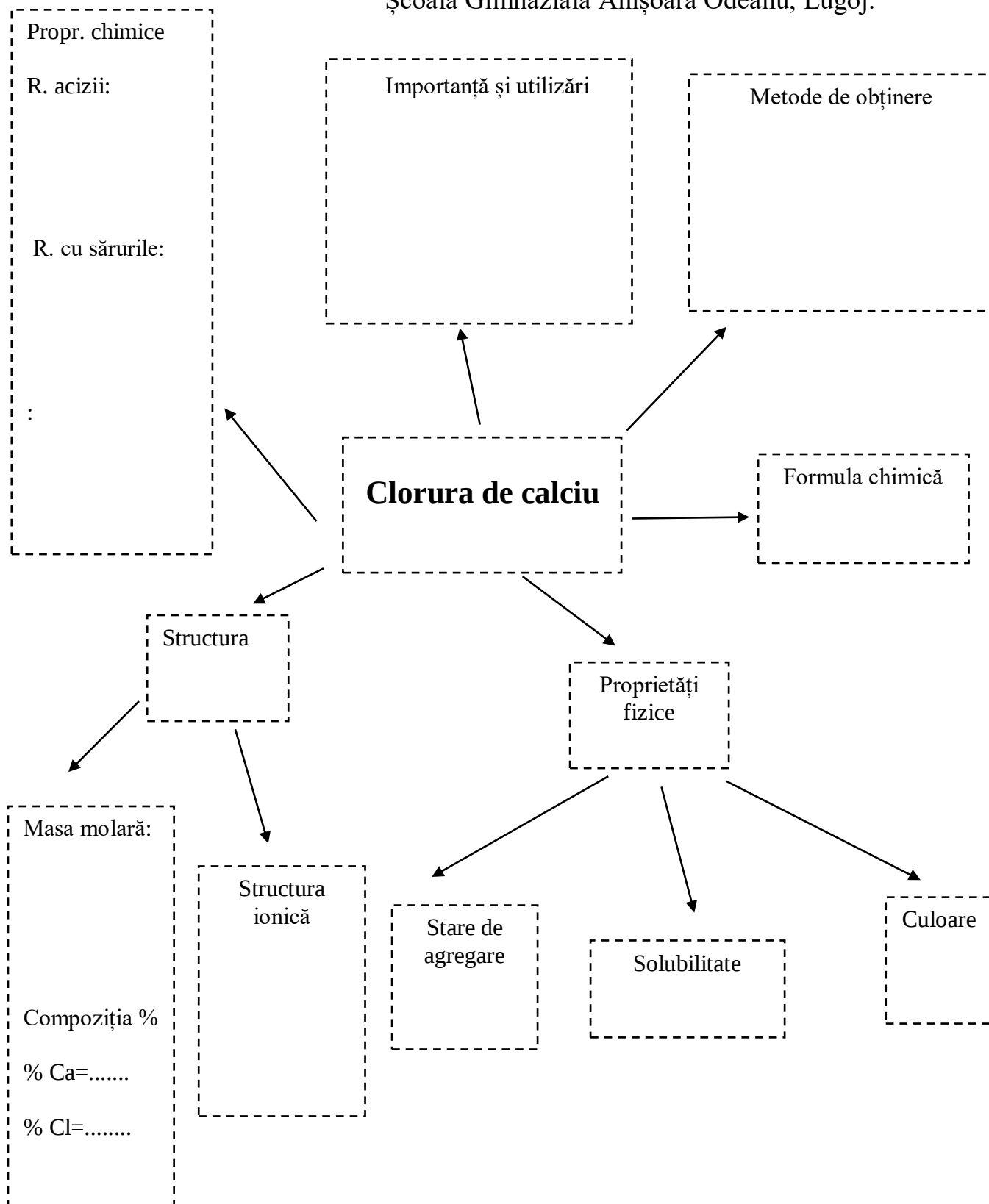
Jocul senzorial prezentat contribuie la perfecționarea analizatorului gustativ, la dezvoltarea cognitivă, a limbajului, a abilităților sociale și a creativității copilului.

Bibliografie:

- Dima, S., Pâclea, D., Candrea, A. *Veniți să ne jucăm copii! Antologie de jocuri didactice*. Revista Învățământului Preșcolar, 1995
- Măță L., Cojocariu V.M. *Ghid de elaborare a jocului didactic*. Bacău: Editura Alma Mater, 2011
- Răileanu, D., Bujor, L., Serdenciuc, N.-L. *Jocuri potrivite pentru profesori inspirați și preșcolari voioși*. București: Didactica Publishing House, 2019
- Taiban, M., Petre, M., Nistor, V., Berescu, A. *Jocuri didactice pentru grădinița de copii*. București: Editura Didactică și Pedagogică, 1976.

Fișă de lucru
Hartă conceptuală – Săruri

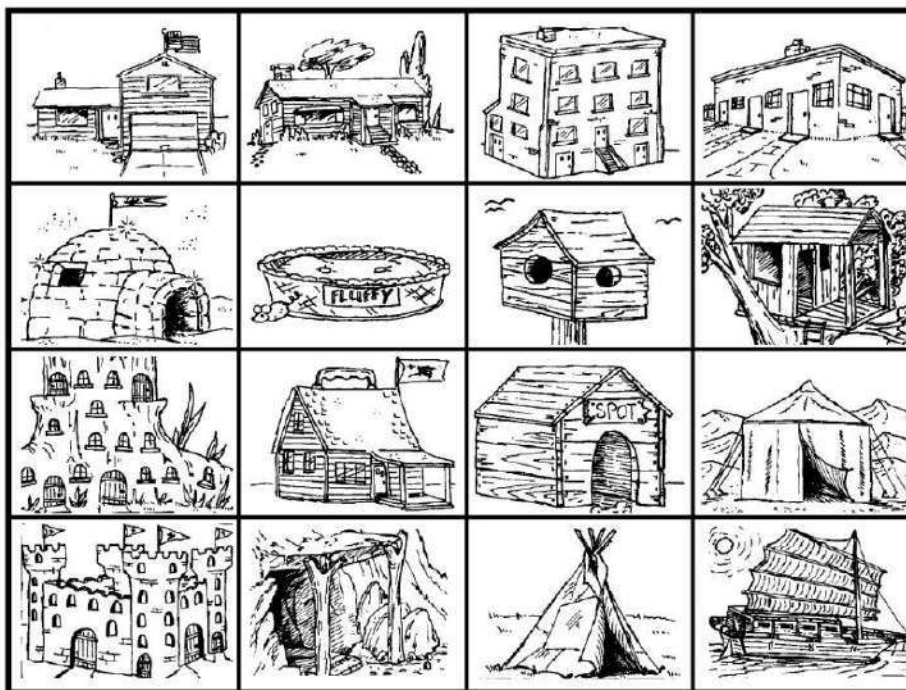
Prof. Gheju Simona Cristina
Școala Gimnazială Anișoara Odeanu, Lugoj.



FIȘĂ DE LUCRU-GÂNDIREA CRITICĂ
GHIUNGHIUȘAN ROXANA MAGDALENA
COLEGIUL „MIHAI VITEAZUL” INEU

IMOBILE

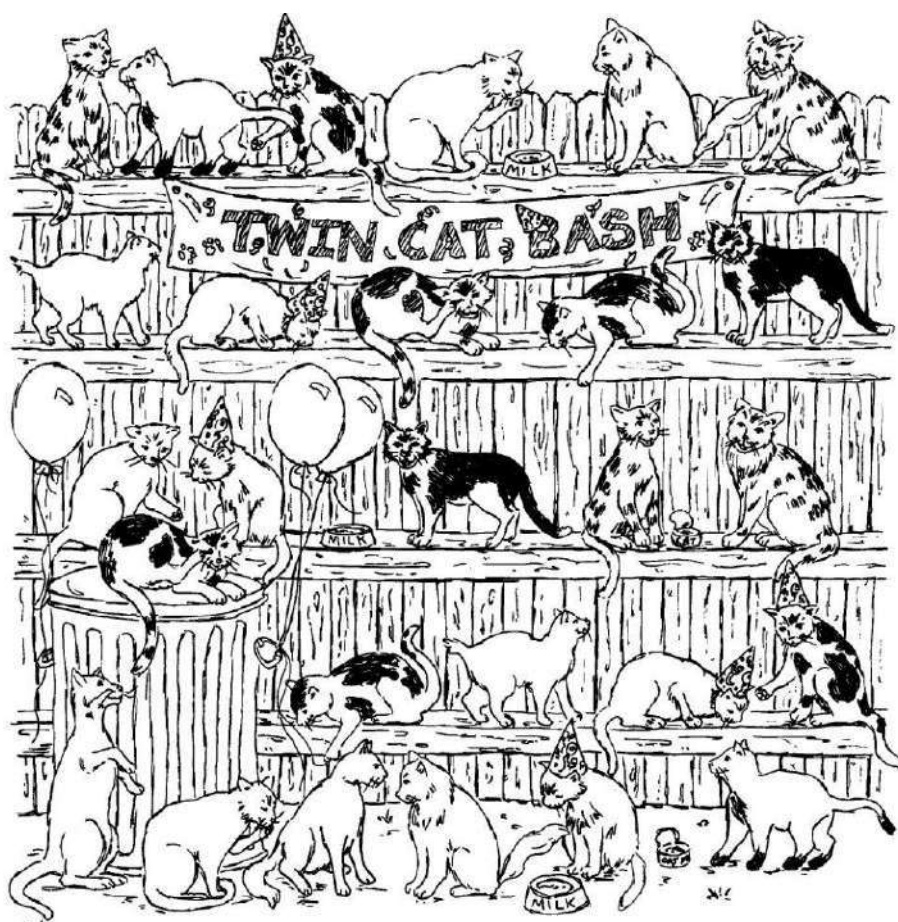
Privește cu atenție casele din imagine, apoi răspunde la întrebări.



1. Câte case au doar două ferestre și o ușă?
2. Câte case nu au ferestre?
3. Câte case nu sunt pentru oameni?
4. Câte case nu au pereți din lemn?
5. Câte case plutesc?
6. Câte case au steaguri?
7. Câte case au 12 sau mai multe ferestre?
8. Câte case au verandă?

PETRECEREA PISICILOR

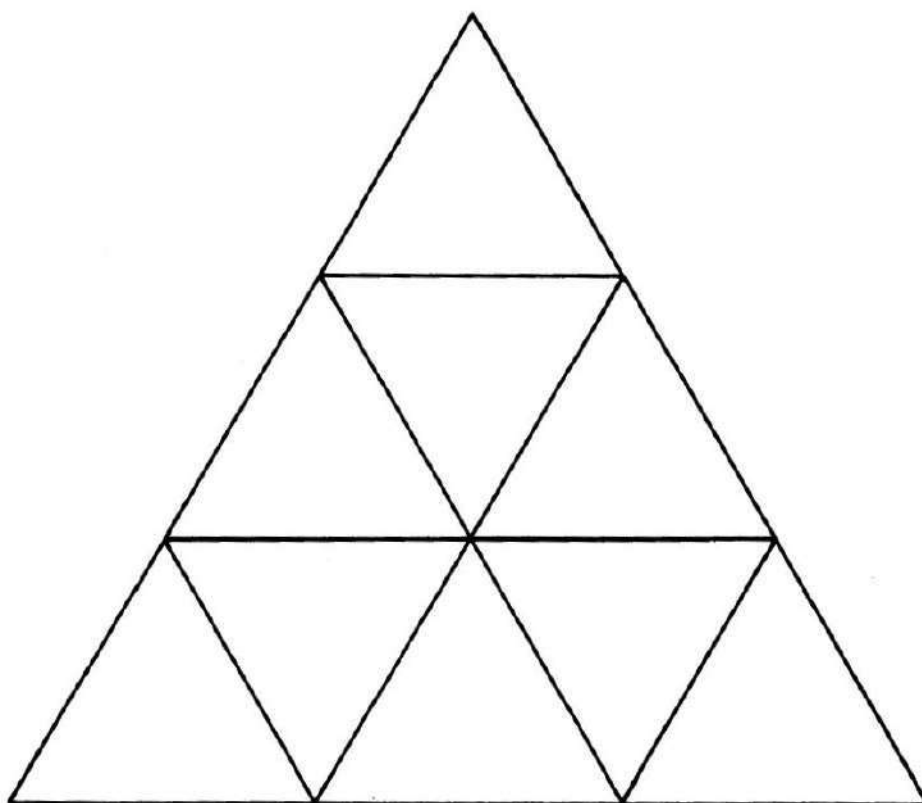
Pisicile dau o petrecere. Majoritatea pisicilor sunt gemene, îmbrăcate și încălțate la fel, doar trei pisici sunt unice. Cu un pix sau un creion colorat, găsește și numerează perechile de gemeni identici. Apoi încercuiește cele trei pisici care nu au gemeni.



PROVOCAREA TRIUNGHIURILOR

Câte triunghiuri poți găsi în această formă? Folosește creioane colorate pentru a contura fiecare triunghi. Scrie totalul în spațiul de mai jos.

În total sunt _____ triunghiuri.



FIȘĂ DE EVALUARE

Prof Cosmin Gîrleanu,

Liceul cu Program Sportiv, Galați

Disciplina: Fotbal

Clasa: _____

Profesor: _____

Data: _____

Obiectiv general:

Evaluarea impactului activităților educaționale asupra dezvoltării competențelor inovative prin metode de feedback colaborativ și observație.

Competențe specifice evaluate:

- Dezvoltarea creativității și a gândirii strategice în jocul de fotbal
- Capacitatea de a lucra în echipă și de a oferi feedback constructiv
- Adaptarea rapidă la situații noi și luarea deciziilor inovative în timpul jocului

Metode de evaluare:

- **Feedback colaborativ:** Schimb de impresii în echipă privind tacticile utilizate și soluțiile inovative propuse.
- **Observație:** Monitorizarea comportamentului și a deciziilor luate în timpul jocului, cu accent pe originalitate și eficiență.

Criterii de evaluare:

Criteriu	Nivel de performanță	Descriere
Creativitatea și inovația	Scăzut/Medie/Ridicat	Capacitatea de a propune soluții noi și eficiente în joc.
Feedback colaborativ	Scăzut/Medie/Ridicat	Implicarea activă în schimbul de idei și analiza constructivă a jocului.
Luarea deciziilor rapide	Scăzut/Medie/Ridicat	Capacitatea de a lua decizii eficiente în situații imprevizibile.
Colaborarea în echipă	Scăzut/Medie/Ridicat	Nivelul de cooperare și sprijin reciproc în cadrul echipei.

Secțiunea de feedback:

1. Care sunt cele mai inovative soluții propuse în timpul jocului?

2. Cum a contribuit fiecare membru al echipei la succesul colectiv?

3. Ce aspecte pot fi îmbunătățite în abordarea strategică a jocului?

Observații profesor:

Concluzie:

Nivelul de progres în dezvoltarea competențelor inovative:

() Scăzut () Mediu () Ridicat

Semnătura profesorului: _____

Bibliografie:

1. Coteș, C. (2020). *Didactica Educației Fizice și Sportului*. Editura Universitară.
2. Dragnea, A., & Bota, A. (2009). *Teoria activităților motrice*. Editura Didactică și Pedagogică.
3. Radu, I. (2018). *Metodologia evaluării în sport*. Editura Polirom.
4. Federația Română de Fotbal (2021). *Ghidul antrenorului de fotbal juvenil*.

Joc didactic: "Misiunea Echipei – Strategii pentru Victorie"

Prof. Gîrleanu Cosmin, Liceul cu Program Sportiv, Galați

Obiective:

- Dezvoltarea abilităților de colaborare și comunicare între elevi
 - Exersarea gândirii critice prin luarea deciziilor rapide și eficiente
 - Îmbunătățirea tacticii și a înțelegerii jocului de fotbal
-

Materiale necesare:

- Mingă de fotbal
 - Conuri pentru marcarea terenului
 - Foi și creioane pentru notițe (opțional)
-

Descrierea jocului:

Elevii sunt împărțiți în două echipe egale. Scopul jocului este să marcheze goluri, dar înainte de a înscrie, echipa trebuie să finalizeze provocări de colaborare și strategie.

Reguli:

1. **Împărțirea în echipe și desemnarea rolurilor**
 - Fiecare echipă alege un căpitan și un strateg (persoana care propune tactici în timpul pauzelor).
 2. **Faza de Joc**
 - Jocul se desfășoară pe un teren redus (ex. jumătate de teren de fotbal).
 - După fiecare gol marcat, echipa trebuie să rezolve o provocare de gândire critică sau colaborare înainte de a continua jocul.
-

Provocări de Colaborare și Gândire Critică (exemple):

1. **Strategia rapidă:** Echipa are 1 minut să discute și să propună o nouă tactică de atac.
2. **Pasul fără greșală:** Echipa trebuie să efectueze 5 pase consecutive fără să piardă mingea.
3. **Decizia fulger:** Căpitanul trebuie să explice în 30 de secunde o strategie defensivă nouă.

4. **Schimbul de roluri:** Fiecare jucător trebuie să joace pentru 2 minute într-un rol diferit (ex: atacantul devine portar).
-

Evaluare și Reflectare:

- După joc, fiecare echipă discută ce strategii au funcționat și ce ar îmbunătăți.
 - Profesorul facilitează o conversație despre importanța colaborării și luării deciziilor rapide în sport și în viața de zi cu zi.
-

Adaptare și Variabilitate:

- Se pot introduce noi provocări adaptate nivelului elevilor.
- Se pot acorda puncte suplimentare pentru echipa care demonstrează cea mai bună colaborare.

Fișă de Evaluare: "Misiunea Echipei – Strategii pentru Victorie"

Nume echipă: _____

Căpitanul echipei: _____

Data: _____

1. Punctajul Jocului:

Activitate	Punctaj Maxim	Punctaj Obținut
Gol marcat (1 gol = 5 puncte)		
Rezolvarea provocărilor (3 puncte/ provocare)		
Colaborare eficientă (evaluat de profesor: max. 10 puncte)		
Gândire critică și strategie (evaluat de profesor: max. 10 puncte)		
Atitudine fair-play (evaluat de profesor: max. 5 puncte)		
Total puncte	/50	

2. Criterii de Evaluare a Colaborării și Gândirii Critice:

Criteriu	Da (✓)	Nu (X)
Echipa a comunicat clar și eficient		
Toți membrii echipei au participat activ		
Echipa a propus soluții diverse și creative		
S-au respectat strategiile stabilite		
S-a adaptat rapid la schimbări		

3. Reflecție și Feedback:

1. Ce strategie a funcționat cel mai bine pentru echipă?

2. Ce ar putea fi îmbunătățit în colaborare sau tactici?

3. Cum a influențat comunicarea succesul echipei?

Observații ale profesorului:

Total punctaj final: _____

Semnătura profesorului: _____

Bibliografie:

1. Radu, M. (2018). *Didactica educației fizice și sportului*. Editura Didactică și Pedagogică.
2. Ghermănescu, I. (2005). *Teoria și metodologia antrenamentului sportiv*. Editura Sport-Turism.
3. UEFA (2020). *Manualul antrenorului de fotbal pentru juniori*. UEFA Publishing.
4. Epuran, M. (2011). *Psihologia activităților motrice*. Editura FEST.

Nume :

Fișă de lucru

1. Calculează sub formă de calcul scris apoi scrie răspunsul final:

$$5\ 614 - 3\ 275 =$$

$7\,653 - 235 =$

$$6\,841 + 1\,279 =$$

$$4\,757 + 3\,359 =$$

$$9\,461 - 5\,344 =$$

$$9000 - 4527 =$$

$$5\,553 + 297 =$$

$$9\,624 - 7\,738 =$$

A blank sheet of graph paper featuring a uniform grid of small squares. The grid consists of 20 columns and 15 rows, creating a total of 300 square units. A vertical line runs down the center, separating the grid into two equal halves of 10 columns each. The entire grid is enclosed within a thin black rectangular border.

2. Calculează și fă proba atât prin adunare cât și prin scădere:

$$6\,555 - 1\,266 =$$

$$749 + 4\,684 =$$

$$3\,182 - 2\,978 =$$

P:

P:

P:

P:

P:

P:

3. Află diferența numerelor 10 000 și 5 429.

[illegible]

4. La diferența numerelor 7 581 și 6 358 adaugă suma numerelor 2 668 și 647.

[illegible]

5. Cu cât este mai mare 7 941 decât 4 649?

[illegible]

6. Cu cât este mai mic 3 388 decât 6 731?

[illegible]

7. Calculează respectând ordinea efectuării operațiilor :

a) $2567 + 5 \times 8 : 4 - 897 + 4868 =$

b) $700 + 500 - 200 + (678 + 234 + 0 \times 10) =$

[illegible]

8. Află termenul necunoscut:

a) $a + 5643 = 9534$

b) $6702 - b = 3699$

c) $c - 345 = 7\,899$

[illegible]

d) $f - 555 + 1\,671 = 6000$

e) $1600 + 760 - E = 387$

[illegible]

[illegible][illegible]

ROLUL JOCULUI DIDACTIC ÎN SPRIJINIREA DEZVOLTĂRII ABILITĂȚILOR DE COLABORARE ȘI GÂNDIRE CRITICĂ ÎN RÂNDUL ELEVILOR

Grigorescu Crinela, prof. învă. primar, Școala Gimnazială Nr. 84 București

Marin Constanța, prof. învă. primar, Școala Gimnazială Nr. 84 București

Educația modernă pune un accent deosebit pe dezvoltarea abilităților esențiale pentru viață, iar jocul didactic reprezintă o metodă inovatoare și eficientă de a stimula colaborarea și gândirea critică în rândul elevilor din ciclul primar. Învățarea prin joc oferă un mediu interactiv și motivant, în care copiii pot explora concepte, pot exercita luarea deciziilor și pot învăța din experiențe practice.

Colaborarea este o competență fundamentală în societatea actuală, iar activitățile ludice contribuie la dezvoltarea capacității elevilor de a lucra împreună, de a comunica eficient și de a rezolva probleme în echipă. În același timp, gândirea critică este esențială pentru a analiza informațiile, a formula ipoteze și a lua decizii argumentate. Prin intermediul jocului didactic, elevii sunt provocați să găsească soluții creative și să își exprime ideile într-un mod logic și clar.

Lucrarea de față explorează importanța și impactul jocului didactic în dezvoltarea acestor abilități, evidențiind metodele prin care noi, profesorii, putem integra activitățile ludice în procesul de învățare, astfel încât elevii să își formeze competențe valoroase pentru viitor.

În contextul dezvoltării abilităților de colaborare și gândire critică prin jocul didactic, un exemplu relevant este **jocul „Construiți Podul Prieteniei”**. Acest joc stimulează atât cooperarea între elevi, cât și capacitatea lor de a găsi soluții creative pentru o sarcină comună.

În cadrul acestui joc, elevii sunt împărțiți în echipe și primesc materiale simple (hârtie, bețe de lemn, plastilină, sfoară etc.) pentru a construi un pod stabil între două puncte. Scopul nu este doar realizarea construcției, ci și modul în care elevii colaborează pentru a planifica, comunica și depăși provocările împreună. Prin această activitate, copiii își dezvoltă abilități esențiale precum: colaborarea (trebuie să discute, să-și împartă rolurile și să ia decizii împreună); gândirea critică (analizează materialele, testează diferite soluții și își ajustează strategia în funcție de rezultate); creativitatea (găsesc metode inovatoare pentru a-și îndeplini obiectivul); rezolvarea problemelor (înfrentă obstacole și caută alternative eficiente). Astfel, jocul **„Construiți Podul Prieteniei”** este o metodă eficientă de învățare prin experiență, care îi ajută pe elevi să înțeleagă importanța muncii în echipă și a gândirii logice într-un mod distractiv și interactiv.

Titlul jocului: **„Construiți Podul Prieteniei”**

Clasa: a III-a

Discipline vizate: Matematică, Științe ale Naturii, Arte Vizuale și Abilități Practice, Educație Civică.

Scopul jocului: dezvoltarea abilităților de colaborare și gândire critică prin realizarea unei construcții comune – un pod stabil, utilizând materiale simple.

Sarcina didactică: elevii, împărțiți în echipe, trebuie să construiască un **pod stabil** care să unească două puncte fixe, folosind materialele oferite de profesor. În timpul procesului, trebuie să colaboreze, să își planifice resursele și să găsească soluții creative pentru a face podul cât mai rezistent.

Materiale și mijloace didactice necesare:

- bețe de înghețată, cuburi de lemn, hârtie cartonată;
- lipici, bandă adezivă, foarfecă, plastilină, sfoară;
- cartonașe cu provocări și soluții.

Desfășurarea jocului:

Jocul se desfășoară sub formă de concurs.

Elevii clasei se împart în echipe de câte 3 – 4 persoane.

Fiecare echipă trebuie să construiască un pod stabil folosind materialele oferite.

Regulile jocului:

- Toți membrii echipelor trebuie să participe activ.
- Trebuie să decidă împreună cum să folosească materialele.
- Rezolvarea sarcinii se realizează într-un timp dat (45 de minute).
- Nerespectarea liniștii în timpul jocului duce la descalificarea grupei de joc.
- La final, podul trebuie să susțină greutatea unui obiect mic (ex.: o monedă, o jucărie, o radieră).

Evaluarea jocului:

Se verifică construcția și stabilitatea tuturor podurilor realizate.

Se stabilește echipa câștigătoare în funcție de stabilitatea podului și greutatea obiectului pe care acesta îl susține.

De asemenea, sub forma unei dezbateri, se analizează împreună cu elevii ce a urmărit jocul, ce au învățat din joc, cum s-au simțit în timpul jocului, ce contribuție a avut fiecare la rezolvarea sarcinilor, fiecare echipă explicând strategia folosită și provocările întâmpinate.

Va fi evidențiată echipa care a respectat cel mai bine regulile jocului.

Așa cum în jocul „Construiți Podul Prieteniei” elevii au lucrat împreună pentru a găsi cele mai bune soluții de construire a unui pod stabil, în următorul joc pe care îl vom prezenta, **„Vânătoarea de Comori Matematice”**, ei vor trebui să își folosească logica și cunoștințele matematice pentru a descoperi indiciile cu care vor ajunge la comoara finală. Dacă în prima activitate accentul a fost pus pe creativitate și rezolvarea unei probleme de construcție, în acest joc se va îmbina matematica cu spiritul de echipă într-o provocare plină de suspans și descoperiri. Elevii trebuie să găsească „comoara” folosindu-și inteligența și abilitățile de colaborare.

Titlul jocului: **„Vânătoarea de Comori Matematice”**

Clasa: a III-a

Disciplina: Matematică.

Scopul jocului: dezvoltarea gândirii logice și a competențelor matematice prin rezolvarea unor exerciții care conduc elevii pas cu pas spre descoperirea unei „comori” ascunse.

Sarcina didactică: elevii, împărțiți în echipe, trebuie să rezolve o serie de exerciții și probleme, iar fiecare răspuns corect obținut le oferă un indiciu care îi ghidează spre locația finală unde se află „comoara”.

Materiale și mijloace didactice necesare:

- Cartonașe cu probleme matematice – conțin exerciții sau ghicitori matematice care trebuie rezolvate pentru a obține următorul indiciu.
- Indicii scrise – mesaje care ghidează echipele spre următorul punct de pe traseu.
- Carduri cu simboluri/logouri – pentru a face jocul mai atractiv, indiciile pot avea și imagini reprezentative.
- Semne sau stegulețe – pentru marcarea punctelor unde se află problemele.
- Cutiuțe sau plicuri – pentru a ascunde indiciile și a face căutarea mai interesantă.
- Hărți sau scheme – dacă jocul se desfășoară într-o sală mare sau în aer liber, o hartă poate ajuta echipele să-și planifice traseul.
- Creioane și foi de hârtie – pentru calcule și notițe.
- Un cufăr sau o cutie decorată – simbolizând comoara finală.
- Diplome, stickere, medalii sau dulciuri – recompense pentru echipa câștigătoare și pentru participare.
- Boxă portabilă sau sonerie – pentru semnalizarea începutului și sfârșitului jocului.

Desfășurarea jocului:

Jocul se desfășoară sub formă de concurs.

Elevii clasei se împart în echipe de câte 3 – 4 persoane. Fiecare echipă își alege un nume și un căpitan.

Jocul poate fi organizat în clasă, pe coridorul școlii, în curtea școlii sau într-un parc, dacă se dorește o activitate în aer liber.

Se creează cartonașe cu probleme matematice și indicii care să îi conducă pe elevi spre următorul punct al traseului. Se stabilește un loc final unde va fi ascunsă „comoara” (o cutie decorată cu premii simbolice).

Profesorul oferă fiecărei echipe primul cartonaș cu o problemă matematică. De exemplu: „Dacă ai 3 mere și mai primești încă de 3 ori pe atât, câte mere ai în total? Rezolvă problema și caută următorul indiciu sub banca cu numărul rezultat.” sau „Ce formă geometrică are 4 laturi egale și 4 unghiuri drepte? Găsește următorul indiciu lângă un obiect care are această formă!”

Echipele rezolvă problemele primite, descoperă indiciile, parcurg mai multe puncte de verificare, pentru a ajunge la ultimul indiciu ca să descopere comoara.

Regulile jocului:

- Echipele trebuie să rezolve corect fiecare problemă pentru a primi următorul indiciu.
- Dacă răspunsul problemei este corect, echipa primește un nou cartonaș cu un alt exercițiu.
- Dacă răspunsul este greșit, acesta trebuie corectat și echipa trebuie să rezolve o provocare suplimentară.
- Prima echipă care rezolvă toate problemele și ajunge la ultimul punct descoperă „comoara” și câștigă concursul.

Evaluarea jocului:

Se oferă diplome, stickere sau premii simbolice pentru echipa câștigătoare și încurajări pentru toți participanții.

Profesorul discută cu elevii:

- Ce a fost cel mai ușor/greu în joc?
- Cum au lucrat în echipă?
- Ce strategii au folosit pentru a găsi răspunsurile?

Acest joc are multiple beneficii, îmbunătățind gândirea logică și matematică, stimulând colaborarea și comunicarea între elevi, transformând învățarea într-o experiență interactivă și distractivă care crește motivația și încrederea în sine a copiilor.

Prin prezentarea acestor jocuri am încercat să evidențiem că jocul didactic reprezintă o strategie esențială în procesul de predare-învățare, având un impact semnificativ asupra dezvoltării abilităților de colaborare și gândire critică în rândul elevilor din ciclul primar. Prin intermediul activităților interactive, copiii învață să lucreze în echipă, să își exprime ideile, să găsească soluții creative și să ia decizii informate.

Implementarea jocurilor didactice în clasă contribuie nu doar la consolidarea cunoștințelor, ci și la formarea unor competențe esențiale pentru viață, cum ar fi capacitatea de a comunica eficient, de a analiza probleme și de a lua decizii logice. De asemenea, aceste activități creează un mediu educațional plăcut, în care învățarea devine un proces natural și atractiv.

Pentru ca jocul didactic să fie eficient, este necesară o planificare atentă și adaptarea acestuia la nevoile și nivelul de dezvoltare a elevilor. Profesorii joacă un rol esențial în ghidarea copiilor spre explorare și descoperire, transformând fiecare activitate într-o experiență de învățare semnificativă.

În concluzie, utilizarea jocului didactic în educația primară nu doar îmbunătățește rezultatele școlare, ci și contribuie la formarea unor tineri autonomi, capabili să colaboreze și să gândească critic în fața provocărilor viitorului.

Bibliografie:

- 1) Oprea, C. L., Strategii didactice interactive, Editura Didactică și Pedagogică, 2006.
- 2) Stan, C., Jocul didactic în procesul de predare-învățare-evaluare, Editura Didactică și Pedagogică, 2014.
- 3) Neacșu, I., Metode și tehnici de învățare eficientă, Editura Polirom, 2010.

EDUCAȚIA RUTIERĂ LA PREȘCOLARI

PROF. GURGU ELENA ADRIANA
SC. GIMN NR 13. GPP NR 14 RM VALCEA

În perioada preșcolară, copilul câștigă îndemânări , abilități, capacități, învață să înțeleagă și să aprecieze conduita celor din jurul său, începe să cunoască, în parte, valoarea socială a acțiunii sale, pentru ca, mai târziu, să înceapă a se conduce după anumite norme morale, prin raportarea faptelor proprii la faptele celorlalți semenii adulți.

Educația influențează formarea unei baze de cunoștințe, dezvoltând capacități acționare. Învățarea se referă nu numai la acumularea generală de experiență socială, ci și la faptul că la această vârstă, copilul dobândește o experiență proprie despre lume și viață, despre locul și rolul său în societate.

Educația rutieră reprezintă o latură esențială privind integrarea în civilizația modernă a copiilor. Indiferent de vârstă, regulile referitoare la traficul pe drumurile publice impuse de societate pietonilor și vehiculelor trebuie cunoscute și respectate cu consecvență și responsabilitate.

Acțiunea de învățare a circulației rutiere se exercită prin intermediul particularităților de vârstă și a celor individuale, copilului dezvoltându-i-se nu numai interesele cognitive, ci și capacități, aptitudini, abilități, deprinderi. Copiii încep să cunoască și să respecte unele reguli ca formă de socializare, cu influențe în conduita personală raportată la traficul rutier.

În cadrul educației rutiere am planificat o întâlnire cu un agent de circulație, care a venit în mijlocul copiilor vorbindu-le despre costumația agentului de circulație, despre regulile și normele de circulație despre anumite evenimente care se întâmplă cu copiii care nu respectă regulile de circulație despre modul cum trebuie să circule ei pe stradă. Cei mici au avut posibilitatea să relaționeze cu politistul pe aspecte specifice vârstei lor: de ce este important să respectăm regulile de circulație, ce indicatoare rutiere sunt în apropierea grădiniței și care este semnificația lor, importanta purtării centurii de siguranță atât pentru copii, cât și pentru părinți. La sfârșitul activităților toți preșcolarii au primit din partea agentului de circulație diplome de participare cu titlul „Diploma pentru micul pieton”. Copiii au spus poezii, au interpretat cântece, au desfășurat un concurs pe teme de circulație și au făcut poze cu agentul de circulație, fiind foarte încântați de această întâlnire.





Scopul acestor acțiuni a fost de a informa preșcolarii cu privire la regulile de circulație pe drumurile publice, respectiv, locurile destinate jocului, importanța purtării centurii de siguranță atunci când merg cu părinții cu mașina, precum și aspecte care țin de conduita preventivă atunci când se deplasează pe stradă.

BIBLIOGRAFIE.

- Studiul "Visual illusions and plate design: the effects of plate rim widths and rim coloring on perceived food portion size.", publicat în 2014, în International Journal of Obesity; McClain AD, van den Bos W, Matheson D, Desai M, McClure SM, Robinson TN.

Evaluare finală

Autor: Ilie Elena-Elisabeta

I. Alegeți răspunsul corect pentru fiecare din afirmațiile de mai jos:

1. Revoluția industrială de la sfârșitul secolului al XVIII-lea s-a declanșat în:
 - a. Anglia;
 - b. Franța;
 - c. Statele Unite ale Americii.
2. La 22 februarie 1848 revoluția europeană izbucnește la:
 - a. Berlin;
 - b. Londra;
 - c. Paris.
3. În procesul de unificare al Germaniei un rol important l-a avut cancelarul:
 - a. Garibaldi;
 - b. Wilhelm I;
 - c. von Bismarck.
4. Primul Război Mondial a început la data de:
 - a. 28 iulie 1914;
 - b. 16 august 1916;
 - c. 11 noiembrie 1918.

4 x 5 puncte = 20 puncte

II. Realizați corespondența între anii din coloana A și localitățile din coloana B, unde s-au desfășurat lupte în Primul Război Mondial:

A	B
1. 1915	a. Marna
2. 1916	b. Mărășești
3. 1917	c. Salonic
4. 1918	d. Verdun

1	2	3	4

4 x 5 puncte = 20 puncte

III. Completați textul de mai jos cu termenii din lista dată:

Țările Europei de Est au fost ocupate la sfârșitul celui de-Al Doilea Război Mondial de URSS instaurează aici regimuri autoritare guvernate de partide Aceste țări s-au numit democrații populare: Bulgaria, Polonia, Cehoslovacia, Ungaria, Germania de Est și Căderea regimurilor comuniste a avut loc în anul

Lista termenilor: 1955, 1989, Armata Roșie, CAER, comuniste, revoluție culturală, România, totalitarism..

