



Centrul Pentru Perfecționare În Educație
TeachIT

WWW.TEACHIT.RO

Revista Educațională TeachIT



NUMĂRUL 20 VOLUMUL 3

ISSN 2971-8619

ISSN-L 2971-8619

**CENTRUL PENTRU
PERFECTIONARE
TEACHIT**



VALEA ARGOVEI 2026

Simpozionul Internațional „ARIPİ SPRE VIITOR, EDIȚIA A IV-A”

SECȚIUNEA 3

**Instrumente didactice și resurse pentru școala
viitorului**

Cuprins

Armencea Florentina	5
Arsene Elena	11
Arustei Andreea-Alina.....	13
Baba Gabriela.....	18
Bortas Teona	22
Botezatu Mioara	26
Bumbul Andreea	31
Caimacanu Marinela Madalina Luminita	33
Caramalau Nadia.....	34
Catinas Mariana	35
Cirstian Ana Adriana	41
Cojocariu Simona	51
Constantin Madalina.....	54
Copaci Constanta	56
Davidoiu Dragos-Dan	58
Davidoiu Emilia	61
Dima Vasile.....	63
Dinca Roxana.....	65
Dorosinca Catalina	67
Dumitru Denisa Maria	69
Funduianu Ana-Maria	73
Galamaga Liana Ioana.....	91
Helmenczi Angela-Paraschiva	118
Ilisuan Maria Elena	120
Ilonca Georgiana	122
Issa Cristina	125
Jurj Ioana.....	127
Lita Oana Izabela.....	132
Loghin Gabriela	136
Lup Viorelia Diana	138

Manta Georgiana	142
Marchidan Magdalena.....	145
Mirica-Bobit Luminita	147
Mititelu Carmen Lenuta.....	148
Mos Ileana	151
Neacsu Camelia.....	154
Olaru Loredana	156
Pantelimon Alina.....	163
Paraschiv Alexandra	170
Petrescu Laura	175
Pigui Gratiela-Ramona	177
Plescan Melania	178
Rogojinaru Elena	181
Roman Cristina Oana	183
Rosu Mirela Maria.....	186
Sabou Dana Anca	187
Sbarnaure Elena-Alina	188
Serban Anita Constantina	190
Sirbu Simona	193
Stamatin Catalina.....	196
Stan Gabriela-Cristina	198
Stoica Corina	200
Tantagoi Emilia Denisa	205
Preda Tatiana	208
Tiba Ema Teodora	215
Toderas Dumitru	217
Vilceanu Cristian	220
Vruse Alina Oana	222
Zorca Manuela	224
Zurman Camelia.....	226

FIȘĂ DE LUCRU - SĂRURI

Clasa a VIII-a

Prof. Armencea Florentina

Școala Gimnazială "Elena Doamna" Cuza Vodă, Galați

1. Alege varianta corectă:

- Serul fiziologic este o soluție apoasă de concentrație 0,9%:
a) $MgCl_2$ b) $NaCl$ c) Na_2SO_4
- Reactivul folosit pentru identificarea ionului clorură și a acidului clorhidric este:
a) $AgNO_3$ b) $AgCl$ c) $NaCl$
- În patiserie se folosește pentru creșterea aluatului sarea:
a) NH_4Cl b) $(NH_4)_2SO_4$ c) $(NH_4)_2CO_3$
- Piatra de var are denumirea practică de:
a) $CaCO_3$ b) $MgCO_3$ c) $CuCO_3$
- Numele științific al sodei de rufe (denumire comercială) este:
a) azotat de Natriu b) carbonat de Natriu c) sulfat de Natriu
- Sarea de amoniu folosită la cositoritul vaselor de aramă, țipirigul, este:
a) $(NH_4)_2SO_4$ b) NH_4NO_3 c) NH_4Cl
- Ingrașăminte chimice sunt:
a) NH_4NO_3 b) NH_4Cl c) $(NH_4)_2SO_4$
- Sarea gemă sau sarea de bucătărie este:
a) $MgCl_2$ b) $NaCl$ c) $CuCl_2$
- Marmura are formula chimică :
a) $CuCO_3$ b) $CaCO_3$ c) $MgCO_3$

30 puncte

2. Dați acestor săruri denumirea lor științifică:

1. sodă calcinată- Na_2CO_3
2. piatră vânată- $CuSO_4 \cdot 5H_2O$
3. potasă- K_2CO_3
4. silitra- KNO_3
5. piatra iadului- $AgNO_3$
6. sare de bucatarie- $NaCl$
7. calaican- $FeSO_4 \cdot 7H_2O$
8. sare amară- $MgSO_4 \cdot 5H_2O$
9. țipirig- NH_4Cl
10. cretă, calcar, marmura- $CaCO_3$

10 puncte

3. Care din următoarele săruri sunt acide:

- a) carbonatul de calciu;
- b) carbonat acid de sodiu;
- c) clorura de aluminiu.

10 puncte

4. Scrie formulele sărurilor care au denumirile:

- a) sulfat de aluminiu;
- b) clorură de fer (III);
- c) bromură de magneziu;
- d) azotat de calciu

10 puncte

5. Denumiți sărurile care au formulele:

- a) Al_2S_3 ;
- b) $Ca(HCO_3)_2$;

c) NaNO_2 ;

d) K_2SO_3 .

10 puncte

6. Corectează greșelile din scrierea formulelor:

a) Ca_2I

b) $\text{Na}(\text{SO}_4)_3$

c) Fe_3S_2

d) Mg_2CO_3

10 puncte

7. Completează spațiile libere:

1. Sărurile neutre conțin radicali acizi care.....în compoziția lor atomi de hidrogen.

2. Topiturile și soluțiile sărurilor.....curentul electric.

3. Un acid mai tare dezlocuiește un.....din sarea lui.

10 puncte

90+10(oficiu)=100 p

Barem de evaluare

1. Alege varianta corectă:

- Serul fiziologic este o soluție de 0,9% de:
 - a) $NaCl$
- Sarea folosită la recunoașterea ionului clorură și a acidului clorhidric este:
 - a) $AgNO_3$
- În patiserie se folosește pentru creșterea aluatului sarea:
 - b) $(NH_4)_2CO_3$
- Piatra de var are denumirea în practică:
 - a) $CaCO_3$
- Soda de rufe denumită comercial, științific se numește:
 - b) carbonat de natriu
- Sarea de amoniu folosită la cositoritul vaselor de aramă, țipirigul, este:
 - c) NH_4Cl
- Îngrășăminte chimice sunt:
 - a) NH_4NO_3
- Sarea gemă sau sarea de bucătărie este:
 - b) $NaCl$
- Marmura are formula chimică:
 - b) $CaCO_3$

30 puncte

2. Dați acestor săruri denumirea lor științifică:

- sodă calcinată – Na_2CO_3 - carbonat de natriu
- piatră vânată - $CuSO_4 \cdot 5H_2O$ - sulfat de cupru anhidru
- potasă - K_2CO_3 - carbonat de potasiu
- silitra - KNO_3 - azotit de potasiu

- piatra iadului - $AgNO_3$ - azotat de argint
- sare de bucatarie - $NaCl$ - clorura de natriu
- calaican - $FeSO_4 \cdot 7H_2O$ - sulfat de fier anhidru
- sare amară - $MgSO_4 \cdot 5H_2O$ - sulfat de magneziu
- țipirig - NH_4Cl - clorură de amoniu
- cretă, calcar, marmură - $CaCO_3$ - carbonat de calciu

10 puncte

3. Care din următoarele săruri sunt acide:

- b) carbonatul acid de sodiu

10 puncte

4. Scrie formulele sărurilor care au denumirile:

- a) sulfat de aluminiu; $Al_2(SO_4)_3$
- b) clorură de fer (III); $FeCl_3$
- c) bromură de magneziu; $MgBr_2$
- d) azotat de calciu $Ca(NO_3)_2$

10 puncte

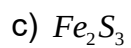
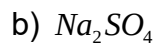
5. Denumeste sărurile care au formulele:

- a) Al_2S_3 ; Sulfură de aluminiu
- b) $Ca(HCO_3)_2$; Carbonat acid de calciu
- c) $NaNO_2$; Azotit de natriu
- d) K_2SO_3 ; Sulfit de potasiu

10 puncte

6. Corectează greșelile din scrierea formulelor:

- a) CaI_2



10 puncte

7. Completează spațiile libere:

1. Sărurile neutre conțin radicali acizi care...*nu conțin*...în compoziția lor atomi de hidrogen.

2. Topiturile și soluțiile sărurilor *conduc*..curentul electric.

3. Un acid mai tare dezlocuiește un...*un acid mai slab*...din sarea sa.

10 puncte

Punctaj:(90+10)=100 puncte

EVALUARE

PROF. ARSENE ELENA

LICEUL TEORETIC „IOAN PETRUȘ”

1. Calculează :

[illegible]

2. Rezolvă , apoi verifică prin adunare și scădere:

[illegible]

3. Din suma numerelor 44 și 13 ia vecinul mai mic al numărului 53. Ce număr ai obținut ?

[illegible]

4. În bradul de Crăciun erau 26 de globulețe roșii și cu 14 mai puține globulețe galbene. Câte globulețe erau în brad, în total !

[illegible]

DACĂ AI TERMINAT , COLOREAZĂ IMAGINEA DE MAI JOS !



BIBLIOGRAFIE :[www. scribd](http://www.scribd)

REZOLVĂM ÎMPREUNĂ

Joc didactic

METODA MOZAIC

Prof. Ed. Timpurie: ARUȘTEI ANDREEA-ALINA
Colegiul Național „Mihai Eminescu” structura Grădinița P.P. Nr. 8, IAȘI

Tema anuală : „Cine și cum planifică/organizează o activitate”

Tema zilei: Istetel și Istetica matematică învățată

Categoria de activitate: DȘ2 (activitate matematică)

Tipul de activitate: fixarea și consolidarea cunoștințelor

Forma de realizare: joc didactic

Scopul activității: consolidarea deprinderii de a opera cu cifre și numere în limitele 1-10, pe baza deprinderilor de muncă intelectuală, recunoaștere, identificare, ordonare după criteriul dat și completarea cifrelor care lipsesc.

Dimensiuni ale dezvoltării:

C.2. Inițiativă în învățare

C.3. Finalizarea sarcinilor și a acțiunilor (persistență în activitate);

Comportamente vizate:

C.2.2. Demonstrează inițiativă în interacțiuni și activități.

C.3.3. Demonstrează capacitatea de a continua realizarea sarcinii, chiar dacă întâmpină dificultăți.

Indicator 328: Exprimă dorința de a învăța să realizeze anumite acțiuni de autoservire, să confecționeze obiecte, jucării sau să găsească informații despre subiecte de care este interesat.

Indicator 341: Face planul unei activități (din 3-4 pași) și îl pune în practică.

La finalul activității copiii vor fi capabili să:

Obiective operaționale:

O1. Să cerceteze individual, fișa expert, stabilind exercițiul caruia îi corespunde simbolul pe care îl poartă.

O2. Să formează grupul experților prin reunirea preșcolarilor cu *același simbol* în scopul dezbaterii și aprofundării, clarificării, ordonării cunoștințelor dobândite individual.

O3. Să rețină informațiile descoperite pentru a le transmite într-o formă clară, concisă și eficientă colegilor din echipa inițială.

O4. Să expună informațiile culese față de exercițiul al cărui simbol îl poartă în grupul inițial ca expertul, asigurându-se că explicația este bine înțeleasă.

Strategia didactică:

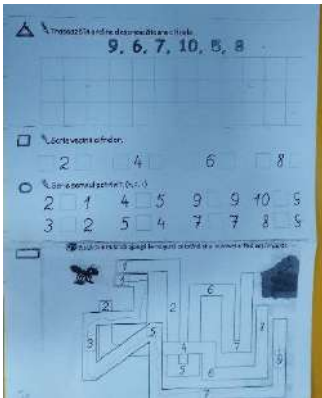
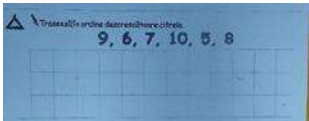
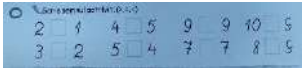
Metode și procedee: explicația, demonstrația, conversația, exercițiul, metoda mozaicului

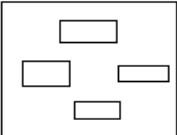
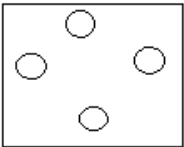
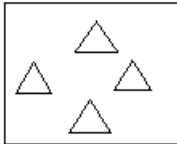
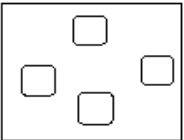
Mijloace didactice:

Forma de organizare: frontal, individual, pe grupe

DEMERIS DIDACTIC

[illegible]

			Fișa expert:  Exercițiul care este notat cu triunghi, are ca sarcină: „Trasează în ordine crescătoare cifrele”  Exercițiul care este notat cu pătrat are ca sarcină: „Scrie vecinii cifrelor:”  Exercițiu notat cu cerc are ca sarcină: „Scrie semnul potrivit, (<, >, =): 				individual/de grup
--	--	--	---	--	--	--	--------------------

			Exercițiul care are ca simbol dreptunghiul reprezintă un labirint: „Ajută furnicuța să ajungă la mușuroi colorând șirul numerelor fără soț (impare)”  Grupele experților se formează prin reunirea preșcolarilor cu același simbol în scopul dezbaterii și aprofundării, clarificării, ordonării cunoștințelor dobândite individual.    	Conversația			Apreciez deprinderea de a forma grupe după un criteriu dat
			O3 Discuțiile din grupurile de experți nou formate au rolul de a clarifica	Brainstorming			Observ deprinderea de

			O4	noile cunoștințe ce vor fi transmise echipei inițiale din care fac parte. Obiectivul grupului de experți este să rețină informațiile descoperite pentru a le transmite într-o formă clară, concisă și eficientă colegilor din echipa inițială. Activitatea în echipa inițială de învățare constă în expunerea informațiilor culese față de exercițiul al cărui simbol îl poartă. Ceilalți membri ai grupului inițial adresează întrebări expertului asigurându-se fiecare (copilul și educatoarea) că explicația fiecărui exercițiu este bine înțeleasă. Fiecare fișă expert va fi evaluată de cadrul didactic.	Explicația Demonstrația Exercițiul			a vorbi pe rând respectând opinia colegului Observ capacitatea de a cere detalii/ pune întrebări pentru un subiect de care este interesat
--	--	--	----	---	---	--	--	---

Numele.....