4 x 5 puncte = 20 puncte

IV. Citește cu atenție următorul text și apoi răspunde la cerințele de mai jos:

„Cele patru puteri, Germania, Regatul Unit al Marii Britanii, Franța și Italia, luând în considerare angajamentul pentru cedarea de către Cehoslovacia a teritoriilor regiunii sudete, se angajează să facă demersurile necesare ca să-i asigure executarea. Marea Britanie, Franța și Italia sunt de acord că evacuarea și cedarea teritoriului respectiv va trebui făcută de Cehoslovacia până la data de 10 octombrie 1938. Determinarea finală a frontierelor dintre statele german și cehoslovac se va face de către o comisie internațională”.

(Acordul de la Munchen, 1938)

1. Menționează, pe baza textului, cine urma să evacueze regiunea sudetă a Cehoslovaciei.

.....
.....

2. Numește conducătorul Germaniei aflat la conducerea statului în 1938.

.....
.....

3. Precizează o altă criză politico-diplomatică din perioada interbelică.

.....
.....

3 x 10 puncte = 30 puncte

Se acordă 10 puncte din oficiu.

Total 100 puncte.

Timp de lucru: 50 de minute

Succes!

Barem de evaluare și de notare

Se punctează oricare alte formulări/ modalități de rezolvare corectă a cerințelor.

- **Nu se acordă punctaje intermediare, altele decât cele precizate explicit prin barem. Nu se acordă fracțiuni de punct.**
- **Se acordă 10 puncte din oficiu. Nota finală se calculează prin împărțirea punctajului total acordat pentru lucrare la 10.**

Subiectul I (20 puncte)

Câte 5 puncte pentru fiecare răspuns corect:

1. – a. Anglia
2. – c. Paris
3. – c. von Bismarck
4. – a. 28 iulie 1914

Subiectul II (20 puncte)

Câte 5 puncte pentru fiecare răspuns corect:

- 1 - c; 2 - d; 3 - b; 4 -a.

Subiectul III (20 puncte)

Câte 5 puncte pentru fiecare termen completat corect în următoarea ordine:

Armata Roșie, comuniste, România, 1989.

Subiectul IV (30 puncte)

1. 10 puncte pentru următorul răspuns: Evacuarea și cedarea teritoriului respectiv va trebui făcută de Cehoslovacia până la data de 10 octombrie 1938
2. 10 puncte pentru următorul răspuns: Conducătorul Germaniei în 1938 a fost Adolf Hitler.
3. 10 puncte pentru următorul răspuns: O altă criză politico-diplomatică care a tensionat relațiile internațional în perioada interbelică a fost agresiunea Italiei contra Etiopiei în 1935.

Cetățean și stat în democrație și totalitarism (Resursele Educaționale Deschise)

Disciplina: Istorie

Profesor: Claudia ILIESCU

Școala Gimnazială, Comuna Măgurele

Clasa: a VII -a

Data: 19.02.2024

Tipul lecției: proiect de lecție, prin resurse educaționale deschise

Scenariul didactic

1. **Spargerea gheții:** elevii vor nota pe platforma www.digitaliada.ro cum se simt la începutul activității și vor prezenta tema (realizarea unei word cloud, despre elementele de bază care cuprind noțiuni despre democrație și totalitarism /exemplu-, separarea puterilor în stat, libertate, alegeri libere, pluripartid, fascism, nazism, comunism, Hitler, Stalin, Mussolini. antisemitism, colectivizare, teroare, securitate, cenzura, vot universal, poliție politică, epurare etc.



2. **Captarea atenției:** se va solicita elevilor să completeze un test
„Democrație și totalitarism în perioada interbelică” pe platforma www.digitaliada.ro
3. **Actualizarea cunoștințelor:** elevii vor aprofunda cunoștințele despre democrație și totalitarism prin vizionare unor filme scurte
<https://www.youtube.com/watch?v=7JzO34P1dI8>
https://www.youtube.com/watch?v=NDEWaR_koTw
<https://www.youtube.com/watch?v=EYuZkQ7OVmk>
https://www.youtube.com/watch?v=iEuJ06ujC_c
4. **Sistematizare:** Vor fi discutate și analizate cauzele, care au dus la instaurarea totalitarismului în Europa după vizionarea filmelor propuse.
5. **Asigurarea retenției și a transferului:** elevii vor fi puși în situația de a aprofunda cunoștințele dobândite despre democrație și totalitarism , prin participarea la un joc de tip pantonim care conțin noțiuni și personaje istorice.
Feedback: evaluarea performanțelor
6. **Temă:** Prin grupuri de 4 elevi, trebuie să realizeze un PPT, folosind resursele primite, în care să prezinte democrația și un tip de totalitarism din Europa. PPt-ul realizat trebuie incarcat pe pagina de classroom al clasei.

Fracții

 Ana	 Maia	 Ioana	 Rareș
---	--	---	---

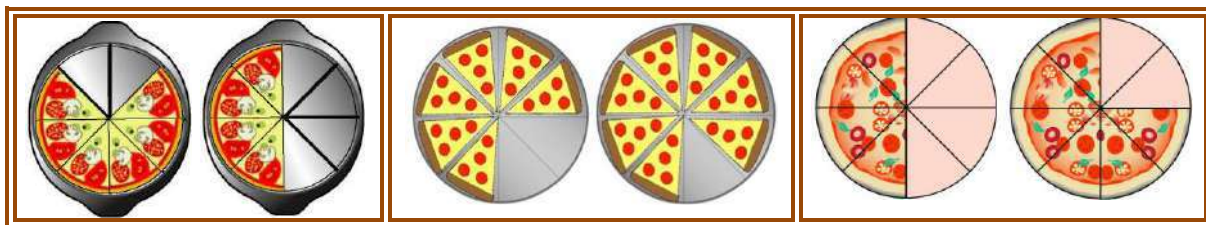


The figure shows six pizzas, each divided into 8 equal slices. The toppings are represented by red dots (pepperoni) and yellow areas (mushrooms). The fractions of toppings are as follows:

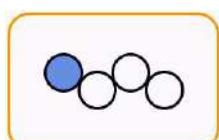
Pizza	Pepperoni (Red Dots)	Mushrooms (Yellow)
1	6/8	2/8
2	2/8	2/8
3	4/8	4/8
4	6/8	2/8
5	4/8	4/8
6	2/8	2/8

[illegible]

4. Scrie fracția corespunzătoare părții de tartă consumate, apoi compară cele două fracții, în fiecare caz.



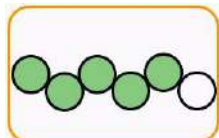
5. Notează în casete **A** pentru propozițiile adevărate și **F** pentru cele false.



Fracția care reprezintă măgelele colorate are numitorul 4.



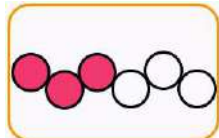
--



Fracția care reprezintă măgelele colorate are numărătorul 6.



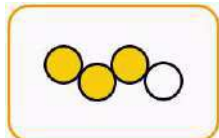
--



Numărătorul fracției care reprezintă măgelele necolorate este egal cu numitorul.



--



Numitorul fracției care reprezintă măgelele necolorate este mai mare decât numărătorul fracției.



--

6. Completează casetele cu numere potrivite, astfel încât să fie adevărate egalitățile:



MORE PRACTICE

I Look at the pictures and complete the sentences:

1. I have got a big



2. My has got two horses.



3. Your favourite colour is



4. This is a



5. The is next to the window.



6. Your is in the wardrobe.



7. My sister has got two



8. These are little.



9. The are dirty.



10. I like



11. She can



12. I want to



II Correct the mistakes:

It is number faiv.

The bok is white.

Mai neim is Linda.

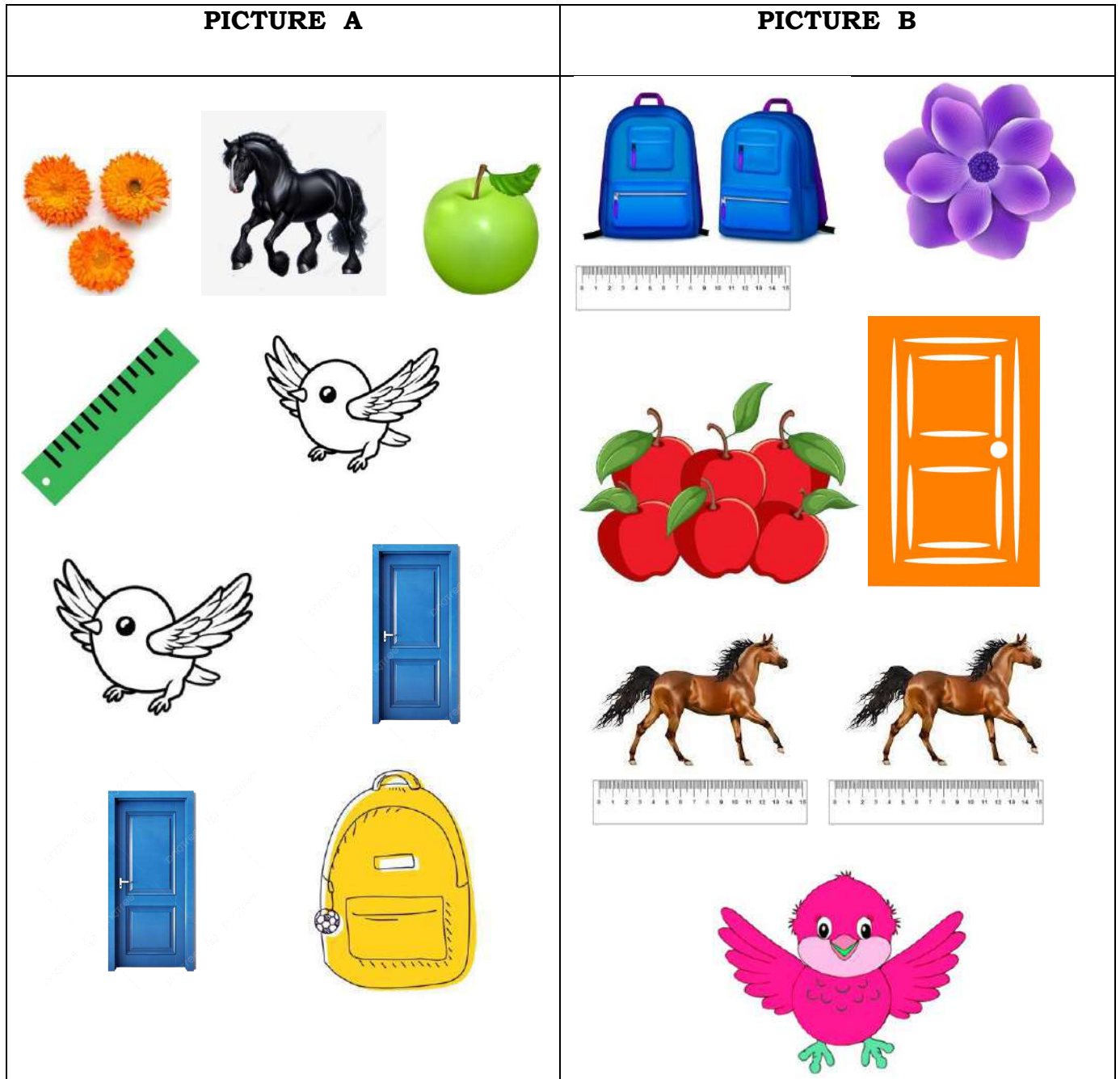
My favourite colour are purple.

I have an train.

It iz a bears.

God afternon, cildren!

III Look and write:



- In picture A **there is** a black horse and in picture B **there are** two brown horses.

IV Find the words and write the sentence:

It is a yellow train and they are red balls.

.....

Educație Inovativă și Colaborativă: Dezvoltarea Abilităților de Colaborare și Inovație într-un Mediu Flexibil

Obiectivele Fișei de Lucru:

1. **Promovarea colaborării eficiente între elevi:**
Elevii vor învăța să comunice eficient, să împărtășească idei și să ia decizii împreună într-un cadru de echipă.
2. **Încurajarea inovației în procesul educativ:**
Elevii vor fi provocați să găsească soluții noi și creative pentru provocările întâmpinate în educație, folosind tehnologia și metode moderne de învățare.
3. **Evaluarea progresului individual:**
Procesul de evaluare va fi adaptat nevoilor fiecărui elev, pentru a urmări evoluția acestora în dezvoltarea abilităților de colaborare și inovație.

Activități de Începere:

1. **Formarea echipelor de lucru:**
 - Elevii vor fi împărțiți în echipe diversificate, ținând cont de abilitățile și interesele lor. Fiecare echipă va avea sarcina de a crea o soluție inovativă pentru o problemă educațională.
2. **Discuție de deschidere - „Ce înseamnă educația inovativă?”**
 - În cadrul unei sesiuni interactive, elevii vor explora conceptul de educație inovativă și vor discuta despre cum tehnologia și metodele neconvenționale pot transforma procesul de învățare.
 - *Exemplu de întrebare de reflecție:* „Cum crezi că tehnologia poate schimba modul în care învățăm și lucrăm împreună?”

Etape ale Proiectului:

1. Identificarea Provocării Educaționale (1 oră)

- **Scop:** Să ajutăm elevii să definească o problemă educațională concretă ce poate fi rezolvată prin soluții inovative.
- **Activitate:** Echipele vor analiza provocările educaționale curente, cum ar fi integrarea tehnologiilor în școli, accesul la educație, sau învățarea personalizată, și vor alege o temă de interes.

2. Crearea Soluției Inovative (2 ore)

- **Scop:** Să punem în practică ideile elevilor, folosind tehnologii și metode noi.
- **Activitate:** Fiecare echipă va dezvolta o soluție practică și creativă pentru provocarea aleasă, având în vedere posibilitățile tehnologice. Vor folosi aplicații digitale pentru a crea prototipuri sau planuri de implementare (ex: prezentări interactive, aplicații educaționale, resurse multimedia).

3. Colaborare și Feedback Continu (1 oră)

- **Scop:** Îmbunătățirea proiectelor prin schimb de idei și feedback constructiv între echipe.
- **Activitate:** Echipele își vor prezenta soluțiile celorlalte echipe pentru a obține păreri și sugestii de îmbunătățire. Feedback-ul va fi folosit pentru a rafina soluțiile propuse.

4. Prezentarea Finală a Soluțiilor (1 oră)

- **Scop:** Elevii vor învăța cum să comunice clar și eficient ideile lor.
- **Activitate:** Fiecare echipă va prezenta soluția finală, explicând cum aceasta poate contribui la îmbunătățirea educației și promovarea unui mediu de învățare colaborativ și flexibil.

Evaluarea Progresului Elevilor în Domeniul Colaborării și Inovației

Evaluarea Inițială:

1. Chestionar de autoevaluare privind colaborarea:

- **Scop:** Să reflecteze asupra abilității lor de a lucra într-o echipă.
- **Întrebări:**
 - În ce mod contribui la discuțiile de grup?
 - Cât de des îți împărtășești ideile cu ceilalți?
 - Cum reacționezi când opinia ta diferă de a altcuiva?
 - Ce faci pentru a ajuta colegii să-și exprime ideile?
- **Scor (1-5):**
1 = Niciodată, 2 = Rareori, 3 = Uneori, 4 = Adesea, 5 = Întotdeauna

2. Chestionar de autoevaluare privind inovația:

- **Scop:** Evaluarea nivelului lor de creativitate și deschiderea către soluții inovative.
- **Întrebări:**
 - Cât de des îți folosești imaginația pentru a propune idei noi?
 - Care este atitudinea ta față de încercarea unor soluții noi, chiar și atunci când sunt riscante?
 - Cum utilizezi tehnologia pentru a sprijini învățarea și colaborarea?
 - În ce mod ajuti echipa să identifice soluții creative?
- **Scor (1-5):**
1 = Deloc creativ, 2 = Puțin creativ, 3 = Moderat creativ, 4 = Creativ, 5 = Foarte creativ

Evaluarea Progresului (Formativă)

1. Observarea participării și implicării în echipe:

Profesorul va urmări interacțiunile elevilor în timpul activităților de grup, concentrându-se pe:

- Activitatea și inițiativa personală
- Colaborarea eficientă și ascultarea activă
- Gestionarea conflictelor și propunerea de soluții

2. Evaluarea proiectelor intermediare:

- Profesorii vor analiza prototipurile și prezentările intermediare ale echipelor, evaluând:
 - Originalitatea ideilor
 - Relevanța soluțiilor propuse
 - Colaborarea eficientă între membrii echipei

Evaluarea Finală a Abilităților de Colaborare și Inovație (la sfârșitul proiectului)

1. Evaluare prin autoevaluare:

- La finalul proiectului, elevii vor completa un chestionar de autoevaluare în care vor reflecta asupra progresului lor în domeniul colaborării și inovației.

2. Evaluare prin feedback colegial:

- Fiecare elev va primi feedback de la colegii din echipă și va avea ocazia să discute despre contribuțiile fiecăruia la succesul proiectului.

3. Evaluare finală pe baza proiectului:

- Evaluarea va include următoarele criterii:
 - **Originalitatea soluției:** Măsura în care soluția este inovativă și adresează o problemă reală.
 - **Colaborarea în echipă:** Eficiența muncii în echipă și felul în care membrii echipei și-au distribuit sarcinile.
 - **Prezentarea finală:** Claritatea și impactul prezentării, precum și capacitatea de a argumenta și susține ideile propuse.

Feedback Final:

- Elevii vor discuta în grup despre ce au învățat pe parcursul proiectului, ce a mers bine și ce ar putea fi îmbunătățit. Profesorii vor oferi feedback individualizat pentru a sprijini dezvoltarea continuă a abilităților de colaborare și inovație.

Această fișă de lucru ajută la dezvoltarea abilităților de colaborare și inovație printr-un proces activ și reflexiv, în care elevii sunt implicați atât în învățarea prin practică, cât și în autoevaluare. Proiectele și activitățile sunt concepute pentru a stimula creativitatea și a încuraja soluționarea problemelor într-un mod colaborativ.

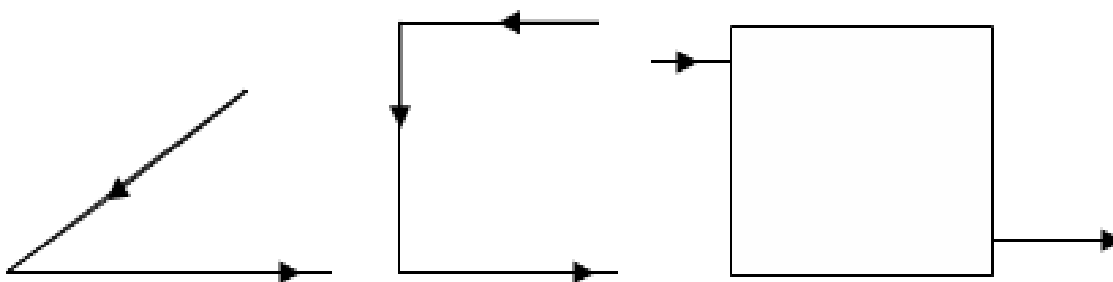
FIȘĂ DE LUCRU

Prof. Lică Mariana Elvira Loredana

Liceul Teoretic Tudor Vladimirescu Drăgănești-Olt

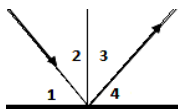
Grupa 1 (*Brainstorming în grup*) Aplică legile reflexiei pentru rezolvarea următoarelor situații practice:

1. Ce valoare are unghiul de incidență dacă raza reflectată de o oglindă plană face 60 grade cu raza incidentă?
2. Raza incidentă face cu oglinda plană un unghi de 60° . Ce valoare are unghiul de incidență?
3. Ce valoare va avea unghiul de incidență pe o oglindă plană, pentru ca raza reflectată să fie perpendiculară pe cea incidentă?
4. Un obiect se află la distanța de 4m de o oglindă plană.
 - La ce distanță se află obiectul de imaginea sa?
 - Dacă obiectul se apropie cu 1 m de oglindă, la ce distanță se afla imaginea sa față de oglindă?
5. Un obiect se află la distanța de 1m de o oglindă plană.
 - La ce distanță se află obiectul de imaginea sa?
 - Dacă obiectul se depărtează cu 50 cm de oglindă, la ce distanță se află imaginea sa față de oglindă?
6. Un copil care se află în fața unei oglinzi plane se depărtează de oglindă cu 0,5m. Cu cât crește distanța dintre copil și imaginea sa?
7. Cum trebuie plasate una sau două oglinzi astfel încât direcțiile razelor incidentă și reflectată să fie ca în desenele de mai jos? Refaceți desenele pe caiet.



Comunicați clasei constatările și concluziile voastre.

Grupa 2 (*Brainstorming în grup*) Aplica legile reflexiei pentru rezolvarea următoarelor situații practice:



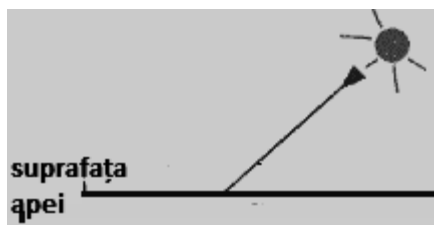
a. Care sunt unghiurile de incidență și de reflexie din figura alăturată?

b. Ce valoare are unghiul de reflexie dacă raza incidentă este perpendiculară pe oglindă?

c. Ce valoare va avea unghiul de incidență pe o oglindă plană, pentru ca raza reflectată să fie perpendiculară pe cea incidentă?



d. Ce puteți spune despre corectitudinea celor două desene? Ce fenomene credeți că reprezintă ele ?



e. Construiți imaginea Soarelui oglindit de suprafața apei din desenul alăturat, ținând seama de legile reflexiei. Notați și enumerați pe caiet etapele parcurse pentru construcția imaginilor în oglinzile plane.

f. Care sunt caracteristicile imaginii în oglinda plană ?

Comunicați clasei constatările și concluziile voastre.

Grupa 3 (*Gândiți, lucrați în grup, comunicați.*):

Aveti la dispozitie o oglindă plană și o statueta decorativă cu brațul stâng ridicat.

Descrieți imaginea acestei statuete în oglinda plană. Imaginea ce braț are ridicat?

Construiți grafic imaginea statuetei (o considerăm un obiect liniar) într-o oglindă plană.

Apropiași obiectul de oglindă și construiți din nou imaginea acestuia. Ce observați?

Depărtați obiectul de oglindă și construiți din nou imaginea acestuia. Ce observați?

Ce relație există între înălțimea imaginii obiectului și înălțimea obiectului?

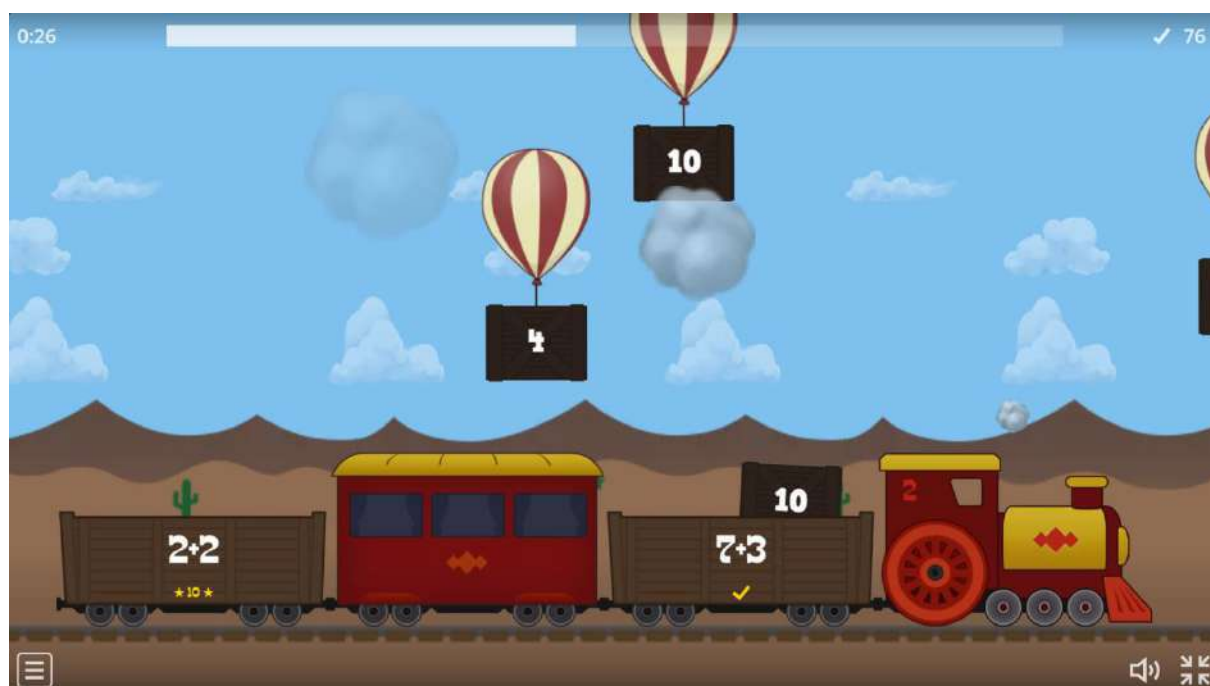
Comunicați clasei constatările și concluziile voastre.

Jocuri digitale

Joc pentru preșcolari:

<https://wordwall.net/resource/33624377>

1)Titlu: Voinicelul



2) Vârsta: 5-6 ani

3)Scop: stimularea atenției,calcului matematic, dezvoltarea vitezei de reacție;

4)Obiective:

O1– să efectueze operații de adunare;

O2 - să spargă balonul potrivit rezultatului de adunare;

O3 - să rezolve corect operațiile de adunare;

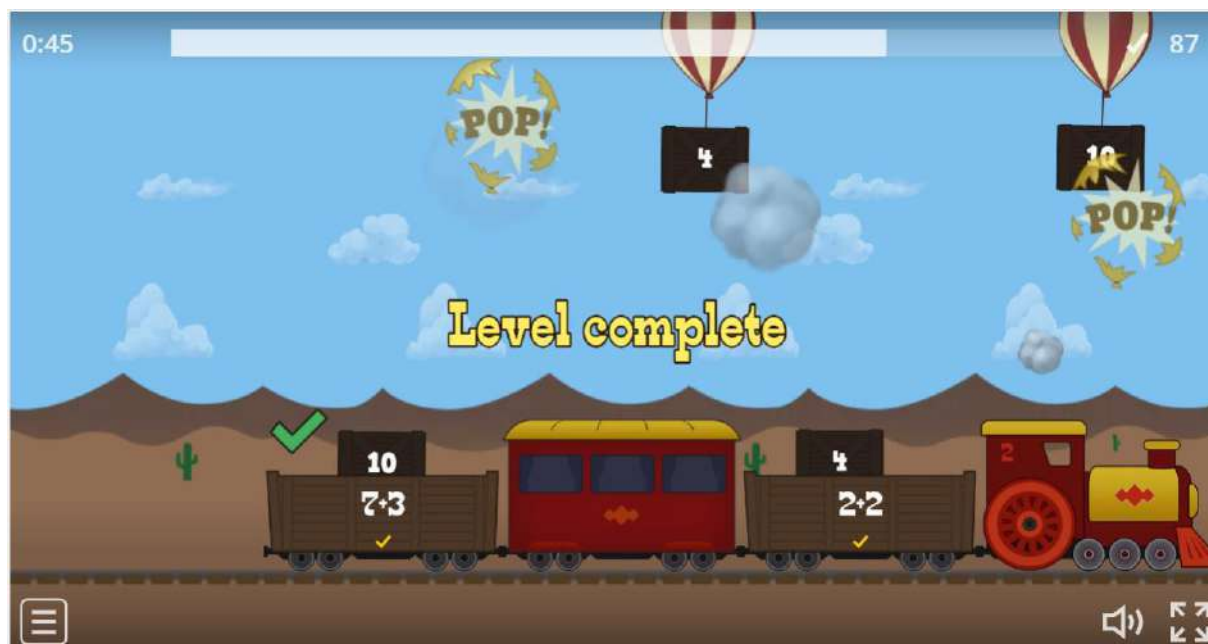
5) Consemn: Sparge balonul care are rezultatul adunării.

6) Descrierea jocului: Jocul începe cu nivelul I.



Un tren are un vagon inscripționat cu o operație de adunare. Timp de 60 de secunde copilul trebuie să calculeze rezultatul și să spargă balonul cu rezultatul corect. Balonul potrivit trebuie spart exact când ajunge deasupra vagonului.

La nivelul II copilul are de rezolvat 2 operații de adunare în 60 de secunde. Vine un tren cu două vagoane inscripționate cu operații de adunare. Copilul trebuie să spargă baloanele cu rezultatul corect.



7) Reguli: 1. Trebuie spart balonul cu rezultatul corect.

2. Rezultatul/rezultatele trebuie să ajungă în vagon până la expirarea celor 60 de secunde.

8) Materiale: videoproiector, laptop

9) Complicarea jocului. De această dată provocarea este ca în 60 de secunde să se rezolve corect 3 adunări și tot în acest timp rezultatul corect trebuie să ajungă în vagoane.

Joc digital pentru ciclu primar

1)Titlu- Micul isteț

<https://wordwall.net/resource/33623929>

0:19

✓ 0

Describe imaginea cu propoziția potrivită:



A
ELENA
ZUGRĂVEȘTE
UN PERETE.

B
ELENA
PICTEAZĂ
UN TABLOU.

C
ELENA
ADMIRĂ UN
TABLOU.



◀ 4 of 10 ▶



2)Clasa I

3) Scop: verificarea cunoștințelor și dezvoltarea vitezei de reacție;

4)Obiective:

O1- să răspundă corect la fiecare întrebare;

O2- să bifeze răspunsul corect;

5) Cerința: Răspunde corect la întrebări! Fii primul!

6) Descrierea jocului: Jocul se distribuie ca temă pe classroom. Copiii sunt așezați în fața calculatorului. Au 10 întrebări cu mai multe variante de răspuns. Fiecare întrebare are doar o singură variantă de răspuns. În funcție de numărul de răspunsuri corecte și viteza de răspuns se realizează un clasament.

7) Reguli:

1. Citește cu atenție răspunsurile.

2. Bifează răspunsul corect!

3. Răspunde cât mai repede!

8) Materiale: laptop/calculator

9) Complicarea jocului:

Fiecare copil să completeze testul cu câte o întrebare de verificare a cunoștințelor, apoi se repetă testul și se face clasament.

TEST PENTRU EVALUAREA DEZVOLTĂRII SOCIO-EMOȚIONALE

LA PREȘCOLARI

Pásztori-Kupán Imola, profesor învățământ preșcolar

Grădinița cu Program Prelungit Nr. 16. Târgu Mureș

Mánya Enikő, profesor învățământ preșcolar

Grădinița cu Program Prelungit Nr. 16. Târgu Mureș

Vârstă: 5-6 ani

Domeniu de dezvoltare: Dezvoltarea socio-emoțională

Dimensiuni ale dezvoltării:

- Comportamente prosociale, de acceptare și de respectare a diversității
- Conceptul de sine

Resurse materiale: Barem de evaluare: Anexa nr. 1.

Poze cu emoții: Anexele nr. 2. și 3.

Oglindă

Cartonașe cu expresii faciale

Panou cu o scară numerotată de la 1 la 5

Zaruri mari

Deprinderea evaluată: Recunoașterea și exprimarea emoțiilor de bază.

Obiective generale:

- Recunoașterea și denumirea emoțiilor.
- Exersarea gestionării emoțiilor în diferite situații.
- Dezvoltarea empatiei și a interacțiunii pozitive cu ceilalți.
- Copiii învață să recunoască și să gestioneze emoțiile într-un mod constructiv, dezvoltând abilități socio-emoționale esențiale.

Descrierea jocurilor:

1. Observă copiii din poză, ce sentimente pot avea, ce simt ei?



Anexa nr. 2.

2. Arată în oglindă cum este fața ta când ești: trist, bucuros, supărat sau speriat?
3. Ghicește ce fac! (mă cert, dansez, mângâi, schiopătez, cad)
4. Observă copilul din fotogarfie! Oare de ce plânge? Cum ai putea să-l consolezi?



Anexa nr. 3

5. Joc socio-emoțional: „Scara Emoțiilor”

Pe un panou mare este desenată o scară cu 5 trepte numerotate. Fiecare treaptă corespunde unei intensități emoționale:

1 = foarte fericit 😊

2 = liniștit 😊

3 = puțin supărat 😞

4 = foarte supărat 😡

5 = furios/plâns 😭

Copiii stau în cerc, iar educatorul explică faptul că fiecare emoție poate avea diferite intensități. Pe rând, un copil aruncă zarul și avansează pe scară cu numărul obținut. Educatorul trage un cartonaș cu o situație (ex.: „Ți s-a stricat jucăria preferată” sau „Un prieten ți-a oferit o îmbrățișare”). Copilul trebuie să spună pe ce treaptă a scării s-ar plasa și să descrie emoția. Pe rând, un copil aruncă zarul și avansează pe scară cu numărul obținut. Educatorul trage un cartonaș cu o situație (ex.: „Ți s-a stricat jucăria preferată” sau „Un prieten ți-a oferit o îmbrățișare”). Copilul trebuie să spună pe ce treaptă a scării s-ar plasa și să descrie emoția.

Bibliografie:

1. Aszalai Anett – Horváth Judit – Horváthné Csapucha Klára – Rónáné Falus Júlia: Amit az óvónőnek észre kell venni, Editura Flaccus, 2015
2. Curriculum pentru educație timpurie, 20191.
3. Denham, S. A. (1998). Emotional Development in Young Children. The Guilford Press.
4. Goleman, D. (2006). Inteligența Emoțională. Curtea Veche Publishing.
5. Liliana Stan: Dezvoltarea copilului si educatia timpurie, Editura: Polirom, 2016
6. Muris, P. (2010). Emotion Regulation in Children and Adolescents. Routledge.

Sursă fotografii:

<https://nlc.hu/data/cikk/11/106392/3.jpg>

<https://i.pinimg.com/originals/44/d6/85/44d685a464a74eb4c21daaa03f8dd107.jpg>

Barem de evaluare

Numele si prenumele preșcolarului:			
Vârsta:			
Denumirea jocului	Itemi	Punctaj	Răspunsul preșcolarului
1. Recunoașterea emoțiilor	Recunoaște cel puțin 5 emoții de bază (bucurie, supărare, spaimă, mirare, furie)	5 puncte	
2. Cum este fața ta?	Prezentarea a cel puțin trei emoții în fața oglinzii: bucurie, furie, mirare, supărare	2 puncte	
3. Ghicește ce fac?	Să recunoască activitățile prezentate de educatoare: de ex. mă cert, dansez, mângâi, schiopătez, cad	3 puncte	
4. De ce plânge copilul? Cum ai putea să-l consolezi?	Să fie capabil să se identifice cu situația dată, cu sentimentele prezentate în poză. Să reușească să exprime empatie și să poată să consoleze un copil.	5 puncte	
5. Joc socio-emoțional: „Scara Emoțiilor”	Să recunoască și să denumească emoțiile, Să-și gestioneze emoțiile în diferite situații. Să dezvolte empatie și interacțiune pozitivă cu ceilalți.	5 puncte	
Total puncte		20 puncte	

Anexa nr. 1.

Sub 10 puncte – Necesită sprijin (S)

Între 11-18 puncte – Comportament în dezvoltare (D)

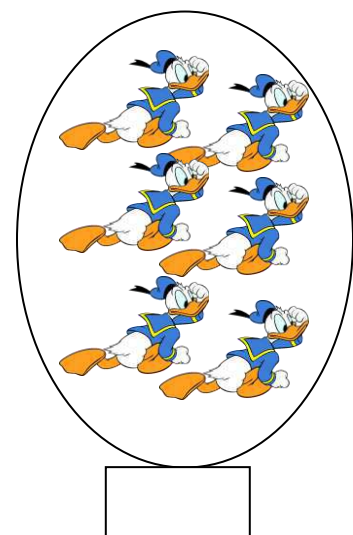
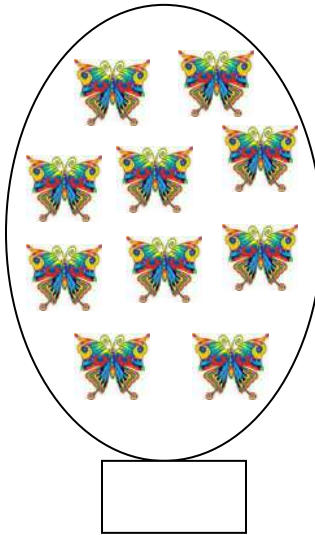
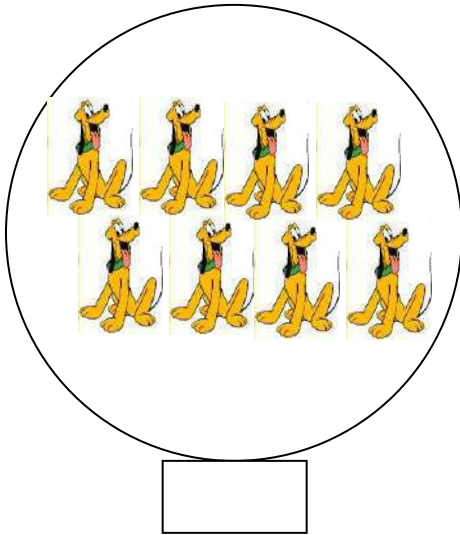
18-20 puncte – Comportament atins (A)

FIȘĂ DE LUCRU

MATEI RALUCA

Grădinița cu Program Prelungit Nr. 6, Tg. Mureș

1. Numără elementele mulțimilor și apoi scrie în fiecare casetă tot atâtea linii cât indică cifra.



2. Încercuiește prima, a treia, a cincea și ultima pasăre:



3. Completează șirul numeric crescător și descrescător:



4. Caută vecinii mai mici sau mai mari ai numerelor date din coloană:

	10	
	9	
	8	
	7	

	6	
	5	
	4	
	3	

Numele și prenumele:

Data:

Semnătura părintelui:.....

Clasa a III-a

FIȘĂ DE LUCRU-MATEMATICĂ

**Prof. înv. primar Mihăilă Simona-Elena,
Liceul Teoretic „Ioan Pascu” - Codlea**

1. Scrie câte trei numere naturale:

a) consecutive, dintre care unul este 576

b) pare mai mari decat 700

c) impare cuprinse intre 300 si 400

2. Ordonează numerele:

a) crescător: 12, 155, 43, 820, 16, 733, 200

b) descrescător: 12, 155, 43, 820, 16, 733, 200

3. Calculează:

$$115 + 108 = \underline{\hspace{2cm}} \qquad 7 \times 9 = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$943 - 224 = \underline{\hspace{2cm}} \qquad 56 : 8 = \underline{\hspace{2cm}}$$

4. Află numărul necunoscut:

$$a + 233 = 858$$

$$b - 100 = 794$$

$$888 - c = 345$$

$$643 - x = 200$$

5. Efectuează respectând ordinea operațiilor:

$$89 + 32 : 8 =$$

$$24 : 6 \times 2 =$$

$$29 - 18 : 9 =$$

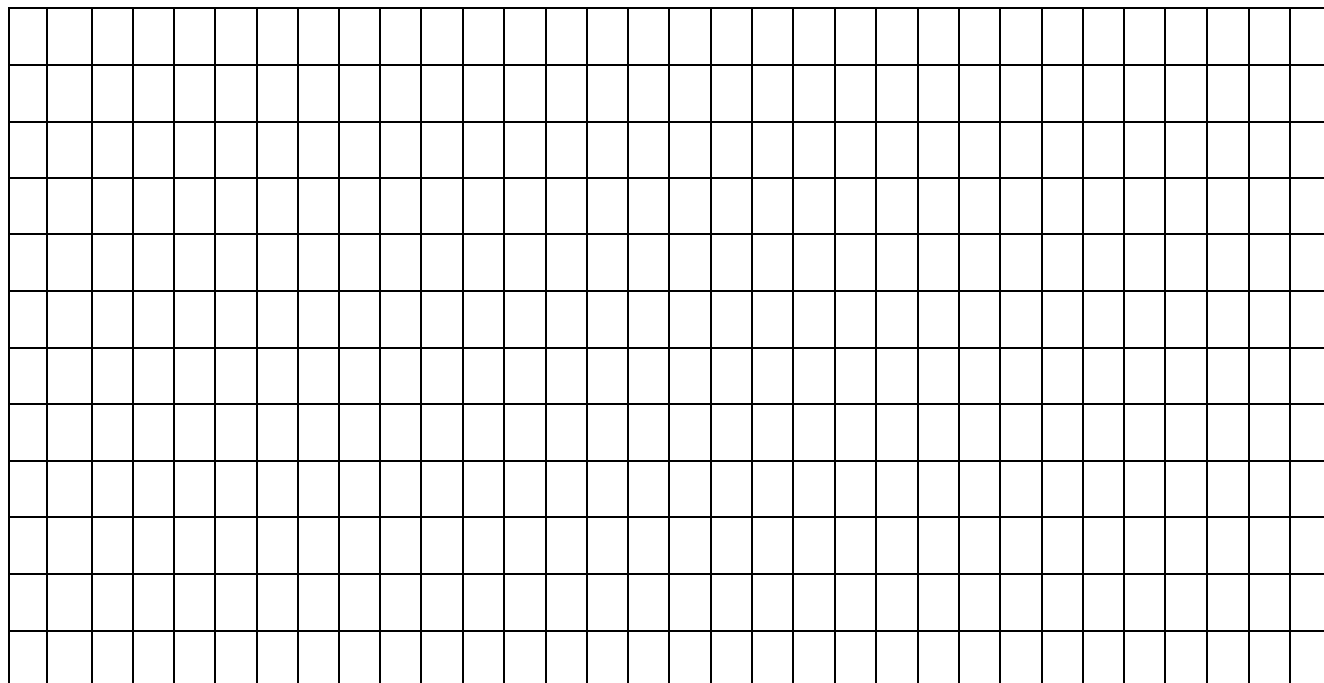
6. Într-un autobuz sunt 20 călători. La prima stație coboară un sfert din călători.

Câți călători raman în autobuz?

7. Unește cu unitatea de masura corespunzătoare:

timpul	litrul
lungimea	secunda
masa corpurilor	metrul
capacitatea vaselor	kilogramul

8. Construiește folosind liniatura de matematică data, rigla, creionul, compasul, următoarele figuri geometrice: a) cerc ; b) pătrat c) triunghi d) dreptunghi



DESCRIPTORI DE PERFORMANȚĂ

	FOARTE BINE	BINE	SUFICIENT
1	Scrie corect numerele de la a, b, c încadrându-se în timpul acordat	Scrie corect numerele de la doua siruri sau scrie corect cate doua numere de la fiecare sir sau Scrie partial corect numerele, cu 1-2 erori	Scrie corect numerele doar unui sir sau Scrie corect doar cate un numar de la fiecare sir sau Scrie nr de la fiecare sir cu 3-4 erori
2	Ordonează corect numerele crescător și descrescător încadrându-se în timpul acordat	Ordonează numerele crescător și descrescător, cu 1-3 greșeli/omisiuni, încadrându-se în timpul acordat	Ordonează numerele crescător și descrescător, cu mai mult de 4 greșeli/omisiuni, depășind puțin timpul acordat
3	Calculează corect adunările și scăderile	Calculeaza corect 3 sarcini date	Calculează 1-2 sarcini
4	Află numărul necunoscut de la +, -, încadrându-se în timpul acordat	Află numărul necunoscut de la 3 operații, cu mici greșeli de calcul, încadrându-se în timpul acordat	Află numărul necunoscut de la 1-2 operații, cu mici greșeli de calcul, depășind puțin timpul acordat
5	Rezolvă corect problema identificând operațiile, calculând corect, încadrându-se în timpul acordat	Rezolvă corect problema identificând o operație, calculând corect, încadrându-se în timpul acordat	Rezolvă corect problema identificând o operație, calculând cu omisiuni, depășind puțin timpul acordat
6	Rezolvă corect problema identificând operațiile, calculând corect, încadrându-se în timpul acordat	Rezolvă corect problema identificând operațiile, calculând corect doar una.	Rezolvă corect problema identificând o operație, calculând cu omisiuni/greșeli
7	Identifica corect toate cele 4 unitati de masura.	Identifica corect 3 unitati de masura.	Identifica corect 1-2 unitati de masura.
8	Construieste corect toate cele 4 figuri geometrice.	Construieste corect 3 dintre figurile geometrice din enunt sau Construieste corect cele 4 figuri geometrice dar fara a folosi instrumente adecvate.	Construieste corect 1-2 figuri geometrice.

WORKSHEET

Objective: To practice vocabulary and grammar, as well as develop reading and writing skills.

A. Match the words with their definitions:

Words:

1. Flexibility
2. Collaboration
3. Solution
4. Innovate
5. Environment
6. Problem

Definitions:

- a) Working together to achieve a common goal.
- b) The ability to change or adapt to different situations.
- c) A new idea or method that improves something.
- d) The surroundings or conditions where something happens.
- e) The answer or way of solving something.
- f) A situation that requires a solution.

B. Complete the sentences with the correct word from the list:

(Choose from: solution, innovate, flexible, collaborate, environment, problem)

1. To solve this _____, we need to think of a creative _____.
2. A good teacher creates a _____ classroom where students can learn in different ways.
3. Students should _____ with each other to complete the project.
4. In science, we often need to _____ to create new discoveries.
5. The classroom _____ should be comfortable for all students.

C. Reading Comprehension

Text:

In the modern world, education is changing. Teachers are no longer just giving lectures; they are encouraging students to work together and think creatively. Students are learning to be flexible in their approach to education. This means they are not just sitting in a classroom all day. They may go outside, use technology, or work in groups to solve problems. Collaboration and innovation are key skills for students to develop in order to succeed in the future.

Questions:

1. What is the main idea of the text?
2. Why is flexibility important in education?
3. How do students learn to collaborate and innovate?

D. Writing Activity:

Instructions:

Write a short paragraph (4-5 sentences) answering the following question:

How can students work together to solve a problem in the classroom?

Bibliography

- Harmer, J., *The Practice of English Language Teaching*, Longman, 2007
- Thornbury, S., *How to Teach Speaking*, Pearson Longman, 2006
- Scrivener, J., *Learning Teaching: The Essential Guide to English Language Teaching*, Macmillan Education, 2011
- Celce-Murcia, M., Dornyei, Z., & Thurrell, S., *Communicative Competence: A Pedagogically Motivated Model with Content Specifications*, TESOL Quarterly, 31(1), 1-29, 1997

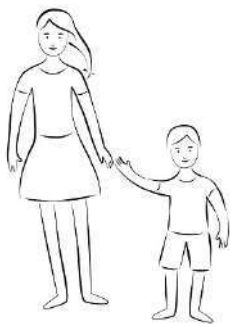
Mircea E.-CT., Costin D. Nenitescu”



Primăvara se apropie,
iar un băieţel pe
nume Alexandru vrea
să îi ofere mamei
sale un dar special.



Se duce la
joacă împreună cu
prietenii lui şi află că sunt
câţiva care au cumpărat
câte un mărtişor
pentru mama lor.



Se gândeşte să ofere
şi el un mărtişor, dar
nu avea bani destui
, aşa că, se duce să-i
ceară sfatul surorii
lui mai mari, Miriam.



După ce discută cei doi frați, Miriam are o idee: să confecționeze împreună un măștișor. Si daca ghiocelul este simbolul primăverii, au ales să facă un măștișor cu ghiocci din hârtie.



A sosit și ziua de 1 MARTIE. Alexandru și Miriam îi dăruiesc mamei măștișorul. Aceasta rămâne plăcut impresionată de munca depusă de cei doi.



Soarele strălucea pe cerul senin, iar in inima lui Alexandru era numai bucurie. A experimentat faptul ca „e mai fericite să dai decât să primești.”

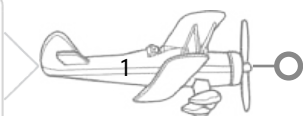
Povestea mărtişorului

Date: _____

Name: _____



Fişă de lucru clasa a 2-a. Ascultă cu atenţie poveste citita de învăţătoare, apoi uneşte avionul cu răspunsul corect.



A sosit şi ziua de 1 MARTIE. Alexandru şi Miriam îi dăruiesc mamei mărtişorul. Aceasta rămâne plăcut impresionată de munca depusă de cei doi.



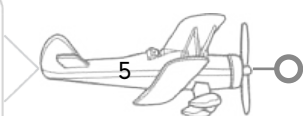
Se gândeşte să ofere şi el un mărtişor, dar nu avea bani destui, aşa că, se duce să-i ceară sfatul surorii lui mai mari, Miriam.



După ce discută cei doi fraţi, Miriam are o idee: să confecţioneze împreună un mărtişor. Şi dacă ghiocelul este simbolul primăverii, au ales să facă un mărtişor cu ghiocel din hârtie.



Se duce la joacă împreună cu prietenii lui şi află că sunt câţiva care au cumpărat câte un mărtişor pentru mama lor.



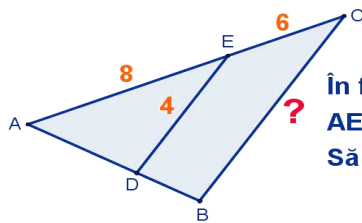
Soarele strălucea pe cerul senin, iar în inima lui Alexandru era numai bucurie. A experimentat faptul că „e mai fericit să dai decât să primeşti.”



Primăvara se apropie, iar un băieţel pe nume Alexandru vrea să îi ofere mamei sale un dar special.

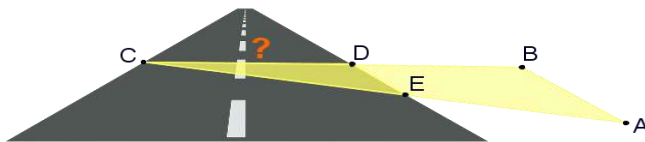
FIȘĂ DE LUCRU

1.



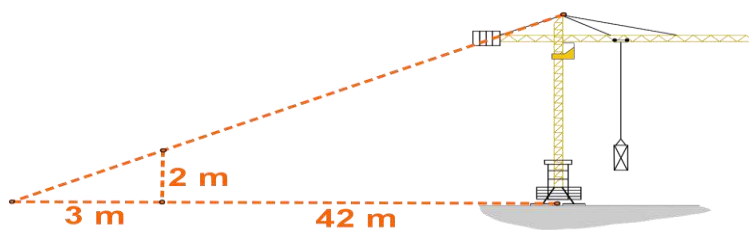
În figura alăturată, $DE \parallel BC$, iar $AE=8$ cm, $EC=6$ cm, $DE=4$ cm.
Să se calculeze distanța BC .

2.



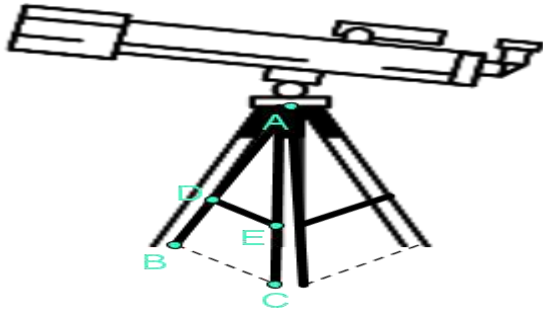
În figura alăturată, $DE \parallel AB$, iar $DB=20$ m, $DE=4$ m, $AB=9$ m.
Ce lățime, în metri, are șoseaua?

3.

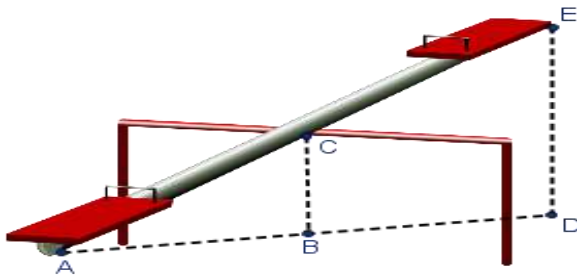


Ce înălțime, în metri, are macaraua?

4. Pentru suportul de telescop din imagine, $DE \parallel BC$, $AD=60$ cm, $DB=24$ cm, $DE=30$ cm. Distanța BC este egală cu



5. Pentru balansoarul din imagine se cunosc: $BC \parallel DE$, $BC=1$ m, $DE=2$ m, $AD=6$ m. Distanța AB este egală cu:

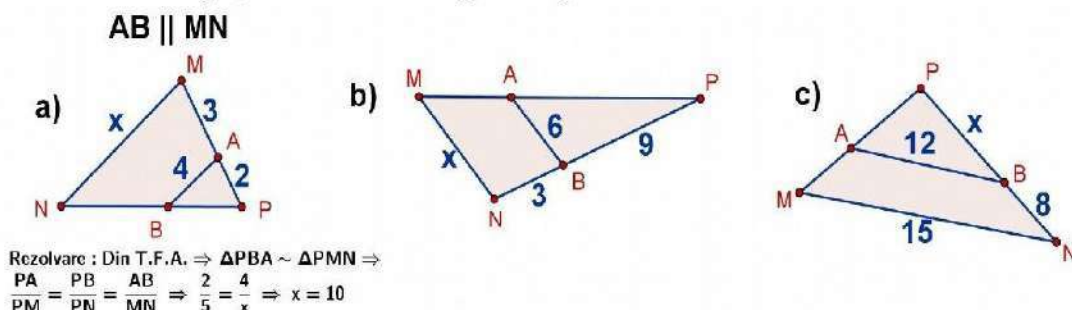


6. Pe harta din imagine, $AB=150$ m, $NP=250$ m, $MA=240$ m, iar $AB \parallel NP$. Distanța NA este egală cu:

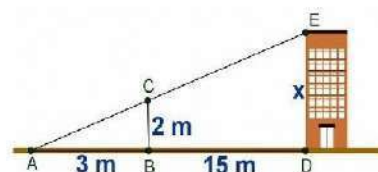


Teorema fundamentală a asemănării

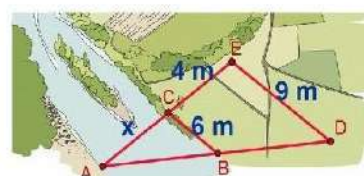
1. În desenele de mai jos, să se calculeze lungimea segmentului necunoscut notat x:



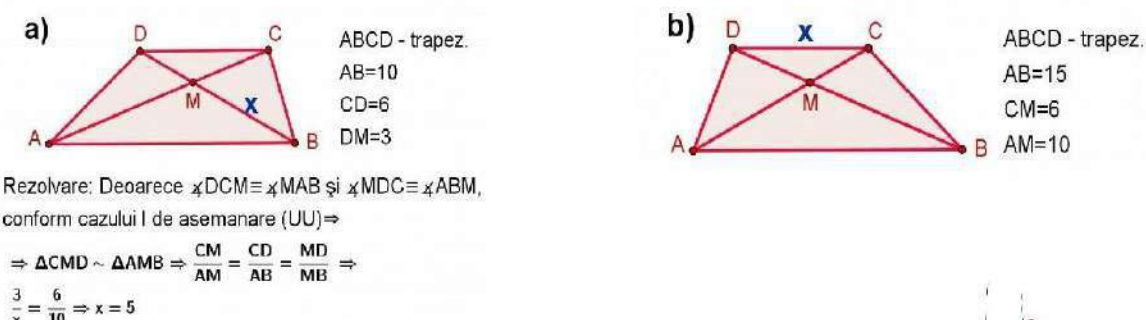
2. Ce înălțime are clădirea ?



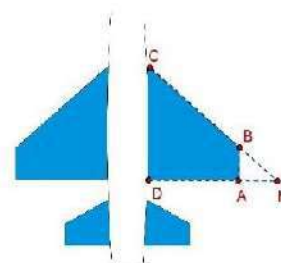
3. Ce lățime are râul?



4. În desenele de mai jos, să se calculeze lungimea segmentului necunoscut notat x:

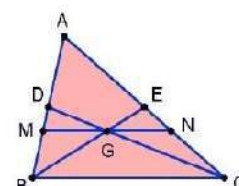


5. O aripă a unui avion are forma unui trapez ABCD, cu bazele AB=2 m și CD=5 m, iar AD=4 m, BC=5 m. Dacă dreptele AD și BC sunt concurente în M, calculați perimetrul triunghiului ABM.



6. Se consideră un triunghi ABC și D un punct pe latura BC. Paralelele prin D la AB și AC taie pe AC în E, respectiv pe AB în F. Arătați că $\frac{DF}{AC} + \frac{DE}{AB} = 1$

7. În triunghiul ABC, medianele BE și CD sunt concurente în G. Paralela prin G la BC intersectează AB în M și AC în N. Demonstrați că GM=GN.



JOC DIDACTIC "Misiunea Salvării Planetei"

Învățător, Georgiana Munteanu

Școala Gimnazială „Gheorghe Lazăr” Corbu, Constanța

Scopul jocului:

Elevii trebuie să rezolve o serie de enigme și puzzle-uri pentru a „salva planeta” într-un timp limitat. Acest joc încurajează munca în echipă, luarea deciziilor și gândirea critică.

Materiale necesare:

1. **Cartonașe sau foi** cu întrebări și indicii.
2. Un **ceas sau timer** pentru a măsura timpul.
3. **Cutii cu lacăt** sau plicuri sigilate pentru a ascunde următoarele indicii.
4. O „hartă” sau o poveste centrală care conectează activitățile.
5. Alte materiale creative: coduri QR, puzzle-uri, rebusuri, ghicitori.

Cum funcționează jocul?

1. Introducerea poveștii:

Profesorul le spune elevilor că planeta este în pericol din cauza unui experiment științific care a scăpat de sub control. Singura soluție este să rezolve o serie de provocări pentru a activa „Dispozitivul de Salvare”.

2. Împărțirea în echipe:

Elevii sunt împărțiți în 3-5 echipe (4-6 elevi per echipă). Fiecare echipă trebuie să lucreze împreună pentru a avansa în joc.

3. Structura jocului:

Jocul este format din **4 niveluri** sau „camere” tematice:

- **Camera 1: Logica** – Puzzle matematic sau un rebus care duce la o parolă.
- **Camera 2: Observația** – Descifrarea unui mesaj ascuns într-o imagine sau text.
- **Camera 3: Colaborarea** – O sarcină în care trebuie să rezolve un puzzle doar printr-o bună comunicare (ex.: reconstruirea unui mesaj din părți primite de la toate echipele).
- **Camera 4: Strategia finală** – O ghicitoare sau un joc de decizie pentru a activa „Dispozitivul de Salvare”.

4. Colaborarea:

Fiecare echipă adună o parte din informațiile necesare pentru a finaliza misiunea. Echipele trebuie să împărtășească informațiile între ele pentru a reuși.

5. Timpul:

Elevii au 30-45 de minute pentru a finaliza toate provocările.

Exemplu de provocare:



Camera 1: Logica

Tema: Rezolvarea unui puzzle matematic.

Provocare:

Elevii găsesc un mesaj pe un cartonaș:

„Pentru a debloca următorul indiciu, trebuie să găsiți codul numeric corect.

Indiciile sunt:

1. Este un număr de 4 cifre.
2. Prima cifră este jumătate din ultima cifră.
3. Numărul este divizibil cu 3.
4. Suma cifrelor sale este 12.

Care este codul?”

Răspuns: 2436

(Elevii pot testa opțiunile și folosi indiciile pentru a ajunge la răspunsul corect.)



Camera 2: Observatia

Tema: Descifrarea unui mesaj ascuns.

Provocare:

Elevii găsesc o imagine cu un text scris în cercuri concentrice sau un text „sărit” (ex.: literele corecte sunt doar cele din poziții pare). Alternativ, pot descifra un mesaj scris cu un cod simplu (ex.: alfabetul cifrat, unde fiecare literă este mutată cu o poziție în alfabet).

Exemplu de mesaj:

„Gvvnk kfnb jmvh nbzmvi”

Codul indică: „Fiecare literă merge înapoi cu 1 poziție.”

Mesaj corect descifrat:

„Fii rapid și găsește indiciul.”

Indiciu suplimentar: O imagine cu o cheie desenată, iar cheia deblochează accesul la Camera 3.

Camera 3: Colaborarea

Tema: Construirea unui mesaj din mai multe părți.

Provocare:

Fiecare echipă primește o parte dintr-un puzzle. Numai lucrând împreună pot pune cap la cap piesele și descoperi mesajul complet.

Exemplu:

- Echipa 1: „Pentru a opri experimentul...”
- Echipa 2: „...trebuie să găsiți toate cifrele pierdute...”
- Echipa 3: „...și să activați codul de salvare...”

Rezultatul final:

„Pentru a opri experimentul, trebuie să găsiți toate cifrele pierdute și să activați codul de salvare: 9153.”

(Echipele trebuie să se asculte și să comunice eficient.)

Camera 4: Strategia finală

Tema: Ghicitoare complexă cu luare de decizii.

Provocare:

Elevii primesc următorul text:

„Dispozitivul de salvare are 3 butoane: roșu, galben și albastru.

- Dacă apeși butonul roșu, dispozitivul se va bloca definitiv.
- Dacă apeși butonul galben, dispozitivul se va activa, dar doar dacă este ora exactă.
- Dacă apeși butonul albastru, dispozitivul se activează automat.

Dar mai este un indiciu: „Butonul corect este mereu cel mai rece.”

Răspuns: Butonul albastru (asociat cu „rece”).

Concluzia:

După ce elevii rezolvă toate camerele, li se oferă un ultim indiciu, care îi ghidează spre a salva „planeta”. De exemplu, pot primi un mesaj de felicitare sau o insignă simbolică: **„Ați salvat planeta și ați demonstrat că munca în echipă poate face minuni!”**

Concluzia jocului:

La final, elevii trebuie să pună cap la cap toate informațiile obținute pentru a finaliza „Dispozitivul de Salvare”. Profesorul le poate înmâna un certificat de „Eroii Planetei” sau un alt premiu simbolic.

.....

TEST DE EVALUARE
-geografie-

1. Ce culoare convențională se folosește pe hartă pentru:

munți -

câmpii -

ape -

dealuri și podișuri -

10p

2. Vecinii României sunt:

- la nord:

- la est:

- la sud:

- la vest:

10p

3. Ce trepte de relief întâlnim în țara noastră?

10p

4. Completează următoarele enunțuri.

a) Clima reprezintă.....

.....

b) Vremea reprezintă.....

.....

c) România are o climă.....

d) Lacul Sfânta Ana este un lac.....

10p

5. Taie răspunsul greșit:

a) Câmpia de Vest este situată în **sudul /vestul** țării .

b) Câmpia Română se află în partea de **vest / sud** a țării.

c) Lacurile sunt **ape stătătoare /ape curgătoare**.

d) Lacurile artificiale sunt facute **de oameni/ de natură**.

e) Marea Neagră este o mare **închisă/ deschisă** de tip continental.

10p

6. Completează propozițiile:

Râurile care se varsă, la rândul lor, în râuri mai mari se numesc.....
.....Majoritatea apelor curgătoare de la noi din țară izvorăsc din.....
.....și se varsă în
Fluviul Dunărea izvorăște dinși este
.....ca lungime de pe continent. Ea trece pe teritoriul ațări și
.....capitale. Dunărea se varsă în.....prin.....brate. Acestea
sunt: Brațul.....Brațul.....și Bratul.....
Marea Neagră se află pecontinente,.....și.....
Țările care au ieșire la Marea Neagră sunt:.....
.....
.....

20p

7. Numește câte două râuri din fiecare grupă.

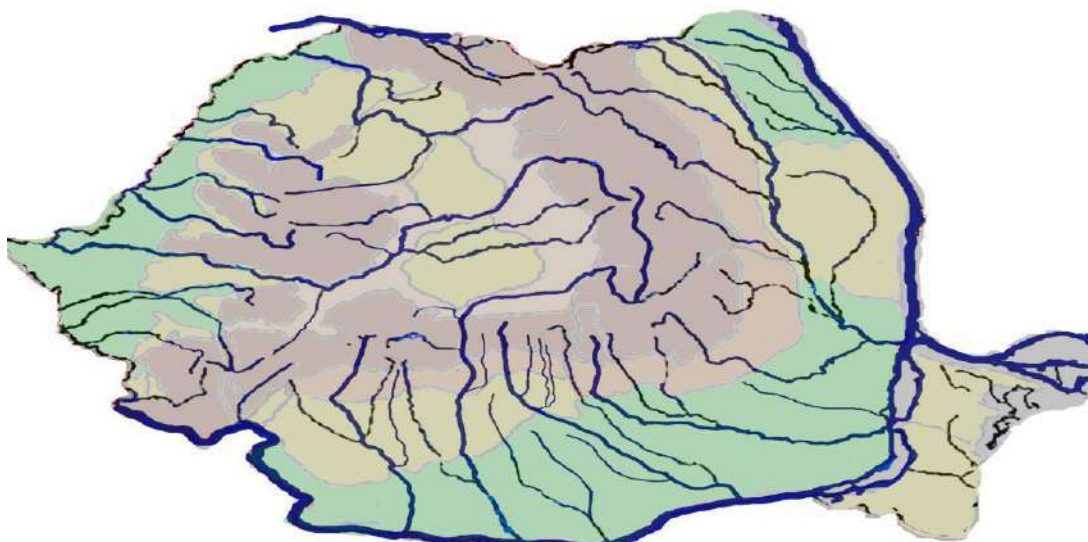
a) grupa râurilor din vest:.....

b) grupa râurilor din est:.....

c) grupa râurilor din sud:

15p

8. Localizează pe hartă principalele râuri ale României.



15p

Foarte bine	80-100p
Bine	55-75p
Suficient	50p

Nume și prenume elev:
Clasa: a V-a

Data:

Test de evaluare

Citește următorul fragment din romanul *Matilda* de Roald Dahl și răspunde apoi la întrebări.

„Domnișoara Honey și Matilda se întâlniră la poarta școlii și străbătură tăcute Strada Mare din sat. [...] Domnișoara Honey mergea încet, astfel încât fetița să poată ține pasul cu ea fără să alerge, iar pe drumeagul de țară era o liniște deplină. Casa și orașelul rămăseseră undeva în urmă. [...] Mergeau pe cărarea aceea brăzdată de șanțuri **adânci**, uscate de soare, pășind cu mare băgare de seamă, ca să nu-și scrântească picioarele. În afară de câteva păsărele care ciripeau în aluniș, nu se vedea altă vietate.

— Locuiesc într-o căsuță simplă, țărănească, zise domnișoara Honey. Nu te aștepta la cine știe ce. Aproape c-am ajuns. [...]

Matilda văzu că înaintea lor se întindea o cărăruie **de pământ**, care ducea spre o căsuță minusculă, de cărămidă. Era o casă așa de mică, încât mai degrabă părea făcută pentru păpuși decât pentru oameni. Căramizile și pietrele din care fusese construită erau acum vechi, decolorate și aproape sfărâmcioase. Avea un acoperiș cenușiu de tablă și un horn mic, iar în partea din față se vedeau două ferestruici. Niciuna dintre ele nu era mai mare decât o coală de ziar și era limpede că asta era toată casa – nu avea etaj. De-o parte și de alta a cărării creșteau în voie buruieni sălbatice, urzici și tufe de mure. Casa era adăpostită sub crengile unui stejar enorm. Frunzele și crengile lui mari păreau să ascundă și să îmbrățișeze această colibă, ferind-o, în același timp, de restul lumii. [...]

Matilda rămase în urmă. Deodată, i se făcuse teamă de locul acela. I se părea ciudat și departe de oraș, un loc cu totul fantastic, parcă de pe alt tărâm. Era ca o ilustrație din poveștile Fraților Grimm sau ale lui Andersen. Era casa în care un sărman tăietor de lemne locuia împreună cu Hänsel și Gretel și unde stătea bunicuța Scufiței Roșii, dar era și casa celor șapte pitici, și a celor trei ursuleți, și a tuturor acestor personaje. Era, pur și simplu, căsuța din povești.”

SUBIECTUL I:

60 puncte

1. Notează trei substantive comune și trei substantive proprii din primul paragraf al textului.

6 puncte

.....
.....

2. Completează spațiile libere cu articolele corespunzătoare:

20 puncte

Articol hotărât	Nearticulat	Articol nehotărât
.....	sat	
.....	țară	
.....	păpuși	
.....	cărămidă	
.....	șanțuri	

Se acordă 10 puncte din oficiu!

Succes!

Nume și prenume elev:
Clasa: a V-a

Data:

.....	acoperiș	
.....	stejar	
.....	tărâm	
.....	pitici	
.....	personaje	

3. Precizează genul și numărul următoarelor substantive: **10 puncte**

- a. domnișoara:
- b. pitici:
- c. povești:
- d. loc:
- e. pământ:

4. Precizează ce sunt, ca parte de vorbire și ca parte de propoziție, cuvintele subliniate în text: **4 puncte**

- a. adânci:
- b. de pământ:

5. Notează, în coloana potrivită, cuvintele evidențiate din propozițiile date. **8 puncte**

Articol nehotărât	Prepoziție

- a. Matilda văzu că înaintea lor se întindea o cărăruie de pământ, care ducea spre o căsuță minusculă, de cărămidă.
- b. Casa era adăpostită sub crengile unui stejar enorm.
- c. Casa părea făcută pentru păpuși.

6. Precizează dacă afirmațiile de mai jos sunt adevărate sau false. **4 puncte**

- a. În propoziția *Domnișoara Honey și Matilda se întâlniră la poarta școlii și străbătură tăcute Strada Mare din sat.* există două prepoziții simple. **A/F**
- b. În propoziția *Casa avea un acoperiș cenușiu, de tablă și un horn mic.* există trei atribute exprimate prin adjective propriu-zise. **A/F**
- c. Centrul grupului nominal *ștejar enorm* este exprimat prin substantivul comun *ștejar*. **A/F**
- d. Propoziția *Cărarea ducea spre o căsuță minusculă, de cărămidă.* conține două atribute exprimate prin substantive comune. **A/F**

7. Subliniază cu o linie atributele din propozițiile următoare: **8 puncte**

- a. Domnișoara Honey și Matilda s-au întâlnit la poarta școlii.

Se acordă 10 puncte din oficiu!

Succes!

Nume și prenume elev:

Data:

Clasa: a V-a

- b. Pe drumeagul de țară era o liniște deplină.
- c. Domnișoara Honey locuia într-o casuță simplă, țărănească.
- d. Casa era adăpostită sub crengile unui stejar mare și fălos.

SUBIECTUL II:

30 puncte

Scrie o scurtă descriere a locuinței tale. În redactarea textului, vei avea în vedere:

- să ai un conținut adecvat cerinței, adică să respecți tema și structura unei descrieri;
12 puncte
- să existe introducere, cuprins și încheiere, fiecare idee nouă fiind marcată printr-un paragraf;
3 puncte
- să te exprimi corect, clar și adecvat;
6 puncte
- să respecți normele de ortografie și de punctuație;
6 puncte
- să fii atent/atență la aspectul textului, adică la așezarea în pagină și la felul cum scrii.
3 puncte

Se acordă 10 puncte din oficiu!

Succes!

Joc de rol pentru dezvoltarea abilităților de colaborare și gândire critică în rândul copiilor

Școala Gimnazială Numărul 27 Timișoara
Profeso Pentru Educație Timpurie: Georgeta Victorița NAGY

Titlul jocului: "Aventura în Pădurea Fermecată"

Context:

- Copiii vor intra în rolul unor exploratori care descoperă o pădure fermecată, unde animalele vorbesc și plantele zâmbesc.
- Ei vor trebui să ajute un animaluț care a pierdut ceva important sau care are o problemă.

Roluri posibile:

- Exploratori curioși: care descoperă pădurea și interacționează cu animalele.
- Animale vorbitoare: un iepuraș care și-a pierdut morcovul preferat, o veveriță care nu-și găsește nucile, un ursuleț care s-a rătăcit.
- Plante zâmbitoare: flori care oferă indicii sau soluții, copaci care protejează animalele.

Desfășurare:

1. **Introducerea:** Profesorul introduce povestea pădurii fermecate și a animalului care are nevoie de ajutor.
2. **Explorarea:** Copiii se deplasează prin spațiul de joacă, care poate fi decorat cu elemente din natură (frunze, crenguțe, jucării cu animale).
3. **Interacțiunea:** Copiii interacționează cu "animalele" (profesorul sau alți copii) și cu "plantele" (desene, jucării).
4. **Colaborarea:** Copiii colaborează pentru a găsi soluția problemei animalului (de exemplu, caută morcovul pierdut, construiesc un adăpost pentru ursuleț).
5. **Rezolvarea:** După ce găsesc soluția, copiii sărbătoresc împreună cu animalul fericit.

Obiective:

- Dezvoltarea imaginației și a creativității.
- Stimularea abilităților de comunicare și colaborare.
- Încurajarea empatiei și a grijii față de animale.

- Învățarea despre natură și despre relațiile dintre animale.