Data.....

TEST DE EVALUARE CLR
UNITATEA 3 - PE CĂRĂRILE TOAMNEI

Prof. Baba Gabriela
Școala Gimnazială Hârtop

Ciuboțelele ogarului
după Călin Gruia

Într-o toamnă, un iepure pornise spre iarmaroc¹. Avea doar doi galbeni. Voia să își cumpere ceva pentru încălțat, că era desculț. Începuseră ploile de toamnă. Vântul împrăștia frunzele pe poteci și îi era foarte frig la picioare. Își trase pălăria veche până peste urechi și se grăbea să ajungă mai repede la iarmaroc.

Iepurele fricos se uitacând în stânga, când în dreapta. Spre seară, se întâlnește cu un ogar². Ogarul era gras, voinic, îmbrăcat bine, cu haine groase, călduroase și purta în picioare niște ciuboțele³ noi.

¹iarmaroc = târg

²ogar = câine mare de vânătoare

³ciuboțele = cizme,ghete

1)Scrie:

a) Titlul textului:

b) Autorul textului:

c) Numărul alineatelor:

d) Personajele:

2) Răspunde la întrebări:

- Unde pornise iepurele?

- În ce anotimp se petrece acțiunea din poveste?

- Cu cine s-a întâlnit iepurele pe drum?

3) Unește cuvintele cu înțeles asemănător:

ciuboșele	târg
iarmaroc	îmbrăcămintे
potecă	cizmulițe
haine	drum

4) Unește cuvintele cu înțeles opus:

nou	a vinde
fricos	curajos
cald	vechi
a cumpăra	frig

5) Desparte în silabe următoarele cuvinte:

frunze

gras

potecă

descuț

6) Notează V sub vocale și C sub consoane:

toamnă

iepure

ogar

vânt

voinic

urechi

7) Ordonează alfabetic cuvintele: pălărie, haină, repede, dreapta, stânga, galbeni.

8) Alcătuieste două propoziții despre iepure, folosind la final semnele de punctuație date:

(.)

(?)



BAREMUL PROBEI DE EVALUARE CLR

	<i>Itemul</i>	<i>Calificativul</i>		
		<i>Foarte Bine</i>	<i>Bine</i>	<i>Suficient</i>
1	<i>Scrie</i>	3-4 situații	2 situații	1 situație
2	<i>Răspunde la întrebări</i>	<i>Răspunde corect, în propoziție, logic la 3 întrebări</i>	<i>Răspunde corect, în propoziție, logic la 2 întrebări</i>	<i>Răspunde corect, în propoziție, logic la 1 întrebare</i>
3	<i>Unește cuvintele cu sens asemănător</i>	3-4situații	2 situații	1 situație
4	<i>Unește cuvintele cu sens opus</i>	3-4situații	2 situații	1 situație
5	<i>Desparte în silabe cuvinte</i>	3-4situații	2 situații	1 situație
6	<i>Notează V sub vocale și C sub consoane</i>	5-6 situații	3-4 situații	2 situații
7	<i>Ordonează alfabetic cuvintele</i>	5-6 situații	3-4 situații	2 situații
8	<i>Alcătuiește două propoziții despre iepure</i>	<i>Alcătuiește două propoziții coerente, logice, corecte</i>	<i>Alcătuiește două propoziții cu 1-2 greșeli</i>	<i>Alcătuiește corect, coerent și logic o singură propoziție</i>

<i>Itemi</i>	<i>Calificativul final</i>
Rezolvă integral si corect 6-8 itemi	FOARTE BINE
Rezolvă integral si corect 4- 5 itemi: incorect / partial corect restul itemilor	BINE
Rezolvă integral si corect 2-3 itemi; incorect / partial corect restul itemilor	SUFICIENT

REZULTATELE PROBEI DE EVALUARE CLR

Nr. crt	Numeleşiprenumele	I ₁	I ₂	I ₃	I ₄	I ₅	I ₆	I ₇	I ₈	Calif.
1.										
2.										
3.										
4.										
5.										
6.										
7.										
8.										
9.										
10.										
11.										
12.										
13.										
14.										
15.										
16.										

FB –%

B – %

S –%

I –%

„Trusa viitorului – Învățăm prin joc, reflecție și cooperare”

Ed. Bortaș Teona, Colegiul Național *Garabet Ibrăileanu* Iași, GPP nr 10

1. Tipul materialului educațional

Material educațional integrat (trusă didactică + suport de activități), destinat educației preșcolare – grupa mare.

2. Argument

Educația actuală impune utilizarea unor materiale didactice inovatoare, care să stimuleze implicarea activă a copiilor și să răspundă nevoilor diverse ale acestora. Materialul „Trusa viitorului” sprijină învățarea interactivă și reflexivă, promovează incluziunea și educația pentru sustenabilitate și valorifică învățarea prin joc, specifică vârstei preșcolare.

3. Scop

Sprijinirea dezvoltării competențelor sociale, emoționale și cognitive ale preșcolarilor, prin activități interactive, incluzive și inovatoare.

4. Obiective

stimularea cooperării și a comunicării între copii;
dezvoltarea capacității de reflecție asupra propriei învățări;
formarea comportamentelor ecologice și responsabile;
adaptarea învățării la interesele și ritmul fiecărui copil;
creșterea motivației pentru învățare.

5. Descrierea materialului educațional

„Trusa viitorului” conține un set de materiale reutilizabile și fișe interactive, organizate pe domenii tematice:

a) Carduri de incluziune

– imagini cu copii diferiți care cooperează

– mesaje simple: „Ne ajutăm”, „Suntem prieteni”, „Învățăm împreună”

☞ utilizate pentru discuții, jocuri de rol și activități de grup

b) Carduri pentru reflecție

– întrebări simple, adaptate vârstei:

„Ce ți-a plăcut?”

„Ce ai învățat azi?”

„Cum te-ai simțit?”

☞ sprijină dezvoltarea gândirii reflexive și exprimarea emoțiilor

c) Materiale pentru sustenabilitate

– obiecte din materiale reciclabile

– cartonașe cu simboluri ecologice (reciclare, apă, natură)

☞ utilizate în activități practice și ateliere creative

d) Fișe de activitate interactive

– fișe de lucru adaptate grupei mari

– sarcini de colorat, asociere, desen liber

– activități diferențiate, în funcție de nivelul copiilor

6. Modalitate de utilizare

Materialul poate fi utilizat:

în activități extracurriculare

în cadrul proiectelor educaționale

în activități integrate

individual sau pe grupuri mici

Educatorea adaptează activitățile în funcție de nevoile și interesele copiilor, oferind sprijin personalizat.

7. Elemente de inovație

combină învățarea prin joc cu reflecția pedagogică;

promovează incluziunea și acceptarea diversității;

utilizează materiale reciclabile, sustenabile;

este flexibil și reutilizabil;

încurajează implicarea activă a copilului în procesul de învățare.

8. Competențe dezvoltate

competențe sociale și civice;

competențe emoționale;

competențe de comunicare;

autonomie în învățare;

responsabilitate față de mediu.

9. Evaluare

observarea comportamentului copiilor;

feedback verbal;

analiza produselor realizate;

reflecția educatoarei asupra eficienței materialului.

10. Impact educațional

Materialul educațional inovator contribuie la crearea unui mediu educațional incluziv, stimulativ și adaptat cerințelor școlii viitorului. Copiii sunt implicați activ, motivați și sprijiniți să reflecteze asupra propriei învățări.

11. Bibliografie (orientativă)

Cucoș, C. – Pedagogie

Pânișoară, I.-O. – Profesorul de succes

Curriculum pentru educația timpurie, MEN

UNESCO – Education for Sustainable Development

Numele și prenumele:

Data:

Prof.înv.primar Botezatu Mioara

Test de evaluare inițială
Matematică – clasa a III-a
An școlar 2024-2025

1. Scrie:

a) **cu cifre numerele:**

nouăsprezece -

sapte sute șapte-

trei sute doisprezece-

b) **cu litere numerele:**

18-

500-

837-

2. Scrie numerele naturale:

a) de la 699 până la 704

.....

b) pare cuprinse între 351 și 339

.....

c) impare cuprinse între 548 și 560

.....

3. Scrie toate numerele naturale de 3 cifre care au suma cifrelor 4.

.....

.....

4. Compară următoarele perechi de numere, punând semnul de relație corespunzător în casetă:

171 17

845

672 627

5. Calculează:

a) $134 +$
38

$855 +$
352

$305 +$
96

b) $762 -$
495

$800 -$
585

$407 -$
265

c) $6 \times 7 =$

d) $49 : 7 =$

$9 \times 5 =$

$32 : 4 =$

$3 \times 7 =$

$18 : 9 =$

6. Află termenul necunoscut:

$a + 315 = 640$

$b - 123 = 459$

$c \times 3 = 27$

$56 : d = 7$

7. Efectuează:

$81 : 9 + 3 \times 4 =$

$(195 + 349) - 5 \times 3 =$

$245 + 18 : 6 \times 8 =$

8. a) Află suma dintre numărul 277 și 205.

.....

b) La diferența numerelor 666 și 222, adaugă cel mai mic număr impar de trei cifre identice.

.....

.....

.....

c) Din produsul numerelor 8 și 5 scade câtul numerelor 24 și 8.

.....

.....

.....

9. Cristian are o colecție de 100 timbre. Gabriela are cu 29 mai puține .
Câte timbre are colecția lor în total?

Rezolvare:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

TEST DE EVALUARE ÎNȚĂLĂ
Anul scolar 2024/2025
Disciplina Matematică
Clasa a III-a

Competențe vizate:

- 1.1. scrierea, citirea și formarea numerelor până la 1000;
- 1.2. compararea numerelor în centrul 0-1000;
- 1.3. ordonarea numerelor în centrul 0-1000;
- 1.4. efectuarea de adunări și scăderi, mintal și în scris, în centrul 0-1000;
- 1.5. efectuarea de înmulțiri și împărțiri, în centrul 0-1000;
- 5.2. rezolvarea de probleme de tipul $a \pm b = c$; $a \pm b \pm c = x$; $a \times b = x$, $a : b = x$ în centrul 0-1000/0-100.

DESCRIPTORI DE PERFORMANȚĂ

ITE M/ EX.	CALIFICATIVE		
	Foarte bine/Fb	Bine/B	Suficient/S
1.	Răspuns corect și complet Scrie corect cu litere și cu cifre toate cele 6 numere	Răspuns parțial corect Scrie corect cu litere și cu cifre doar 4 numere	Răspuns parțial Scrie corect cu litere și cu cifre doar 2 numere
2.	Scrie corect toate numerele din cele 3 șiruri.	Scrie corect numerele de la 2 din cele 3 șiruri sau are 2-3 greșeli	Scrie corect numerele de la unul din cele 3 șiruri sau are 6-8 greșeli
3.	Scrie 8-9 numere corecte	Scrie 5-7 numere corecte	Scrie 3-4 numere corecte
4.	Compară corect cele 3 perechi de numere în cele trei situații	Compară corect 2 perechi de numere în cele trei situații	Compară perechile de numere într-o singură situație
5.	Efectuează corect toate calculele din cele 4 coloane	Efectuează corect câte 2 calculele din cele 4 coloane	Efectuează corect câte 1 calcul din cele 4 coloane
6.	Află termenul necunoscut din cele patru situații	Află termenul necunoscut din 2-3 situații	Află termenul necunoscut dintr-o singură situație
7.	Efectuează corect cele 3 exerciții, respectând ordinea operațiilor	Efectuează corect 2 exerciții, respectând ordinea operațiilor sau efectuează 3 exerciții, dar cu 2-3 greșeli	Efectuează corect 1 exercițiu, respectând ordinea operațiilor sau efectuează 3 exerciții, dar cu 5-6 greșeli
8.	Asociază terminologia cu operația corespunzătoare în cele 3 situații și le rezolvă corect	Asociază terminologia cu operația corespunzătoare în 2 situații și le rezolvă corect	Asociază terminologia cu operația corespunzătoare într-o situație și o rezolvă corect
9.	Scrie întrebările și calculează corect	Scrie întrebările și calculează parțial corect	Scrie o întrebare și calculează parțial corect

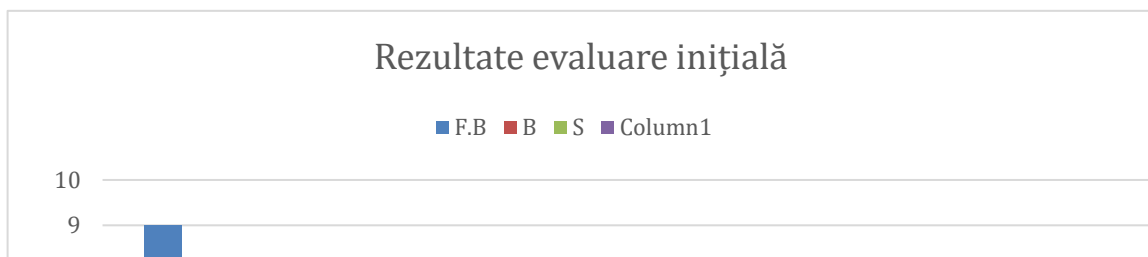
TEST DE EVALUARE INIȚIALĂ
Disciplina Matematică
Clasa a III-a

Evaluare inițială:

<i>ITEMI</i>	<i>CALIFICATIVUL FINAL</i>
Rezolvă 8-9 itemi cu FB, restul itemilor cu B, stabilit de învățător, după analiza holistică a testului și evidențiind etosul clasei.	FOARTE BINE
Rezolvă doar 6-7 itemi cu FB, 1-3 itemi cu B, restul cu S/ orice altă combinație apropiată acesteia, stabilită de învățător, după analiza holistică a testului și evidențiind etosul clasei.	BINE
Rezolvă doar 4-5 itemi cu FB, 1-3 itemi cu B, restul cu S/ orice altă combinație apropiată acesteia, stabilită de învățător, după analiza holistică a testului și evidențiind etosul clasei.	SUFICIENT
Rezolvă 1 item cu FB, 1-2 itemi cu B, 1-2 itemi cu S, restul cu I/ orice altă combinație apropiată acesteia, stabilită de învățător, după analiza holistică a testului și evidențiind etosul clasei.	INSUFICIENT

Greșeli depistate: Scrierea numerelor naturale impare cuprinse între două numere naturale date;
 Calcul la scăderi greșit
 Probleme de judecată a problemei

Calificative	F.b	B	S	I
Nr.elevi	9	3	1	1



Concluzii și observații

La evaluarea desfășurată pentru Matematică unde au participat 14 elevi din clasa a III- a , calificativul **Foarte bine** reprezintă ponderea cea mai mare, urmat de calificativul BINE.