Adaptări:

- Folosiți jucării și materiale vizuale atractive.
- Simplificați povestea și rolurile.
- Încurajați copiii să-și folosească propriile idei și să-și creeze propriile personaje.
- Adaptați jocul la nivelul de dezvoltare al copiilor.

Sfaturi suplimentare:

- Folosiți muzică ambientală pentru a crea o atmosferă magică.
- Încurajați copiii să-și exprime emoțiile și să se bucure de joc.
- La final, discutați despre ce au învățat și cum s-au simțit.

Acest joc de rol oferă un cadru flexibil, care poate fi adaptat în funcție de vârsta copiilor și de resursele disponibile.

ABORDAREA INTEGRATĂ A CONȚINUTURILOR

Fișă de lucru: Banii și bugetul

Prof. Nicolicea Anca
Școala Gimnazială „Alexandru Davila”

Învățarea înseamnă să comunicăm, să investighezi, să rezolvi probleme și să iei decizii; noi toți învățăm pentru viață. Poți accesa un anumit “spațiu de învățare”, special conceput sau nu, poți învăța oriunde, singur sau împreună cu ceilalți. Capacitatea de adaptare a individului, este condiționată de noutatea permanentă, de o stimulare informațională optimă, acest lucru cerând mai multă atenție pentru a discerne tipul de evenimente ce survin sau este posibil/probabil să apară, clasificând și reclasificând informațiile, depășind clișeele de gândire cotidiene, evaluând constant veridicitatea acestora. În economia bazată pe cunoaștere, există restructurări semnificative în procesarea informațiilor venite din diverse surse de cunoaștere. Adaptarea devine o succesiune de opțiuni în condiții de incertitudine.

Organizarea conținuturilor pe discipline tradiționale este înlocuită tot mai des de abordările inovative. Numeroase sisteme de educație au optat pentru o abordare integrată a curriculumului. Noua abordare curriculară din sistemul educațional românesc aduce schimbări majore în procesul de învățare: centrarea pe elev, mutarea accentului de pe predare pe învățare, centrarea pe competențe, abordarea integrată a conținuturilor învățării, contextualizarea învățării, reconsiderarea managementului timpului școlar și a rolului educației nonformale. Proiectarea inter, multi sau transdisciplinară nu amenință cu „desființarea” disciplinelor tradiționale, iar consecințele sunt benefice pentru curriculumul școlar: centrarea pe activități integrate de tipul proiectelor; relaționările între concepte, fenomene, procese din domenii diferite; **corelarea rezultatelor învățării cu situațiile din viața cotidiană**. Din ce în ce mai importante sunt competențele legate de gândirea critică, creativă, de inovare, în general. În școala tradițională li se cerea copiilor să știe răspunsul corect la întrebare, în școala modernă pornim de la presupunerea că e posibil să nu știm care este răspunsul corect și explorăm împreună. Elevii știu, știu să facă, știu să fie, devin.

Plecând de la aceasta premisă, am propus eleviilor să lucreze în perechi următoarea fișă de lucru la disciplina Educație economico-financiară. Anterior elevii au avut de rezolvat individual, acasă, câteva sarcini de lucru despre nevoile umane (clasificarea din 1991-Manfred Max Neef), despre venituri și cheltuieli, dar și unul despre nevoi și dorințe*.

* Elevii au rezolvat anterior exercițiile:

<https://wordwall.net/resource/8413530/9-nevoi-umane-1991-manfred-max-neef>;

<https://wordwall.net/resource/8414858/venituri-versus-cheltuieli>;

<https://wordwall.net/ro/resource/56227221/educa%C8%9Bie-financiar%C4%83/nevoile-%C8%99i-dorin%C8%9Bele>

Fișă de lucru: BANII SI BUGETUL

Citește fiecare dintre textele de mai jos pentru a răspunde cerințelor formulate.

Text 1

Se face un an de când m-am întors în România. Îl voi aniversa cu un bilet de avion către Londra. Doar dus. De data asta, pe bune.

Autor: Octavian Herța

<https://republica.ro/se-face-un-an-de-cand-m-am-intors-in-romania-il-voi-aniversa-cu-un-bilet-de-avion-catre-londra-doar-dus>, publicat 20.02.2022

Mai sunt câteva zile și se împlinește anul de când m-am întors în România, după 5 ani de locuit în Anglia. Nu vă grăbiți să mă felicitați, nu-i mare lucru de sărbătorit. Ba din contră, mă gândesc să organizez un priveghi pentru purcoiul de bani pe care l-am cheltuit de când am venit acasă, fie-i țărâna ușoară. Nici nu mai am lacrimi de când îi tot jelesc.

România e cea mai bună țară pentru cheltuit bani. Zici că-i sugativă, jur, cum pui piciorul aici, cum încep să-ți zboare firfîreii din buzunare. E nenorocire. Cred că țara asta, când era mică, voia să se facă Dubai atunci când va fi mare. Cu oricâți bani ai veni de dincolo, aici constăți că ești sărac. Nu că ne-am fi întors noi cu milioane, dar nici n-am venit cu mâinile în fund.

(...)

Vă dați seama cum te simți când vii din Londra, Tokyo sau New York pe strip-ul din Râmnicu Vâlcea City? Ca ultimul sărac, vă spun eu. Toți banii pe care i-ai făcut tu prin muncă cinstită nu valorează nici cât portiera unui Bentley condus de unul care spală de ani de zile bani pentru C., construind sute de apartamente în oraș și care nu a fost întrebat nici măcar o dată în viața lui de vreun inspector ANAF de unde are el milioanele de euro pe care le bagă în construcții.

(...)

Si am început să cheltuim. Ne-am dat seama curând că în ritmul ăla urma să rămânem destul de repede fără bani. Mâncarea din ce în ce mai scumpă, facturile din ce în ce mai mari, motorina la prețuri exorbitante. Ne uitam cu groază la sutele de lei lăsate în supermarket, în schimbul cărora plecam acasă cu câteva plase destul de anemice. Fără să vrem, am început să comparăm viața pe care o avuseserăm în Londra cu cea din Râmnicu Vâlcea. Cu excepția chiriei (pe care nu o mai plăteam), totul era parcă la fel de scump (ori mai rău) ca acolo. În Londra măcar făceam bani cât să nu ne facem griji pentru traiul de zi cu zi. În Râmnicu Vâlcea (ca în mai toată România), doar cheltuielile rămân ridicate. Veniturile au suferit o mutație de creștere și au rămas pitice. Între noi fie vorba, nu știu cum se descurcă miile de familii cu salarii de mizerie. Și nu o spun doar așa, ca să mă aflu în treabă. Totul e scump aici, de la utilități, la mâncare și transport. Am făcut un calcul sumar: tot ce înseamnă venit sub 1.000 euro pentru o familie, înseamnă sărăcie cruntă. Fără rate la bănci sau alte obligații. Nu, doar cheltuielile cu asociația,

gazul, curentul, telefonul, internetul, mâncarea, hainele. Din păcate, multe familii trăiesc sub nivelul ăsta.

În Râmnicu Vâlcea (ca și în alte orașe sărace, în care nu au intrat investiții) sunt încă oameni care lucrează pe 1.500 de lei, dacă-i văd și p-ăia. Îmi spunea astăzi cineva că lucrează 12 ore pe zi în frig pentru sub 2.000 de lei. Plus sâmbăta și duminica. Horror. Și atunci, am decis că n-are rost să ne nenorocim aici. Prostia are și ea limitele ei. Mă uit în jurul meu: facturi de 1.500-2.000 de lei la gaze, de 800-1.000 lei la curent, motorina la peste 7 lei/litru, mâncarea din ce în ce mai scumpă (se vorbește deja despre dublarea sau chiar triplarea prețurilor în lunile care urmează, pe fondul exploziei prețurilor la energie, dar și a altor factori), corupție, instabilitate economică.

Discut cu amici, care s-au întors ca și mine, acum un an sau doi, crezând că vor găsi o viață mai bună iar acum se gândesc să se întoarcă de unde au venit. Cumva, toți credem că ne va fi mai bine acasă. Nu știu, poate că unora le e, chestia asta ține mult și de contextul personal. Pentru noi, însă, dar și pentru mulți alții, România nu mai e acasă. A devenit un spațiu și mai ostil decât înainte, în care doar șmecheria este pusă la mare preț, în care doar bogații își mai pot permite să trăiască. Contraziceți-mă, dacă vreți, nu-mi pasă. Știu doar că am încercat să-mi regăsesc căminul aici și nu am descoperit decât un oraș în care sărăcia e la ea acasă, în care banii se fac greu și se termină până la sfârșitul lunii, în care nu poți face economii, în care nu poți da înainte.

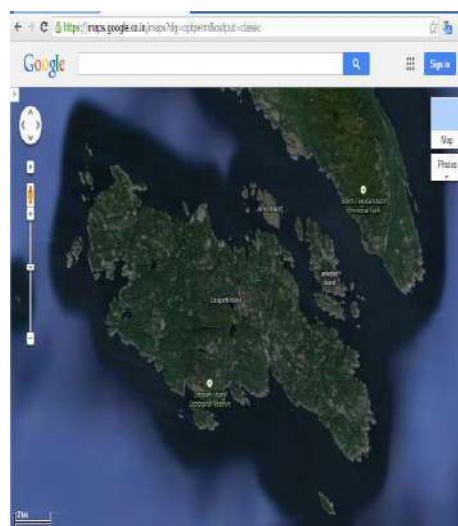
Asta e, am încercat. Poate că am greșit pe undeva, nu contest asta. Poate că am avut așteptări, în condițiile în care ar fi trebuit să am doar îngrijorări. Poate nu m-am străduit destul, poate nu am avut răbdarea de a mă readapta stilului de viață românesc. Știu însă un lucru: pentru mine, aventura întoarcerii acasă se va termina curând. Nu-mi pare rău că i-am dat o șansă. Dacă n-aș fi făcut-o, probabil aș fi regretat toată viața. Dar destul e destul. Vă las pe voi, cei care încă mai credeți în „visul românesc”, să continuați povestea. Mie mi-a ajuns. Nu mai pot.

În câteva zile se face un an de când m-am întors în România. Îl voi aniversa cum se cuvine, fără lacrimi ori entuziasm, ci mult mai banal, așa cum merită, de altfel. Cu un bilet de avion către Londra. Doar dus. De data asta, pe bune.

Text 2

Lasqueti

Sursa: <http://totb.ro/insula-canadiana-unde-toata-lumea-traieste/>, publicat 26.03.2015



Insula se află în apropiere de mai cunoscuta insulă Vancouver (Canada) și a devenit căminul celor care au decis că se poate trăi și autosuficient, fără a fi conectați la rețeaua de electricitate, la cea de canalizare sau la alte “rețele” de consum specifice modernității. Lasqueti are o lungime de aproape 20 de kilometri și o lățime de aproape cinci kilometri; locuitorii săi se bucură zi de zi de izolarea asumată față de restul societății aglomerate și sufocante. Pe insulă nu există industrie – de fapt, nu există economie: oamenii trăiesc simplu, modest, folosind pământul pentru nevoile de hrană și adăpost. Comunitatea nu are amprentă de carbon și nu prea are nevoie de bani. Un recensământ din anul 2011 a relevat că pe insulă trăiau 426 de persoane, între care 350 de rezidenți permanenți și 70 de copii.

Potrivit [blogului](#) comunității, Lasqueti este “o insulă a individualităților distincte, cu poeți, artiști, fizicieni, pescari, horticultori, designeri, muzicieni, autori de cărți, producători de diverse obiecte (la scară mică), agricultori, consultanți specializați în educație, inginerie, păduri și energii alternative”. Unii dintre rezidenții insulei se folosesc de panouri solare, alții de sobe pe lemn, de mori cu apă sau turbine eoliene, pentru a-și genera energia necesară vieții pe insulă, dar sunt și locuitori care au ales să trăiască fără curent electric. Pe insulă există un bar, o cafenea, un magazin gratuit unde oamenii lasă obiecte și de unde iau obiecte, fără bani. Nu există magazin cu legume. Oamenii cresc găini și își cultivă singuri, organic, fructe și legume. Totodată, caută hrană și în pădurile insulei. Folosesc toalete care transformă materiile fecale în compost. Nu se face turism pe insulă, deși este la o oră distanță, cu barca, de insula Vancouver.

Vizitatorii sunt bine-veniți, însă cu acest sfat: “Indiferent cum decideți să veniți aici și ce sperați să găsiți aici, țineți minte faptul că Lasqueti nu este un paradis utopic – probabil că nu este nimic din ceea ce credeți că este – ci doar o insulă mică, relativ izolată, populată de o comunitate restrânsă, bine închegată, de oameni independenți, excentrici, o insulă cu propria cultură și identitate. Veniți cu mintea deschisă, cu disponibilitatea de a descoperi ceva diferit și fără așteptări rigide. Nu vă formați o viziune apriorică asupra acestui loc și asupra felului în care “ar trebuie să fie”. Locul este ceea ce este și nouă ne place așa. Dacă veți rezona cu el, poate vă veți găsi și voi locul aici”, spune blogul comunității.’

Elevii au avut de identificat - printre altele - diversele cheltuieli ale locuitorilor, costul utilităților, venitul minim menționat în textul 1, salariu minim și anumite condiții de lucru, precum și care este venitul minim pentru o viață decentă în opinia lui Octavian Herța. De asemenea, ei au putut să argumenteze de ce dorește autorul să plece din țară și care a fost scopul inițial, planul autorului, care este bugetul acestuia, despre veniturile și cheltuielile previzionate/obiectivele de cheltuieli. În textul 2 au descoperit specificul insulei Lasqueti, conform blogului comunității, care sunt resursele energetice ale locuitorilor insulei, au fost întrebați dacă ei cred că sunt suficiente resursele de hrană existente pe insulă pentru nevoile locuitorilor (având în vedere piramida nevoilor elaborată de Maslow, dar și cea din 1991 a lui Manfred Max-Neef), precum și dacă meseriile specificate în blog pot asigura traiul pe această insulă (au ales trei meserii pentru a justifica alegerile lor). Ei au realizat o comparație între tipurile de venituri din cele două texte, despre caracterul limitat al acestora. Au identificat resursele informaționale, precum și resursa financiară necesară unor investiții în construcții/domeniul imobiliar. Au descoperit cât de importantă este resursa timp.

Alte resurse digitale posibil de utilizat:

https://youtu.be/prN8xW_e4A0?si=bl5xZLR0W905wH1F

<https://youtu.be/FmjSuPCjskc?si=HJuSkepYI7t-WNqG8>;

<https://www.totb.ro/video-tinkers-bubble-cea-mai-veche-comunitate-britanica-in-afara-retelelor-de-consum/>;

<https://www.totb.ro/video-cum-se-poate-duce-o-viata-minimalista-in-afara-retelelor-in-mediul-urban/>;

https://youtu.be/9t_LtDKSiW8?si=-RqP1v8d2lvo1tgx;

https://youtu.be/hsuWmeu2FvY?si=x_s0ROLka3uIUVO;

<https://youtu.be/k5gcIMgOfE0?si=itXwnGXJMGiQ3kkY>;

<https://youtu.be/3VJuwRdfERM?si=CBMCMVaWR5sKu400f>.

TEST INTERACTIV: COLABORARE ȘI GÂNDIRE CRITICĂ

NIȚĂ ONUȚA

ȘCOALA GIMNAZIALĂ REGINA MARIA

VINTILEASCA, VRANCEA

Instrucțiuni:

- Participanții (elevii) vor lucra în echipe de 3-4 membri.
- Fiecare echipă va trebui să discute și să răspundă împreună la întrebările și activitățile de mai jos.
- După fiecare secțiune, echipele vor împărtăși răspunsurile și vor discuta despre soluțiile propuse.
- La finalul testului, fiecare echipă va crea un plan de acțiune bazat pe reflecțiile și concluziile obținute.

Secțiunea 1: Colaborarea în echipă

Scop: Această secțiune va evalua capacitatea elevilor de a lucra eficient în echipă.

Activitate: Imaginați-vă că sunteți parte dintr-o echipă care trebuie să rezolve următoarea problemă:

„Cum putem reduce risipa alimentară într-o școală?”

Întrebări pentru discuție:

1. Care sunt pașii pe care trebuie să îi urmați pentru a rezolva această problemă în echipă?
2. Cum puteți împărți sarcinile în mod echitabil pentru a profita de abilitățile fiecărui membru al echipei?
3. Care ar putea fi riscurile de a nu coopera eficient în această activitate și cum le veți gestiona?

Timp pentru discuție: 10 minute

Rezultate așteptate:

- Elevii vor învăța să colaboreze și să își împartă sarcinile într-un mod echilibrat.
- Vor reflecta asupra importanței comunicării clare și a implicării fiecărui membru al echipei.

Secțiunea 2: Gândirea critică și analiza unei situații

Scop: Această secțiune va stimula gândirea critică și analiza unei situații complexe.

Activitate: Imaginați-vă că sunteți liderii unei comunități și aveți următoarea dilemă etică:

„Trebuie să construiți o nouă fabrică, dar aceasta ar putea cauza poluarea unui râu important care furnizează apă potabilă pentru întreaga comunitate. Ce decizie luați?”

Întrebări pentru discuție:

1. Ce informații aveți nevoie pentru a lua o decizie informată?
2. Care sunt pro și contra construirii fabricii în această locație?
3. Ce soluții alternative ar putea rezolva problema fără a compromite sănătatea comunității?
4. Cum puteți argumenta decizia finală în fața celor care ar putea fi afectați negativ?

Timp pentru discuție: 15 minute

Rezultate așteptate:

- Elevii vor dezvolta abilități de analiză și evaluare a situațiilor complexe din diverse perspective.
- Vor învăța să prezinte argumente și să ia decizii în mod rațional, bazate pe dovezi.

Secțiunea 3: Colaborare în rezolvarea problemelor

Scop: Această secțiune va sprijini dezvoltarea abilității de a rezolva probleme în mod colaborativ.

Activitate: Echipa trebuie să rezolve următoarea problemă practică, aplicând principiile colaborării și gândirii critice:

„Cum putem organiza un proiect de reciclare în școala noastră, astfel încât să fie eficient și acceptat de toți elevii?”

Întrebări pentru discuție:

1. Care sunt pașii necesari pentru implementarea unui astfel de proiect?
2. Cum ați aborda rezistența elevilor care nu sunt interesați de reciclare?
3. Ce resurse aveți la dispoziție și ce resurse suplimentare ar trebui să solicitați?
4. Cum veți evalua succesul proiectului?

Timp pentru discuție: 15 minute

Rezultate așteptate:

- Elevii vor dezvolta abilități de rezolvare a problemelor și vor învăța să identifice soluții viabile, în colaborare.
- Vor învăța cum să abordeze provocările și să gestioneze conflictele într-o echipă.

Secțiunea 4: Feedback și reflecție

Scop: În această secțiune, elevii vor învăța să își ofere feedback constructiv și să reflecteze asupra propriilor performanțe și ale echipei.

Activitate: Fiecare echipă va răspunde la următoarele întrebări:

1. Ce a mers bine în activitatea de azi?
2. Ce ați face diferit data viitoare pentru a îmbunătăți colaborarea?
3. Care sunt lecțiile importante pe care le-ați învățat din această experiență?
4. Cum veți aplica abilitățile de colaborare și gândire critică în alte domenii ale vieții școlare?

Timp pentru discuție: 10 minute

Rezultate așteptate:

- Elevii vor învăța să își evalueze propriile performanțe și să aprecieze contribuțiile celorlalți.
- Vor dobândi o viziune mai clară despre cum pot îmbunătăți abilitățile lor de colaborare și gândire critică în viitor.

Evaluare finală:

După finalizarea testului interactiv, fiecare echipă va prezenta concluziile și soluțiile găsite pentru problemele discutate. Evaluarea va lua în considerare:

- Nivelul de implicare al fiecărui membru al echipei.
- Abilitatea de a argumenta și susține soluțiile propuse.
- Capacitatea de a coopera și de a lucra în echipă.
- Gândirea critică și capacitatea de a rezolva probleme complexe.

Dezvoltarea autonomiei în contextul învățării active

Prof. Educație timpurie Ormenișan Viorica
Grădinița cu P.P. nr. 6 Tg. Mureș

Domeniul experiențial: Domeniul Științe(Activitate matematică)

Tipul activității: consolidare

Scopul activității: Verificarea cunoștințelor și deprinderilor matematice însușite până acum, în funcție de criteriile stabilite.

Obiective operaționale:

O1. Să recunoască și să repete verbal cifrele în intervalul 1-5

O2. Să raporteze cantitatea la numărul indicat pe baza cunoștințelor anterioare.

O3. Să traseze pe suportul dat conturul cifrelor cunoscute.

Descrierea activității:

În grădiniță învățarea implică activități și jocuri care sunt concepute pentru a-i ajuta pe copii să înțeleagă și să-și însușească concepte noi într-un mod distractiv și interactiv.

Pentru ca învățarea bazată pe joc să funcționeze, educatorii trebuie să creeze un mediu ofertant, care încurajează copilul să participe activ.

O noutate în cadrul materialelor didactice care să sprijine integrarea tehnologiei la nivel preșcolar este Buzzer-ul care înregistrează sarcini sau sunete.

În cadrul acestei activități matematice de consolidare a cifrelor în limitele 1-5, s-a utilizat acest tip de material. Preșcolarilor le este creată oportunitatea de a lucra activ pentru rezolvarea unor sarcini matematice. Înovația acestei activități va fi utilizarea Aparatului de tip Buzzer(anexe), care înregistrează sarcini sau termeni matematici, fiind punctul de pornire a unui traseu de parcurs de către preșcolari.

Educatoarea explică exemplificând traseul de parcurs:

Sarcini propuse:

- Copilul trebuie să repete cifra auzită pe Buzzer(1-5)
- Copilul trasează cu degetul conturul cifrei
- Copilul așează tot atâtea obiecte câte indică buzzer-ul
- Copilul sare pe două picioare numărând până la cifra indicată
- Copilul numără cu voce tare în intervalul propus.(etc)

ANEXA 1



NE JUCĂM ȘI ÎNVĂȚĂM - JOCUL DIDACTIC

Prof. Pană Delia, Școala Gimnazială Anișoara Odeanu, Lugoj

Jocurile didactice, organizate conform cerințelor psihologiei învățării, devin o metodă activă și eficace de instruire și de educare. „Jocul este o asimilare a realului la activitatea proprie, oferindu-i acestei activități alimentația necesară și transformând realul în funcție de multiplele trebuințe ale eului. Iată de ce, toate metodele active de educare a copiilor mici cer să li se furnizeze acestora un material corespunzător pentru ca, jucându-se, ei să reușească să asimileze realitățile intelectuale care, fără aceasta, rămân exterioare inteligenței copilului.”- J. Piaget.

Prin folosirea acestei metode, activitatea didactică devine mai interesantă și atractivă, îmbinând utilul cu plăcutul. Sunt stimulate și dezvoltate capacitățile cognitive ale elevului (îndeosebi creativitatea), sunt cultivate inventivitatea, inițiativa, observația, spiritul de echipă, etc. Este solicitată activitatea de gândire, capacitatea de selectare, de sistematizare, de comparare.

Jocul didactic este eficient în cadrul oricărei discipline, în orice moment al lecției. Pe baza lui se pot dobândi cunoștințe, priceperi și deprinderi noi, se pot consolida acestea, sau se poate aprecia nivelul de pregătire a elevilor. Jocul nu trebuie însă luat „în joacă”, nici de profesor, nici de elevi. Stabilirea conținutului său, în funcție de obiective, stabilirea regulilor, modul de desfășurare, toate acestea sunt responsabilitatea profesorului. Elevii trebuie să fie pregătiți teoretic, să-și cunoască sarcinile și regulile de urmat și să nu-l considere altceva decât este : o modalitate mult mai interesantă de învățare.

Pentru a putea fi folosit cu succes, jocul didactic trebuie să răspundă cerințelor obiectivelor stabilite, conținutul trebuie să fie pe măsura capacităților, intereselor și preocupărilor elevilor. E nevoie ca formele sale de organizare să fie diverse, originale, deschise tuturor participanților și totdeauna stimulând calitățile copiilor. Bineînțeles aici intervin și mijloacele de învățământ folosite, acum mult mai diverse.

POVESTI CU SUBIECT DAT

ETAPE:

Se alege un concept matematic de exemplu triunghiul dreptunghic și se cere elevilor să creeze o povestire în care personajul principal este conceptul ales, iar alte personaje sunt „rudele”

acestui-a-cum ar fi triunghiul oarecare si dreptunghiul. In acest fel elevii ajung in mod natural la caracterizarea unei noțiuni sesizând asemănările si deosebirile dintre noțiunea noua si alte noțiuni studiate anterior.

EXEMPLU:

„Salut! Sunt un triunghi dreptunghic și am doi verișori cu care mă înțeleg foarte bine. Triunghiul oarecare și dreptunghiul. Ce zici, semănăm? Iată cum ne-am împrietenit: ne-am dus sa ne înscriem la un concurs de matematică. Pentru a fi acceptați trebuia sa ne desenam si sa ne aflam ariile. Ei a reușit, eu nu! Așa ca vreau sa mă ajutați voi.

JOCUL DE ROL

ETAPE:

Jocul de rol se realizează prin simularea unei situații, care pune participanții în ipostaze care nu le sunt naturale pentru a-i ajuta sa înțeleagă situația respectiva si să înțeleaga alte persoane care au puncte de vedere, responsabilități, preocupari si motivatii diferite.

EXEMPLU:

Un joc de rol poate fi : liniile importante din triunghi discuta intre ele, ce își spun?

Se impart rolurile, se stabileste modul de desfășurare al jocului, se pregatesc fișele cu descrierile de rol și sunt instruiți elevii cu desfășurarea propriu-zisa. Fișele pot puncta câteva dintre proprietățile pe care „actorii” le pot invoca:„ noi, înălțimile suntem mai importante, pentru că ajutăm la calcularea ariilor” și să ajungă la asemănări: „în triunghiul isoscel suntem gemene ”,etc.

După joc sunt utile următoarele întrebări:

Ce ar fi putut fi diferit in interpretare?

Ce alt final ar fi fost posibil?

Ce ați învățat din aceasta experiență?

Cel mai atractiv dintre jocuri rămâne cel numit „puzzle” („bucăți” care, asamblate, conduc la o formă plană, o imagine). Piese componente pot fi realizate din carton . Jocul , gen „puzzle”, cu o mare vechime (inventat în China antică), este utilizat sub denumirea PĂTRATUL TANGRAM. Acesta constă din „bucăți”, numite TANURI, care asamblate formează un pătrat, dar așezate în diferite poziții se pot folosi pentru a obține figuri diferite: animale, plante, litere, cifre, obiecte, etc.

Scopul: -consolidarea cunoștințelor despre figurile geometrice;

-să-și dezvolte deprinderile practice privind tăierea și lipirea figurilor geometrice;

Sarcina didactică: -să desprindă un pătrat dintr-o formă dreptunghiulară;

-să asocieze figurile geometrice pentru obținerea imaginii dorite;

Material didactic; pătratul TANGRAM, lipici, coli de hârtie

Desfășurarea jocului: elevii încep să decupeze figurile geometrice conform explicațiilor și se formează imaginea cerută

Deși e mai simplu să se înceapă cu această modalitate de învățare în clasele mici, jocul se poate extinde. Important este ca elevilor să le fie antrenat și dezvoltat spiritul de competiție, să le fie stimulată dorința de cunoaștere, dorința de afirmare , iar variantele de jocuri propuse să fie în concordanță cu obiectivele urmărite și cu problemele concrete ale colectivului clasei .

Bibliografie :

REDIMO - revistă de știință și educație , Editura DIDACTIC PRES , Slatina

Aron , Ioan - Metodica predării aritmeticii , E.D.P. , București,1977

Hărăguș , D. Metodica predării matematicii , Tipografia U.V.T, Timișoara,2004

**FIȘA DE LUCRU CARE PROMOVEAZĂ COLABORAREA ȘI DEZVOLTAREA AUTONOMIEI ÎN RÂNDUL
ELEVILOR, ÎN CONTEXTUL ÎNVĂȚĂRII ACTIVE**

Prof. Elena Paraschiv

Școala Gimnazială H.M. Berthelot, Ploiești

„Litera F în lumea mamei”

1. Scrieți litera „f”



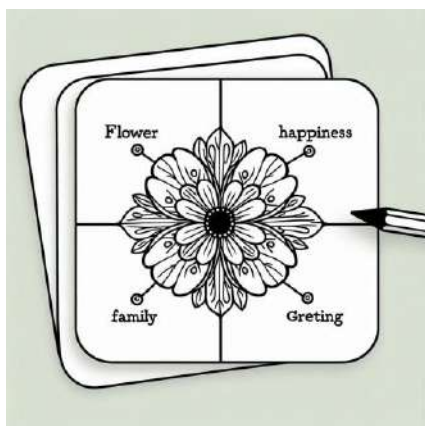
2. Sub litera „f”, este o listă cu cuvinte care încep cu litera „f” și sunt legate de tematica zilei mamei, cum ar fi:

- „floare”,
- „familie”,
- „fericire”,
- „felicitare”.



3. Colorați desenele asociate fiecărui cuvânt (ex. floare, familie, felicitare).

4. „Litera F în 4 colțuri”



Împărțiți fișa în 4 colțuri, fiecare colț având o temă diferită: „Floare”, „Fericire”, „Familie” și „Felicitare”.

În fiecare colț, desenați și scrieți cuvinte care se potrivesc cu tema respectivă

După finalizare, fiecare grup va prezenta colțul lor întregii clase.

5. „Fă un cadou pentru mama!”

Adăugați următorul mesaj pe spațiul liber , folosind cuvinte cu litera „f”

„Fiecare zi cu tine este plină de fericire”.



METODE INTERACTIVE DE PREDARE -

JOCUL DIDACTIC MATEMATIC

Prof. înv. primar Pleșcan Melania

Școala Gimnazială „Aron-Vodă” Aroneanu, Iași

Motto: *„Mai mult decat a preda, tehnica didactică înseamnă a învăța pentru sine și a facilita învățarea altora.” Bernat S.*

Metodele inovative de învățare sunt modalități moderne de stimulare a învățării și dezvoltării personale încă de la vârstele timpurii, sunt instrumente didactice care favorizează interschimbul de idei, de experiențe, de cunoștințe, asigurând perfecționarea și optimizarea demersului educațional. Metodele utilizate în învățământul primar sunt atât cele “clasice”, cât și cele “moderne”; numai abilitatea cadrului didactic poate face ca orice metodă folosită să stârnească interesul copilului și să-l determine să învețe în modul cel mai plăcut: prin joc. Cele mai utilizate metode interactive sunt cele care canalizează energiile creatoare ale elevilor în direcția propusă, le captează atenția, stimulează mecanismele gândirii, ale inteligenței, voinței, motivației și imaginației și îi implică afectiv în ceea ce fac. Metodele inovative presupun o învățare prin comunicare, prin colaborare, care produce o confruntare de idei, opinii și argumente, creează situații de învățare centrate pe disponibilitatea și dorința de cooperare a copiilor, pe implicarea lor directă și activă, pe influența reciprocă din interiorul microgrupurilor și interacțiunea socială a membrilor unui grup. Profesorul model pentru a crea cadrul optim de învățare este necesar să țină cont de anumite criterii în aplicarea metodelor moderne de învățare, cum ar fi: competențele ce urmează a fi dezvoltate la elevi, nivelul intelectual și capacitățile elevilor, resursele materiale accesibile și gradul de complexitate al conținutului.

Metodele moderne de predare, utilizate la clasă, au următoarele avantaje:

- ◆ Învățarea nu se bazează numai pe conținuturi, ci și pe abilități.
- ◆ Principiile și strategiile constructiviste susțin realizarea învățării prin înțelegere.
- ◆ Metodele interactive implică elevul, care devine partener al cadrului didactic în actul de predare învățare

◆ Metodele interactive ajută la formarea deprinderilor practice, abilităților de comunicare, cultivă independența elevilor, stimulează conexiunile logice.

◆ Cooperarea presupune atât învățare școlară cât și învățare socială.

◆ Stimularea imaginației.

◆ Stimularea interesului față de nou.

◆ Dezvoltarea unei gândiri divergente.

◆ Optimizarea activității de predare prin diversificarea și interactivitatea rezolvării unei probleme matematice.

În învățământul primar sunt utilizate o multitudine de metode moderne însoțite de tehnici specifice și resurse materiale.

JOCUL MATEMATIC

Jocul matematic poate fi:

- sub forma de rebus - Scara cunoașterii - Spirala cunoașterii
- probleme cu conținut haios - dezlegarea unor puzzle, tabele de completat etc.

Cunoscând locul pe care jocul îl ocupă în viața copilului – unul preferat – se înțelege eficiența folosirii lui în procesul instructiv-educativ.

- Astfel că, folosind jocul: Elevul învață de plăcere cu un minim de efort

Joc: „Căsuțele celor trei cățeluși”

Regulile de joc: Dacă veți rezolva corect cerințele îi veți ajuta pe cei trei cățeluși să își construiască căsuțe din diferite materiale pentru a se putea apăra de frigul năprasnic de peste iarnă.

Elementele de joc: competiție pe echipe, aplauze (stimulare), recompense, fișă cerințe.

Desfășurarea jocului - Conținutul matematic al jocului:

Trei cățeluși riscă să înghețe de frigul de peste iarnă pentru că au rămas fără adăpost. Ei s-au hotărât să își construiască câte o căsuță în care să se adăpostească. Primul cățeluș s-a hotărât să își construiască o casă din paie, cel de-al doilea din lemne, iar cel de-al treilea din cărămizi. Se împarte clasa în trei echipe. Prima echipă este cea care îl ajută pe primul cățeluș să își construiască casa din paie, cea de-a doua echipă îl ajută pe al doilea cățeluș să își construiască o căsuță din lemne și ultima echipă a ales să construiască o căsuță din cărămizi. Fiecare echipă primește o foaie cu următoarele cerințe și materialele necesare desfășurării jocului:

Echipa 1:

Află numerele de 7 ori mai mari decât: 4, 6, 7, 8, 3, 10, 9, 5.

Într-o curte sunt 10 găini. Câte picioare au găinile?

Echipa 2:

Află numerele de 7 ori mai mici decât: 14, 28, 42, 56, 63, 49, 35, 21

Într-o curte sunt 4 purceluși. Câte picioare au purcelușii?

Echipa 3 :

Află numerele de cu 7 mai mari decât: 4, 6, 7, 8, 3, 10, 9, 5.

Într-o curte sunt 6 capre. Câte picioare au caprele?

Elevii sunt apreciați pentru rezultatele obținute.

2. Hașurează, în tabel, caseta corespunzătoare fiecărui număr scris cu cifre arabe, ca în model:

	XIII	VIII	XXV	VII	IX	XV	IV	V	XX	X
10										////////
20										
4							////////			

5										
9										
15										
7										
25										
8										
13										

3. Domnul VAIDEMINE are probleme cu tabla înmulțirii.

Caută toate înmulțirile care corespund produselor din tabel. Atenție la exemplu:

PRODUS	FACTORI
12	$4 \times 3 = 12$ $3 \times 4 = 12$ $12 \times 1 = 12$ $1 \times 12 = 12$ $6 \times 2 = 12$ $2 \times 6 = 12$
14	
20	
36	
16	
32	

Bibliografie:

1.Silvia Breben, Elena Gongea, Georgeta Ruiiu, Mihaela Fulga, *Metode interactive de grup*, Editura Arves, București, 2002;

FIȘĂ DE LUCRU
COMUNICARE ÎN LIMBA ROMÂNĂ CLASA A II-A
PROF. POPESCU CRISTINA MONICA
ȘCOALA GIMNAZIALĂ GODINEȘTI

Alice în Țara Minunilor

De Lewis Carroll

1. Răspundeți la întrebări:

- a) Care este titlul textului? Dar autorul?
- b) Pe cine a întâlnit Alice în copac?
- c) Ce-i cere Alice Pisicii?
- d) Ce o sfătuiește Pisica pe Alice?
- e) Unde se vor reîntâlni Pisica și cu Alice, deși aceasta nu fusese invitată?
- f) Despre ce transformare neobișnuită i-a vorbit Alice Pisicii?
- g) Cum a dispărut Pisica?

2. Ordonează întâmplările:

- ☐ Alice se va întâlni cu Pisica la Regina, deși nu fusese invitată acolo.
- ☐ Pisica a dispărut începând cu vârful cozii și sfârșind cu rânjetul.
- ☐ Când s-au întâlnit, Pisica i-a spus lui Alice că direcția în care va merge nu are nicio importanță.
- ☐ Alice i-a spus Pisicii că bebelușul s-a transformat în purcel.

3. Completează cu cuvintele: *dintr-o/dintr-un*:

Pisica a coborât copac.motiv special, Regina nu a invitat pe Alice la joacă. Multe animăluțe au apărut pădure. Ele o așteptau pe Alice să iasăcasă.

4. Alege toate variantele corecte de despărțire în silabe la capăt de rând:

- | | | |
|-------------------------------------|----------------------------------|------------------------------------|
| ☐ ciud-ățeniile | ☐ îndeaj-uns | ☐ beb-e lu-șul |
| ☐ ciudă-țeniile | ☐ înd-eajuns | ☐ bebelu-șul |
| ☐ ciudăț-eniile | ☐ în-deajuns | ☐ bebe-lușul |
| ☐ ciu-dățeniile | ☐ înde-ajuns | ☐ b-ebeluşul |
| ☐ ciudățe-niile | ☐ îndeaj-uns | ☐ be-beluşul |
| ☐ ciudățeni-ile | ☐ îndea-juns | ☐ bebel-ușul |
| ☐ ciudățenii-le | ☐ î-ndeajuns | ☐ bebeluş-ul |

5. Alcătuieste propoziții cu următoarele cuvinte: copac, invitat, vârful, direcție, cercel.

6. Scrie cuvinte

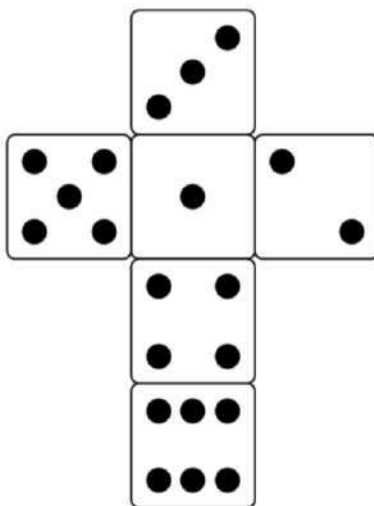
- a) Cu sens asemănător pentru: arbore, a spune, miracol, țară, a dispărea, destul
- b) Cu sens opus pentru: sfârșit, gazdă, obișnuit, a întreba, nicăieri, acolo.

FIȘĂ DE LUCRU- GEOGRAFIE- Caracterizarea geografică a unui stat

Metoda cubului este o metodă interactivă care stimulează gândirea critică și analiza, de sistematizare a cunoștințelor studiate. Folosită în procesul de evaluare, necesită feedback din partea profesorului pentru o învățare eficientă și corectă.

Este aplicabilă într-o varietate de situații, pentru stimularea înțelegerii aprofundate a unui concept geografic, a unui fenomen/ proces natural, ori particularitățile geografice ale unei regiuni.

Elevii pot folosi un cub, pe fiecare față fiind marcat un număr de la 1 la 6, ori sub formă de puncte, asemenea unui zar. Fiecare din cele șase fețe conțin instrucțiuni; cubul se rostogolește și se va rezolva sarcina de lucru specifică feței superioare. Se va continua activitatea, până se vor rezolva toate cele șase sarcini de lucru.



Exemplul propus se poate aplica la temele de geografie regională, mai precis la **analiza unui stat (extra)european**, pe care generic îl voi numi „statul A”.

FIȘĂ DE LUCRU- GEOGRAFIE- Caracterizarea geografică a unui stat

Fața 1(descrierea): Descrierea geografică – Cum arată peisajul geografic specific *statului A*?
Ce caracteristici ale reliefului, bio-pedo-climatice sunt relevante?

Fața 2 (compară): Compară elemente ale cadrului natural ale *statului A* cu cele ale *statului B*

Fața 3 (analizează): Localizarea – Unde este localizat *statul A* pe harta continentului/ pe planiglob? Ce coordonate geografice are *statul A*? Care sunt statele vecine? Are granițe naturale? Care sunt acestea?

Care sunt consecințele poziției geografice ale *statului A* pentru climă, vegetație, resurse naturale sau mod de viață (aspecte ale așezărilor rurale)?

Fața 4 (asociază): De la resurse la economie- Cum au influențat resursele naturale economia? Asociați resursele naturale existente cu ramuri ale industriei/ economiei din *statul A*? Cum a influențat activitatea umană acest loc?

Fața 5 (aplică): Așezările umane – realizați un aritmogrif cu numele celor mai importante orașe, astfel încât pe verticala A-B să se evidențieze numele *statului A*.

Fața 6 (argumentează): Provocări și soluții – Explică ce provocări geografice sunt întâmpinate pe teritoriul *statului A* (de exemplu, dezastre naturale: mișcări seismice; erupții vulcanice; valuri tsunami; hazarde climatice: inundații/ secetă, biologice: epidemii)? Ce soluții sunt implementate pentru a le aborda?

FIȘĂ DE LUCRU- GEOGRAFIE- DELTA DUNĂRII- Metoda cubului

Propunere pentru clasa a VIII-a

Fața 1(descrierea): Descrierea geografică – Cum arată peisajul geografic specific *Deltei Dunării*?

Prezintă modul în care s-a format *Delta Dunării* ca unitate de relief, considerând caracteristicile Dunării și particularitățile Mării Negre.

Fața 2 (compară): Compară grindurile naturale (fluviale, marine, continentale) cu cele antropice.

Fața 3 (analizează): Localizarea – Unde sunt localizate *brațele Dunării* pe harta? Ce poziție geografică ocupă în teritoriul românesc?

Care sunt consecințele poziției geografice ale *Deltei Dunării* pentru climă, vegetație, resurse naturale sau mod de viață (aspecte ale așezărilor rurale; ex: satul pescăresc)?

Fața 4 (asociază): De la resurse la economie- Cum au influențat resursele naturale (ex: stuful, resursele piscicole ș.a.) economia deltei? Asociați resursele naturale existente cu ramuri ale industriei/ economiei din *Delta Dunării*? Cum a influențat activitatea umană acest loc?

Fața 5 (aplică): Așezările umane – realizați un aritmograf cu numele unor plante și animale din deltă, astfel încât pe verticala A-B să se evidențieze numele unui port fluvio-maritim din deltă.

Fața 6 (argumentează): Explică importanța *Deltei Dunării* ca factor de diversitate naturală, umană și economică pentru România.

Prof. Popescu Polixenia

MARILE ORAȘE EUROPENE

Fișă de lucru

1. Observați imaginile simbol ale marilor orașe din Europa. Potrivii imaginile din coloana din partea stângă cu locațiile aflate în coloana din partea dreaptă a paginii.

1)



2)



3)



4)



5)





a) Poarta Brandenburg- Berlin

b) Catedrala Sf. Vasile- Moscova

c) Turnul Eiffel- Paris

d) Colosseum- Roma

e) Big Ben- Londra

2. **Observați** harta ce reprezintă marile orașe din Europa. Notați numele acestor orașe, corespunzătoare numerelor 1-14.



- | | | | |
|----------|----------|-----------|-----------|
| 1) | 5) | 9) | 13) |
| 2) | 6) | 10) | 14) |
| 3) | 7) | 11) | |
| 4) | 8) | 12) | |

3. **Completează spațiile punctate cu răspunsul corect:**

- 1) **Orașul luminilor** situat pe fluviul Sena este
- 2) **Orașul celor șapte coline** situat pe râul Tibru este
- 3) Capitala Germaniei, orașul situat pe râurile Spree și Havel este
- 4) Capitala Regatului Unit al Marii Britanii este
- 5) Cel mai mare oraș European este

PLANIFICARE ACTIVITĂȚI DE EVALUARE INIȚIALĂ

Profesor educație timpurie Sbîngu Andreea
Grădinița cu Program Prelungit Codruța, Galați

Grupa: mijlocie

Scopul evaluării: Valorificarea potentialului psihic si fizic al fiecarui copil in vederea stabilirii nivelului de pregătire a volumului de cunostinte, priceperi si deprinderi;

Efectivul de copii: 25

Perioada de evaluare: 2 saptamani

Domeniul experiențial	Tema și mijlocul de realizare	Obiective	Itemi
Domeniul Psihomotric	“În pădure pe cărare” (Traseu aplicativ)	-să execute corect deprinderile de baza: mers, alergare, săritura; -să răspundă motric la o comandă dată;	I1 – Execută corect tipurile de mers, alergare, săritură învățate; I4-Execută corect aruncarea și prinderea mingii;
	“Veniti la stegulet” (Ștafetă)	-să se raporteze la un reper dat; -să răspundă motric la o comandă dată;	I1 – Execută corect tipurile de mers, alergare, săritură învățate; I4-Execută corect aruncarea și prinderea mingii;
Domeniul Estetic si Creativ Activitate artistico-plastica	“Umbrela colorată” pictură	-să folosească corect instrumentele de lucru; -să aplice culoare pe o suprafață liberă;	I2 – Utilizează pensula și degetele pentru realizarea unor lucrări artistico-plastice;
	“Ciupercuța” modelaj	-să pregătească materialul de modelat; -să modeleze prin mișcare circulară, translativă și de aplatizare;	I3 – Frământă corespunzător plastilina, modelând-o sub diverse forme
Activități de dezvoltare personală -	”Mă spăl pe mânuțe/Că sunt mai drăguțe!”	-să cunoască reguli de igienă personală/deprinderi specifice mesei;	I5 – Își spală mâinile și le șterge înainte de masă și după utilizarea toaletei

deprinderi specifice mesei și îngrijirii personale			
Jocuri și activități liber alese	”Prinde mingea” Joc de atenție	-să execute corect aruncarea/prinderea mingii cu ambele mâini;	I4 – Execută corect aruncarea și prinderea mingii ;
Domeniul Om și Societate Educație pentru societate	”Așa da, așa nu!” -lectură după imagini - Călătoria emoțiilor -Joc didactic -	-să-și formeze un comportament adecvat față de colegi; -să pună în corespondență emoții cu exemple de comportamente ilustrate ;	I2 – Selectează imaginile cu comportamente pozitive; I4 – Precizează minim două emoții învățate, imitându-le prin expresii faciale; I5 – Asociază emoția exprimată în imagini cu o situație în care au trăit acea emoție;
Activități de dezvoltare personală	”Să mă prezint”, ”Termometrul emoțiilor” Întâlnirea de dimineață	-să își cunoască numele ; -să precizeze caracteristici personale ;	I3 – Își spune corect numele, prenumele și vârsta ;
Jocuri și activități liber alese	-„La grădiniță” (Joc de rol), „Micul constructor” (Construcții)	-să participe alături de colegi la activitate; -să se exprime liber colaborând cu cei din jurul său ;	I1 – Cooperează cu ceilalți colegi în realizarea unor activități diverse, schimbă, împart obiecte și jucării între ei;
Domeniul Om și Societate Activitate practică	„Rochița păpușii ” -aplicație-	-să lipească materialul într-un spațiu dat; -să decoreze spațiul dat prin lipire, îmbinare/alternare cu obiecte din natura,sintetice;	I1 – Combină diverse materiale pentru realizarea unei lucrări artistico-plastice/practice;

			I2 – Realizează diverse construcții prin ansamblarea/alăturarea/îmbinarea a minim trei materiale diferite din cele puse la dispoziție ;
Domeniul Estetic si Creativ Educatie muzicala	Cutiuța muzicală Pe ritmul muzicii -jocuri muzicale-	-să recunoască un cântec după un fragment melodic auzit; -să intoneze linia melodică a unui cântec cunoscut;	I3 – Interpretează singur sau în grup, cu ajutor din partea educatoarei ,un cântec învățat; I4 – Execută mișcările sugerate de textul cântecului/jocului muzical;
Jocuri și activități libere alese	”Castelul jucăriilor” (Construcții),” „Jucăria preferată” (Artă-desen)	-să îmbine piese ale jocului de construcții pentru a realiza o construcție ; -să deseneze jucăria preferată ;	I2 – Realizează diverse construcții prin ansamblarea/alăturarea/îmbinarea a minim trei materiale diferite din cele puse la dispoziție ; I2 – Finalizează lucrarea artistico-plastică, respectând tema dată;
Domeniul Limba si Comunicare Educarea limbajului	Poveștile amestecate Joc didactic	-să recunoască povestea și personajul din poveste; -să reproducă replici ale personajului prezentat;	I3 – Recunoaște din ce povești sunt imaginile selectate, denumind personajele din imagine; I4 – Își exprimă propriile opinii și sentimente cu privire la comportamentul unor personaje din povești; I5 – Redă dialogul dintre personaje din scena ilustrată pe imagine;
	Săculețul fermecat? Joc didactic	-să descrie imagini în cuvinte simple; -să se exprime în propoziții descriind imagini ce ilustrează aspecte din viața cotidiană ;	I1 –Ascultă interlocutorul în timp ce vorbește, așteptându-și rândul la dialog/replică/răspuns; I2 – Povestește un eveniment sau o poveste cunoscută, respectând succesiunea evenimentelor;
Jocuri și activități libere alese	Cărțile preferate din biblioteca clasei mele -bibliotecă	-să prezinte cărți îndrăgite din biblioteca grupei argumentând alegerea făcută ;	I1 –Ascultă interlocutorul în timp ce vorbește, așteptându-și rândul la dialog/replică/răspuns; I4 – Își exprimă propriile opinii despre comportamentul unor personaje ;
Activități de dezvoltare personală	Albumul amintirilor din vacanță	-să povestească aspecte din timpul vacanței ;	I1 –Ascultă interlocutorul în timp ce vorbește, așteptându-și rândul la dialog/replică/răspuns;

			I2 – Povestește un eveniment sau o poveste cunoscută, respectând succesiunea evenimentelor;
Domeniul Științe Cunoașterea mediului	Roata anotimpurilor ? Joc didactic Roata cunoașterii -jocdidactic -	-să recunoască anotimpuri prezentate în imagine; -să identifice aspecte specifice anotimpului prezentat; -să recunoască obiecte, fenomene, plante, ființe etc stabilind categoria din care fac parte ;	I5 – Descrie caracteristici ale anotimpurilor primăvara, vara, toamna și iarna, pe baza imaginilor; I4 – Realizează categorii de obiecte, plante etc, alcătuind mulțimi după caracteristicile lor
Activități matematice	Martinel ordonează jucării joc didactic Spune cum sunt ! joc logic	-să alcătuiască grupe de obiecte după mărime, culoare; -să numere în limitele 1-3 asociind cifra la cantitate și invers; -să recunoască forme geometrice : cerc, pătrat ; Să identifice în mediul apropiat obiecte în forma de pătrat , cerc ;	I1 – Raportează corect numărul și cifra la cantitate și invers; I3 –Sortează obiectele după mărime, culoare și formă alcătuind mulțimi; I2 – Identifică și denumește figurile geometrice învățate (cerc, pătrat);

Nume și prenume: _____

Clasa _____ Data _____

Profesor itinerant și de sprijin: Șerban Anita Constantina
Centrul Școlar de Educație Incluzivă, Vălenii de Munte

Evaluare Inițială – comunicare în limba română

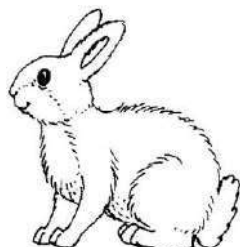
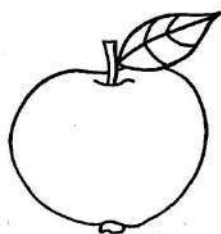
- 1) Recunoaște personajele și poveștile, unește personajul cu povestea din care face parte.**

Colorează povestea preferată.

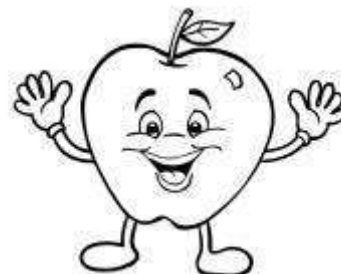
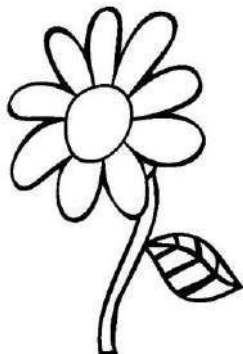


- 2) Unește imaginea cu litera corespunzătoare cuvântului ilustrat.**

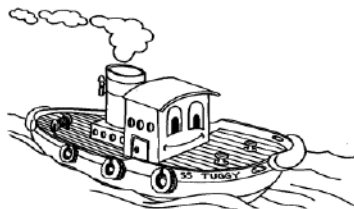
B M N I C



- 3) Desenează sub fiecare imagine atâtea liniuțe orizontale câte silabe are fiecare cuvânt.



- 4) Încercuiește imaginile ale căror denumiri încep cu sunetul „a”.
Taie imaginile ale căror denumiri încep cu sunetul „r”.



Obiective operaționale:

OC1: să formuleze propoziții pe baza unor imagini date dintr-un set (exprimare de mesaje orale);

OC2: să identifice sunetul inițial dintr-un cuvânt;

OC3: să despartă corect în silabe;

OC4: să realizeze distincția între diferite sunete;

Descriptori de performanță:

Item/nota/ calificativ	5-6 SUFICIENT (Orientativ)	7-8 BINE (Orientativ)	9-10 FB (Orientativ)
1	Recunoaște cu ajutor poveștile iar comunicarea este săracă în conținut.	Recunoaște toate poveștile iar comunicarea se realizează cu puțin ajutor	Recunoaște toate poveștile și prezintă capacități de exprimare orală și comunicare.
2	Identifică cu greu sunetul inițial și stabilește deficitar relația dintre imagine și sunet (literă)	Identifică sunetul inițial cu puțin ajutor și stabilește relația dintre imagine și sunet (literă)	Identifică sunetul inițial și stabilește relația dintre imagine și sunet (literă)
3	Desparte corect în silabe un singur cuvânt	Desparte în silabe cu puțin ajutor 1-2 cuvinte	Desparte corect în silabe
4	Reușește cu greu să facă distincția între sunete.	Reușește cu puțin ajutor să facă distincția între sunete și să aleagă corect imaginile	Reușește să facă distincția între sunete și să aleagă corect imaginile

Jocuri și activități didactice pentru dezvoltarea colaborării și gândirii critice în rândul elevilor

de prof. Șerban Elena Alina, Colegiul Național "Mihai Eminescu", Buzău

În contextul educațional modern, învățarea activă joacă un rol esențial în dezvoltarea elevilor, nu doar în ceea ce privește acumularea de cunoștințe, dar și în formarea unor abilități fundamentale, precum colaborarea, gândirea critică și autonomia. Pe măsură ce se pune tot mai mult accent pe importanța învățării din experiență și a implicării directe a elevilor în procesul educativ, metodele didactice trebuie să evolueze pentru a sprijini acest tip de învățare. Activitățile care promovează colaborarea și autonomia sunt esențiale pentru a le oferi elevilor oportunitatea de a învăța într-un mediu activ, participativ și adaptat nevoilor lor.

Prin implementarea unor activități educaționale interactive, cum ar fi proiectele de grup, jocurile de rol sau dezbaterile, elevii nu doar că își dezvoltă abilități de comunicare și lucrul în echipă, dar și învățătura devine mult mai semnificativă și aplicabilă în viața de zi cu zi. În acest context, dezvoltarea autonomiei devine un obiectiv esențial, iar elevii învață să își asume responsabilitatea propriului proces de învățare, să își exprime opiniile și să își organizeze activitățile în mod independent.

În continuare, câteva activități educaționale care pun în centrul lor colaborarea și autonomia, prin aplicarea principiilor învățării active.

1. Proiecte de grup interdisciplinare

Ce presupune: Elevii sunt împărțiți în echipe mici și lucrează împreună la un proiect care combină mai multe materii. De exemplu, pot cerceta un subiect și apoi să creeze o prezentare sau un produs final, cum ar fi un afiș sau un videoclip.

Cum ajută la colaborare și autonomie:

- **Colaborare:** Fiecare membru al echipei are un rol, iar pentru a duce proiectul la capăt, trebuie să comunice și să se ajute reciproc.
- **Autonomie:** Fiecare elev are responsabilitatea unei părți din proiect, dar este liber să își organizeze activitatea și să își aducă aportul personal.

Exemplu: Un proiect despre „Schimbările climatice” poate include cercetarea efectelor acestora asupra mediului local și prezentarea unui plan de acțiune pentru reducerea poluării.

2. Jocuri de rol în echipe

Ce presupune: Elevii își asumă roluri într-o situație dată (cum ar fi rezolvarea unui conflict sau luarea unei decizii) și colaborează pentru a ajunge la o soluție.

Cum ajută la colaborare și autonomie:

- **Colaborare:** Elevii trebuie să asculte punctele de vedere ale colegilor și să negocieze pentru a găsi o soluție comună.
- **Autonomie:** Fiecare elev își joacă rolul cu independență, dar trebuie să contribuie activ la discuție și să își susțină opinia.

Exemplu: Într-un joc de rol despre „Cum rezolvăm un conflict între două grupuri de elevi?”, fiecare elev va reprezenta un rol – un elev din fiecare grup, un mediator sau un profesor – pentru a explora soluții la problemă.

3. Brainstorming colaborativ

Ce presupune: Elevii lucrează împreună pentru a genera cât mai multe idei pe o anumită temă, fără a le judeca imediat. După ce ideile sunt colectate, se discută care dintre ele sunt cele mai bune.

Cum ajută la colaborare și autonomie:

- **Colaborare:** Fiecare membru al grupului își poate aduce aportul și poate construi pe ideile altora.
- **Autonomie:** Elevii sunt liberi să vină cu idei originale și să aleagă ce vor să contribuie la discuție.

Exemplu: La un brainstorming despre „Cum am putea face școala mai prietenoasă cu mediul?”, elevii pot veni cu idei inovatoare care pot include reciclarea materialelor sau organizarea unor campanii de conștientizare.

4. Dezbateri în echipe

Ce presupune: Elevii se împart în două echipe și discută o temă controversată, susținând fiecare părerea lor. Scopul este de a dezvolta argumente solide și de a învăța să asculti și să respecti punctele de vedere ale celorlalți.

Cum ajută la colaborare și autonomie:

- **Colaborare:** Membrii echipei trebuie să lucreze împreună pentru a construi argumente puternice și pentru a răspunde eficient la contraargumentele echipei opuse.
- **Autonomie:** Fiecare elev are libertatea de a-și exprima opinia și de a aduce informații proprii în sprijinul punctului său de vedere.

Exemplu: O dezbateră pe tema „Ar trebui să avem mai multe ore de sport în școală?” ajută elevii să își dezvolte abilități de argumentare și să aprecieze diversele perspective asupra aceleiași teme.

5. Învățare prin proiecte (PBL - Project Based Learning)

Ce presupune: Elevii lucrează pe un proiect pe termen mai lung, care presupune cercetare, experimentare și creație. Ei sunt implicați activ în toate etapele proiectului și pot alege direcția în care vor să meargă.

Cum ajută la colaborare și autonomie:

- **Colaborare:** Elevii lucrează împreună pentru a îndeplini obiectivele proiectului, împărțindu-și sarcinile și comunicând eficient.
- **Autonomie:** Fiecare elev își poate alege cum să contribuie la proiect, având libertatea de a explora și de a aplica propriile idei.

Exemplu: Într-un proiect despre „Istoria unui monument local”, elevii pot cerceta informații istorice, pot crea un ghid turistic și pot organiza o expoziție pentru a prezenta rezultatele obținute.

6. Învățare reciprocă (Peer Teaching)

Ce presupune: Elevii se ajută între ei, explicându-și unul altuia concepte sau lecții pe care le-au învățat. Acest tip de învățare este benefic pentru consolidarea cunoștințelor și pentru dezvoltarea unor abilități de comunicare clare.

Cum ajută la colaborare și autonomie:

- **Colaborare:** Elevii trebuie să colaboreze pentru a se ajuta reciproc și pentru a învăța unul de la celălalt.
- **Autonomie:** Fiecare elev este responsabil de învățătura sa și are posibilitatea de a preda altuia ceea ce a învățat.

Exemplu: Într-un curs de matematică, elevii pot explica altora cum să rezolve ecuații sau să înțeleagă concepte matematice complexe, consolidându-și propriile cunoștințe prin învățarea activă.

Aceste activități ajută elevii să învețe într-un mod interactiv și dinamic, promovând colaborarea și autonomia lor. Prin învățarea activă, elevii nu doar că își dezvoltă abilități academice, dar și aptitudini esențiale pentru viața de zi cu zi, cum ar fi munca în echipă, gândirea critică și responsabilitatea personală.

Fișa de lucru

Nona Serghiac

Liceul Teoretic „Alexandru Ioan Cuza” Iași

Misiunea salvării planetei Pandora

Planeta Pandora se confruntă cu o criză ecologică majoră. Atmosfera este poluată, iar resursele naturale sunt epuizate.

Obiectiv

Colaborați în echipe pentru a analiza datele primite

Propuneți soluții inovatoare pentru a salva Planeta.

Materiale

-1. Fișe cu date

-Analize ale solului și apei

-Rapoarte despre starea atmosferei

-Informații despre flora și fauna locală

2. Hărți ale planetei

Desfășurare

-Formarea echipelor

-Analiza datelor

Fiecare echipă primește fișele cu date și hărțile. Ei trebuie să analizeze informațiile, să identifice problemele și să caute posibile soluții.

-Brainstorming. Echipetele organizează sesiuni de brainstorming pentru a genera idei inovatoare.

-Elaborarea planului de acțiune. Fiecare echipă elaborează un plan de acțiune detaliat care include soluții pentru problemele identificate, Resursele necesare și Pașii de implementare.

Prezentarea planurilor

Dezbateri și evaluare

Prezentarea planurilor. Fiecare echipă prezintă planul de acțiune în fața clasei, argumentându-și deciziile.

Dezbate și evaluare-elevii participă la o dezbateră, analizând punctele forte și slabe ale fiecărui plan. Profesorul evaluează planurile ținând cont de

- Relevanța soluțiilor propuse

- Argumentarea deciziilor

- Creativitatea și inovarea

- Capacitatea de colaborare

Elemente interactive

Alegerea rolurilor; Fiecare membru al echipei poate avea un rol specific (ex. Cercetător șef, analist de date, Inginer, Comunicator)

Decizii ramificate; pe parcursul activității echipele pot fi puse în fața unor decizii dificile care au consecințe diferite

Resurse limitate; echipele pot fi nevoite să gestioneze resurse limitate ceea ce le va solicita să prioritizeze și să colaboreze eficient.

Evenimente neașteptate ; pe parcursul misiunii pot apărea evenimente neașteptate (ex; o erupție vulcanică, o furtună puternică), care vor solicita echipelor să se adapteze și să găsească soluții rapide.

Beneficii;

- dezvoltarea abilităților de colaborare și comunicare

- stimularea gândirii critice și a creativității

- îmbunătățirea capacității de analiză și sinteză

- creșterea interesului pentru știință și tehnologie

- învățarea prin descoperire și experimentare

EVALUAREA COMPUTERIZATĂ PE NIVELE DE DIFICULTATE A PROGRESULUI ELEVILOR

prof. Sîrbu Simona, Colegiul Economic „F.S. Nitti” Timișoara

Optimizarea calității și a eficienței actului educațional constituie epicentrul strategiilor pentru asigurarea progresului școlar. O astfel de optimizare trebuie să aibă în vedere, în mod constant, realitatea că pentru asimilarea de cunoștințe nu este atât de important dacă profesorul a parcurs programa, cât dacă el a reușit să facă accesibil pentru toate categoriile de elevi, conținutul programei școlare. De aceea se impune reorganizarea lecției într-o viziune didactică modernă, în care evaluarea activității elevului ocupă un loc central. Aceasta deoarece desfășurarea optimă a instruirii presupune o bună conexiune inversă și deci o reglare a cauzelor prin efectele constatate, adică o informare corectă despre rezultatele obținute.

Deși există tendința de a responsabiliza mai mult elevii pentru propria învățare, verificarea ritmică face pe elev să învețe cu regularitate. Între frecvența ascultării la lecție și progresul școlar există o corelație directă: “Ar fi cu totul nerealist – scrie psihologul american David Ausubel – să ne așteptăm ca elevii să învețe cu regularitate, sistematic și conștiincios în absența unor examinări periodice.” Cercetările au demonstrat că elevii învață eficient atunci când sunt supuși unei evaluări constante, ale cărei rațiuni trebuie să o înțeleagă, să o accepte și nu în ultimul rând să o considere benefică pentru pregătirea lor. Aprecierea elevilor nu trebuie să fie o cursă cu obstacole, ci un proces continuu, unitar și formativ. Chiar dacă, într-o primă fază, caracterul formativ nu este conștientizat de elev, rezultatele unei bune aprecieri se vor reflecta în comportamentul și atitudinea elevului față de învățatură. Modificările comportamentale ale elevului sunt în strânsă legătură cu evoluția nivelului său de cunoștințe și cu interesul său pentru cunoaștere.

Evaluarea are deci o valoare motivațională: dorința de succes, respectiv teama de eșec sunt imbolduri importante în învățare. Succesul sistematic înscrie motivația învățării pe o spirală ascendentă, în timp ce eșecul poate duce la “demotivare”. Performanța școlară a unui elev poate fi slabă în comparație cu performanța medie a clasei, dar poate fi mai bună în comparație cu rezultatele sale anterioare. Interpretarea acestei performanțe ca eșec – cum ar fi sugerat primul tip de comparație – poate duce la demotivare, în timp ce interpretarea performanței ca succes – având în vedere al doilea tip de comparație – poate determina o stimulare a motivației pentru învățare. În funcție de situație, raportarea la performanța proprie anterioară poate genera un imbold pentru autodepășire, în timp ce raportarea la criteriul mediu al clasei induce competiția.

Evaluarea pe nivele de dificultate presupune raportarea rezultatelor la capacitățile fiecărui elev și la nivelul lui de cunoștințe înainte de începerea programului de instruire. Prin această modalitate de evaluare se obține o evaluare a progresului școlar realizat de elevi.

Din studiile efectuate în privința evaluării se poate trage concluzia că elevii preferă testele diferențiate pe nivele de dificultate iar după obținerea rezultatului evaluării sunt interesați să recupereze lacunele sesizate și caută motivație pentru a lucra suplimentar. Facilitățile pe care le oferă computerul pot fi exploatate și în domeniul testării. Câteva din acestea sunt:

- administrarea unor teste complexe sau teste succesive în timp diferit fiecărui individ;
- posibilitatea testării individuale a elevilor;
- corectarea imediată a răspunsurilor și înregistrarea acestora;
- asigură aceeași exigență și corectitudine pentru toți examinații în raport cu programa școlară;
- înregistrarea rezultatelor;

Evaluarea computerizată pe nivele de dificultate permite diagnosticarea stadiului de pregătire la care se găsește fiecare elev precum și stimularea interesului pentru progres în cunoaștere prin oferta de exerciții suplimentare: de recuperare, de evaluare a progresului sau de evaluare a performanței.

Voi prezenta o strategie metodică de evaluare computerizată pe nivele de dificultate aplicată la clasa a X-a, la lecția cu tema: Logaritmi.

Exemplu de test computerizat pe nivele de dificultate la matematică

Logaritmi – clasa a X-a

Competențe specifice

- I. **Identificarea** caracteristicilor tipurilor de numere utilizate în algebră și formei de scriere a unui număr real în contexte diferite.
- II. **Compararea** și ordonarea numerelor reale utilizând metode variate.
- III. **Aplicarea** unor algoritmi specifici calculului cu puteri, radicali sau logaritmi pe contexte variate.
- IV. **Alegerea** formei de reprezentare a unui număr real în vederea optimizării calculelor.
- V. **Alegerea** strategiilor de rezolvare în vederea optimizării calculelor.
- VI. **Analiza** validității unor afirmații prin utilizarea aproximărilor, a proprietăților sau a regulilor de calcul.
- VII. **Determinarea** unor analogii între proprietățile operațiilor cu numere reale scrise în forme variate și utilizarea acestora în rezolvarea de ecuații.

Obiective operaționale

- O1 : Să determine domeniile de existență ale unor logaritmi;
O2 : Să aplice proprietățile logaritmilor în calculul unor expresii;
O3 : Să exprime un logaritm în funcție de unul sau doi logaritmi precizați;
O4 : Să demonstreze că o anumită expresie care conține logaritmi este constantă pe domeniul de existență;
O5 : Să exprime cu ajutorul logaritmului, soluția unei ecuații exponențiale (folosind definiția logaritmului);
O6 : Să calculeze sume de mai mulți logaritmi, aplicând proprietățile logaritmilor;
O7 : Să logaritmeze anumite expresii.

Test de evaluare pentru elevii care întâmpină dificultăți de învățare

- 1.1 Să se determine $x \in \mathbb{R}$ pentru care există logaritmul: $\log_3(x - 2)$.
2.1 Folosind proprietățile logaritmilor, să se aducă la o formă mai simplă expresia:
$$\log_3 15 + \log_3 18 - \log_3 10.$$

3.1 Să se calculeze $\log_2 18$ în funcție de $a = \log_2 3$.
4.1 Să se arate că următoarea expresie este constantă (nu depinde de x) pe domeniul de existență:
$$A = \frac{\log_3 x^2}{\log_3 \sqrt[3]{x}}.$$

5.1 Să se exprime cu ajutorul logaritmului soluția ecuației: $e^x = 2$.
6.1 Să se calculeze suma: $\lg \frac{1}{2} + \lg \frac{2}{3} + \lg \frac{3}{4} + \dots + \lg \frac{99}{100}$.
7.1 Să se logaritmeze expresia: $E_1 = 5a^4 b^{\frac{5}{6}} c^3$.

Fișă de recuperare

- 1.2 Să se determine $x \in \mathbb{R}$ pentru care există logaritmul: $\log_5(x + 4)$.
2.2 Folosind proprietățile logaritmilor, să se aducă la o formă mai simplă expresia:
$$\log_2 5 + \log_2 12 - \log_2 30.$$

3.2 Să se calculeze $\log_3 24$ în funcție de $a = \log_3 2$.
4.2 Să se arate că următoarea expresie este constantă (nu depinde de x) pe domeniul de existență:
$$B = \frac{\log_5 \sqrt{x}}{\log_5 x^3}.$$

5.2 Să se exprime cu ajutorul logaritmului soluția ecuației: $2^x = 3$.

6.2 Să se calculeze suma: $\log_2 \frac{3}{2} + \log_2 \frac{4}{3} + \log_2 \frac{5}{4} + \dots + \log_2 \frac{16}{15}$.

7.2 Să se logaritmeze expresia: $E_2 = 10a^2b^3c$.

Test de evaluare a progresului

1.3 Să se determine $x \in \mathbb{R}$ pentru care există logaritmul: $\log_{x+5}(x^2 - 5x + 4)$.

2.3 Folosind proprietățile logaritmilor, să se aducă la o formă mai simplă expresia:

$$\lg 50 - \lg 1,25 + 2 \lg 5.$$

3.3 Să se calculeze $\log_{20} 50$ în funcție de $a = \log_2 5$.

4.3 Să se arate că următoarea expresie este constantă (nu depinde de x) pe domeniul de existență:

$$C = \frac{\log_5 x^2 + \log_5 x^3}{\log_4 x^2 + \log_4 x^3}.$$

5.3 Să se exprime cu ajutorul logaritmului soluția ecuației: $7^x = \frac{1}{343}$.

6.3 Să se calculeze suma: $\log_2 a + \log_2 a^2 + \log_2 a^3 + \dots + \log_2 a^{100}$.

7.3 Să se logaritmeze expresia: $E_3 = 8\sqrt[3]{4a^2b^3}$.

Test de evaluare a performanței

1.4 Să se determine $m \in \mathbb{R}$ astfel încât $\lg[x^2 - 2(m-4)x + m^2 + 3]$ să fie definit pentru orice $x \in \mathbb{R}$.

2.4 Folosind proprietățile logaritmilor, să se aducă la o formă mai simplă expresia:

$$\log_{\sqrt{7}}(7 \cdot \sqrt[3]{49}) + 2^{\frac{1+\log_1 3}{3}}.$$

3.4 Să se calculeze $\log_{15} 20$ în funcție de $a = \log_{12} 3$ și $b = \log_{12} 5$.

4.4 Să se arate că următoarea expresie este constantă (nu depinde de x) pe domeniul de existență:

$$D = \frac{\log_3 x^2 + \log_9 x}{\log_{125} x^3 - \log_{0,2} x}.$$

5.4 Să se exprime cu ajutorul logaritmului soluția ecuației: $\left(\frac{1}{2}\right)^x = \sqrt[3]{2} + \sqrt[3]{54}$.

6.4 Să se calculeze suma: $\log_n x \sqrt[n]{x^2} + \log_n x^3 \sqrt[n]{x^4} + \log_n x^5 \sqrt[n]{x^6} + \dots + \log_n x^{2n-1} \sqrt[n]{x^{2n}}$.