Elevii au identificat în mare parte numere cerute pe baza unor criterii, au ordonat și comparat corect numere date în centrul 0-1000. Unii au reușit să rezolve corect operații de adunări și scăderi, întâmpinând unele dificultăți pentru scăderile cu împrumut de la ordinul sutelor. O mică parte dintre ei nu au știut ordinea efectuării operațiilor- adunare, scădere, înmulțire, împărțire.

În urma evaluării, am constatat faptul că elevii întâmpină mari dificultăți în soluționarea unei probleme care impune rezolvarea prin două operații. În acest sens elevi au reușit să dea soluția corectă a problemei.

Măsuri ameliorative: exerciții de adunare și scădere, rezolvarea de probleme cu două operații, scrierea numerelor naturale

Fișă de activitate extrașcolară

Titlu: Fii vocea binelui. Stop bullying

Coordonator: Prof. Bumbul Andreea

Locul de desfășurare: Sala clasa a VII- a C

Perioada de desfășurare / durata: 1 oră

Competențe specifice:

- Dezvoltarea empatiei și a conștientizării emoțiilor personale și interpersonale
- Gestionarea relațiilor și a comunicării nonconflictuale
- Înțelegerea efectelor negative ale jignirilor și „glumelor nevinovate”

Promovarea comportamentelor tolerante și respectuoase în grup

Grup țintă: Elevii clasei a VII-a C

Activități desfășurate:

1. Introducere: Sensibilizarea elevilor

Profesorul discută cu elevii despre impactul cuvintelor și despre modul în care glumele aparent nevinovate pot provoca suferință.

2. Formarea echipelor și personalizarea siluetelor

Elevii sunt împărțiți în 4 echipe, fiecare primind o siluetă umană. Aceștia o colorează, îi stabilesc vârsta, numele și un profil scurt.

3. Prezentarea personajelor

Fiecare echipă își prezintă personajul.

4. Exercițiul sensibilizator – „Cuvintele care rup”

Elevii adresează jigniri personajului, iar pentru fiecare jignire este ruptă o parte din siluetă.

5. Încercarea de reparație

Echipele încearcă să repare personajul rupt, observând că urmele rămân.

6. Reflecție finală și discuție

Elevii discută despre impactul exercițiului și despre importanța cuvintelor.

Resurse umane: Profesor coordonator, elevii clasei a VII-a C

Resurse materiale: Siluete, markere, creioane, foarfecă, lipici, hârtie

Rezultate așteptate:

- Conștientizarea impactului jignirilor
- Dezvoltarea empatiei
- Îmbunătățirea climatului clasei
- Promovarea toleranței

Diseminare / mediatizare: Postare pe pagina școlii cu imagini din activitate și un mesaj descriptiv

Evaluare: Feedback verbal din partea elevilor; observarea implicării și a cooperării în grup

Continuitate: Activități precum „Borcanul cu vorbe bune”, „Cutia de recunoștință”, „Săptămâna fără jigniri”



Fișă de lucru

1. Scrie adunările repetate ca înmulțiri :

a) $3 + 3 + 3 + 3 + 3 =$; $5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 =$; $9 + 9 + 9 + 9 =$;

.....

2. Scrie rezultatele înmulțirilor :

$3 \times 4 =$ $4 \times 4 =$ $6 \times 2 =$ $7 \times 3 =$ $4 \times 5 =$

2 x 7 = 8 x 4 = 5 x 7 = 3 x 6 = 2 x 4 =

4 x 6 = 2 x 9 = 7 x 0 = 8 x 1 = 8 x 9 =

8 x 8 = 10 x 8 = 9 x 6 = 4 x 7 = 6 x 7 =

3. Află :

a) suma dintre produsul numerelor 8 și 7 și produsul numerelor 6 și 5 ;

[illegible]

b) dublul numărului 8 adunat cu triplul numărului 9 ;

[illegible]

4. La o fermă erau 8 porci și de 3 ori mai multe oi.

Câte animale erau la fermă ?

.....

.....

.....

R:.....

1. RED (resursă educațională deschisă)

https://wayground.com/admin/quiz/60b009d3166fa0001be11b39/calatorprintrara-mea?source=quiz_share

2. Test recapitulativ

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdt2PzKgE-r87niyoqTJMAYPfvYCrBqd65tYDHLdhkUSs41A/viewform>

Prof. înv. primar,

Caramalău Nadia

I. Date generale

<i>Tema:</i>	Simetria și formele geometrice în natură
<i>Tipul activității:</i>	Joc didactic (Activitate de consolidare/aplicare interdisciplinară)
<i>Disciplina principală:</i>	Matematică (Geometrie)
<i>Obiectiv cadru:</i>	Aplicarea cunoștințelor de geometrie și simetrie în descrierea structurilor din mediul înconjurător.
<i>Grup țintă:</i>	Elevi clasa a VII-a
<i>Durata:</i>	90 de minute (2 ore didactice)
<i>Locația:</i>	Sala de clasă (cu resurse de vizualizare/internet)

II. Obiective operaționale (O.O.)

La sfârșitul activității, elevii vor fi capabili:

- **O1 (Identificare):** Să identifice cel puțin **3 exemple** de simetrie sau forme geometrice în natură (exemplu: fluture, fagure, spirală).
- **O2 (Descriere):** Să descrie aceste forme folosind termenii matematici corespunzători (**simetrie axială, radială, cerc, poligon, spirală etc.**).
- **O3 (Realizare/Prezentare):** Să realizeze o schiță sau o fotografie reprezentativă și să o prezinte colegilor, explicând alegerea.
- **O4 (Sinteză):** Să formuleze **1–2 concluzii** despre importanța diversității și armoniei (matematice) în natură.

III. Resurse și materiale necesare

- Videoproiector/TV, laptop, acces la internet (pentru clipurile video).
- Foaie de lucru / Fișă de observație (Anexa 1), Creioane/Markere colorate, Riglă/Ruletă (opțional, pentru măsurători rapide), Telefon mobil (opțional, pentru fotografiere/cercetare rapidă, dacă este permis).

IV. Desfășurarea activității (scenariul didactic)

<i>Etapa</i>	<i>Activitatea profesorului</i>	<i>Activitatea elevilor</i>	<i>Timp</i>
1. Captarea atenției	➤ Proiectează 1-2 minute din clipurile despre simetrie/fractali ➤ Întrebări: ➤ <i>Ce au în comun aceste imagini?</i> ➤ <i>Ce le conferă armonie?</i>	➤ Observă, răspund la întrebări, ➤ intuiesc legătura între Matematică și Natură.	10 min
2. Reactualizarea cunoștințelor	➤ Brainstorming rapid: Se redefinesc și se oferă pe scurt exemple din natură pentru simetrie axială (fluturi), radială (floare), poligoane (fagure, cristale).	➤ Participă activ, definesc termeni.	10 min
3. Misiunea „Detectivii naturii” (Jocul propriu-zis)	➤ Explică sarcina principală (completarea Fișei, minim 3 exemple). ➤ Încurajează utilizarea limbajului matematic . ➤ Monitorizează și ghidează elevii (caută exemple pe telefon/internet sau în clasă).	➤ Caută și analizează 3 exemple ➤ Completează fișa ➤ Realizează schițe/fotografii	35 min
4. Prezentarea și analiza	➤ Solicită prezentarea celor mai interesante exemple (schite/poze). Cere justificări detaliate, insistând pe termenii matematici.	➤ Prezintă lucrarea ➤ justifică descrierea matematică	25 min
5. Sinteză și concluzii (Evaluare)	➤ Ghidează dezbaterea: ➤ <i>De ce este ordinea matematică utilă în natură (ex: eficiență, stabilitate)?</i>	➤ Formulează 1-2 concluzii scrise pe foaia de lucru ➤ Oferă feedback final.	10 min

<i>Etapa</i>	<i>Activitatea profesorului</i>	<i>Activitatea elevilor</i>	<i>Timp</i>
	➤ Solicită formularea concluziilor finale		

Resurse Video Online

1. Simetria în Natură (General/Bază)

Aceste clipuri sunt excelente pentru a vizualiza concepte precum **simetria axială** (fluturi, corpul uman) și **simetria radială** (flori, stele de mare).

Titlu / Subiect	Link Sugerat
Simetria în natură (video) Matematica se gaseste peste tot in jurul nostrum. Natura si obiectele care ne inconjoara	https://www.youtube.com/watch?v=wIngRWyw-L8 https://www.youtube.com/watch?v=fCKILUeV1xk
Despre simetrie:	https://www.youtube.com/watch?v=ZNOU2Ck7IaM

2. Recapitulare / Concluzie (Forme Geometrice)

Pentru a încheia discuția despre forme, un clip care reia scurt exemplele de bază este util.

Titlu / Subiect	De ce este potrivit pentru clasa a VII-a	Link Sugerat
Unde întâlnim forme geometrice? (General)	Clipurile care arată cercul, triunghiul, dreptunghiul în obiecte cotidiene și, mai ales, în natură (exemplu: cristale, secțiuni de fructe).	https://www.youtube.com/watch?v=3drtbPZF9yc

Anexa 1: Fișă de Observație

Nume: _____

Data: _____

<i>Nr.</i>	<i>Exemplul din natură</i>	<i>Forma/Simetria Identificată</i>	<i>Descrierea matematică detaliată</i>	<i>Măsurători / Observații personale</i>
1.				
2.				
3.				

Concluzii

Formulează 1–2 concluzii proprii despre rolul Matematicii (ordinii și armoniei) în natură:

□ *Anexa 2: FIȘĂ DE VIZIONARE*



□ *Primul videoclip – „Matematica ascunsă în natură”*

Înainte de vizionare:



Ce crezi că înseamnă expresia „matematica din natură”?

În timpul vizionării:



Scrie 2–3 exemple de lucruri naturale în care ai observat forme geometrice:



Ce măsurători ai putea face pentru a afla mai multe despre unul dintre ele?

După vizionare:



Ce idee te-a impresionat cel mai mult din film?



□ *Al doilea videoclip – „Simetria în natură”*

Înainte de vizionare:



Ce înseamnă pentru tine cuvântul simetrie?

În timpul vizionării:



Notează 3 exemple de simetrie pe care le-ai observat:



Ce tip de simetrie are fiecare (axială / radială)?

După vizionare:



De ce crezi că simetria face ca lucrurile să ni se pară frumoase?



Reflecție finală



Completează propozițiile:

Am descoperit că matematica se află în natură prin _____.

Cel mai frumos exemplu de simetrie pe care l-am văzut a fost _____.

Aș vrea să caut și în curtea școlii exemple de _____.



MINISTERUL EDUCAȚIEI ȘI CERCETĂRII

ROMÂNIA

MINISTERUL EDUCAȚIEI ȘI CERCETĂRII

Școala Gimnazială "Pamfil Georgian" Gura Teghii, Județul Buzău

CIF 26297984 SIRUES414093

TEL / FAX 0238500068

Email: scoalapjpamfilgeorgian@yahoo.com

NR.....

Director,

Prof. POPESCU CARMEN

NR.....

OM RESORT, VADU OII

Administrator, GIOANCĂ ADRIAN

ȘCOALA GIMNAZIALĂ „PAMFIL GEORGIAN” GURA TEGHII 2024-2025





ROMÂNIA

MINISTERUL EDUCAȚIEI ȘI CERCETĂRII

Școala Gimnazială "Pamfil Georgian" Gura Teghii, Județul Buzău

CIF 26297984 SIRUES414093

TEL / FAX 0238500068

Email: scoalapjpamfilgeorgian@yahoo.com

MOTTO: „Oriunde te duci, ceva devine o parte din tine într-un fel.”