7.4 Să se logaritmeze expresia: $E_4 = \frac{4a^3 \sqrt[3]{8a^7 b^2}}{3\sqrt{a^5 b}}.$

Concluzii

✓ Acest tip de evaluare s-a dovedit foarte eficient, elevii reușind să realizeze achiziții temeinice de cunoștințe chiar în timpul evaluării, deoarece intersecțiile dintre nivele îi sugerează elevului etapele gândirii, dându-i astfel posibilitatea de a-și elabora algoritmi necesari pentru înregistrarea și folosirea corectă a informațiilor;

✓ Centrate pe obiective, grupate pe nivele de dificultate, oferind posibilitatea de corectare și recuperare, itemii propuși în test oferă elevului posibilitatea de a se autoevalua formativ, căutând să-și corecteze lacunele sesizate, stimulat de posibilitatea ca, prin exerciții de recuperare, să-și corecteze nota;

✓ Am căutat ca nota să nu reprezinte o țintă, ci un prag pe care elevul își propune să-l treacă sprijinindu-se pe obiectivul precizat; ea devine măsura realizării acelui obiectiv raportată la posibilitățile elevului;

✓ Astfel, elevul se deprinde să utilizeze conștient și motivat calculatorul în scop bun, formativ.

Bibliografie

- [1] Alexandru Moț, Florica Pușcaș – **Evaluarea parțială pe nivele de dificultate**, Editura Eurobit, Timișoara, 1998
- [2] Miron Ionescu, Vasile Chiș – **Strategii de predare și învățare**, Editura Științifică, București, 1992
- [3] Universitatea “Alexandru Ioan Cuza” Iași (Catedra de pedagogie și psihologie), Casa Corpului Didactic Iași – **Psihopedagogie**, Editura Spiru Haret, Iași, 1994
- [4] Marius Burtea, Georgeta Burtea – **Matematică – manual pentru clasa a X-a**, Editura Carminis, Pitești, 2005
- [5] Marius Burtea, Georgeta Burtea – **Matematică-Mtehnologic, clasa a X-a**, Editura Campion, București, 2013
- [6] David P. Ausubel, Floyd G. Robinson – **Învățarea în școală. O introducere în psihologia pedagogică**, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1981
- [7] Elisabeta Voiculescu – **Factorii subiectivi ai evaluării școlare.Cunoaștere și control**, Editura Aramis, București, 2001

Școala Gimnazială Theodor Costescu
Dr.Tr.Severin-Mehedinți

Teme de lucru în clasă sau acasă pentru elevii clasei a II-a

EXERCITII DE MUNCĂ INDEPENDENTĂ

-limba română-

**Profesor învățământ primar
Stăncioiu-Balaci Vasilica**

Tema nr.1

1.Completează după model:

trei nou doi șapte treisprezece
al treilea

2.Alcătuiește propoziții formate din două cuvinte:

1.....
4.....
2.....
5.....
3.....
6.....

3.Găsește cuvinte cu sens opus:

moale/.....	alb/.....
aici/.....	bătrână/.....
departe/.....	sus/.....
intrase/.....	venea/.....
odată/.....	vestită.....

4.Puneți forma corectă:

eu zâmbesc	eu povestesc	eu desenez
tu.....	tu.....	tu
el/ea.....	el/ea.....	el/ea.....
noi.....	noi.....	noi.....
voi.....	voi.....	voi.....
ei/ele.....	ei/ele.....	ei/ele.....

5.Știi să alinți?

iepure	tigru	șarpe	capră	pisică
ieपुरaș				

Tema nr.2

1.Găsiți perechi de cuvinte după model:

fricos frumos copilăros curios
fricoasă _____ _____ _____

2.Alcătuieți enunțuri cu ajutorul cuvintelor: norii, ieri, săniile, fulgi, zăpadă.

a) _____
b) _____
c) _____
d) _____
e) _____

3.Despărțiți în silabe cuvintele apoi notați numărul lor:

grămadă: _____ silabe
cărare _____
răzbunat; _____ silabe
soare _____
vântul: _____ silabe
întrecere _____
liniștit _____ silabe
acoperiș _____
recunoscător _____ silabe
îmbunătățit _____ silabe

4.Scrieți cuvinte formate din:

o silabă	două silabe	trei silabe	mai mult de trei silabe
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

Tema nr.3

1.Scrieți cuvinte cu sens opus:

mici/.....	umezi/.....	lați/.....
calzi/.....	albi/.....	subțiri/.....
nopti/.....	ușori/.....	moi/.....

2.Explicați înțelesul cuvintelor,urmărind modelul:

poet=cel care scrie poezii

povestitor=.....

pictor=.....

decorator=.....

redactor=.....

3.Retineți scrierea următoarelor cuvinte. Alcătuiți cu ele propoziții.

fiind:.....

să fii:.....

fiindcă:.....

ființă:.....

fiică:.....

4.Continuați întrebările:

*Unde.....?

*Câți.....?

*De ce?

*Care.....?

*Când.....?

Tema nr.4

1. Notați numărul silabelor pentru perechile de cuvinte:

fulgi..... nori..... pomi..... bocanci..... copaci..... papuci.....
fulgii..... norii..... pomii..... bocancii..... copacii..... papucii.....

2. Completați după model:

săni	corăbii	vrăbii	sălci	roșii	porții
săniile					

3. Scrieți “v” sub vocale și “c” sub consoane:

Era o iarnă bogată în zăpadă.

4. Găsiți cuvinte cu înțeles asemănător:

zăpadă=.....	dascăl=.....
copaci=.....	a grăit=.....
goană=.....	jilavă=.....
odaie=.....	domol=.....
dulău=.....	cârmuirea=.....

4. Care este sensul opus al următoarelor cuvinte ?

bogat/.....	școlit/.....	laș/.....
gol/.....	folositor/.....	bunătate/.....
urcare/.....	luminos/.....	sincer/.....

Tema nr.5

1.Completați comparațiile:

deget lung ca oameni harnici ca.....
făină ca..... camăși albe ca.....

2.Găsiți cuvinte cu înțeles opus:

viață/ multe/ viață/
noaptea/ înălbit/ mai presus/

3.Adăugați însușiri la cuvintele date:

fântână; limpede,.....
plăcinte:.....
apă:.....
pom;.....
copil:.....
lapte:.....
noapte:.....
vreme:.....
sat:.....
casă:.....

4.Includeți în enunțuri proprii următoarele îmbinări de cuvinte:

*sat depărtat, pom înflorit, vreme geroasă, plăcinte calde, casă veche;

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

.....

.....

.....

.....

Tema nr.6

1.Alcătuiți propoziții formate din trei cuvinte:

* _____

* _____

* _____

* _____

* _____

* _____

2.Formați familii de cuvinte, pornind de la cuvintele:

armă: armament, _____

țară: _____

țăran, _____

dușman: dușmănie, _____

3.Citiți primul exemplu și continuați și voi:

copil zglobiu-copii zglobiu nor fumuriu- _____

oraș cenușiu- _____ vin rubiniu- _____

copac arămiu- _____ geam străveziu- _____

4.Găsiți cuvintele de la care s-a format:

gropiță-groapă	tătic- _____	lăptic- _____
copăcel- _____	căsuță- _____	cojiță- _____
țărișoară- _____	pădurice- _____	codiță- _____
frunzuliță- _____	castronel- _____	căpriță- _____
copilaș- _____	mâncărică- _____	scăriță- _____

5.Cum pot fi?

școlile: _____

drumurile: _____

famiile: _____

rezultatele: _____

camerele: _____

animalele: _____
 amintirile: _____
 petrecerile: _____
 apele: _____
 satele: _____

Tema nr.7

1.Completați:

fată	baiat	floare	pui	motan
fetiță				

2.Alcătuiți propoziții cu ajutorul cuvintelor: pietre, despărțea, întreabă, poartă, ieri:

.....

3.Folosind modelul din capătul coloanei, completați și voi:

s-a dus	l-a ajutat	s-au jucat
s-a.....	l-a.....	s-au.....
s-a.....	l-a.....	s-au.....
s-a.....	l-a.....	s-au.....
s-a.....	l-a.....	s-au.....

4.Schimbați forma cuvintelor:

mănânc	scriu	desenez	trec
am mâncat			
voi mânca			

5.Subliniați varianta corectă:

păpușă cumpărată-papuşe cumparată
 unsprezece-unşpe

uşe vopsită-uşă vopsită
cincizeci şi doi-cinzeşdoi

Tema nr.8

1. Alcătuiți propoziții cu următoarele cuvine:

***Georgeta, mărgele, trage, Gina, plânge, strângi;**

[illegible]

2.Găsiți cuvinte cu același sens:

dulău=câine a sfârșit=,,,,,, ruginii=,,,,,,
dascăl=,,,,,, se stârnea=,,,,,, domol=,,,,,,
a poposit=,,,,,, fug=,,,,,, ramuri=,,,,,,

3. Răspundeți prin "da" sau "nu":

Anul are zece luni.
Școala începe în luna septembrie.
Ești elev de școală primară.
Toamna înfloresc ghiociei.
Pentru a avea rezultate școlare bune nu trebuie să-ți faci zilnic temele.

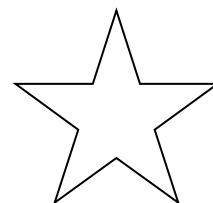
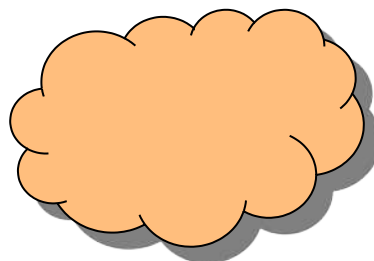
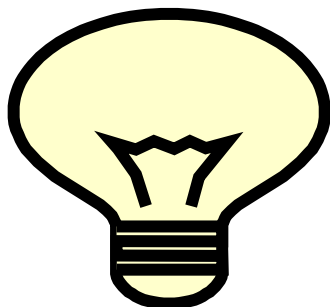
4. Dați exemple de:

animale:,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
arbori:,
instrumente muzicale:,
legume:,
rechizite școlare:,
fructe:,
flori:,
obiecte de îmbrăcăminte:,
unelte:,

,

Tema nr. 9

1. Scrieți cuvintele corespunzătoare imaginilor :



2.Completați cu silabe pentru a obține cuvinte:

bu-cu- pre-gă- mar- gi- bu- car- ne-
ru- ga- -ne fer-me- le-gu- -bri-el

3.Ordonăți cuvintele pentru a obține propoziții:

cu

•

Diagram illustrating a 4-bit bus system. A vertical line on the left connects to a horizontal dashed line. Below this line are four pink boxes labeled "Este", "?", "silitor", and "elev" from left to right.

Tema nr. 10

1. Scrie două enunțuri în care fiecare cuvânt să înceapă cu aceeași literă.

Exemplu: Toma taie tortul.

2. Alcătuiește câte o propoziție la sfârșitul căreia să scrii semnele de punctuație învățate.

1. Formează enunțuri cu ajutorul cuvintelor:

- a) băiat, băiatului, unui băiat;
- b) pom, pomului, unui pom.

2. Ordonează propozițiile pentru a forma un text. Dă titlu textului.

- Își iau coșulețele și pornesc.
- Poate s-au copt murele.
- E luni după amiază.
- să plece în pădure.
- Din tufiș sare un iepuraș cenușiu.

FIȘĂ DE LUCRU – SUBSTANTIVUL – CLASA a V-a

Prof. dr. ȘTEFAN MAXIMILIANA

ȘCOALA GIMNAZIALĂ „ION BUTEANU” BUCEȘ

I. Citește cu atenție textul dat și apoi rezolvă cerințele:

„Urc și din camera lui Sam aud sunetele familiare ale unei telecomenzi în acțiune, clicurile scurte ale butoanelor de plastic răsună din tot holul. Surprins, aud și muzica unui pian – delicată, lentă, de la nu-știu-ce joc pe care-l joacă. Bat la ușă și o deschid. Înăuntru, Sam șade turcește pe pat, cu un ecran mic LCD și o consolă Xbox 360. [...] Joacă Minecraft. Se pare că ne aflăm pe un platou cu privirea ațintită către o vale întinsă. Pătratele care alcătuiesc peisajul jocului îi dau un aspect colțuros, bolovănos, iar pretutindeni pe întinderea de iarbă pixelată sunt porțiuni stâncoase. Personajul lui Sam nu e vizibil pe ecran; în schimb, camera redă ceea ce vede el, de parcă am privi prin ochii lui. Când Sam apasă butonul controlerului, camera se îndreaptă în sus, către bucățile mari de nori albi suspendate pe cerul albastru și strălucitor. Pe urmă privește drept înainte și începe să se miște înspre marginea platoului”.

(Keith Stuart, *Băiatul care voia să-și construiască lumea*)

1. Subliniază substantivele din primul enunț al textului.

2. Transcrie din textul dat:

- un substantiv propriu
- un substantiv de genul masculin
- un substantiv de genul neutru
- un substantiv articulat hotărât
- un substantiv articulat nehotărât

3. Articulează hotărât și nehotărât următoarele substantive:

Substantivul	Articolul hotărât	Articolul nehotărât
pian		
joc		
consolă		
ecran		
nori		

4. Construiește enunțuri asertive în care:

- substantivul **holul** să fie articulat nehotărât

.....

- substantivul **sunetele** să fie nearticulat

.....

- substantivul **cameră** să fie articulat hotărât

.....

5. Selectează, din text, un substantiv însoțit de prepoziție și un substantiv fără prepoziție.

substantiv cu prepoziție	substantiv fără prepoziție

6. Încercuiește litera corespunzătoare răspunsului corect:

☼ În enunțul: *Sam șade turcește pe pat, cu un ecran mic LCD și o consolă Xbox 360.* există:

- a. o prepoziție; b. trei prepoziții; c. două prepoziții

☼ Substantivul subliniat, însoțit de prepoziție din secvența *pretutindeni pe întinderea de iarbă pixelată sunt porțiuni stâncoase.* are funcție sintactică de:

- a. Subiect; b. Predicat verbal; c. Atribut

☼ Substantivul *pătratele* este:

- a. articulat hotărât; b. nearticulat; c. articulat nehotărât

☼ În secvența *Sam șade turcește pe pat* substantivul propriu are funcția sintactică de:

- a. Predicat verbal; b. Atribut; c. Subiect

7. Analizează în tabel substantivele subliniate în text.

Substantivul	Felul	Genul	Numărul	Articolul	Prepoziția	Funcția sintactică

8. Discută 5 minute cu unul dintre colegi despre jocurile pe calculator. Redactează un text de minimum 30 de cuvinte, în care să prezinți jocul descris de către colegul tău. Folosește în textul tău cel puțin cinci substantive, pe care le vei sublinia.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

SET DE JOCURI
PENTRU DEZVOLTAREA COLABORĂRII
ȘI GÂNDIRII CRITICE LA COPIII DE GRĂDINIȚĂ

Prof. Stoica Ionica

Grădinița P.P. "Traian Demetrescu", Craiova

Titlul activității	Tipul activității	Descriere	Beneficii	Obs.
Construim împreună un pod	Joc colaborativ	Copiii trebuie să construiască împreună un pod din cuburi, respectând reguli simple. Scopul este să colaboreze pentru a finaliza construcția fără să se prăbușească.	Învățare colaborativă, comunicare, rezolvare de probleme.	Anexa 1
Găsește soluția potrivită	Joc de gândire critică	Se oferă mai multe soluții pentru o problemă (de exemplu, cum să trecem un râu fără pod), iar copiii trebuie să aleagă varianta cea mai potrivită și să explice de ce au ales-o.	Gândire critică, luare de decizii, argumentare.	Anexa 2
Poveste cu început dat	Joc de povestire și colaborare	Se citește o poveste fără deznodământ, iar copiii sunt încurajați să propună și să argumenteze un final posibil. Pot lucra în grupuri pentru a crea un final împreună.	Creativitate, exprimare verbală, lucru în echipă.	Anexa 3
Umbra misterioasă	Joc de observație și logică	Copiii ghicesc ce obiect corespunde unei umbre prezentate pe tablă sau pe un ecran. Discută în echipe și argumentează alegerea făcută.	Atenție la detalii, raționament logic, cooperare.	Anexa 4
Traseul aventurii: "Save the Castle"	Joc de orientare și cooperare	Un traseu marcat cu indicii îi ghidează pe copii către un castel. Pentru a avansa, trebuie să colaboreze și să rezolve mici provocări împreună.	Coordonare, rezolvare de probleme, lucrul în echipă.	Anexa 5



Fișă de lucru – Găsește soluția potrivită!

Scopul activității: Dezvoltarea gândirii critice, încurajarea colaborării și argumentării ideilor

Instrucțiuni:

1. Ascultă cu atenție problema.
2. Analizează cele patru soluții propuse.
3. Discută cu colegii și alege varianta cea mai potrivită.
4. Explică de ce ai ales acea soluție.

Problema:

Un grup de copii ajunge pe malul unui râu. Pe celălalt mal se află un loc de joacă minunat! Dar... nu există un pod! Cum pot copiii să treacă râul în siguranță?

Variante de soluții:

- 1. Construim o plută** – Copiii pot aduna lemne și frânghii pentru a construi o plută, astfel încât să traverseze râul în siguranță.
- 2. Sărim pe pietrele din apă** – Dacă râul are pietre mari pe care se poate păși, copiii pot încerca să sară cu grijă de pe o piatră pe alta pentru a ajunge pe celălalt mal.
- 3. Cheamă un pescar să ne ajute** – Dacă pe râu este un pescar cu barcă, copiii îi pot cere ajutorul pentru a fi transportați în siguranță pe celălalt mal.
- 4. Construim un pod cu crengi și frânghii** – Dacă în apropiere sunt crengi groase și frânghii, copiii pot lucra împreună pentru a construi un pod improvizat.

Discuție finală:

- Ce variantă ați ales și de ce?
- Care soluție vi se pare cea mai sigură?
- Există și alte idei prin care ați putea traversa râul?

Notă pentru educatoare:

- Se poate desfășura ca un joc de grup, unde copiii discută și votează soluția preferată.
- Se pot folosi imagini sau figurine pentru a ilustra diferitele soluții.
- Se poate extinde activitatea printr-un joc de rol, unde copiii „joacă” scenariile propuse.

GĂSEȘTE SOLUȚIA POTRIVITĂ!

Cum pot copiii să treacă râul în siguranță?



Fișă de lucru – Poveste cu început dat

Scopul activității: Stimularea creativității, dezvoltarea exprimării verbale, argumentarea unei idei și lucrul în echipă.

Instrucțiuni:

1. Ascultă cu atenție povestea ”Misterul din Pădurea Veselă”.
2. Discută cu colegii și alege un final potrivit pentru poveste
3. Explică de ce ai ales acel deznodământ.

„Misterul din Pădurea Veselă”

Într-o dimineață însorită, Ionuț și prietena lui, Maria, au plecat în Pădurea Veselă pentru o aventură. Înarmați cu rucsacuri pline cu gustări și o hartă desenată de bunicul lui Ionuț, cei doi voiau să descopere ascunzătorile veverițelor și să caute cele mai frumoase frunze colorate de toamnă.

Mergând prin pădure, au auzit un zgomot ciudat venind dintr-un tufiș. Era un sunet șoptit, ca și cum cineva ar fi chemat ajutor. Cei doi s-au apropiat încet și au dat la o parte crenguțele. Spre surprinderea lor, au descoperit un cufăr vechi de lemn, acoperit cu frunze și mușchi, ca și cum ar fi stat acolo de foarte mult timp.

— Crezi că e o comoară? A întrebat Maria, cu ochii mari de uimire.

— Poate... dar de ce se aude un zgomot dinăuntru? A răspuns Ionuț, încercând să ridice capacul.

Cufărul era greu și părea să aibă un lacăt ruginit, dar în acel moment...

Ce crezi că se întâmplă mai departe?

- Ce vor găsi Ionuț și Maria în cufăr?
- Este ceva magic, o surpriză sau un mesaj misterios?
- Ce vor face cei doi prieteni în continuare?

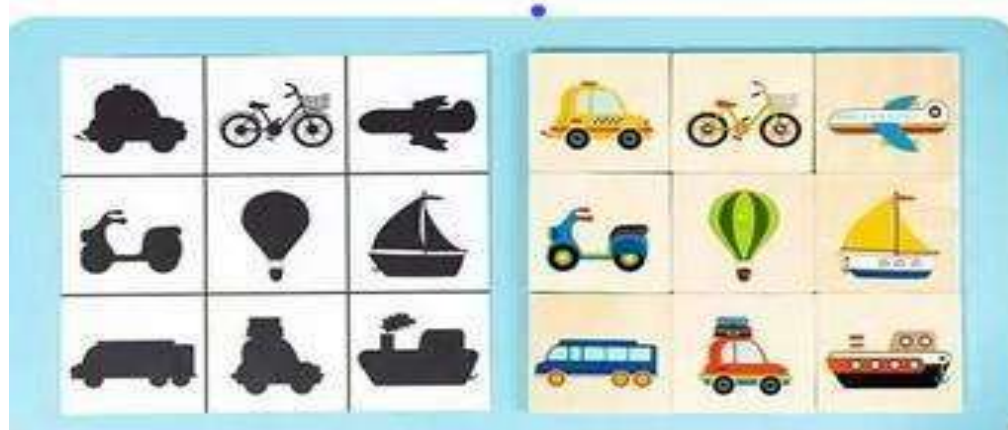
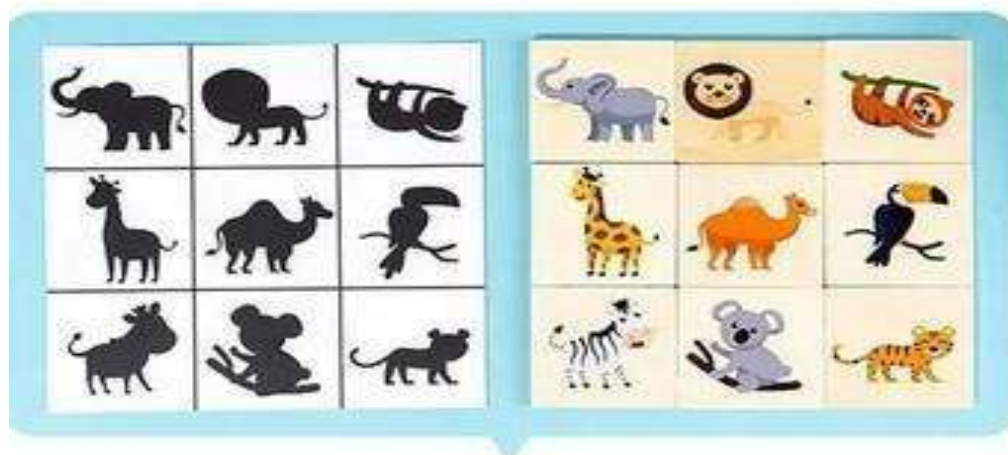
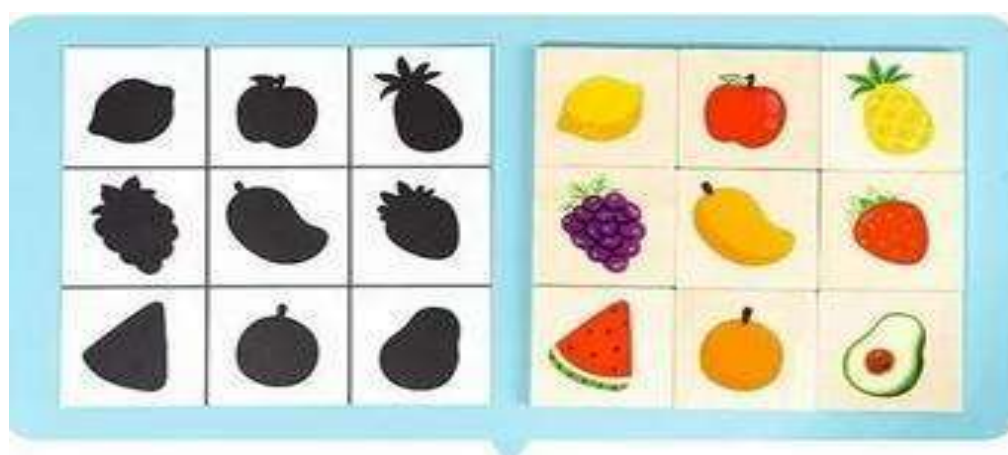
Discuție cu copiii:

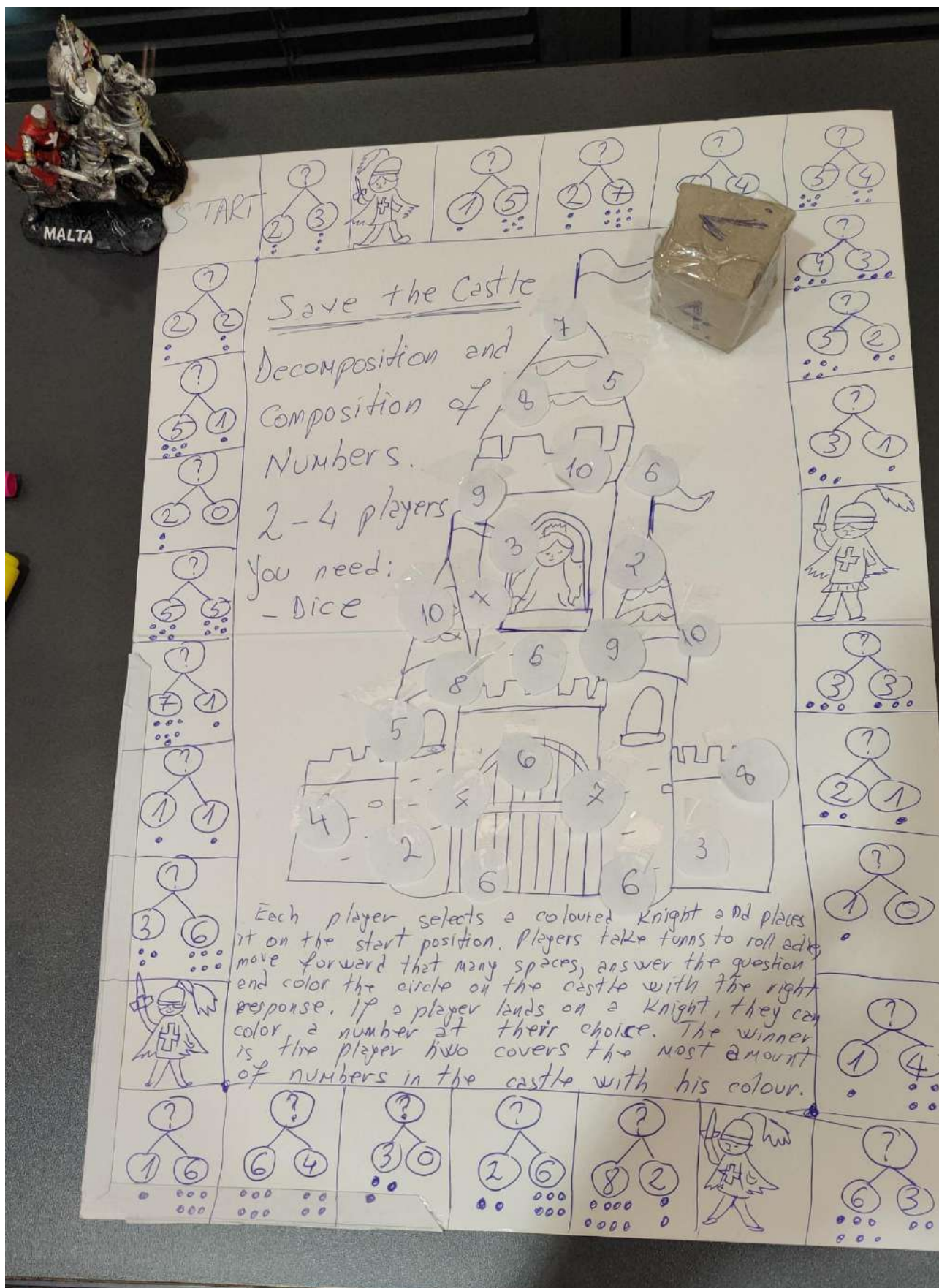
- Copiii vor propune finaluri diferite pentru poveste și își vor argumenta alegerile.
- Pot desena ce cred că este în cufăr sau chiar juca scena în perechi.
- Se poate introduce și o activitate de grup, unde fiecare copil adaugă o propoziție la poveste pentru a crea un final colectiv.

MISTERUL DIN PĂDUREA VESELĂ

- poveste cu început dat-







Material didactic realizat la cursul "Environmental education", în cadrul proiectului Erasmus+ KA1 "Educație durabilă pentru o viață durabilă", Nr. Ref. 2023-1-RO01-KA122-SCH-000123905)

EVALUAREA ÎNȚIALĂ ȘI FINALĂ A PROGRESULUI COPIILOR PRIN JOCURI DIDACTICE

AUTORUL: STRĂINU-CIOCLEI GEORGIANA

INSTITUȚIA DE PROVENIENȚĂ: GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT, ROVINARI

Pe parcursul celor două săptămâni de evaluare inițială am selectat dimensiunile de dezvoltare pe fiecare domeniu de dezvoltare specific nivelului II – grupa MARE precum și comportamentele aferente. Am transferat în practica didactică și am operaționalizat aceste comportamente, prin conceperea unor activități de învățare și am adaptat conținuturi atât pentru activitățile pe domenii experiențiale cât și pentru activitățile pentru dezvoltarea personală.

Procesele de evaluare includ permanent activitatea circuitului de predare-învățare și sunt realizate să conducă la îmbunătățirea acestora. Evaluarea vizează controlul cunoștințelor, a rezultatelor activității pedagogice, cât și strategia aplicată, fiind o cale de perfecționare implicată în întregul proces pedagogic. Ea cuprinde întregul sistem vizând condițiile realizabile a activității, strategia urmată, dar și rezultatele obținute. Evaluarea este o componentă esențială a procesului didactic.

Evaluarea realizată nu însoțește procesul didactic pas cu pas, nu permite ameliorarea decât după anumite perioade relativ îndelungate. Evaluarea finală poate lua în considerare și date obținute pe parcursul perioadei. Aceste evaluări pot servi ca mijloc de diagnosticare și pot aduce informații necesare care duc la refacerea strategiei/învățământului, doar pentru copiii care au străbătut perioada de instruire.

Evaluarea inițială este menită să stabilească nivelul de pregătire al preșcolarului la începutul unei etape de lucru, cu anumite condiții. Cunoașterea nivelului de pregătire de la care pornesc constituie una din condițiile principale, esențiale pentru o acțiune de adaptare a activității la aceste realități în vederea reușitei actului didactic.

Evaluarea presupune sintetizarea rezultatelor pe parcursul întregului procesului didactic realizat în secvențe mai mici; se efectuează prin măsurarea și aplicarea rezultatelor pe traseul unui program din clipa începerii și până când se finalizează. Ea constă în estimarea diferitelor faze-secvențe ale procesului și a rezultatelor obținute.

Evaluarea formativă este introdusă în proces și reprezintă sesizarea din timp a unor defecțiuni și aplicarea unor măsuri de corectare necesare. Verificându-i aproximativ pe toți

din toată materia, ea permite cunoașterea după fiecare nivel de instruire a efectelor acțiunii, identificarea neajunsurilor și adaptarea unor măsuri îndreptare față de unii elevi și de ameliorare a procesului.

Am desfășurat o evaluare inițială și finală a volumului de cunoștințe însușite de copiii din grupa mare implicați în lucrarea de cercetare și am dovedit că *jocul didactic este o activitate care facilitează învățarea creativă.*

Atasez rezultatele preșcolarilor obținute la grupa mare B, la evaluarea inițială și finală

ÎNREGISTRAREA REZULTATELOR OBTINUTE LA EVALUARE

Nr. Crt.	Nume și prenume	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Total	Observații
1.	A M	2p	2p	1p	1p	2p	8p	
2.	B A	2p	2p	2p	1p	3p	10p	
3.	C V	2p	2p	2p	1p	1p	8p	
4.	C M	2p	2p	2p	1p	3p	10p	
5.	D D	1p	2p	2p	1p	1p	7p	
6.	G A M	2p	2p	2p	1p	1p	8p	
7.	H I	1p	2p	1p	1p	1p	6p	
8.	I A M	2p	2p	2p	1p	3p	10p	
9.	I D	2p	2p	2p	1p	1p	8p	
10.	I M A	1p	2p	2p	1p	3p	9p	
11.	M A	1p	2p	1p	1p	2p	7p	
12.	M I	2p	2p	2p	1p	2p	9p	
13.	N C I	2p	2p	1p	1p	2p	8p	
14.	N E M	2p	2p	2p	1p	3p	10p	
15.	N V	1p	1p	2p	1p	2p	7p	
16.	O M	2p	2p	2p	1p	3p	10p	
17.	R A	2p	2p	1p	1p	2p	8p	
18.	R D M	2p	2p	2p	1p	3p	10p	

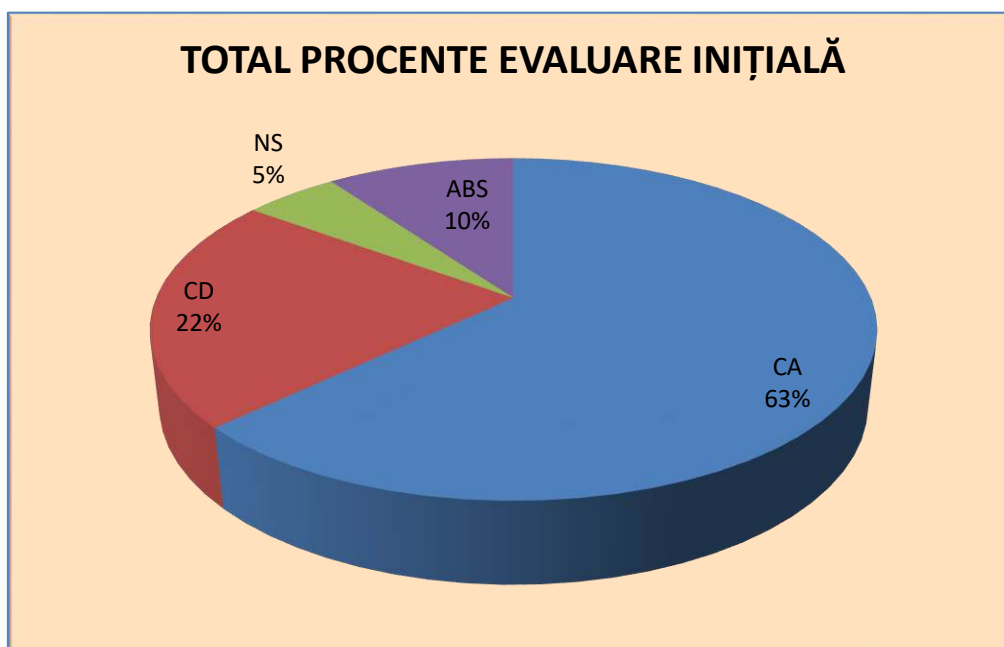
19.	T M	1p	2p	2p	1p	2p	8p	
20.	T G	1p	2p	2p	1p	1p	7p	

Sursă proprie

În urma probelor de evaluare aplicate la grupa MARE "B", s-au obținut următoarele rezultate ale preșcolarilor, având un număr de **procente** după cum urmează:

- Comportamente atinse- CA 63%
- Comportamente în dezvoltare- CD 22%
- Comportament care necesită sprijin-NS 5%
- Absenți 10%

Histograma realizată pe baza rezultatelor evaluării inițiale



Sursa proprie

La sfârșitul perioadei de evaluare ÎNȚIALĂ se constată că 63% dintre copii au un comportament atins în ceea ce privește adaptarea la regimul de viață al grădiniței și își ajustează comportamentul și reacțiile la circumstanțele sale, 22% dintre copii - manifestă un comportament în dezvoltare, iar 5% dintre copii - mai au nevoie de sprijin când se exprimă, pentru a cunoaște lumea înconjurătoare; au nevoie de sprijin la activitățile de învățare sau la cele de joc, având nevoie de sprijin pentru a reuși să se adapteze și să capete autocontrol și stabilitate emoțională. Din păcate 10% reprezintă absențele

Evaluarea finală am realizat-o la sfârșitul anului școlar și a avut drept scop evaluarea cunoștințelor, priceperilor și abilităților dobândite, socializarea copiilor în cursul anului școlar

A fost o evaluare a gradului de dezvoltare al copiilor în raport cu tematica parcursă, făcută pe baza indicatorilor comportamentali cuprinși în **fișa de apreciere a progresului individual al copilului**.