Anita Desai

Organizatori : -director, prof. POPESCU CARMEN

-prof.lb. română CÎRSTIAN ADRIANA

-administratorul Complexului turistic OM RESORT, Vadu Oii,
GIOANCĂ ADRIAN

-actorii Teatrului Național București, IONESCU RODICA,
CUCIUMEANU MIHAI

Echipa de proiect : -director, prof. POPESCU CARMEN

-prof.lb. română CÎRSTIAN ADRIANA

-prof. înv. primar BRĂGĂU RAMONA

- prof. înv. primar TOMA EMILIA

- prof. înv. primar LEONTE SOFIA

- înv. GORNĂȚEANU ELENA

- educ. DRAGOMIR ELENA

- prof. OANCEA CRISTINA

- prof. ARGĂSEALĂ TEODORA

Colaboratori și parteneri :

➤ Complex turistic OM RESORT, Vadu Oii, Gura Teghii, Buzău;

➤ Primăria comunei Gura Teghii;



ROMÂNIA

MINISTERUL EDUCAȚIEI ȘI CERCETĂRII

Școala Gimnazială "Pamfil Georgian" Gura Teghii, Județul Buzău

CIF 26297984 SIRUES414093

TEL / FAX 0238500068

Email: scoalapjpamfilgeorgian@yahoo.com

ARGUMENT

Elevii noștri merită să trăiască fericiri simple, departe de lumea tehnologiei, de care sunt legați în mare parte a zilei. Trăim într-o lume în care copiii, aproape că nu mai știu ce înseamnă o drumeție, stat pe o pătură la umbra unui copac, sau alergatul după fluturi.

Această tabără are în vedere lucruri simple, dar minunate, pe care doar natura, lucrul în echipă și jocurile inocente, pot să ni le ofere.

Obiectivul major al acestei tabere este înrădăcinarea dragostei față de natură, față de tezaurul natural pe care l-am primit prin Creația divină și pe care suntem datori să-l păstrăm nealterat de intervenția omului (prin tăieri masive, aruncarea deșeurilor, etc), iar modalitatea de realizare a acestui obiectiv este una inedită -un spectacol de teatru.

După cum prea bine știm, activitățile în aer liber generează o stare de bine, previn obezitatea, stresul, iar soarele la ore optime ne încarcă cu vitamina D. Copiii devin mai atenți, implicați, creativi în activitățile ce implică grupul, iar astfe, timpul petrecut este unul util, fără stresul și oboseala pe care o resimt în urma folosirii tehnologiei.

Un alt aspect important al acestei tabere, este faptul că școala își dorește să ofere tuturor copiilor, șansa de a participa la aceste activități, fără o taxă impusă. Astfel pot participa toți copiii, indiferent din ce medii sociale provin. Cheltuielile cu masa vor fi suportate din fonduri asigurate de Complex turistic OM RESORT, Vadu Oii, iar transportul pentru cele 10 zile, este asigurat de către Primăria comunei Gura Teghii, prin microbuzul școlar.

Pornind de la ideea că educabilii sunt într-o perioadă de vacanță, am considerat că o săptămână de tabără cu activități diverse, cu îndrumare, educație, ocrotire și încurajare, este bine venită.

Pentru acești copii, esențial este să le oferim modele de petrecere a timpului liber, bucuria de a vedea locuri noi și de a fi alături de niște profesioniști ai Teatrului Național București, care îi ajută să-și descopere veleități artistice.

În concluzie, activitățile alese pentru această tabără, vizează starea de bine atât fizică cât și psihică, a elevilor și a celorlați oameni implicați.



ROMÂNIA

MINISTERUL EDUCAȚIEI ȘI CERCETĂRII

Școala Gimnazială "Pamfil Georgian" Gura Teghii, Județul Buzău

CIF 26297984 SIRUES414093

TEL / FAX 0238500068

Email: scoalapjpamfilgeorgian@yahoo.com

SCOPUL PROIECTULUI

- conectarea elevilor cu mediul înconjurător.
- prevenirea părăsirii timpurii a școlii și a excluziunii sociale pentru elevi provenind din medii defavorizate.
- crearea unor amintiri frumoase pentru viitor, cu experiențe și prietenii noi.

REZULTATE AȘTEPTATE:

Proiectul se desfășoară având ca ținte următoarele rezultate:

- ❖ Participarea a unui număr mare de copii din cadrul școlilor noastre la proiectului **Tabăra de vară-Vadu Oii**, crescând numărul acestora pe durata celor 3 ani de proiect;
- ❖ Dezvoltarea unor sentimente ecologiste și de protejare a mediului înconjurător
- ❖ Convingerea părinților asupra importanței educării în timpul liber al copiii lor și a oferirii unei game variate de activități recreative și educative;
- ❖ Participarea părinților la activități, prin contribuții oricât de mici ar fi acestea – realizându-se astfel un parteneriat voluntar pentru școală;
- ❖ Realizarea unor activități și produse deosebite ale elevilor, prin care aceștia să se regăsească, în special, ca individualitate aparținând unei colectivități sociale;



ROMÂNIA

MINISTERUL EDUCAȚIEI ȘI CERCETĂRII

Școala Gimnazială "Pamfil Georgian" Gura Teghii, Județul Buzău

CIF 26297984 SIRUES414093

TEL / FAX 0238500068

Email: scoalapjpamfilgeorgian@yahoo.com

OBIECTIVE

- ❖ cultivarea interesului, respectului față de mediul înconjurător;
- ❖ manifestarea inițiativei, curajului și a bunei dispoziții;
- ❖ întărirea sistemului imunitar
- ❖ stimularea activității în grup;
- ❖ conștientizarea afectivității de grup ca suport al prieteniei;
- ❖ stimularea și promovarea capacităților creatoare ale elevilor;
- ❖ dezvoltarea învățării prin cooperare, respectarea unor sarcini specifice pentru realizarea unui proiect comun;
- ❖ dezvoltarea spiritului de echipă și a colaborării pe baza unui sistem de norme.
- ❖ crearea unui mediu propice pentru desfășurarea activităților propuse;
- ❖ îmbunătățirea relațiilor elevilor cu școala, cu cadrele didactice și alți elevi ai școlii;
- ❖ promovarea imaginii școlii prin diseminarea proiectului;

DURATA PROIECTULUI: 2024-2026

- ❖ **Ediția a II-a** a proiectul se desfășoară în perioada 4-14 august 2025.

LOC DE DESFĂȘURARE: Complex turistic OM RESORT, Vadu Oii, BUZĂU

STABILIREA MODULUI DE LUCRU

- ❖ comunicarea eficientă între membrii echipei de proiect
- ❖ colaborare cu toți partenerii (instituțiile locale, regionale și părinții copiilor participanți)

GRUP ȚINTĂ

- ❖ Elevii Școlii Gimnaziale „Pamfil Georgian” Gura Teghii



RESURSE UMANE

- ❖ Elevi din învățământul gimnazial
- ❖ Partenerii implicați
- ❖ Profesorii implicați;

RESURSE MATERIALE

- ❖ materiale didactice disponibile în școală
- ❖ materiale puse la dispoziție de parteneri
- ❖ materiale puse la dispoziție de către profesori
- ❖ mijloace audio- video, foto.

PROMOVAREA PROIECTULUI

- ❖ realizarea unui portofoliu cu imagini sau CD din cadrul acțiunilor realizate.
- ❖ prezentarea activităților pe pagina de Facebook a școlii și a OM RESORT
- ❖ Pliante, afișe, fluturași pentru mediatizare;

EVALUAREA PROIECTULUI

- ✓ Poze și filmări realizate în fiecare zi ;
- ✓ Pe tot parcursul desfășurării activităților, prin urmărirea implicării copiilor și a rezultatelor obținute de către aceștia;
- ✓ Prin feed-back-ul zilnic, primit din partea copiilor.
- ✓ Prin feed-back-ul zilnic, primit din partea părinților, pe pagina de facebook.
- ✓ Realizarea unui „CAIET CU AMINTIRI ”, scrise în ultima zi de tabără.



MINISTERUL EDUCAȚIEI ȘI CERCETĂRII

ROMÂNIA

MINISTERUL EDUCAȚIEI ȘI CERCETĂRII

Școala Gimnazială "Pamfil Georgian" Gura Teghii, Județul Buzău

CIF 26297984 SIRUES414093

TEL / FAX 0238500068

Email: scoalapjpamfilgeorgian@yahoo.com





Rezumatul activităților:

Pentru acești copii, esențial este să le oferim modele de petrecere a timpului liber, în natură, care să contracareze practicile de copiere a unor atitudini și obiceiuri, manifestări nepotrivite, împrumutate de la cei mai mari.

Dincolo de toate acestea, trebuie să accentuăm esența proiectului – socializarea în mijlocul naturii, prin adaptare la celălalt, prin respectarea regulilor de grup. Copiii învață să descopere împreună, să comunice, să se organizeze, să respecte reguli, să avanseze propuneri, să aibă încredere în sine și, mai ales, să se bucure împreună. Experiențele de grup încheagă prietenii, dărâmă barierele prejudecăților, dau naștere la solidarități și adaptări la situații sociale în miniatură.

Prin contactul direct, nemijlocit cu natura, în cadrul drumețiilor, dar și prin colectarea deșeurilor de pe traseu, copiii vor învăța să respecte și să protejeze natura, explicându-li-se, de către cadrele didactice implicate, care e importanța aspectelor ecologice în viața noastră.

De asemenea, programul are în vedere creșterea încrederii părinților în instituția școlară, o mai bună colaborare și implicarea acestora în sprijinirea activităților curricular și extracurricular, cunoscându-se importanța părinților în desăvârșirea copiilor lor.

Obiectivul major al acestei tabere este înrădăcinarea dragostei față de natură, față de tezaurul natural pe care l-am primit prin Creația divină și pe care suntem datori să-l păstrăm nealterat de intervenția omului (prin tăieri masive, aruncarea deșeurilor, etc), iar modalitatea de realizare a acestui obiectiv este una inedită -un spectacol de teatru.

În prima zi de tabăra, am pornit la drum, cu cei 12 elevi care au fost selecțai ca grup-țintă în acest proiect, cu emoțiile și amalgamul de gânduri specifice necunoscutului, dar cu mari speranțe, fiind siguri că vom experimenta lucruri noi și interesante. Așa a și fost, deoarece cei doi actori ai Teatrului Național București, care urmau să desfășoare aceste activități, au început prin diverse jocuri de cunoaștere și interacțiune, captându-i imediat pe copii.

“Jocurile de cunoaștere și autocunoaștere” propuse, pe lângă nuanța lor ludică, îi învață să capete încredere în sine, să se descopere și să cunoască mai bine, atât pe ei înșiși cât și pe ceilalți, despre colaborare și muncă în echipă.

Jocurile propuse, fie că sunt creative, distractive, de introspecție și reflexive etc. îmbină armonios elementele educative, cu cele distractive, dar și formative.

În fiecare zi, la ora 12.30 se servește masa, iar la 15.30 când se pleacă cu microbuzul școlar către case, copiii primesc și un desert. S-a remarcat profesionalismul actorilor, atașamentul și apropierea față de copii.

Copiii sunt interesați, au participat cu mult suflet la activități; S-au derulat exercitii de atenție, de dicție și de rol scenic, iar în pauze, copiii sunt motivați cu suc.

Pe parcursul repetiției ei dau dovada de bună creștere, respect și se mobilizează pentru o bună reușită a spectacolului.

Această tabără va crea noi legături între copii și natură, va trezi sentimente ecologiste și de protejare a



MINISTERUL EDUCAȚIEI ȘI CERCETĂRII

ROMÂNIA

MINISTERUL EDUCAȚIEI ȘI CERCETĂRII

Școala Gimnazială "Pamfil Georgian" Gura Teghii, Județul Buzău

CIF 26297984 SIRUES414093

TEL / FAX 0238500068

Email: scoalapjpamfilgeorgian@yahoo.com

mediului; copiii vor aduna și colecta deșeuri de pe traseu, responsabilizându-i astfel, cu privire la importanța păstrării unui mediu curat, nepoluat, benefic pentru natură, animale și oameni, deopotrivă.



MINISTERUL EDUCAȚIEI ȘI CERCETĂRII

ROMÂNIA

MINISTERUL EDUCAȚIEI ȘI CERCETĂRII

Școala Gimnazială "Pamfil Georgian" Gura Teghii, Județul Buzău

CIF 26297984 SIRUES414093

TEL / FAX 0238500068

Email: scoalapjpamfilgeorgian@yahoo.com





MINISTERUL EDUCAȚIEI ȘI CERCETĂRII

ROMÂNIA

MINISTERUL EDUCAȚIEI ȘI CERCETĂRII

Școala Gimnazială "Pamfil Georgian" Gura Teghii, Județul Buzău

CIF 26297984 SIRUES414093

TEL / FAX 0238500068

Email: scoalapjpamfilgeorgian@yahoo.com





MINISTERUL EDUCAȚIEI ȘI CERCETĂRII

ROMÂNIA

MINISTERUL EDUCAȚIEI ȘI CERCETĂRII

Școala Gimnazială "Pamfil Georgian" Gura Teghii, Județul Buzău

CIF 26297984 SIRUES414093

TEL / FAX 0238500068

Email: scoalajpamfilgeorgian@yahoo.com





MINISTERUL EDUCAȚIEI ȘI CERCETĂRII

ROMÂNIA

MINISTERUL EDUCAȚIEI ȘI CERCETĂRII

Școala Gimnazială "Pamfil Georgian" Gura Teghii, Județul Buzău

CIF 26297984 SIRUES414093

TEL / FAX 0238500068

Email: scoalapjpamfilgeorgian@yahoo.com



MINISTERUL EDUCAȚIEI ȘI CERCETĂRII

ROMÂNIA

MINISTERUL EDUCAȚIEI ȘI CERCETĂRII

Școala Gimnazială "Pamfil Georgian" Gura Teghii, Județul Buzău

CIF 26297984 SIRUES414093

TEL / FAX 0238500068

Email: scoalapjpamfilgeorgian@yahoo.com



MINISTERUL EDUCAȚIEI ȘI CERCETĂRII

ROMÂNIA

MINISTERUL EDUCAȚIEI ȘI CERCETĂRII

Școala Gimnazială "Pamfil Georgian" Gura Teghii, Județul Buzău

CIF 26297984 SIRUES414093

TEL / FAX 0238500068

Email: scoalapjpamfilgeorgian@yahoo.com





MINISTERUL EDUCAȚIEI ȘI CERCETĂRII

ROMÂNIA

MINISTERUL EDUCAȚIEI ȘI CERCETĂRII

Școala Gimnazială "Pamfil Georgian" Gura Teghii, Județul Buzău

CIF 26297984 SIRUES414093

TEL / FAX 0238500068

Email: scoalapjpamfilgeorgian@yahoo.com



Evaluarea proiectului **Tabăra de vară-Vadu Oii**, constă în acordarea de diplome tuturor elevilor participanți, dar și unele speciale acordate elevilor care s-au remarcat la activitățile propuse.



MINISTERUL EDUCAȚIEI ȘI CERCETĂRII

ROMÂNIA

MINISTERUL EDUCAȚIEI ȘI CERCETĂRII

Școala Gimnazială "Pamfil Georgian" Gura Teghii, Județul Buzău

CIF 26297984 SIRUES414093

TEL / FAX 0238500068

Email: scoalapjpamfilgeorgian@yahoo.com

1. FIȘĂ DE REFLECȚIE (pentru lucru pe echipe)

Fișă de reflecție – „Cunoașterea în era inteligenței artificiale”

Clasa: IX-a

Echipa nr.: ____

Membrii: ____

I. Ce știm (înainte de activitate)?

1. Cum ați defini voi „inteligența artificială”?
.....
2. Unde întâlnim AI în viața de zi cu zi?
.....

II. Analiză critică

Răspundeți împreună:

1. Ce schimbă AI în felul în care oamenii învață?
.....
2. Care sunt **cele mai mari avantaje** ale AI în învățare?
.....
3. Care sunt **cele mai mari riscuri** ale AI pentru cunoaștere?
.....
4. Dați un exemplu concret în care AI ar putea induce în eroare:
.....

III. Argumentare

Formulați împreună un punct de vedere:

„Considerăm că AI influențează cunoașterea umană în mod _____, deoarece...”

.....
.....

IV. Sinteză finală – în 5 cuvinte cheie

1. _____
 2. _____
 3. _____
 4. _____
 5. _____
-
-

2. PLAN PENTRU DEZBATERE

Mini-dezbateri: „AI sprijină cunoașterea mai mult decât o afectează negativ?”

Durată: 15–20 min

Format: două echipe + public

Etapele dezbaterii

1. Pregătire (în echipe – 5 min)

Elevii stabilesc:

- 2 argumente pro
- 2 argumente contra
- 1 exemplu real

2. Deschiderea (2 min)

Profesorul prezintă tema, regulile și scopul.

3. Luări de poziție inițiale (4 min)

- Echipa PRO (2 min)
- Echipa CONTRA (2 min)

4. Schimb de argumente (6–8 min)

- echipa PRO → argument + exemplu
- echipa CONTRA → contrargument + exemplu
- replici scurte

5. Întrebări din public (3 min)

Elevii din clasă pot întreba orice echipă.

6. Concluzia (2 min)

Profesorul formulează concluzia academică neutră:

- tehnologia devine instrument al cunoașterii
- responsabilitatea umană rămâne esențială
- gândirea critică nu poate fi delegată

Reguli pentru elevi

- se vorbește pe rând
- se ascultă activ
- argumentele trebuie să fie logice
- se evită atacurile personale

- se respectă timpul

3. REFLECȚII FINALE PENTRU PADLET

Titlu Padlet:

„De la Cogito la Cod – Ce înseamnă cunoașterea în era AI?”

Instrucțiuni pentru elevi:

Fiecare elev postează 1 răspuns scurt la fiecare solicitare:

1. O idee importantă pe care am înțeles-o azi despre inteligența artificială este:

...

2. Cel mai util lucru pe care l-am descoperit:

...

3. Un risc pe care nu îl voi ignora în viitor:

...

4. O întrebare care mi-a rămas în minte:

...

5. Cum cred că se va schimba cunoașterea în următorii 10 ani?

...

(opțional)

6. Un mesaj către „omul viitorului” despre AI:

...

Instrumente didactice și resurse pentru școala viitorului: generarea fișelor de tip quiz cu Gemini — pas cu pas

**Prof Constantin Mădălina
CNI GR MOISIL BRAȘOV**

Introducere

În contextul tranziției accelerate către educația digitală, profesorii pot folosi modele generative (de exemplu Gemini) pentru a crea rapid fișe de evaluare, jocuri educaționale și resurse publicabile. Acest articol explică pas cu pas atât procedura de generare a quiz-urilor, cât și modul în care se poate transforma un set de întrebări într-un joc web („Vreau să fiu milionar”) și cum să salvați și rulați fișierul HTML offline, folosind Notepad sau orice editor simplu.

1. Generarea fișelor de tip quiz cu Gemini

Pașii esențiali pentru a crea un quiz cu Gemini:

- Definiți tema și nivelul: ex. „Tipuri de medii calde — clasa a XI-a, nivel olimpiadă”.
- Formulați un prompt clar (număr întrebări, tip: grilă, explicații, cheie de răspuns).
- Rulați promptul în Gemini/ChatGPT și revizuiți rezultatul (corectitudine științifică, formulare, claritate).
- Exportați textul în Microsoft Word: titlu, instrucțiuni, întrebări numerotate, secțiune "Cheie de răspuns" și "Explicații".
- Salvați documentul și distribuiți elevilor sau importați într-un LMS (Moodle, Google Classroom).

2. Generarea codului pentru joc web „Vreau să fiu milionar”

Un model generativ poate fi folosit și pentru a scrie cod complet (HTML/CSS/JS) al unui joc interactiv. Pentru cerințe clare spune modelului: «Generează un fișier HTML complet, fără biblioteci externe, cu 15 întrebări pe tema X, structură JSON pentru întrebări, mesaje în limba română, comentarii explicative și instrucțiuni de modificare.» Exemplu de componente produse de model:

- Un array JavaScript `questions` care conține obiecte {q, choices, correct, explanation}.
- Funcții JS pentru afișarea întrebărilor, verificarea răspunsurilor, actualizarea progresului și afișarea ecranului final.
- CSS minimal pentru aspect și responsive design.

3. Transformarea codului în fișier .html (Notepad) și rulare offline

Următorii pași explică cum să plasați codul produs de model într-un fișier HTML și să îl rulați local, fără conexiune la internet:

Pasul A — Copierea codului:

- Din interfața modelului copiați tot codul HTML generat (începe cu `<!doctype html>` și se termină cu `</html>`).

Pasul B — Deschideți Notepad (sau orice editor simplu):

- În Windows: Start → Notepad.

Pasul C — Lipiți codul:

- Lipiți codul copiat în fereastra Notepad.

Pasul D — Salvare corectă ca .html:

- Alegeți File → Save As.
- În „File name” scrieți: `milionar\_medii\_calde.html` (sau orice-alt-nume). Important: folosiți extensia `.html`.
- La «Save as type» selectați «All Files (*.*)».
- La «Encoding» selectați «UTF-8» pentru a păstra diacriticele.

Pasul E — Rulare offline:

- Localizați fișierul .html salvat, faceți dublu click; browserul implicit (Chrome, Edge, Firefox) va încărca fișierul local.
- Nu este nevoie de internet — toate resursele sunt inline în fișier (CSS și JS incluse).

4. Sfaturi practice și editare ulterioară

- Modificarea întrebărilor: deschideți fișierul .html în Notepad și căutați array-ul `questions`. Editați textul din interiorul obiectelor.
- Creșterea numărului de întrebări: adăugați noi obiecte în array; asigurați-vă că variabila `total` sau funcțiile care contează lungimea folosesc `questions.length` pentru adaptare automată.
- Păstrarea unei copii sigure: salvați versiuni cu data în nume (ex: `milionar\_medii\_calde\_v1\_2025-11-28.html`).
- Distribuție fără internet: copiați fișierul pe un stick USB sau într-un director partajat; elevii pot deschide fișierul local.
- Integrare în LMS: dacă platforma permite încărcarea de fișiere statice, încărcați .html pentru vizualizare; alternativ, transformați întrebările într-un test nativ (Moodle/Google Forms).

5. Exemplu de prompt pentru generarea codului

Prompt exemplu: «Scrie un fișier HTML complet (browser-ready) în limba română, fără resurse externe, un joc interactiv "Vreau să fiu milionar" cu 15 întrebări pe tema 'Tipuri de medii calde'. Folosește un array JavaScript numit `questions` cu obiecte {q, choices, correct, explanation}. Include comentarii care explică cum să modific întrebările și cum să salvez fișierul HTML pentru rulare offline. Asigură că documentul folosește UTF-8.»

Concluzii

Generarea automată a conținutului educațional și a codului pentru aplicații simple reduce timpul de pregătire și crește accesibilitatea resurselor. Cu pași simpli de copiere/salvare în Notepad și atenție la encoding (UTF-8), profesorii pot produce jocuri educaționale care funcționează offline și pot fi distribuite ușor. Este important ca, pentru materiale la nivel olimpiadă, profesorul să verifice corectitudinea științifică a întrebărilor generate.

Bibliografie

- Manual de Geografie, clasa a XI-a, Editura Corint.
- Ministerul Educației (2021). Programa școlară pentru disciplina Geografie.
- Articole privind utilizarea inteligenței artificiale în educație (2022-2024).

FIȘĂ DE LUCRU – COMUNICARE ÎN LIMBA ROMÂNĂ- CLASA A IV-A- ȘCOALA VIITORULUI

Copaci Constanța, Școala Gimnazială Nr.1 Văgiulești

Tema: Comunicarea creativă și responsabilă în lumea de azi și de mâine

Tipul lecției: Consolidare și dezvoltare de competențe

Durata: 45 minute

Competențe vizate:

- Exprimarea clară și corectă a ideilor în situații diverse de comunicare;
- Dezvoltarea gândirii critice și creative;
- Reflectarea asupra mesajelor și adaptarea comunicării la context;
- Utilizarea responsabilă și creativă a limbajului.

Exercițiul 1 – Observă și gândește (învățare reflexivă)

Citește cu atenție textul de mai jos:

„Într-o zi, tableta școlii a prins glas și le-a spus copiilor: «Eu vă ajut să învățați, dar adevărata putere este în ideile voastre.» Copiii au zâmbit și au început să creeze povești, desene și jocuri care făceau lumea mai bună.”

1. Care este mesajul textului? Scrie-l într-o propoziție.
2. Ce rol au ideile copiilor în poveste?
3. Ce titlu ai da acestui text? Argumentează alegerea.

Exercițiul 2 – Comunicăm creativ (învățare inovatoare)

Imaginează-ți că ești un elev într-o școală a viitorului.

Scrie un text de 6–8 rânduri în care să descrii:

- cum arată sala ta de clasă;
- cum comunici cu profesorii și colegii;
- ce te ajută să înveți mai ușor.

Exercițiul 3 – Lucrăm împreună (învățare colaborativă)

Lucrați în perechi:

1. Discutați și notați două reguli ale comunicării eficiente în clasă.
2. Formulați un mesaj scurt prin care încurajați un coleg să-și exprime id

Exercițiul 4 – Reflectăm asupra comunicării (învățare reflexivă)

Bifează răspunsul care te reprezintă cel mai bine și explică alegerea:

- ☐ Îmi place să vorbesc în fața clasei.
- ☐ Prefer să scriu ceea ce gândesc.
- ☐ Mă exprim mai bine prin desene sau proiecte.

Explicație: _____

Exercițiul 5 – Comunicare pentru o lume mai bună (educație pentru viitor)

Completează enunțurile:

1. Comunicarea este importantă pentru că _____.
2. Prin cuvintele mele pot ajuta pe alții atunci când _____.
3. În școala viitorului, comunicarea va fi _____.

Această fișă de lucru reprezintă un instrument didactic valoros pentru dezvoltarea învățării interactive, deoarece plasează elevul în centrul procesului educațional, încurajând participarea activă, exprimarea liberă a ideilor și reflecția asupra propriei comunicări. Prin sarcini variate, creative și colaborative, elevii sunt stimulați să învețe prin descoperire, dialog și cooperare, dezvoltându-și competențele de comunicare într-un mod autentic și motivant. Fișa sprijină adaptarea învățării la nevoile și stilurile diferite ale elevilor, promovând totodată o educație modernă, incluzivă și orientată spre școala viitorului.

MATERIAL EDUCAȚIONAL: ”CREAREA UNUI WEBSITE INTERACTIV CU HTML ȘI CSS”

Prof. Davidoiu Dragoș Dan, Liceul Tehnologic Energetic ”Elie Radu”, Municipiul Ploiești

Clasa: a XII-a

Capitol: Tehnologii web – HTML și CSS

Durata: 45–60 minute

Tip activitate: Fișă de lucru + aplicație digitală interactivă

Obiective:

- Înțelegerea structurii unei pagini web (HTML)
- Aplicarea stilurilor (CSS) pentru design și interactivitate
- Dezvoltarea creativității și abilităților digitale
- Evaluarea reflexivă prin comparație cu pagini web reale

Activitate interactivă:

Sarcina elevilor:

Creează un website despre hobby-ul tău folosind:

cel puțin 3 secțiuni (<header>, <main>, <footer>)

imagini și linkuri

cel puțin două stiluri CSS (culoare, font, bordură)

Adaugă un buton interactiv care schimbă culoarea textului sau fundalul paginii când este apăsat.