În perioada de două săptămâni am aplicat probe de evaluare finală preșcolarilor, unde: 88% au Comportamente atinse -CA, 7% Comportamente în dezvoltare-CD, 2% Comportament care necesită sprijin-NS, iar ABS -3%

Evaluarea am realizat-o prin aplicarea de probe orale, scrise, practice, probe ce au fost aplicate în activitățile desfășurate în perioada dedicată evaluării finale.

Rezultatele *EVALUĂRII FINALE* la grupă se reflectă astfel:

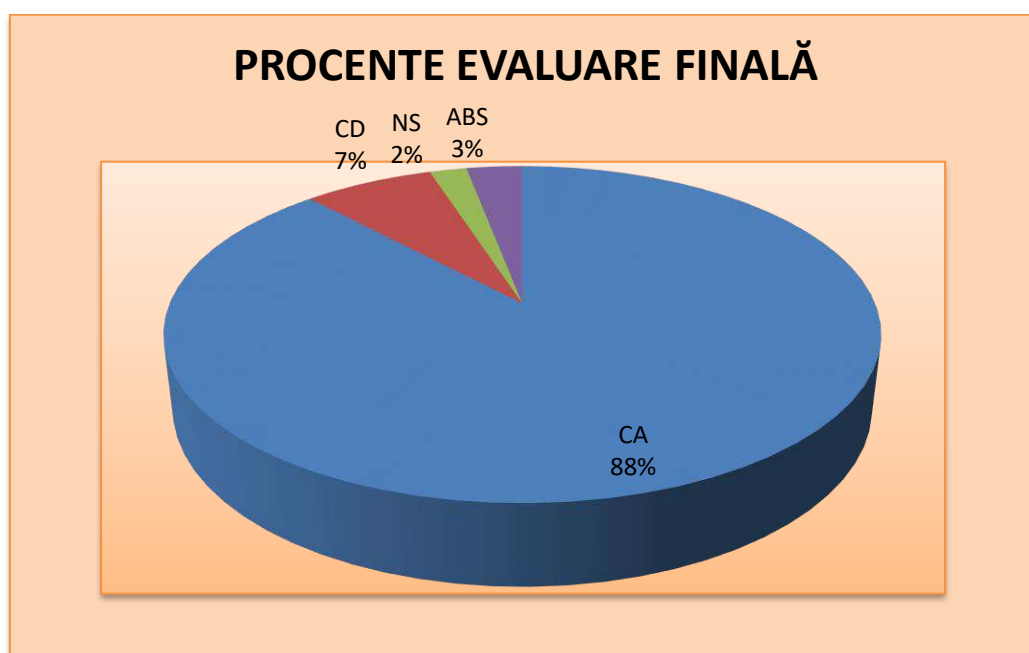
Nr. crt.	Categoria de activitate	Nr. copii testați	Comportament atins (A)	Comportament în dezvoltare (D)	Comport. Care necesită sprijin(NS)
1	DPM – Educație fizică	10	9	1	0
2	DOS–Educație pentru societate	11	10	1	0
3	DOS –Activitate practică	9	8	1	0
4	DEC – Educație muzicală	11	8	2	1
5	DEC–Activități artistico-plastice	10	8	1	1
6	DLC –Educarea limbajului	11	9	1	1
7	DS –Cunoașterea mediului	9	7	2	0
8	DȘ - Activități matematice	10	8	1	1
TOTAL COPII EVALUATI 81		Total copii ABS 15	67	10	4

După înregistrarea datelor la evaluarea finală s-a constatat că:

În urma probelor de evaluare aplicate la grupa MARE "B", s-au obținut următoarele rezultate ale preșcolarilor, având un număr de **procente** după cum urmează:

- Comportamente atinse-CA- 88 %
- Comportamente în dezvoltare-CD – 7 %
- Comportament care necesită sprijin-NS – 2 %
- COPII ABSENTI 3%

Histograma realizată pe baza rezultatelor evaluării finale



Sursă proprie

Analizând cele două histogramme observăm întreaga activitate intelectuală a grupelor de preșcolari pe care am experimentat-o, am constatat că *jocul didactic* reprezintă însușirea de cunoștințe având ca bază fundamentală facilitarea învățării prin descoperire, a imaginilor prezentate și receptarea rapidă a învățării.

La cei mai mulți copii, scopul jocului didactic este un obiectiv realizat, iar cultivarea plăcerii se identifică cu efortul învățării, cu adaptarea la cerințele școlare, aceasta fiind facilitată de comunicarea verbală arătată în aceste pagini.

În concluzie, jocul didactic în cadrul activităților desfășurate în grădiniță contribuie la dezvoltarea psihică, emoțională și comportamentală a copilului, facilitează o învățare creativă și stimulează funcțiile intelectuale prin intermediul cărora se realizează cunoașterea realității.

Bibliografie:

1. Ministerul Educației Naționale, *”Învățământul Preșcolar în Mileniul III”*, Nr.29/30, Editura Repograph, Craiova, 2019;
2. Popescu Ion, *„Documentar metodic pentru activitățile de educarea limbajului la preșcolari”*, Editura V. Integral, București, 2001;
3. Romanescu Camelia *„Jocul didactic în învățământul primar”*, ediția a II-a revizuită și adăugită, Editura Rovimed Publishers, Bacău, 2017;
4. Simion Mariana-Nina *„Rolul jocului în dezvoltarea personalității copilului”*, Editura Rovimed Publishers, Bacău, 2010.

FIȘA DE LUCRU Nr. 2

Cerință: Construiește o strategie de promovare

Obiectiv: Dezvoltarea unui plan de promovare utilizând diverse canale media.

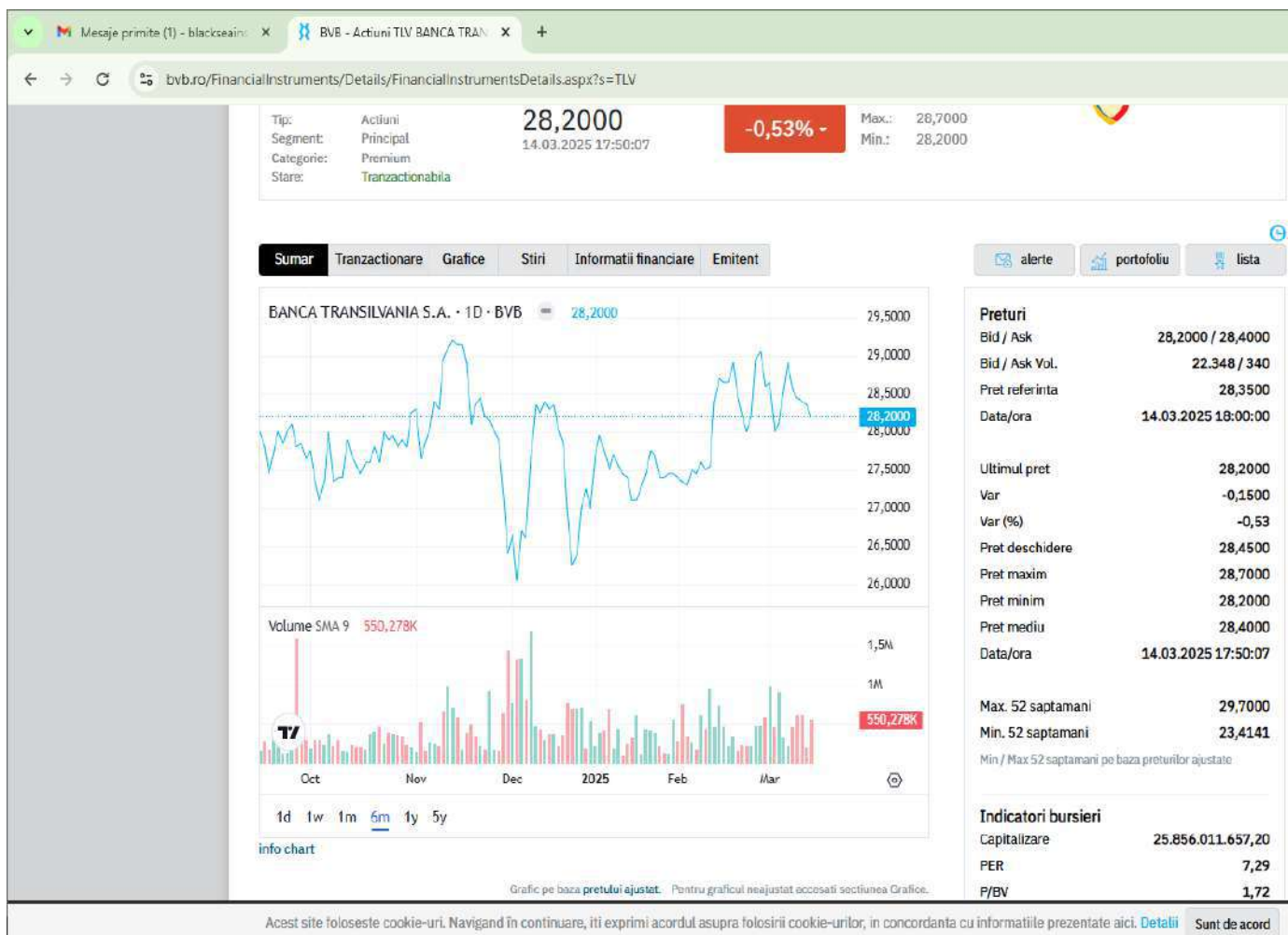
Instrucțiuni:

1. Alege produsul
2. Stabilește publicul țintă - Cui se adresează produsul?
3. Alege canalele de promovare:
 - Social media (Instagram, TikTok, Facebook)
 - Publicitate outdoor (bannere, afișe)
 - Spoturi video
 - Promovare prin influenceri
4. Creează un mesaj principal și un slogan pentru campania ta.
5. Prezintă strategia în fața clasei și justifică alegerile făcute.

FIȘĂ DE LUCRU 1

Se oferă elevilor graficul care arată evoluția prețului acțiunii Banca Transilvania în ultimele 6 luni. Elevii trebuie să identifice ce factori ar fi putut influența variațiile de preț (ex. schimbări economice, decizii ale companiei, crize financiare) și să prezinte concluziile.

<https://www.bvb.ro/FinancialInstruments/Details/FinancialInstrumentsDetails.aspx?s=TLV>



**FONETICA – TEST GRILĂ
CLASA A V-A**

Prof. Țilea Elisabeta

1. Sunetele limbii române sunt: **1 punct**

- a. vocalele, consoanele, semivocale;
- b. consoanele, semivocalele;
- c. vocalele, consoanele.

2. Vocalele sunt sunetele care: **1 punct**

- a. se rostesc cu ajutorul altor sunete;
- b. formează singure o silabă;
- c. nu formează singure o silabă.

3. Cuvintele: *geografie, sculptură, catalog*, se despart astfel: **1 punct**

- a. ge-o- gra- fi-e , sculp-tu-ră, ca-ta-log;
- b. geo-gra-fi-e, scul-ptu-ră, ca-tal-og;
- c. ge- o –gra- fi-e, scu-lpt-u-ră, cat-a-log.

4. Cuvântul *școală* are următoarea structură: **1 punct**

- a. consoană, consoană, semivocală, vocală, consoană, vocală;
- b. consoană, vocală, consoană, semivocală, vocală, consoană;
- c. consoană, vocală, consoană, vocală, vocală, consoană.

5. Cuvântul *geam* conține: **1 punct**

- a. 5 litere, 3 sunete;
- b. 4 litere, 3 sunete;
- c. 5 litere, 4 sunete.

6. Cuvântul *xerox* conține: **1 punct**

- a. 5 litere, 7 sunete;
- b. 4 litere, 6 sunete;
- c. 3 litere, 8 sunete.

7.În cuvintele: *idee, pomi, ”i”*este:

1 punct

- a. vocală, ”i”șoptit;
- b. semivocală, vocală;
- c. ”i”șoptit, semivocală.

8. Există cuvinte monosilabice în seria:

1 punct

- a. mama, casă, copilărie;
- b. pomi, dar, brad;
- c. cap, soare, codru.

9. Există cuvinte plurisilabice în seria:

1 punct

- a. balenă, copil, fetiță;
- b. măr, fată, casă;
- c. casă, cap, carte.

Notă: Se acordă 1 punct din oficiu.

FLOAREA DE LOTUS

Prof. Țilea Elisabeta

Exerciții tip EN

SINTAXA FRAZEI

1.

Menționează modalitățile prin care se realizează coordonarea în următoarea frază: „Învățătoarea m-a privit lung, a zâmbit puțin și mi-a răspuns.”.

2.

Completează enunțul în așa fel încât să-i adaugi o propoziție principală, precizând modalitatea prin care se realizează raportul de coordonare.
Asta mă fascina și pe mine „și pe verii mei.

3.

Scrie opinia ta despre literatură sub forma unei fraze alcătuite dintr-o propoziție principală și o propoziție subordonată completivă directă.

4.

Completează următoarele fraze, transcrise în caiet, cu propoziții complementive prepoziționale potrivite.
a. I-a fost frică.....
b. Nu părea capabil.....

5.

Transcrie următoarea frază în caiet și desparte-o în propoziții. Identifică subordonatele și âprecizează felul lor.

Am aflat ieri că prietenul tău cel mai bun se teme să nu te dezamăgească, așadar m-am gândit că o discuție cu el ar fi indicată.

8.

Corectează eventualele greseli:
Că nu a știut bine la test numai la asta se gândește acum.

Despre cine te-a sprijinit despre el să ne spui.

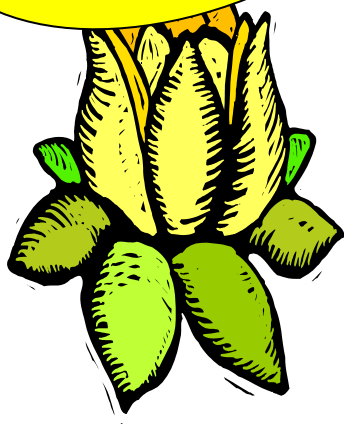
7.

Alcătuiește o frază formată din două propoziții și precizează felul lor.

6.

Precizează numărul de propoziții din enunțul următor și tipul de raport sintactic existent între prima și a doua propoziție: „Lui Vulpe îi lucea un pic ochii, dar celelalte fete ascultă nepăsătoare, holbându-se la pereții albi și goi ca și cum li s-ar părea imposibil ca dincolo de ei să existe comori.”

Numărul de propoziții:.....
Tipul de raport sintactic:.....



Numele.....

Data.....

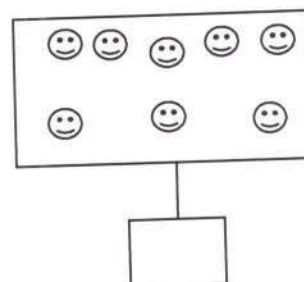
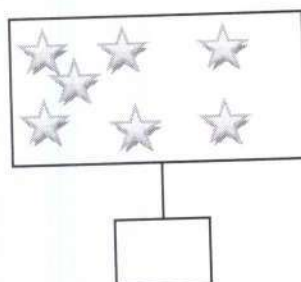
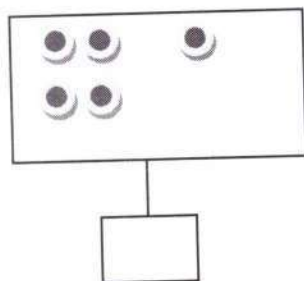
Calificativ.....

Prof. Tînc Loredana Maria

Școala Gimnazială Gârdani

Evaluare inițială MEM – clasa I

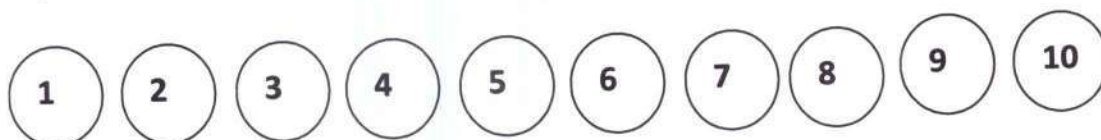
1. Scrie numărul potrivit în căsuța de jos, după ce ai numărat:



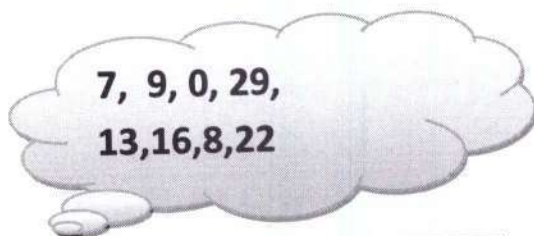
2. Scrie vecinii numerelor:

___ 9 ___ 15 27 ___ ___ ___ 20 29 ___ ___ ___

3. Colorează pietrele cu numere pare de la 1 la 10.



4. Ordonează crescător, apoi descrescător cifrele din norișor



CRESCĂTOR: _____

DESCRESCĂTOR _____

5. Compară numerele și pune în pătrățele semnele $<$, $>$, $=$

6 9, 15 , 5 7 20 11 2 21

6.Încercuiește obiectele de igienă personală:



7. Într-o curte sunt 5 cocoși. Au mai sosit 5 cocoși. Câți cocoși sunt în curte ?



--	--	--	--	--

8. Calculați:

		3	+	1	=							1	9	-	9	=							
		2	+	7	=							2	8	-	4	=							
		6	+	1	=							1	7	-	3	=							
		4	+	3	=							2	6	-	5	=							
	1	3	+	6	=								9	-	4	=							
	2	4	+	6	=								7	-	0	=							

REZULTATE EVALUARE ÎNȚĂLĂ, clasa IMATEMATICĂ ȘI EXPLORAREA MEDIULUI

Competențe specifice:

- 1.1 Recunoașterea, scrierea, compararea, ordonarea și efectuarea de adunări și scăderi în concentrul 0 – 31;
3.1 Descrierea unor fenomene/procese/structuri din mediul apropiat;

Obiective propuse:

- ✓ Să raporteze corect numărul la cantitate;
- ✓ Să scrie vecinii numerelor date;
- ✓ Să efectueze operația de adunare sugerată de textul problemei și desen ;
- ✓ Să identifice numerele pare în concentrul 0 – 10;
- ✓ Să ordoneze crescător și descrescător numerele date;
- ✓ Să compare două numere punând semnul de relație corespunzător;
- ✓ Să încercuiască obiectele de igienă personală;
- ✓ Să efectueze o operație de scădere sugerată de text și desen;
- ✓ Să efectueze adunări și scăderi în concentrul 0- 10.

Itemi:

- I1. Raportează corect numărul la cantitate;
I2. Scrie vecinii numerelor date;
I3. Efectuează operația de adunare sugerată de text și desen;
I4. Enumeră și colorează numerele impare în concentrul 0 – 10;
I5. Ordonează crescător și descrescător numerele date;
I6. Compară două numere punând semnul de relație corespunzător;
I7. Încercuiește obiectele de igienă personală;
I8. Efectuează operația de adunare sugerată de text și desen;
I9. Efectuează adunări și scăderi în concentrul 0 – 10.

Descriptori de performanță:

Calific. Item	FOARTE BINE	BINE	SUFICIENT
I ₁	Raportează corect numărul la cantitate la toate situațiile	Raportează numărul la cantitate la 2 situații	Raportează numărul la cantitate la 1 situație
I ₂	Scrie corect vecinii tuturor numerelor	Scrie corect vecinii doar la 4 numere	Scrie vecinii a 3 numere sau parțial
I ₃	Colorează toate numerele impare	Colorează 4 numere impare	Colorează 3 numere impare sau parțial
I ₄	Ordonează corect crescător și descrescător numerele	Ordonează crescător și descrescător având 2 greseli	Ordonează crescător și descrescător având 4 greseli
I ₅	Pune semnul de relație corect între toate perechile de numere	Pune semnul de relație doar la 4 numere	Pune semnul de relație corect doar la 3 numere
I ₆	Încercuiește 4 obiecte de igienă personală	Încercuiește 3 obiecte de igienă personală	Încercuiește 2 obiecte de igienă personală
I ₇	Scrie și efectuează corect operația sugerată de text	Scrie corect operația dar greșește rezultatul	Scrie greșit operația dar pune rezultatul corect
I ₈	Efectuează corect toate	Rezolvă exercițiile având	Rezolvă exercițiile având

	exercițiile	2 greșeli	4 greșeli
--	-------------	-----------	-----------

Acordarea calificativelor:

Realizeaza toti itemii corect si complet	FB
Realizeaza corect 6/7itemi si 3 itemi partial	B
Realizeaza Corect 4/5 itemi, partial 3 si incorect 2	S
Realizeaza partial 3 /4 itemi si incorect 7/6 itemi	I

Realizarea obiectivelor:

Nr		O1	O2	O3	O4	O5	O6	O7	O8	O9	O10
elevilor care au realizat ob.	FB										
	B										
	S										
	I										

Aprecierea cu calificative:

Calificative	Foarte bine	Bine	Suficient	Insuficient
Nr. elevi				

Concluzii:

Greșeli frecvente:

Măsuri ameliorative:

Jocul didactic o modalitate de învățare a geografiei –fișe de lucru

Prof. Țintea Aurelia

Școala Gimnazială Nr.1 Adunații Copăceni , județul Giurgiu

Moto : „ Joaca este începutul cunoașterii.,,

George Dorsey



La pescuit - joc didactic



1 -

Identificați și localizați pe harta fizică a Europei, Munții Alpi.



2 -

Identificați și localizați pe harta fizică a Europei, Câmpia Română.



3 -

Identificați și localizați pe harta fizică a Europei, Podișul Bavariei.



4 -

Identificați și localizați pe harta fizică a Europei, Podișul Central Rus.



5 -

Identificați și localizați pe harta fizică a Europei, Câmpia Marii Negre.



6 -

Astăzi nu ai pescuit nimic din păcate!
Îți mulțumim!

JOC DIDACTIC SĂ DEZLEGĂM MISTERUL

Prezentăm fișa de lucru .



SĂ DEZLEGĂM MISTERUL

1. Orogeneza în care s-au format Munții Urali _____ Ț
2. Vulcan din Italia V _____
3. Câmpie din Peninsula Italică P _____
4. Câmpie din țara noastră _____ Ț
5. Câmpie situată între Munții Carpați, Alpi și Dinarici . P _____
6. Câmpia Europei de Nord sau R _____ P _____ Ț
7. Munții din orogeneza caledoniană C _____
8. Cel mai înalt vulcan activ din Europa (3323 m) _____
9. Masiv din orogeneza Hercinică _____
10. Munții din orogeneza caledoniană _____
11. Munții din cea mai tânără orogeneză _____

[illegible]

JOC DIDACTIC VÂNĂTOAREA DE COMORI

Pentru pregătirea apercptivă a lecției am utilizat un jos didactic intitulat „ Vânătoarea de comori,, .Elevii au primit o fișă de lucru în care se află notate cuvinte ,noțiuni învățate anterior la geografie , care în prezent sunt „ comori,, în vederea înțelegerii noilor cunoștințe . În cadrul gupei ,prin dialog elevii vor trebui să descopere noțiunile /termeni consemnați în fișă .

Prezentăm fișa de lucru

Vânătoarea de comori

**Cu ajutorul colegilor
completează în chenar**



<i>RÂU</i>	<i>FLUVIU</i>
<i>BAZIN HIDROGRAFIC</i>	<i>IZVOR</i>
<i>AFLUENT</i>	<i>DEBIT</i>
<i>LAC</i>	<i>HIDROGRAFIA</i>
<i>GURĂ DE VÂRSARE</i>	<i>SURSE DE ALIMENTARE</i>

Prin utilizarea jocurilor am dezvoltat la elevi imaginația ,rapiditatea și profunzimea gândirii memoriei, spiritul de observație și mai multe trăsături intelectuale care vor contribui la însușirea corectă a noțiunilor de geografie.

Bibliografia

- ♦ Nicolae Ilinca , Octavian Mândruț ,, *Elemente de didactică aplicată a geografiei* ,,Editura CSPRESS, București, 2006
 - ♦ Nicolae Ilinca, *Didactica geografiei*, Editura Corint, București, 2000.
 - **Dulamă, Maria Eliza**, 2005, *Practica pedagogică-teorie și metodologie*, Editura Clusium, Cluj-Napoca
 - **Dulamă, Maria Eliza**, 2006, *Metodologie didactică*, Editura Clusium, Cluj-Napoca
 - Mihaela Cornelia Fiscutean, Dorin Fiscutean , Ciprian Mihai, Ionela Popa , *Manual de Geografie* ,, Ediția a II a Revizuită pe Baza Observațiilor Prof : Dr , Ioan Mărculeț, Editura Didactică și Pedagogică
- *** Programa Școlară pentru disciplina geografie Clasele a V – a _ a VIII _ a ”, București ,2017



Fișă de lucru: Dezvoltarea colaborării și gândirii critice

Prof.dr.Nicoleta Trandafir

Titlul activității: Simularea deciziilor economice pe piața muncii

Obiective:

- O1: Dezvoltarea abilităților de colaborare în luarea deciziilor economice legate de piața muncii;
- O2: Stimularea gândirii critice în analiza factorilor care influențează salariile și ocuparea forței de muncă;
- O3: Aplicarea conceptelor economice referitoare la cererea și oferta de muncă.

Materiale necesare:

- Foaie de lucru pentru fiecare echipă;
- Fișe de scenarii economice legate de piața muncii;
- Post-it-uri sau table interactivă pentru feedback.

Desfășurarea activității:

1. Introducere (10 min)

Profesorul prezintă conceptul de piața muncii, cererea și oferta de muncă, factori care influențează salariile și explică importanța colaborării și a gândirii critice.

2. Formarea echipelor (5 min)

Elevii sunt împărțiți în echipe de 4-5 membri.

3. Prezentarea scenariilor economice (10 min)

Fiecare echipă primește un scenariu economic legat de piața muncii (ex: negocierea salariului, impactul automatizării asupra locurilor de muncă, alegerea unui domeniu de carieră, efectele salariului minim asupra angajărilor).

Scenariu 1. Negocierea salariului la primul loc de muncă

Context: Maria, o tânără absolventă, primește o ofertă de muncă într-o companie mare. Salariul oferit este mai mic decât se aștepta, dar i se spune că poate crește după un an. Ea se întreabă dacă ar trebui să negocieze sau să accepte oferta.

Întrebări pentru dezbatere:

- Este potrivit să negociezi salariul la primul loc de muncă?
- Ce factori ar trebui să ia în considerare Maria înainte de a accepta oferta?
- Care sunt avantajele și riscurile unei negocieri salariale?

Scenariul 2. Impactul automatizării asupra locurilor de muncă

Context: O companie mare de producție introduce roboți pentru a înlocui o parte dintre muncitorii din fabrică. Aceasta va reduce costurile și va crește eficiența, dar mulți angajați vor fi concediați.

Întrebări pentru dezbatere:

- Este automatizarea un progres sau o amenințare pentru muncitori?
- Cum pot guvernele și companiile să sprijine angajații afectați?
- Ce meserii vor fi cele mai afectate și ce domenii vor avea nevoie de mai mulți oameni?



Scenariul 3. Alegerea unui domeniu de carieră: pasiune vs. siguranță financiară

Context: Andrei trebuie să aleagă între două cariere: una într-un domeniu artistic, pe care îl iubește, dar unde veniturile sunt nesigure, și alta într-un domeniu tehnic bine plătit, dar care nu-l pasionează.

Întrebări pentru dezbatere:

- Ar trebui să alegem o carieră bazată pe pasiune sau pe stabilitatea financiară?
- Cum putem găsi un echilibru între ceea ce ne place și ceea ce este profitabil?
- Ce sfaturi i-ați da lui Andrei?

Scenariul 4. Efectele salariului minim asupra angajărilor

Context: Guvernul decide să crească salariul minim pentru a sprijini angajații cu venituri mici. Patronii avertizează că vor trebui să concedieze unii angajați sau să crească prețurile.

Întrebări pentru dezbatere:

- Creșterea salariului minim este benefică sau dăunătoare pentru economie?
- Cum afectează această măsură atât angajații, cât și angajatorii?
- Ar trebui să existe un salariu minim diferit în funcție de regiune sau industrie?

Scenariul 5. Lucrul de la distanță vs. lucrul de la birou

Context: O companie le oferă angajaților posibilitatea de a lucra fie de acasă, fie de la birou. Unii cred că lucrul de la distanță crește productivitatea, alții consideră că interacțiunea față în față este esențială.

Întrebări pentru dezbatere:

- Care sunt avantajele și dezavantajele lucrului de la distanță?
- Este munca de acasă potrivită pentru toate domeniile?
- Cum poate o companie să găsească echilibrul între flexibilitate și eficiență?

Scenariul 6. Emigrarea pentru un salariu mai mare vs. rămânerea în țară

Context: Mihai primește o ofertă de muncă în străinătate, cu un salariu dublu față de ce ar câștiga în țară. Pe de altă parte, familia și prietenii lui rămân acasă, iar adaptarea la o nouă cultură poate fi dificilă.

Întrebări pentru dezbatere:

- Este mai bine să pleci în străinătate pentru un salariu mai mare sau să rămâi și să încerci să contribui la dezvoltarea țării?
- Ce factori ar trebui să ia în considerare Mihai înainte de a lua o decizie?
- Cum poate o țară să oprească exodul forței de muncă calificate?

4. Luarea deciziei în echipă (15 min)

Echipele analizează situația, identifică alternativele și argumentează decizia lor.

5. Prezentarea soluțiilor (10 min)

Fiecare echipă prezintă soluția sa, iar ceilalți colegi oferă feedback constructiv.

6. Feedback colaborativ (10 min)

Fiecare echipă primește feedback scris de la celelalte echipe pe baza criteriilor: fezabilitate, creativitate, impact economic.

7. Reflecție și evaluare (10 min)

Elevii completează un formular de autoevaluare și observă progresul lor în colaborare și gândire critică.

- 🌟 **Evaluare:** Observație directă a colaborării și argumentării economice;
Feedback colectiv prin metoda "două puncte tari și o sugestie";
Autoevaluare a contribuției în echipă.

Evaluare inițială
Comunicare în limba română

prof. înv. primar TRIF ALEXANDRA ANAMARIA
Colegiul Național Pedagogic „Regina Maria” Deva

Citește cu atenție textul:

Este toamnă. Frunzele copacilor devin galbene, roșii și portocalii, formând un covor colorat pe jos. Vântul suflă ușor și aduce miros de mere și pere coapte. În grădini, dovlecii mari și portocalii sunt gata de cules. Este vremea să purtăm haine mai groase și să ne bucurăm de ceaiuri calde. Păsările călătoare pleacă spre țările calde.

Toamna ne aduce multe bucurii și peisaje frumoase!

1. Încercuiește răspunsul corect:

1. Care anotimp este descris?

- a) iarna
- b) toamna
- c) primăvara

2. Ce formează frunzele copacilor?

- a) un covor argintiu
- b) un covor colorat
- c) un covor roșu

3. Unde se află dovlecii mari și portocalii?

- a) în grădini
- b) pe dealuri
- c) în livezi

2. Transcrie din text :

a) un cuvânt cu sens asemănător pentru „arbori”

b) un cuvânt sens opus pentru „subțiri”

c) un cuvânt care conține un grup de litere

3. Desparte în silabe cuvintele:

a) vântul

b) călătoare

c) jos

4. Completează casetele cu semnele de punctuație potrivite:

În curtea școlii, Maria se întâlnește cu Ana

Unde ai fost în vacanța de vară, Ana

5. Alcătuieste, pe baza imaginii, trei propoziții despre anotimpul toamna.



BAREM DE EVALUARE ȘI DE NOTARE

Descriptori de performanță:

ITEMI	FOARTE BINE	BINE	SUFICIENT
I1	Încercuiește toate variantele corecte pentru întrebările date	Încercuiește două variante corecte	Încercuiește o variantă corectă
I2	Transcrie corect trei cuvinte	Transcrie corect două cuvinte	Transcrie corect un cuvânt
I3	Desparte corect în silabe trei cuvinte	Desparte corect în silabe două cuvinte	Desparte corect în silabe un cuvânt
I4	Completează corect cele trei casete, cu semnele de punctuație	Completează corect două casete, cu semnele de punctuație	Completează corect o casetă, cu semnele de punctuație
I5	Alcătuiește corect cele trei propoziții	Alcătuiește corect două propoziții	Alcătuiește corect o propoziție

Evaluare finală:

<i>ITEMI</i>	<i>CALIFICATIVUL FINAL</i>
Rezolvă integral și corect 5 itemi, 1 item parțial corect.	FOARTE BINE
Rezolvă integral și corect 4-3 itemi; incorect 1 item/ parțial 1 item.	BINE
Rezolvă integral și corect 2 itemi; parțial 2 itemi/ incorect 1 itemi.	SUFICIENT

Evaluare inițială

Matematică și explorarea mediului

prof. înv. primar TRIF ALEXANDRA ANAMARIA
Colegiul Național Pedagogic „Regina Maria” Deva

1. Se dau numerele: 90, 31, 23, 56, 5, 77
 - a) Subliniază numerele impare;
 - b) Încercuiește numerele pare;
 - c) Ordonează descrescător numerele.

[illegible]

2. Calculează:

$$51 - 32 = \underline{\hspace{2cm}}$$

$24 + 57 = \underline{\hspace{2cm}}$

$$32 + 18 = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$73 - 19 = \underline{\hspace{2cm}}$$

$100 - 56 = \underline{\hspace{2cm}}$

$$58 + 23 = \underline{\hspace{2cm}}$$

3. Află numărul necunoscut:

$$a + 12 = 60$$

$$a - 25 = 35$$

$$80 - a = 44$$

[illegible]

4. La un spectacol s-au folosit 30 de viori și cu 5 mai puține tobe. Câte instrumente s-au folosit în total?

A blank sheet of graph paper featuring a uniform grid of small squares. The grid consists of 20 columns and 15 rows, providing a structured area for drawing or writing.

5. Încercuiește pentru fiecare enunț răspunsul corect:

- a) Organul care coordonează activitatea întregului organism este: creierul inima plămânii;
b) Trecerea apei din stare solidă în stare lichidă se numește: evaporare condensare topire;
c) Pentru a funcționa, frigiderul are nevoie de: soare curent electric apă.

Descriptori de performanță

	FB	B	S
Itemul 1	Rezolvă corect cele trei variante	Rezolvă corect două dintre cele trei variante	Rezolvă corect o variantă dintre cele trei
Itemul 3	Efectuează corect 5-6 operații de adunare și scădere.	Efectuează corect 3-4 operații de adunare și scădere.	Efectuează corect 1-2 operații de adunare și scădere.
Itemul 3	Află termenul necunoscut în 3 situații, realizând verificarea.	Află corect termenul necunoscut pentru 2 exerciții, realizând verificarea	Află corect termenul necunoscut pentru 1 exercițiu, realizând verificarea
Itemul 4	Rezolvă problema, respectând pașii de rezolvare.	Rezolvă problema parțial corect (greșește la calcule, nu formulează corect întrebările).	Nu finalizează problema, face doar calculele, fără a formula întrebările.
Itemul 5	Încercuiește varianta corectă la toate 3 enunțurile	Încercuiește varianta corectă la 2 enunțuri	Încercuiește varianta corectă la 1 enunț

Număr de itemi și nivelul rezolvării (corect / incorect, integral/parțial)	CALIFICATIV
Rezolvă integral și corect 5 itemi.	Foarte bine
Rezolvă integral și corect 4 itemi, parțial 1-2 itemi / incorect 1 item.	Bine
Rezolvă integral și corect 2 itemi; parțial 1-2 itemi/ incorect 2 itemi.	Suficient

Jocuri didactice pentru dezvoltarea abilităților de colaborare și gândire critică în rândul preșcolarilor

Prof. înv. preșcolar Turceac Liliana
Școala Gimnazială Nr.1/Grădinița cu P.P. Nr.8, loc. Dorohoi, jud. Botoșani

Un instrument excelent pentru dezvoltarea abilităților de **colaborare** și **gândire critică** în rândul preșcolarilor sunt jocurile didactice. Aceste activități ajută copiii să învețe prin experiență, să rezolve probleme în echipă și să își exprime opiniile și ideile într-un mod constructiv. Iată câteva **jocuri didactice** care sprijină dezvoltarea abilităților de **colaborare** și **gândire critică** în rândul preșcolarilor:

1. „Construcția în echipă”

Scop: Dezvoltarea colaborării și a gândirii critice prin rezolvarea de sarcini comune.