Exemple cod:

HTML:

```
<!DOCTYPE html>
```

```
<html lang="ro">
```

```
<head>
```

```
  <meta charset="UTF-8">
```

```
  <title>Hobby-ul meu</title>
```

```
  <link rel="stylesheet" href="style.css">
```

```
</head>
```

```
<body>
```

```
  <header>
```

```
    <h1>Bine ai venit!</h1>
```

```
  </header>
```

```

<main>
  <p>Aceasta este pagina mea despre hobby-ul preferat.</p>
  <button onclick="changeColor()">Schimbă culoarea!</button>
</main>
<footer>
  <p>© 2025 Elev Liceu</p>
</footer>
<script src="script.js"></script>
</body>
</html>

```

CSS (style.css):

```

body {
  font-family: Arial, sans-serif;
  background-color: #f2f2f2;
  color: #333;
}

```

```

header {
  background-color: #4CAF50;
  color: white;
  padding: 10px;
  text-align: center;
}

```

```

button {
  padding: 10px 20px;
  margin-top: 10px;
}

```

JavaScript (script.js):

```

function changeColor() {
  document.body.style.backgroundColor =
    document.body.style.backgroundColor == 'lightblue' ? '#f2f2f2' : 'lightblue';
}

```

Componentă reflexivă:

Cum a afectat stilul CSS aspectul paginii?

Cum putem face pagina mai prietenoasă pentru utilizator?

Evaluare:

- Structura corectă HTML
- Aplicarea stilurilor CSS și funcționalitatea butonului
- Creativitate și implicare
- Răspunsuri la întrebările reflexive

De ce este inovator:

✓Elevii creează un proiect real, vizibil imediat

✓Învățare prin experimentare și feedback instant

✓Dezvoltă atât competențe tehnice, cât și creativitate

Bibliografie

1. Popa, M., *Informatică pentru liceu. Clasa a IX-a*, București: Editura Didactică și Pedagogică, 2022
2. Ministerul Educației Naționale, *Programa școlară pentru Informatică, clasele IX–XII*, 2023.
3. Duckett, J., *HTML & CSS: Design and Build Websites*, Wiley, 2014
4. Freeman, E., & Robson, E., *Head First HTML and CSS*, O'Reilly Media, 2014.

JOC EDUCAȚIONAL: ” LEGILE LUI NEWTON”

Prof. Davidoiu Emilia, Liceul Tehnologic ”1 Mai”, Municipiul Ploiești

Clasa: a IX-a

Capitol: Dinamică

Durata: 30–40 minute

Tip activitate: Învățare colaborativă + evaluare formativă

Obiective:

- Aplicarea legilor lui Newton în situații reale;
- Dezvoltarea gândirii critice și a lucrului în echipă;
- Creșterea implicării elevilor prin joc și rezolvare de probleme.

Descrierea jocului:

Elevii sunt „blocați” într-un laborator virtual și trebuie să rezolve 4 provocări pentru a „evada”.

Fiecare provocare este legată de o lege a lui Newton.

Provocarea 1 – Legea I (inerția)

Un astronaut plutește într-o navă fără frecare. Ce se întâmplă cu mișcarea lui dacă nu acționează nicio forță?

Răspunsul corect - are cod 1

Provocarea 2 – Legea a II-a ($F = m \cdot a$)

Un corp de 2 kg este accelerat cu 3 m/s^2 .

a) Ce forță acționează asupra lui?

b) Ce se întâmplă cu accelerația dacă masa se dublează?

Răspunsul corect - are cod 6

Provocarea 3 – Legea a III-a (acțiune–reacțiune)

Un elev sare dintr-o barcă. De ce barca se deplasează în sens opus?

Răspunsul corect - are cod 9

Provocarea 4 – Aplicare practică

Identifică legea lui Newton aplicabilă în cazul centurii de siguranță la frânare.

Răspunsul corect- are cod 2

Cod final de evadare: 1692

Componentă reflexivă (5 minute):

Elevii răspund oral sau în scris:

Care provocare a fost cea mai dificilă? De ce?

Unde întâlnim aceste legi în viața de zi cu zi?

Evaluare:

- Observarea participării;
- Corectitudinea răspunsurilor;
- Argumentarea explicațiilor;
- Autoevaluare rapidă (emoji / scor 1–5).

De ce este inovator:

- ✓ învățare prin joc;
- ✓ colaborare și rezolvare de probleme;
- ✓ conexiune cu viața reală;
- ✓ evaluare fără stres.

Bibliografie

1. Popescu, I., *Fizică pentru clasa a IX-a—manual pentru liceu*, București: Editura Didactică și Pedagogică, 2021.
2. Dumitrescu, A., & Marinescu, R., *Experimente și aplicații în fizică*. București: Editura Ars Didactica, 2020.
3. Halliday, D., Resnick, R., & Walker, J., *Fundamentals of Physics*. 11th Edition. Wiley.

Giancoli, D. C. (2014). *Physics: Principles with Applications*. 7th Edition. Pearson, 2018

4. Genially – Educație digitală. Platformă pentru crearea jocurilor și activităților interactive.
<https://www.genial.ly>

Inovativitatea noilor Resurse Educaționale Deschise (RED)

Prof. Dima Vasile

Colegiul Tehnic "Miron Costin" Roman

Motto: „Deschiderea nu este doar o opțiune tehnologică, ci o alegere pedagogică: atunci când resursele sunt libere, învățarea devine nelimitată.”

- David Wiley, pionier al mișcării OER și autor al conceptului „Open Content”

Disciplina Tehnologia Informației și Comunicațiilor (TIC) nu se mai rezumă la simpla transmitere de deprinderi tehnice, ci devine un veritabil laborator de inovare și reflecție.

Inovativitatea noilor Resurse Educaționale Deschise Școala viitorului, transformă sala de curs dintr-un spațiu de receptare pasivă într-un „atelier” de creație, unde tehnologia potențează intelectul și sensibilitatea elevului. Ca profesori, misiunea noastră este de a ghida acest proces de metamorfoză a informației în cunoaștere funcțională.

În contextul unei paradigme educaționale în continuă transfigurare, disciplina Tehnologia Informației și Comunicațiilor (TIC) încetează să mai fie un simplu set de instrucțiuni tehnice, devenind fundamentul pe care se construiește gândirea critică și creativitatea elevului modern. Ca dascăli, ne asumăm rolul de facilitatori ai cunoașterii, transformând „atelierele de mâine” în spații de reflecție unde inovația digitală întâlnește rigoarea științifică.

În această viziune, activitățile didactice și extrașcolare nu sunt elemente divergente, ci mijloace complementare care construiesc sens, antrenează gândirea și modelează comportamentul elevilor. Fiecare experiență de învățare devine o oportunitate de a reconecta elevul la viața reală deoarece educația relevantă presupune o reconectare autentică la realitatea trăită, o deschidere către experiențe care stimulează reflecția, empatia și autonomia intelectuală. Activitățile didactice și cele extrașcolare nu trebuie privite ca entități separate, ci ca dimensiuni complementare ale aceluiași demers formativ. Ele contribuie la conturarea unei pedagogii integrative, în care învățarea devine un act de explorare, de creație și de asumare personală.

Scopul principal al acestor activități este consolidarea competențelor digitale avansate ale elevilor prin utilizarea aplicațiilor de tip prezentare. Participând la activitățile didactice TIC, atât în mediul curricular, cât și în cel extracurricular, elevii nu doar stăpânesc interfața unui soft, ci învață să proiecteze fluxuri de informație coerente.

Atelierele didactice din cadrul activității sunt concepute nu ca o simplă lecție, ci ca o arenă formativă, iar fiecare temă abordată – o oportunitate de reconectare la viața reală. Aplicând aceste principii, am derulat pe cu elevii de la Colegiul Tehnic "Miron Costin" din Roman, activități

educaționale cu ateliere interactive și practice cu scopul de a dezvolta tinerilor noi abilități digitale printr-o metodologie activ-participativă, în concordantă cu viziunea lui **Cristina Ispas**, un alt nume marcant al pedagogiei românești, care accentuează că „*într-un demers educațional autentic, elevul este coautor al propriei sale dezvoltări, iar profesorul este mediator al situațiilor de învățare*”.

Inspirându-ne din resursele și demonstrațiile interactive oferite de proiectul „**Clasa Viitorului – Pedagogie Digitală**”, transformăm actul predării TIC într-o experiență de viață. Prin utilizarea RED și a instrumentelor de ultimă generație, oferim elevilor nu doar o lecție despre software, ci un limbaj nou, universal, prin care să inoveze în societatea de mâine. Căci, așa cum am afirmat, deschiderea nu este doar o opțiune tehnică, ci fundamentul libertății de a învăța.

Arhitectura materialului didactic: Livresq și valoarea RED

Pentru a susține acest demers, am ales să prezint materialul activității pe platforma **Livresq**, încadrată în categoria **Resurselor Educaționale Deschise (RED)**. Această alegere pedagogică garantează:

- **Accesibilitatea universală:** Elevii pot accesa resursele oricând, eliminând barierele logistice.
- **Adaptabilitatea curriculară:** Materialul poate fi actualizat permanent în funcție de feedback-ul elevilor și de evoluția tehnologică.
- **Interactivitatea:** Platforma permite o imersiune superioară în conținutul didactic, facilitând o învățare centrată pe experiență.

Într-o lume digitală aflată într-o continuă schimbare, astfel de activități reprezintă un model pentru formarea tinerilor pentru societatea de mâine: cu discernământ, responsabilitate și creativitate.

Acest demers didactic reflectă esența pedagogiei digitale contemporane: elevul devine autor al propriei învățări, constructor al cunoașterii și participant activ într-un ecosistem educațional deschis, flexibil și orientat spre inovare.

BIBLOGRAFIE

1. Ioan Cucoș, *Tehnologia informației și comunicării în educație*, Editura Polirom, Iași, 2007
2. Mircea Micla, *Educație și tehnologie*, Editura Polirom, Iași, 2012.
3. Papert, Seymour. *The Children's Machine: Rethinking School in the Age of the Computer*. New York: Basic Books, 1993.
4. Jonassen, David H., Richard M. Mayes, and Thomas M. Shank. *Learning with Technology: A Constructivist Perspective*. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall, 1999.
5. Driscoll, Michael P. *Psychology of Learning for Instruction*. Boston: Allyn and Bacon, 2005.

DIGITALIZAREA CREATIVĂ: ÎNVĂȚAREA PRIN TEHNOLOGIE ÎN EDUCAȚIA TIMPURIE

Prof. Dincă Roxana, Școala Gimnazială "I.L. Caragiale", Pitești

Aplicațiile multimedia sunt programe software sau platforme care integrează text, sunet și interacțiune pentru a genera conținut educațional captivant. Utilizarea lor în proiectarea didactică oferă beneficii majore: interactivitate, adaptabilitate la stilurile de învățare (vizual, auditiv, kinestezic) și o dezvoltare holistică a copilului. Ele sunt incluse în proiectarea diferitelor momente ale activităților didactice, tocmai datorită multiplelor caracteristici și valențe formative: interactivitate, personalizare, adaptabilitate, accesibilitate.

O serie de aplicații sunt la îndemâna tuturor cadrelor didactice interesate: aplicații interactive (ABC mouse, Endless Alphabet), crearea de conținut vizual și Multimedia (Toontastic, Drawing Pad, Doodle Buddy), utilizarea resurselor digitale pentru învățare prin joacă (Montessori Crosswords) și prin experimentare (iExplore). Aceste resurse digitale sunt concepute pentru a face învățarea atractivă și interactivă, combinând distracția cu educația.

Din experiență am înțelege cât de important este să selectezi aplicații care sunt adaptate vârstei copiilor și să le utilizezi într-un mod echilibrat. Pentru captarea atenției, prezentările vizuale și audio ajută la implicarea mai activă a copiilor. Simulările și jocurile permit copiilor să învețe prin explorare și practică, ceea ce facilitează învățarea prin experiență. Platformele de design îi încurajează pe copii să creeze propriile povești sau proiecte, ceea ce stimulează creativitatea. O caracteristică importantă o constituie adaptabilitatea la stilurile de învățare întrucât combinația de media sprijină atât învățarea vizuală, cât și cea auditivă sau kinestezică.

Pornind de la ideea că încurajarea copiilor să se implice în crearea propriilor povești dezvoltă creativitatea și exprimarea orală, am creat câteva povești interactive cu ajutorul aplicațiilor BookCreator și Blabberize. Astfel, Cu ajutorul **BookCreator**, am creat cărți digitale, cu povești (Muzicanții din Bremen sau Căsuța din oală) sau cu poezii (Învâț despre mine, Gospodarul, Toamna Darnică) personalizate, în care copiii au contribuit cu desenele lor, dar și cu idei de povești. O dată cărțile create, activitatea la grupă a fost mai captivantă pentru cei mici, aceștia regăsindu-și, entuziasmați, desene sau lucrări practice proprii, în paginile cărții. **Blabberize** a adăugat un element de distracție. Am încărcat imagini ale unor personaje și le-am dat „glas” cu ajutorul înregistrărilor cu vocile noastre. Poveștile au prins viață, cei mici fiind

fascinați să audă personajele vorbind și, oricât de dramatice ar fi fost personajele, au devenit comice odată ce au împrumutat vocile celor mici, unele cu pronunție deficitară, altele cu ritm de vorbire inadecvat.

Pentru lecțiile de Cunoașterea mediului, am utilizat postere sau hărți conceptuale create cu ajutorul aplicațiilor Canva și Coggle, de care cei mici au fost mult mai captivați. Spre exemplu, în **Canva** am realizat un poster cu imagini reprezentând obiceiuri sănătoase, pe care copiii le-au comentat și discutat. Am folosit aplicația **Coggle** pentru a ilustra legătura dintre flori, insecte și soare, stimulând astfel gândirea logică și discuțiile interactive. Platformele interactive au fost extrem de utile pentru a diversifica sarcinile de învățare.

LearningApps a fost ideal pentru crearea de jocuri educative personalizate. Spre exemplu, am creat un joc de sortare și asociere, la tema ”Mijloace de transport”. Cei mici au avut de mutat imaginile cu mijloacele de transport amestecate către fundalul corepunzător ce reprezenta mediul de deplasare - terestru, naval, aerian. Am mai creat și numeroase quiz-uri pe care le - am utilizat cu ajutorul laptopului, în cadrul diverselor proiecte tematice.