Cum se joacă:

- Copiii sunt împărțiți în echipe mici și primesc un set de blocuri de construcție (ex: Lego, cuburi de lemn). Fiecare echipă trebuie să construiască un obiect (de exemplu, un turn, o casă sau un pod) folosind doar materialele oferite. Echipele trebuie să discute și să decidă împreună ce plan vor urma pentru a construi structura. Copiii trebuie să colaboreze pentru a rezolva eventualele probleme care apar (de exemplu, echilibrul sau stabilitatea construcției).

Beneficii:

- **Colaborare:** Copiii învață să își împartă sarcinile, să își exprime ideile și să asculte punctele de vedere ale celorlalți.
- **Gândire critică:** Copiii trebuie să analizeze soluțiile posibile și să decidă ce abordare este mai eficientă pentru a finaliza construcția.

2. „Căutarea comorii” (Treasure Hunt)

Scop: Dezvoltarea gândirii critice și a colaborării prin rezolvarea de indicii și găsirea soluțiilor.

Cum se joacă:

- Educatorul ascunde „comori” (de exemplu, jucării sau obiecte colorate) într-o zonă delimitată a sălii sau în curte. Copiii sunt împărțiți în echipe și primesc un set de indicii care le vor dezvălui locația comorii. Echipele trebuie să lucreze împreună pentru a descifra indicii și a ajunge la destinație. Indiciile pot include puzzle-uri, întrebări sau sarcini care necesită raționament și logică.

Beneficii:

- **Colaborare:** Copiii trebuie să discute și să își împărtășească ideile pentru a rezolva indicii.
- **Gândire critică:** Ei trebuie să analizeze și să decidă cum să abordeze fiecare indiciu, să gândească logic și să rezolve problemele întâlnite pe parcurs.

3. „Povestea comună”

Scop: Încurajează creativitatea, gândirea critică și colaborarea în procesul de construire a unei narațiuni comune.

Cum se joacă:

- Educatorul începe o poveste cu o propoziție de deschidere (de exemplu, „Într-o dimineață, un iepuraș a găsit un obiect misterios în pădure...”). Fiecare copil adaugă o propoziție la poveste, iar restul copiilor trebuie să construiască pe baza ideii anterioare. Povestea poate lua o direcție surprinzătoare, iar copiii sunt încurajați să aducă idei noi și inedite.

Beneficii:

- **Colaborare:** Copiii trebuie să își împărtășească ideile și să creeze o poveste împreună.
- **Gândire critică:** Copiii analizează evoluția poveștii și decid ce direcție să ia, testându-și imaginația și raționamentul.

4. „Pescuitul ideilor”

Scop: Dezvoltă gândirea critică prin procesul de selecție și argumentare a ideilor.

Cum se joacă:

- Pe o „hartă” mare de hârtie (sau un tabel de tablă), educatorul scrie mai multe teme sau întrebări deschise, iar fiecare copil primește o „undită” (un stilou cu un fir lung de ață). Fiecare copil trebuie să pescuiască o idee (scrisă pe o bucată de hârtie sau pe o etichetă) dintr-un „lac” imaginar. Apoi, copilul își va exprima punctul de vedere despre acea idee și va justifica alegerea sa în fața grupului.

Beneficii:

- **Colaborare:** Copiii trebuie să discute ideile și să își argumenteze opiniile în fața grupului.
- **Gândire critică:** Fiecare copil trebuie să analizeze ideea aleasă, să o evalueze și să își argumenteze punctul de vedere într-un mod logic.

5. „Jocul de rol - Visul sau realitatea?”

Scop: Încurajează gândirea critică și abilitățile de colaborare prin interpretarea de scenarii.

Cum se joacă:

- Educatorul creează mai multe scenarii (de exemplu, „Un copil găsește o bănuț pe stradă, dar vede că este pe jumătate ascuns în noroi...” sau „Un copil trebuie să aleagă între a ajuta un prieten să învețe pentru un test sau a merge la joacă cu alți prieteni”). Copiii sunt împărțiți în echipe mici și trebuie să joace rolul unui personaj din scenariul respectiv. Ei trebuie să colaboreze pentru a discuta opțiunile și să își exprime decizia.

Beneficii:

- **Colaborare:** Copiii trebuie să discute și să ajungă la un consens în privința acțiunilor personajelor lor.
- **Gândire critică:** Ei trebuie să analizeze scenariul, să ia decizii raționale și să argumenteze alegerea lor, având în vedere consecințele posibile.

6. „Puzzle-ul colaborativ”

Scop: Încurajează rezolvarea de probleme și colaborarea prin completarea unui puzzle complex.

Cum se joacă:

- Copiii sunt împărțiți în echipe și fiecare echipă primește o piesă de puzzle sau o secțiune dintr-un puzzle mare. Fiecare echipă trebuie să adauge piesele lor în puzzle-ul comun. Copiii trebuie să colaboreze și să comunice pentru a asigura că piesele se potrivesc corect și că întregul puzzle este completat.

Beneficii:

- **Colaborare:** Copiii învață să își coordoneze eforturile pentru a finaliza un scop comun.
- **Gândire critică:** Fiecare copil trebuie să analizeze și să gândească logic despre cum se potrivesc piesele și cum să completeze puzzle-ul într-un mod eficient.

7. „Lumea inversă”

Scop: Promovează gândirea critică și creativitatea prin inversarea regulilor obișnuite.

Cum se joacă:

- Educatorul propune un scenariu în care regulile normale sunt schimbate (de exemplu, „Ce se întâmplă dacă nu am mai mânca pentru a ne hrăni?” sau „Cum ar arăta o lume în care oamenii ar zbura?”). Copiii trebuie să colaboreze pentru a găsi soluții sau răspunsuri pentru aceste situații neobișnuite, gândindu-se la cum ar funcționa lumea respectivă.

Beneficii:

- **Colaborare:** Copiii colaborează pentru a veni cu idei inovative pentru rezolvarea situațiilor neobișnuite.
- **Gândire critică:** Ei sunt provocați să gândească dincolo de normele obișnuite și să își folosească imaginația pentru a analiza scenarii neconvenționale.

Concluzie

Aceste **jocuri didactice** sunt excelente pentru a stimula **colaborarea** și **gândirea critică** în rândul preșcolarilor. Ele îi ajută să învețe să lucreze împreună pentru a atinge un scop comun, să își exprime ideile și să analizeze situațiile din diverse perspective. În plus, aceste activități contribuie la dezvoltarea abilităților sociale și cognitive fundamentale, promovând un învățământ activ și i

Wie kann ein Kleidungsstück sein?



Beispiele:

Dieses Kleid ist modisch

Diese Hose ist langweilig

Meine Bluse ist sportlich

Mein Mantel ist

Die Schuhe sind

Der Rock ist

Der Schal ist sehr

Der Anzug ist zu

Das T-Shirt ist

Schön

altmodisch

einfarbig

schlampig (neingrijit,
neglijent)

elegant

originell

langweilig

toll

hübsch

hässlich

auffällig ODER exzentrisch

trendig

fantasievoll

sportlich

cool

lässig

super

verrückt

attraktiv

modisch

gestreift, kariert, geblümt, gepunktet, gemustert,
lang, kurz, breit, eng, schick, (alt)modisch,
schrecklich (ingrozitor), komisch, hässlich (urat),
scheußlich (foarte urat, hidos), elegant, locker
(lejer, larg), lässig (comod, de toata ziua), einfarbig,
bunt, teuer, billig, weich (moale), bequem



Übung: Du hast einen Anzug. Dein Anzug ist **elegant**. Dein Vater hat einen **eleganteren** Anzug. Dein Freund, der Bräutigam, hat der **eleganteste** Anzug.

Wähle 4 Adjektive aus und bilde damit Sätze, indem du die Adjektive steigertest

JOCUL DIDACTIC LA LECȚIILE DE LITERATURĂ

PROF. ILEANA VĂCARIU

Jocul didactic este o metodă eficientă de a dinamiza ora și de a predă, consolida sau evalua performanțele școlare ale elevilor într-o manieră dinamică, relaxantă și atragătoare antrenând toți elevii. Valențele formative ale jocului sunt multiple: îmbogățește cunoștințele și formează capacități, dezvoltă atenția, memoria, spiritul de observație, imaginația, formează motivația și atitudinea față de anumite activități, cultivă spiritul de investigație, perseverența și spiritul cooperant.

Folosit la lecțiile de literatură, jocul, proiectează diferite situații de învățare bazate pe elemente și relații virtuale de conflict, de decizie, de asumare de roluri.

Astfel, în cadrul orelor de consolidare și de evaluare a cunoștințelor despre baladă, de exemplu, se pot aplica diferite jocuri didactice prin care să se consolideze sau să se evalueze cunoștințele despre conținut, despre personajul principal, despre mesajul etic al operei literare studiate.

Rolul profesorului este foarte important în reușita pedagogică a jocului. Înainte de începerea jocului, acesta trebuie să explice modul în care va decurge jocul, specificul situației de joc alese. Se vor stabili echipele de participanți, eventual conducătorii de joc și se vor preciza cu claritate sarcinile didactice specifice și regulile jocului. De asemenea vor fi date explicații legate de materiale, de modul de îndeplinire a sarcinilor, de durata jocului. În derularea jocului, profesorul va urmări ca elevii să nu se îndepărteze de tema stabilită, va stimula și va ajuta elevii în rezolvarea sarcinilor de joc.

Iată câteva jocuri care se pot folosi la orele de literatură după predarea baladei:

1. **Obiecte si litere** este un joc care poate fi aplicat după parcurgerea baladei, pentru a evalua atenția elevilor în timpul lecturii. Elevii repartizați în trei grupe, vor primi o coală de hârtie, pe care profesorul a notat un număr. De exemplu, prima echipă are scris numărul 4, a doua echipă, numărul 5, a treia echipă, numărul 6. Aceste cifre reprezintă numărul de litere din care trebuie să fie formate cuvintele care vor fi scrise pe foaie. Li se explică elevilor ca trebuie să găsească în textul baladei (folosind manualul), cuvinte reprezentative pentru baladă, formate din 4 respectiv 5 și 6 litere. Timpul de lucru este de 4-5 minute. La expirarea timpului de lucru câte un reprezentant al fiecărei echipe citește cuvintele scrise pe foaie. Profesorul va aprecia munca elevilor făcând completări sau corectări.

Exemple de cuvinte formate din 4 litere: *reci, ulmi, fagi, vânt, Toma* ; cuvinte formate din 5 litere: *verde, lemne, brazi, parte, frate, Manea*; cuvinte formate din 6 litere: *Alimoș, murgul, urâtul, argint și altele*.

2. **Cubul virtuților** este un joc didactic prin care sunt consolidate cunoștințele despre eroul baladei și îi pregătește pe elevi pentru caracterizarea personajului principal. Cele șase verbe care coincid cu cele șase fețe ale cubului solicită elevilor imaginația și puterea de analiză și sinteză, descrie cum arată, solicită imaginația elevilor, mai ales când autorul nu insistă asupra trăsăturilor fizice ale personajului. Compară cu cine se aseamănă și de cine se deosebește, asociază – la ce te face să te gândești?, aplică- în ce situații mai putea fi pus personajul?, argumentează – este personaj pozitiv sau negativ? de ce?. Elevii sunt repartizați în șase echipe egale numeric, după criterii aleatorii sau stabilite de profesor. Se stabilește raportorul fiecărei echipe, precum și un timer care va gestiona minutele alocate. Profesorul va avea pregătit un cub de carton sau de plastic, pe ale cărui fețe sunt scrise șase trăsături morale din balada *Toma Alimoș* (curaj, vitejie, voinicie, modestie, hărnicie și spirit de sacrificiu). La fiecare echipa profesorul va rostogoli cubul, pentru a repartiza o virtute pe care elevii să o evidențieze prin raportare la textul literar. Se precizează timpul alocat muncii în echipă și se dă startul. Elevii vor dezbate în cadrul grupului lor, fără să folosească manualul sau caietul. Când timpul a expirat, profesorul le va cere raportorilor să iasă în fața clasei și să prezinte fiecare, oral produsul echipei. Se apreciază calitatea muncii fiecărei echipe, se aduc completări sau corectări. Aceasta metodă solicită implicarea afectivă a elevului și devine calea spre intensitatea unor valori morale-culturale.
3. **De-a scriitorul** este un joc de compunere a unui text literar. Profesorul le propune elevilor să elaboreze împreună (sau numai ei) o povestire. Într-o oră se hotărăsc, pe baza de sugestii din mai multe părți, cine sunt eroii, cum se numesc, ce sunt ei, prin ce întâmplări vor trece, etc. Povestirea va fi scrisă pe rând, cu dreptul fiecărui autor de a scrie cum vrea el, de a plasa acțiunea cum o dorește, de a introduce sau de a elimina personaje, etc. Elevii se angajează pe baza de voluntariat; nu va fi refuzat niciunul, indiferent de situația lui școlară. Primul elev citește povestirea sa în fața celorlalți, se discută în mare textul ce e potrivit, dacă întâmplarea este credibilă, dacă s-a înțeles de ce un personaj a procedat așa și nu în alt fel. La finalul activității se vor face aprecieri verbale fiecărui elev, în parte.

4. **De-a titlurile** este un joc prin care cu ajutorul recombinației silabelor, elevii vor descoperi titlurile a trei balade din literatura populară . De exemplu: mi-, -ri, no, -vac, și -o, -ta, cor, -bea, -bul, cor.
5. **Compară personajul!** este un joc cu un grad mare de dificultate deoarece îi conduce pe elevi spre simbol, spre esențializare și spre metaforă. Elevii clasei sunt repartizați în 5-6 echipe, egale numeric și valoric. Se desemnează câte un raportor și câte un timer pentru fiecare echipă. Se stabilește timpul de lucru, 10-12 minute. Jocul constă în găsirea unui corespondent (animat sau nonanimat), al personajului din balada studiată, cât mai sugestiv și insolit. Li se poate sugera elevilor să-l compare cu o floare, cu o pasăre, cu un fenomen al naturii, cu un sentiment, etc. Important este să găsească argumente care să justifice comparația propusă. Va fi declarată câștigătoare echipa care propune și argumentează cea mai neașteptată comparație. De exemplu Toma Alimoș poate fi comparat cu un vultur, ciobănașul cu un câine, Ana, soția meșterului Manole cu un crin.
6. **Critică-l, laudă-l!** este un joc în care colectivul de elevi se împarte în 4 sau 6 grupe, acestea desemnându-și câte un raportor. Grupele cu număr fără soț vor avea de criticat un aspect (fizic sau moral la alegere) al personajului din balada studiată, iar grupele cu număr par vor lauda personajul, de asemenea pentru un singur aspect (fizic sau moral la alegere). La terminarea timpului alocat lucrului, raportorul va justifica în fața clasei alegerea făcută de grupa sa. Prin acest joc didactic se urmărește cunoașterea personajului și prezentarea lui sub aspectele negative și pozitive ale personalității. Aplicând acest joc, elevii vor sesiza mult mai ușor ideea că, eroul baldei poate fi un bun model moral. Rolul profesorului este de a urmări, de a clarifica justificarea calității/defectului ales de fiecare grupa în parte.
7. **Cine ai vrea să fii?** este un joc didactic sub formă de temă facultativă pentru acasă. Li se cere elevilor să scrie o compunere, de cel mult 15 rânduri, în care să arate ce personaj din balada studiată ar dori să fie și de ce. Se lucrează pe o pagina distinctă, care va fi păstrată în portofoliu. Vor fi citite câteva compuneri și profesorul va comenta alegerea elevului apreciindu-le pe cele în care copiii s-au identificat cu personajele pozitive din baladă.
8. **Să inventăm o poveste** este un joc didactic folosit ca metodă de consolidare, a cunoștințelor dobândite după predarea baladei. Mai întâi, profesorul sistematizează cu ajutorul elevilor și al notițelor/schemelor din caiete portofolii, fișe de lucru caracteristice baladei ca specie epică, apoi anunță regulile jocului: pe rând fiecare elev

va construi unul sau cel mult trei enunțuri, legate logic între ele astfel încât să întocmească o nouă baladă. Elevii sunt așezați în cerc cu fața unii la alții, astfel încât să poată urmări evoluția baladei. În situația în care elevii nu au curajul să înceapă balada, profesorul poate rosti formula inițială și expozițiunea astfel încât să le sugereze o cale de urmat.

9. **Bingo!** este un joc prin care se consolidează și fixează cunoștințele despre baladă. Fiecare elev sau grupă de 4-5 elevi primește un carton cu 6 careuri, în fiecare fiind trecută sarcina de lucru cerută. Câștigă elevul sau grupa care rezolvă corect și cel mai repede careul. Se pot formula următoarele cerințe plecând de la balada populară *Miorița*: Numește balada în care apare ca animal credincios calul/oaia!, Cui îi încredințează ciobănașul moldovean testamentul?, Cine îi dezvăluie ciobanului complotul?, Care sunt obiectele pe care și le dorește ciobănașul la căpătâi?, Cum este prezentată moartea ciobanașului?, Cui atribuie autorul anonim rolul nașilor?
10. **Șarpele!** este un joc folosit în secvențele de fixare sau evaluare a însușirii unor termeni de teorie literară. Presupune notarea pe o hârtie pliată (în formă de șarpe sau acordeon) a unui termen, constând într-o noțiune care trebuie verificată; prima parte a hârtiei se pliază, iar pe următoarea parte, al doilea participant notează definiția noțiunii respective. Fără a vedea noțiunea inițială, al treilea participant citește doar definiția și scrie termenul noțiune care îi corespunde și care va fi citită de următorul participant. La final se face traseul și în cazul unor erori, se depistează autorul și cauza greșelii respective, operându-se eventualele ameliorări.
11. **Cine știe mai multe?** este un joc folosit în lecțiile de consolidare sau de evaluare a unor date despre universul artistic al unui autor. Profesorul începe jocul rostind un exemplu de răspuns care să includă noțiunea/informația cerută. De exemplu: o replică din opera studiată, numele personajului principal din balada studiată, o figură de stil care să conțină un anume termen. Elevii continuă, pe rând, jocul, oferind alte exemple viabile, timp în care un secretar consemnează cine răspunde corect. La final este declarat câștigător elevul care a oferit cele mai multe variante corecte.
12. **Scaunul fierbinte** este un joc care vizează evaluarea însușirii unor cunoștințe diverse de literatură. Elevul care ar trebui să fie evaluat iese în fața clasei și se așază pe un scaun. Colegii îi pun, pe rând, întrebări din aria de cunoștințe parcursă la baladă. La final, în dialog cu clasa, profesorul stabilește nota pe care o merită elevul temerar...cu sau voie.

Jocurile didactice contribuie la înlăturarea stării de plictiseală. Ele au un rol stimulator în procesul instructiv, mai ales în prima fază a învățării, când interesul pentru lecție nu funcționează încă. Prin ideea de acțiune, de competiție cu sine însuși sau cu ceilalți parteneri, jocul atrage copiii la orice vârstă.

Bibliografie:

- Pavelescu Marilena – *Metodica predării Limbii și literaturii române*, Editura Corint, București, 2010;
- Sechi Dumitrașcu Cornelia, Bârsan Bârca Silvia – *Îndrumător pentru receptarea textelor literare*, Casa Editorială Regina, Iași, 2010;
- Bianca Ga, Bogdan Vaida, Călin Iepure, Răzvan Curcubata- *Jocuri didactice*, Editura Sellification, 2021.

FIȘĂ DE LUCRU: SUBPROGRAME C++: BIBLIOTECA VIRTUALĂ

Prof. VLĂDAIA GABRIELA

Liceul Tehnologic „Mihai Viteazu” - Vulcan

Gestionarea cărților dintr-o bibliotecă virtuală folosind subprograme C++

Clasa a X-a

TEMA

Dezvoltarea unei aplicații interactive C++, pentru gestionarea unei biblioteci virtuale, folosind subprograme.

OBIECTIVE:

- Dezvoltarea gândirii critice prin proiectarea unei baze de date eficiente;
- Îmbunătățirea colaborării prin împărțirea sarcinilor de lucru;
- Aplicarea principiilor programării modulare prin utilizarea subprogramelor;
- Dezvoltarea abilității de optimizare a codului;
- Dezvoltarea abilităților de gestionare a fișierelor utilizate pentru stocarea datelor;
- Crearea unei interfețe interactive pentru utilizatori.

SCOPUL FINAL:

Îmbinarea programării cu gândirea logică și colaborarea pentru a construi aplicații practice.

MODUL DE LUCRU

- Elevii vor fi împărțiți în grupe de 3-4 elevi

ETAPELE REALIZĂRII PROIECTULUI

1. **Analiză și planificare** – studierea cerințelor aplicației;
 - analiza problemei;
 - stabilirea structurii aplicației;
 - împărțirea rolurilor în echipă și stabilirea sarcinilor de lucru;
2. **Implementare** – scrierea codului sursă;
3. **Testare** – testarea programului și corectarea erorilor;
4. **Optimizare** – îmbunătățirea eficienței programului;
5. **Prezentarea proiectului** – explicarea soluției implementate.

CERINȚE:

Realizați programul C++ care să gestioneze o bibliotecă virtuală. Aplicația trebuie să permită alegerea uneia din operațiile de mai jos, în funcție de dorința utilizatorului :

- ❖ **Adaugare** cărți în bibliotecă (titlu, autor, an, gen literar)
- ❖ **Afișare** lista de cărți disponibile;
- ❖ **Căutare** o carte după titlu sau autor;
- ❖ **Sortare** cărțile în ordine alfabetică după titlu;
- ❖ **Salvarea și încărcare** date într-un/dintr-un fișier.

Pentru realizarea fiecăreia dintre operațiile de mai sus se vor folosi subprograme.

ÎNTREBĂRI DE REFLECȚIE:

Gândire critică:

- Cum ați structurat programul pentru evitarea repetării secvențelor de cod?
- Ce provocări ați întâlnit în implementarea programului și gestionarea fișierelor?
- Ce funcționalități suplimentare credeți că ați putea adăuga pentru a îmbunătăți programul?

Învățare colaborativă:

- Cum v-ați împărtășit rolurile în echipă?
- Ce provocări ați întâmpinat și cum le-ați rezolvat?

TEST INTERACTIV

SISTEMUL DE OPERARE WINDOWS

Prof. VLĂDAIA GABRIELA
Liceul Tehnologic „Mihai Viteazu” - Vulcan

Acest test dezvoltă gândirea critică și încurajează colaborarea între elevi. Testul conține întrebări cu scenarii reale, unde elevii trebuie să analizeze și să ia decizii bazate pe logică și cunoștințe IT.

1. **Email ***

2. **Ce trebuie să fac dacă sistemul începe să funcționeze lent? *** 1 point

Mark only one oval.

- ☐ Instalez mai multe programe pentru a-l accelera
- ☐ Dezinstalez Windows și instalez alt sistem de operare fără să verific cauza
- ☐ Verific Task Manager pentru a vedea ce consumă resurse
- ☐ Ignor problema, se va rezolva singură

3. **Ce fac dacă Windows Defender a blocat un program pe care vreau să-l instalez? *** 1 point

Mark only one oval.

- ☐ Dezactivez permanent Windows Defender
- ☐ Verific motivul blocării și să caut informații despre program
- ☐ Ignor avertismentul și să instalez programul oricum
- ☐ Încerc să descarc programul de pe un alt site, fără să verific

4. **Ce pot să fac dacă vreau să trimit un fișier mare, dar email-ul nu permite atașamente atât de mari? *** 1 point

Mark only one oval.

- ☐ Să folosesc un serviciu de stocare în cloud, cum ar fi OneDrive sau Google Drive
- ☐ Să împart fișierul în mai multe arhive mici și să le trimit separat
- ☐ Să încerc să măresc limita emailului printr-o setare secretă
- ☐ Să convertesc fișierul într-un format mai mic, fără să verific dacă pierde date

5. **Dacă sistemul îmi consumă prea multe resurse și vreau să îl optimizez, care e soluția cea mai eficientă?** * 1 point

Mark only one oval.

- ☐ Să folosesc mai multe teme animate și efecte vizuale pentru a „îmbunătăți” performanța
- ☐ Să dezactivez toate update-urile, crezând că acestea sunt cauza problemei
- ☐ Să instalez mai multe programe care „curăță” sistemul, fără să verific dacă sunt sigure
- ☐ Să dezinstalez programele pe care nu le folosesc și să dezactivez aplicațiile care pornesc automat

6. **De ce este important să fac backup regulat fișierelor mele?** * 1 point

Mark only one oval.

- ☐ Pentru a transfera fișierele mai ușor pe un alt calculator
- ☐ Pentru că Windows șterge automat fișierele dacă nu faci backup
- ☐ Pentru a preveni pierderea datelor în caz de probleme tehnice sau atacuri cibernetice
- ☐ Pentru a elibera spațiu pe calculator

7. **Ce fac dacă un program pe Windows nu răspunde și s-a blocat?** * 1 point

Mark only one oval.

- ☐ Aștept câteva minute să-și revină
- ☐ Încerc să-l închid din Task Manager
- ☐ Repornesc calculatorul imediat, fără să încerc alte soluții
- ☐ Instalez un alt program similar peste cel blocat

8. **Ce măsuri de securitate trebuie să iau pentru a-mi proteja contul de utilizator Windows?** * 1 point

Mark only one oval.

- ☐ Activez autentificarea în doi pași și folosesc o parolă complexă
- ☐ Nu pun nicio parolă, ca să fie mai ușor să mă conectez
- ☐ Partajez parola contului meu cu prietenii, în caz că am nevoie de ajutor
- ☐ Folosesc o parolă simplă, ușor de reținut

ACTIVITĂȚI COLABORATIVE

Pentru a răspunde la cerințele acestei secțiuni trebuie să faceți echipă cu colegul de bancă. Discutați și alegeți de comun acord, un răspuns, pe care apoi să-l scrieți fiecare în propriul test.

9. Găsiți **argumente pro și contra actualizărilor automate** ale Windows. * 1 point
-
-
10. Realizați o listă cu 5 **metode eficiente de optimizare** a Windows-ului. *1 point
-
11. Identificați **cele mai bune metode de backup** la fișierele importante. * 1 point
-

This content is neither created nor endorsed by Google.

Google Forms

Răspunsuri :

2. Verific Task Manager pentru a vedea ce consumă resurse
3. Verific motivul blocării și să caut informații despre program
4. Să folosesc un serviciu de stocare în cloud, cum ar fi OneDrive sau Google Drive
5. Să dezinstalez programele pe care nu le folosesc și să dezactivez aplicațiile care pornesc automat
6. Pentru a preveni pierderea datelor în caz de probleme tehnice sau atacuri cibernetice
7. Încerc să-l închid din Task Manager
8. Activez autentificarea în doi pași și folosesc o parolă complexă

9. Argumente pro și contra actualizărilor automate

<u>ARGUMENTE PRO</u>	<u>ARGUMENTE CONTRA</u>
• Securitate îmbunătățită • Corectarea erorilor • Funcționalități noi • Compatibilitate	• Interferențe cu activitățile • Probleme de compatibilitate neașteptate • Consum de resurse • Lipsa controlului utilizatorului

10. Acestea sunt 5 metode eficiente de optimizare a Windows-ului:

- Curățarea fișierelor inutile și a registrului;
- Dezactivarea aplicațiilor de pornire
- Actualizarea driverelor și a sistemului de operare
- Defragmentarea discului și optimizarea SSD-urilor
- Ajustarea efectelor vizuale și a setărilor de performanță

11. Cele mai bune metode de Backup la fișierele importante:

- Backup local pe Hard Disk Extern sau SSD
- Backup în Cloud
- Backup automatizat și programat
- Imagini ale Discului

JOC DIDACTIC *Escape Room: INTERNET ȘI SIGURANȚA ONLINE*

Prof. VLĂDAIA GABRIELA

Liceul Tehnologic „Mihai Viteazu” - Vulcan

Acesta este un joc interactiv, conceput pentru a sprijini dezvoltarea gândirii critice și a colaborării între elevi.

Scenariul:

*Pentru a accesa o călătorie virtuală în lumea magică a Internet-ului, ai nevoie de un cod format din 9 cifre. Pentru a-l obține, trebuie să rezolvi corect toate cele nouă provocări referitoare la **Internet și siguranța online**. Fiecare răspuns corect îți oferă drept recompensă o cifră din cod. Codul final se obține prin asamblarea cifrelor în ordinea obținută.*

Indicații: Profesorul creează un **escape room online**, unde elevii, împărțiți pe grupe, trebuie să rezolve quizz-uri legate de securitate cibernetică, fake news și internet. Echipele trebuie să identifice codul necesar.

1. **Email ***

2. **Quizz 1: Parola sigură (Prima cifră a codului) ***

Care parolă este cea mai sigură?

Mark only one oval.

- ☐ sigur245
- ☐ 123456
- ☐ D@nG3r!23

3. **Quizz 2: Oferirea datelor personale (A doua cifră a codului) ***

Ai primit un e-mail de la un site necunoscut care oferă un premiu gratuit. Pentru a revendica premiul trebuie să completezi datele tale personale. Ce alegi să faci?

Mark only one oval.

- ☐ Îmi dau datele doar parțial, ca să fiu mai în siguranță
- ☐ Completez formularul rapid, nu vreau să pierd premiul
- ☐ Verific dacă site-ul este de încredere și dacă există recenzii despre el
- ☐ Îl trimit și prietenilor mei să participe și ei

4. **Quizz 3: Informații corecte (A treia cifră a codului)** *

De ce consideri că este important să verifici sursa informațiilor din online?

Mark only one oval.

- ☐ Pentru că orice informație online trebuie distribuită
- ☐ Pentru că nu tot ce citim pe internet este adevărat
- ☐ Pentru că este mai ușor să crezi orice citești decât să verifici
- ☐ Pentru că doar site-urile oficiale pot publica informații corecte

5. **Quizz 4: Rețelele sociale (A patra cifră a codului)** *

Cineva necunoscut de pe o rețea socială îți trimite un mesaj prin care îți solicită ajutorul. Ce faci?

Mark only one oval.

- ☐ Ignor mesajul complet, nu mă interesează
- ☐ Îi trimit imediat informațiile cerute, poate chiar are nevoie de ajutor
- ☐ Îi cer mai multe detalii despre situația lui și îi dau orice date îmi cere
- ☐ Verific profilul persoanei, caut indicii că ar putea fi un scam și nu ofer informații personale

6. **Quizz 5: Autentificarea în doi pași (A cincea cifră a codului)** *

De ce ar trebui să folosești autentificarea în doi pași pentru conturile tale?

Mark only one oval.

- ☐ Pentru că adaugă un strat suplimentar de securitate împotriva hackerilor
- ☐ Pentru că este o metodă de a ascunde parolele
- ☐ Pentru că îți permite să te conectezi mai repede
- ☐ Pentru că toate site-urile o cer obligatoriu

7. **Quizz 6: Drepturi de autor (A șasea cifră a codului)** *

Vrei să folosești în proiectul tău o poză de pe Internet. Ce ar trebui să faci?

Mark only one oval.

- ☐ O editez puțin ca să pară originală și o folosesc
- ☐ Verific dacă are drepturi de autor și dacă am permisiunea să o folosesc
- ☐ O descarc și o folosesc fără probleme
- ☐ O folosesc fără să îmi fac griji, nimeni nu o va observa

8. **Quizz 7: Manipulare prin știri false (A șaptea cifră a codului) ***

Cum eviți să fii manipulat de știrile false de pe Internet?

Mark only one oval.

- ☐ Caut mai multe surse pentru a verifica informația
- ☐ Citesc doar titlurile și le distribui rapid
- ☐ Întreb prietenii mei dacă și ei cred că este adevărat
- ☐ Cred doar ceea ce se potrivește cu opiniile mele

9. **Quizz 8: Distribuire informații personale (A opta cifră a codului) ***

Ce sfat îi dai unui coleg care postează informații personale despre el pe rețelele sociale?

Mark only one oval.

- ☐ Să continue, nu este nicio problemă să împărtășească totul online
- ☐ Să fie atent și să nu posteze informații care i-ar putea compromite siguranța
- ☐ Să își facă profilul public, ca să fie mai popular
- ☐ Să șteargă toate postările vechi pentru a începe de la zero

10. **Quizz 9: Social media și intimitatea (A nouă cifră a codului) ***

Ce este important să faci înainte de a posta poze și informații personale pe social media?

Mark only one oval.

- ☐ Postez, fără să verific cine vede
- ☐ Distribui locația în timp real, pentru ca toți prietenii să știe unde sunt
- ☐ Verific cine poate vedea postarea și mă asigur că nu ofer informații sensibile

Skip to question 11

Introdu codul de validare

11. *

FELICITĂRI! Ai obținut codul corect și ai accesat o călătorie virtuală în lumea Internetului!

This content is neither created nor endorsed by Google.

Google Forms

Răspunsuri:

2. D@nG3r!23
3. Verific dacă site-ul este de încredere și dacă există recenzii despre el
4. Pentru că nu tot ce citim pe internet este adevărat
5. Verific profilul persoanei, caut indicii că ar putea fi un scam și nu ofer informații personale
6. Pentru că adaugă un strat suplimentar de securitate împotriva hackerilor
7. Verific dacă are drepturi de autor și dacă am permisiunea să o folosesc
8. Caut mai multe surse pentru a verifica informația
9. Să fie atent și să nu posteze informații care i-ar putea compromite siguranța
10. Verific cine poate vedea postarea și mă asigur că nu ofer informații sensibile
11. Cod de validare: 382490617

Fișa de lucru Nr.2 .Rapoarte algebrice. Expresii

1. Determinați valorile lui x pentru care rapoartele date sunt definite:
a) $E(x) = \frac{2}{x+4}$; b) $F(x) = \frac{x+1}{x^2-81}$.
2. Simplificați următoarele rapoarte:
a) $\frac{24}{2x-12}$; b) $\frac{y^2-36}{y^2+12y+36}$;
3. Se consideră expresia : $E(x) = (2x-5)^2 - 2(2x-5)(x+3) + (x+3)^2$.
a) Calculați $E(-1)$; b) Descompuneți în factori $E(x)$.
4. Se consideră expresia : $E(x) = (2x^2 - x - 1)(2x^2 - x - 3) + 1$.
a) Calculați $E(-2)$. b) Arătați că $E(\sqrt{2}) \cdot E(-\sqrt{2})$ este număr întreg.
5. Fie $E(x) = \left(\frac{2x}{x+2} + \frac{2x}{6-3x} + \frac{8x}{x^2-4} \right) : \frac{4x^2-16x}{3x^2+3x-18}$, unde $x \in \mathbb{Q} \setminus \{-3, -2, 0, 2, 4\}$.
a) Arătați că $E(x) = \frac{x+3}{x-4}$.
b) Determinați valorile întregi ale lui x pentru care $E(x) \in \mathbb{Q}$.
c) Rezolvați ecuația : $\frac{1}{E(x)} = 2$.

Spor la rezolvare!

Fișa de lucru Nr.1. Rapoarte algebrice. Expresii

1. Determinați valorile lui x pentru care rapoartele date sunt definite:
a) $E(x) = \frac{2}{x-5}$; b) $F(x) = \frac{x+6}{x^2-49}$.
2. Simplificați următoarele rapoarte:
a) $\frac{42}{3x-21}$; b) $\frac{y^2-16y+64}{y^2-64}$;
3. Se consideră expresia : $E(x) = (3x+2)^2 - 2(3x+2)(x-1) + (x-1)^2$.
a) Calculați $E(-2)$; b) Descompuneți în factori $E(x)$.
4. Se consideră expresia : $E(x) = (2x^2 - x - 1)(2x^2 - x - 3) + 1$.
a) Calculați $E(-1)$. b) Arătați că $E(\sqrt{3}) \cdot E(-\sqrt{3})$ este pătrat perfect.
5. Fie $E(x) = \left[\frac{2}{x+2} + \frac{x}{x+3} - \frac{x(x+5)}{x^2+5x+6} \right] : \frac{x^2-2x-24}{x^2+7x+12}$, $x \in \mathbb{Q} \setminus \{-4; -3; -2; 6\}$.
a) Arătați că $E(x) = -\frac{1}{x+2}$.
b) Determinați valorile întregi ale lui x pentru care $9 \cdot E(x) \in \mathbb{Q}$.
c) Rezolvați ecuația : $2 \cdot E(x) = -\frac{1}{3}$.

Spor la rezolvare!