Pentru Quiz-uri pe baza de imagini, de mare utilitate a fost aplicația **Kahoot** care permite inserarea de imagini sub formă de răspunsuri. Astfel, la grupa de preșcolari am utilizat Kahoot pentru evaluarea la jocuri logice : ”*Ce urmează?*” sau ”*Ce nu se potrivește?*”

O notă inovatoare în activitățile de descoperirea a adus-o utilizarea platformelor **Wakelet** și **PuzzleFactory**. Cu ajutorul primei platforme am creat colecții tematice cu imagini, videoclipuri și întrebări interactive (de exemplu „*Lumea subacvatică*”) pe care le-am folosit atât în activitățile de grup, cât și individual. **PuzzleFactory** a adăugat un element ludic. Am creat puzzle-uri online cu imagini relevante pentru temele noastre și le-am oferit copiilor oportunitatea de a rezolva jocuri educative în format digital, dezvoltându-le astfel spiritul de observație.

Integrarea tehnologiei nu substituie interacțiunea directă, ci o completează inovator. Prin echilibrarea metodelor tradiționale cu resursele digitale, grădinița devine un spațiu unde curiozitatea este alimentată constant, pregătind copiii pentru provocările unei societăți în continuă schimbare. În concluzie, adoptarea și integrarea metodelor și mijloacelor inovative în educația timpurie reprezintă un pas important către formarea unor indivizi echilibrați, competenți și pregătiți să se adapteze într-o societate în continuă schimbare.

Bibliografie: <https://www.splashlearn.com/blog/hands-on-activities-for-kids/>
<https://iteach.ro/pagina/1106/avantajele-invatarii-bazate-pe-proiecte>

INVESTIGAȚIA, METODĂ COMPLEMENTARĂ DE EVALUARE – APLICAȚIE

prof. Cătălina Doroșincă, Școala Gimnazială „Ștefan Bârsănescu”, Iași

CLASA: I A

ARIA CURRICULARĂ: Matematică și Științe

DISCIPLINA: Matematică și explorarea mediului

UNITATEA DE ÎNVĂȚARE: „*Universul meu*”

SUBIECTUL: „Toamna”

SCOPUL: formarea deprinderilor de investigație și descoperire a caracteristicilor observabile din mediul înconjurător

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

Elevii vor fi capabili:

- să examineze frunzele din mediul înconjurător;
- să clasifice frunzele după criterii proprii;
- să identifice transformările frunzelor în anotimpul de toamnă;
- să conceapă un portofoliu cu materialele colecționate/ desenate/ listate și caracteristicile observabile ale acestora

METODE ȘI PROCEDEE: conversația, explicația, observația, investigația

MIJLOACE DIDACTICE: laptop; videoproector; fișe de observare; manualul digital

FORME DE ORGANIZARE A ACTIVITĂȚII: frontal, individual

DURATA: 3 zile

PROBLEMA DE INVESTIGAT: *Care sunt diferențele pe care le observăm la frunze în anotimpul de toamnă?*

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII:

Se va realiza o activitate practică pe o perioadă de 3 zile:

- pe parcursul orei de MEM, se prezintă problema și se formulează ipoteze;
- în următoarea perioadă elevii investighează frunze din mediul înconjurător, completând fișe de observare;
- în a treia zi are loc o dezbatere, în care elevii prezintă constatările în urma observațiilor întreprinse și se formulează concluziile.

SARCINI DE LUCRU:

1. Selectează frunze de tipuri diferite.
2. Identifică asemănări și deosebiri ale frunzelor selectate.

ALEGEREA METODELOR:

Pentru a răspunde la problemă, se vor folosi frunze din mediul natural sau desene. Fiecare elev va concepe un plan după care se va ghida în investigație și va realiza fișe de observare.

CONSTATĂRI ÎN URMA OBSERVAȚIILOR:

Elevii prezintă portofoliile realizate.

FORMULAREA CONCLUZIILOR:

Se vor enumera diferențele pe care le observăm la frunze în anotimpul de toamnă:

- *pentru foioase*: schimbarea culorii, modificarea texturii și desprinderea de pe ram, indiferent de formă, mărime, dispunere și specie;
- *pentru conifere*: păstrarea coloritului verde

CRITERII DE EVALUARE:

- respectarea temei;
- corectitudinea informațiilor;
- aspectul portofoliului;
- originalitate;
- modul de prezentare și de argumentare a rezultatelor obținute.



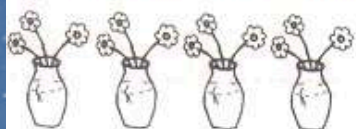
1. Câți pantofi sunt în total?



$$2 + 2 + 2 = \underline{\hspace{2cm}}$$



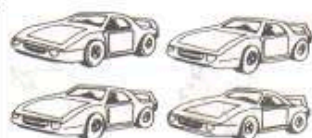
2. Câte flori sunt în total?



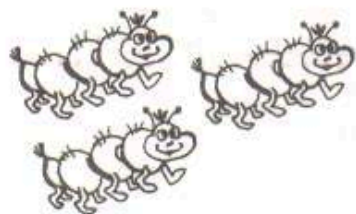
$$3 + 3 + 3 + 3 = \underline{\hspace{2cm}}$$



3. Câte roți sunt în total?



4. Câte picioare sunt în total?



1. Câți pantofi sunt în total?



$$2 + 2 + 2 = \underline{\hspace{2cm}}$$



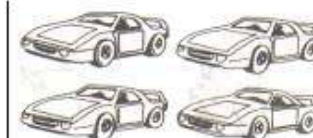
2. Câte flori sunt în total?



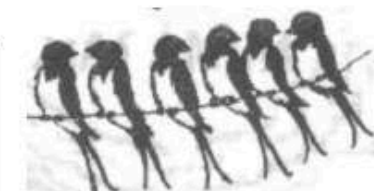
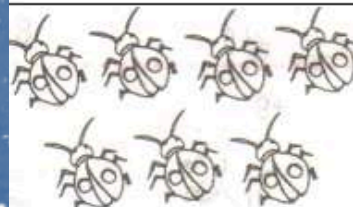
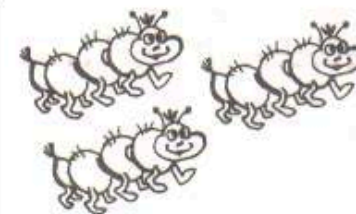
$$3 + 3 + 3 + 3 = \underline{\hspace{2cm}}$$



3. Câte roți sunt în total?



4. Câte picioare sunt în total?

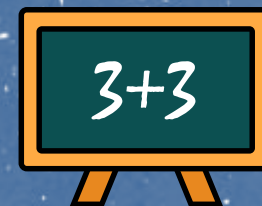


Cartea operației de înmulțire



Autor : _____

Cartea operației de înmulțire



Autor : _____

5. Scrie sub formă de înmulțire:

$$6 + 6 + 6 = \underline{\quad} \times \underline{\quad} = \underline{\quad}$$

$$4 + 4 + 4 + 4 = \underline{\quad} \times \underline{\quad} = \underline{\quad}$$

$$3 + 3 + 3 + 3 + = \underline{\quad} \times \underline{\quad} = \underline{\quad}$$

5. Scrie sub formă de înmulțire:

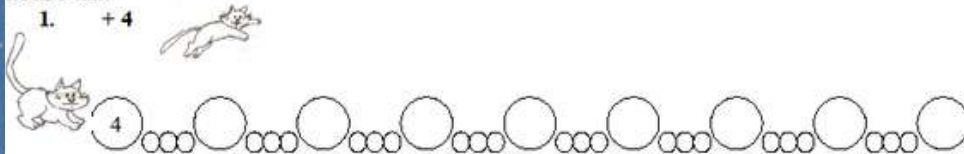
$$6 + 6 + 6 = \underline{\quad} \times \underline{\quad} = \underline{\quad}$$

$$4 + 4 + 4 + 4 = \underline{\quad} \times \underline{\quad} = \underline{\quad}$$

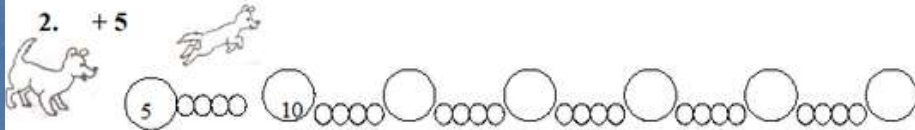
$$3 + 3 + 3 + 3 + = \underline{\quad} \times \underline{\quad} = \underline{\quad}$$

? Fiecărui animal îi place să sară peste un număr de pietre. Privește cu atenție și scrie numărul pietrei atinse la fiecare salt.

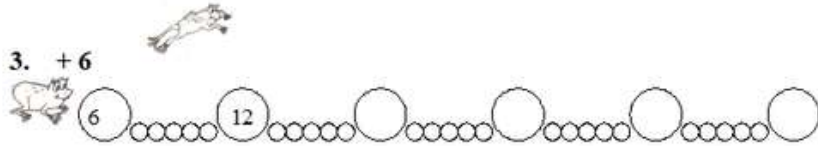
1. + 4



2. + 5

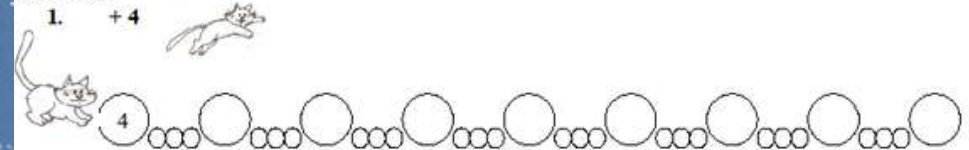


3. + 6

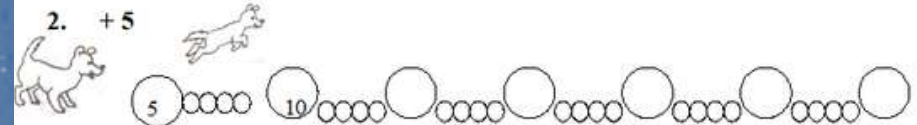


? Fiecărui animal îi place să sară peste un număr de pietre. Privește cu atenție și scrie numărul pietrei atinse la fiecare salt.

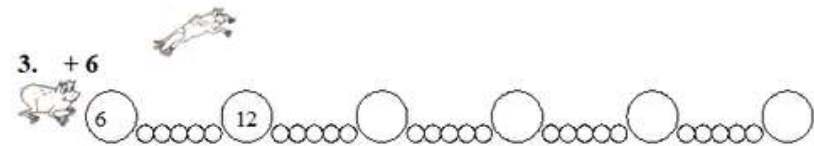
1. + 4



2. + 5



3. + 6



Observă modelul și rezolvă următoarele exerciții:

1. Câte pisicuțe sunt?

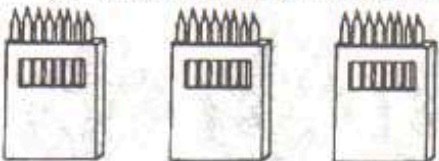


$3 + 3 = 6$
De 2 ori câte 3:
 $2 \times 3 =$

$2 + 2 + 2 = 6$
De 3 ori câte 2:
 $3 \times 2 = 6$

R: 6 pisicuțe

2. Câte creioane sunt în total?



$\underline{\hspace{1cm}} + \underline{\hspace{1cm}} + \underline{\hspace{1cm}} = \underline{\hspace{1cm}}$
De 3 ori câte 8:
 $\underline{\hspace{1cm}} \times \underline{\hspace{1cm}} = \underline{\hspace{1cm}}$

R: $\underline{\hspace{1cm}}$ creioane

Găsește intrusul în fiecare șir.

- | | | | |
|-----------|----------------|---------|--------------|
| urs polar | bufniță polară | pinguin | vulpe polară |
|-----------|----------------|---------|--------------|
- | | | | |
|----------|---------|------|--------|
| pescăruș | pinguin | focă | vultur |
|----------|---------|------|--------|
- | | | | |
|----------|----------|---------|----------------|
| urs brun | veveriță | lup alb | iepure de câmp |
|----------|----------|---------|----------------|

Observă modelul și rezolvă următoarele exerciții:

1. Câte pisicuțe sunt?

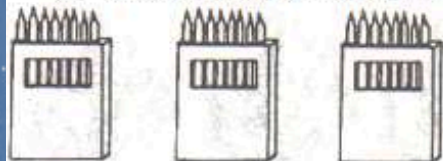


$3 + 3 = 6$
De 2 ori câte 3:
 $2 \times 3 =$

$2 + 2 + 2 = 6$
De 3 ori câte 2:
 $3 \times 2 = 6$

R: 6 pisicuțe

2. Câte creioane sunt în total?



$\underline{\hspace{1cm}} + \underline{\hspace{1cm}} + \underline{\hspace{1cm}} = \underline{\hspace{1cm}}$
De 3 ori câte 8:
 $\underline{\hspace{1cm}} \times \underline{\hspace{1cm}} = \underline{\hspace{1cm}}$

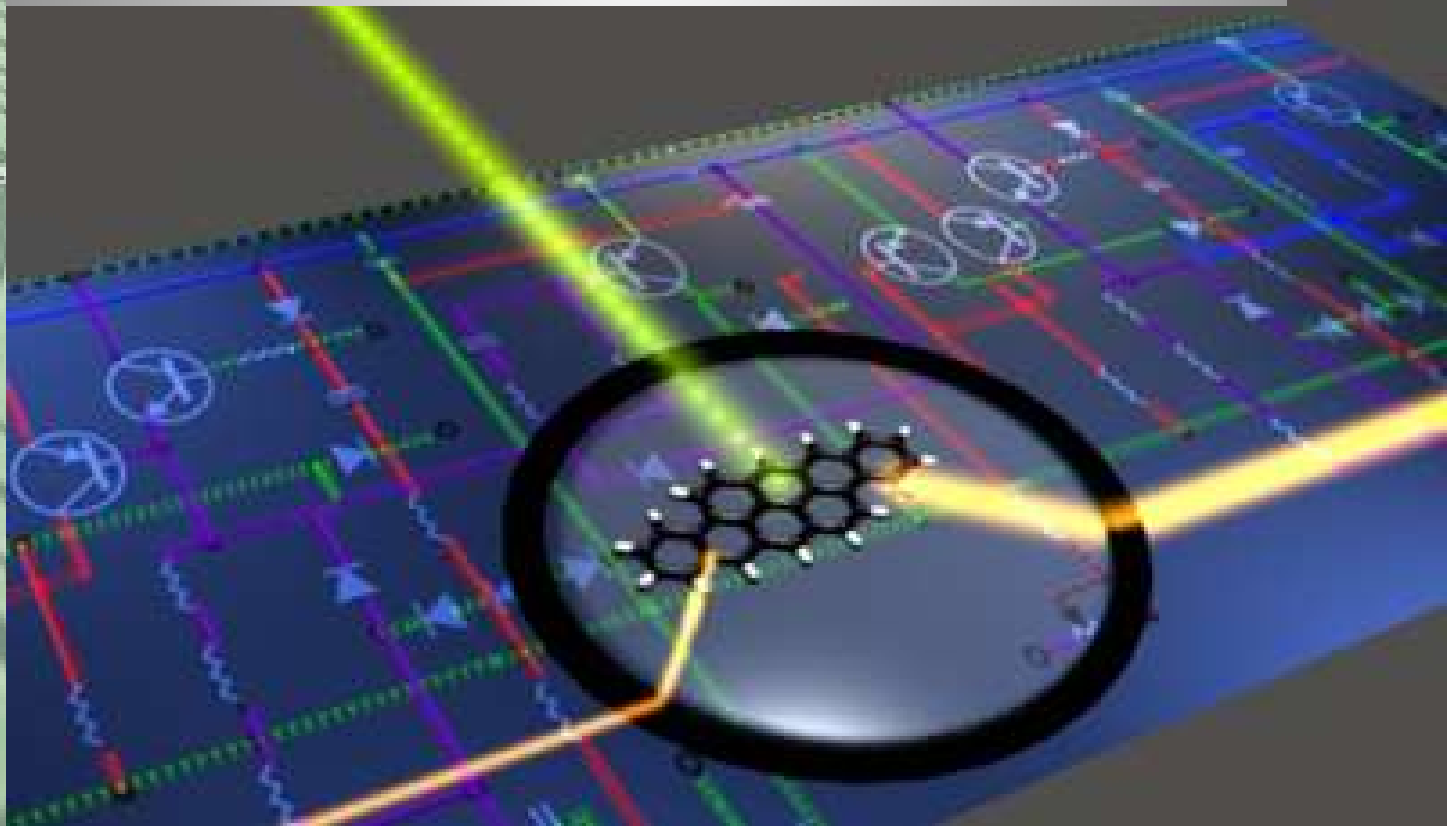
R: $\underline{\hspace{1cm}}$ creioane

Găsește intrusul în fiecare șir.

- | | | | |
|-----------|----------------|---------|--------------|
| urs polar | bufniță polară | pinguin | vulpe polară |
|-----------|----------------|---------|--------------|
- | | | | |
|----------|---------|------|--------|
| pescăruș | pinguin | focă | vultur |
|----------|---------|------|--------|
- | | | | |
|----------|----------|---------|----------------|
| urs brun | veveriță | lup alb | iepure de câmp |
|----------|----------|---------|----------------|

Aria curriculară: Tehnologii
Specializarea - Electronică Automatizări
Unitatea de învățare: Tranzistoare
Clasa a X-a

TRANZISTORUL BIPOLAR



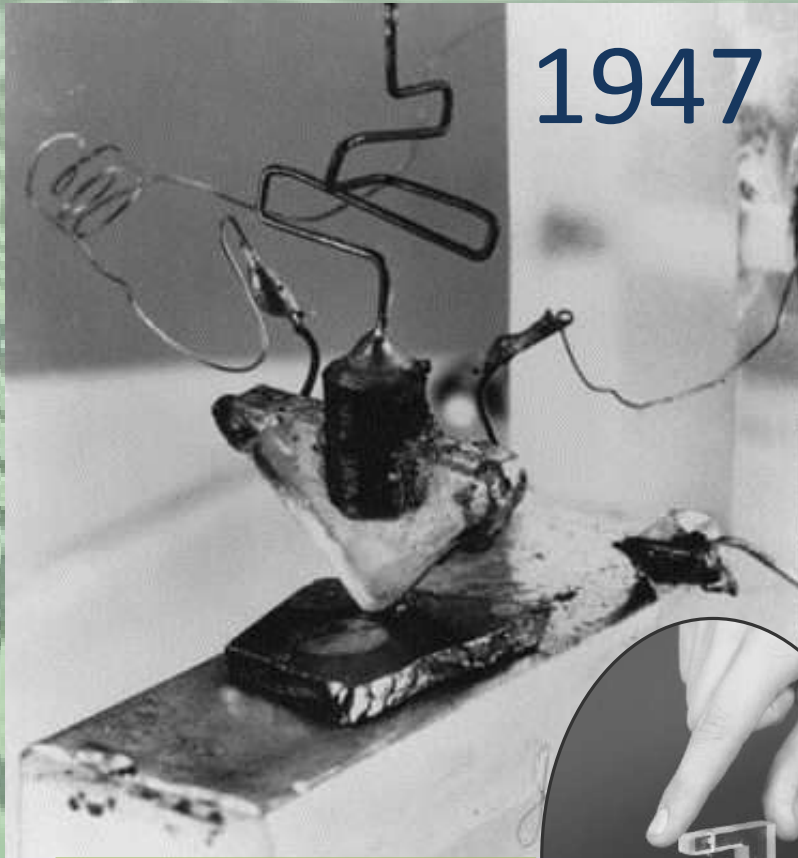


CE VA REUȘI ELEVUL LA FINALUL ACESTEI LECȚII:

- ☐ Să descrie structura Tranzistorului bipolar (NPN/PNP)
- ☐ Să explice cele două funcții fundamentale ale Tranzistorului bipolar: comutația și amplificarea .
- ☐ Să realizeze un circuit simplu de comutație pe placă de test (breadboard) sau în simulator online.
- ☐ Să recunoască aplicații din viața reală unde este folosit tranzistorul, având funcția de amplificare sau comutație.
- ☐ Să colaboreze eficient pentru rezolvarea unei sarcini practice.

ISTORIA TRANZISTORULUI ÎN IMAGINI

1947



vs

ANII
2020



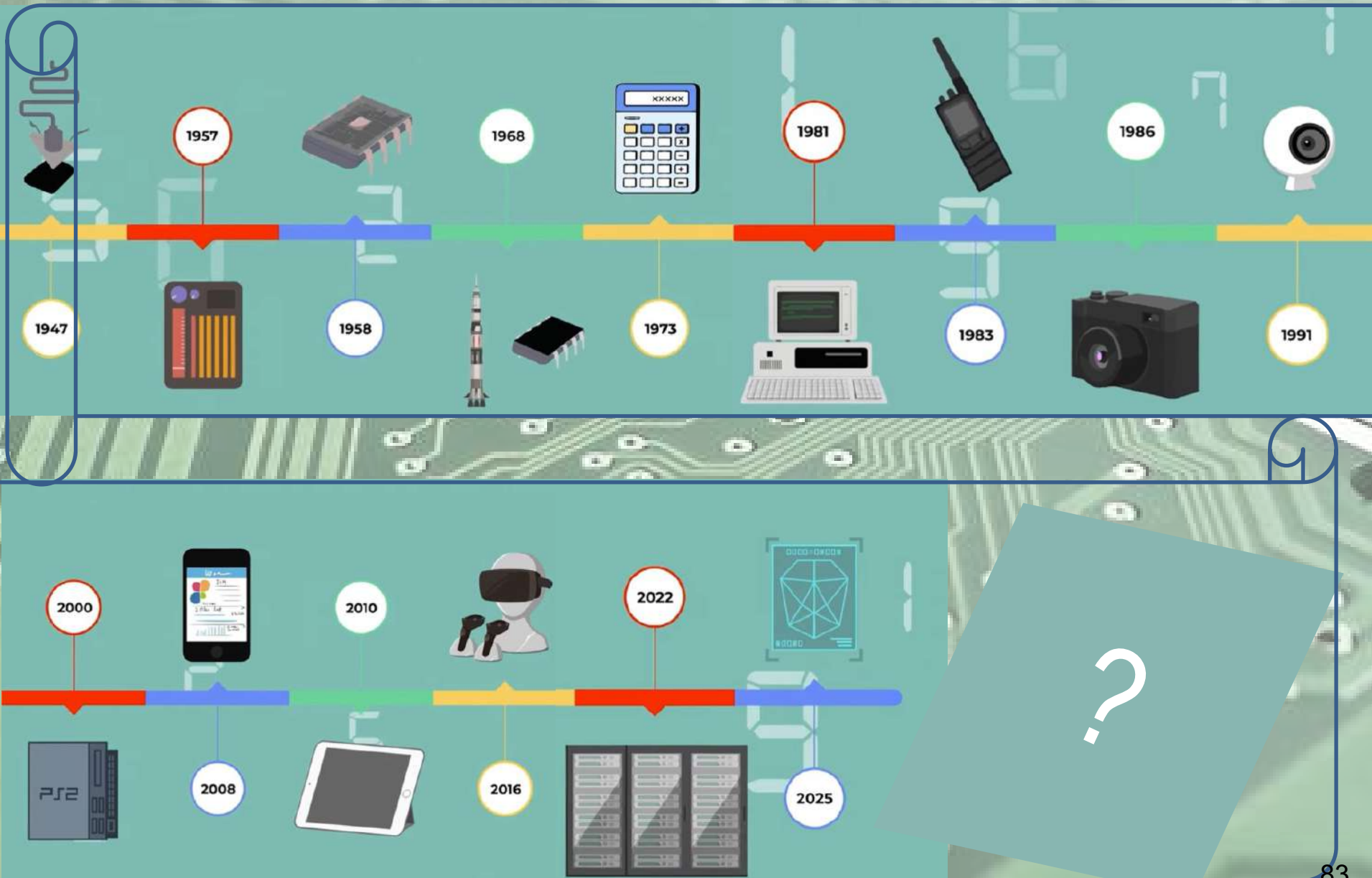
ZECI DE MILIARDE DE TRANZISTOARE PE UN
SINGUR MICROCHIP

Inventatorii primului
tranzistor:

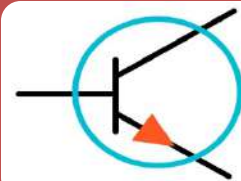
- **William Shockley**
- **John Bardeen**
- **Walter Brattain**



ISTORIA TRANZISTORULUI ÎN IMAGINI

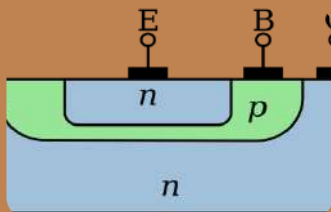


TRANZISTORUL BIPOLAR

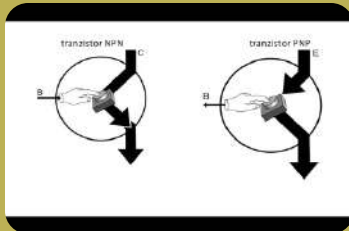


1. Simboluri

- NPN
- PNP

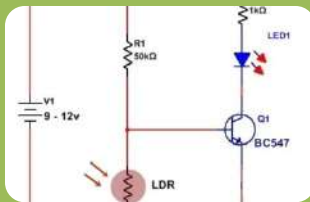


2. Structura internă



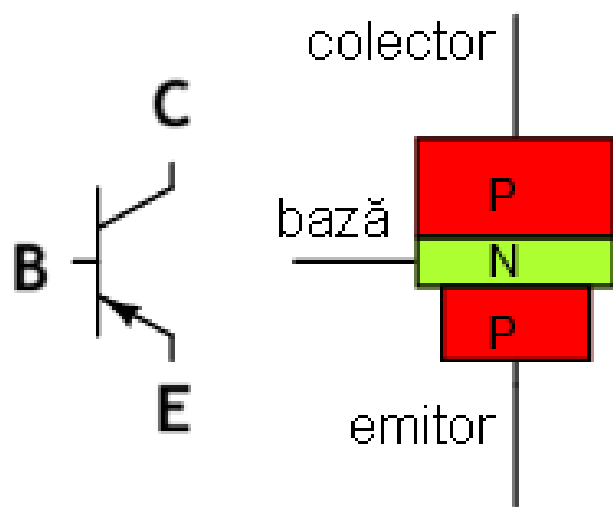
3. Principiul de funcționare

- Comutație
- Amplificare

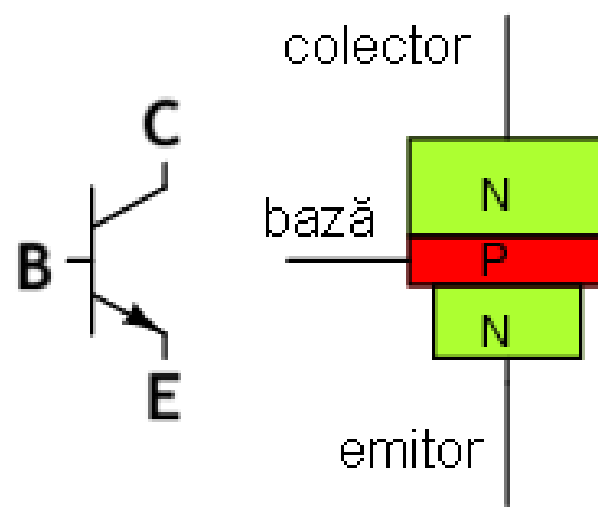


4. Realizarea unei aplicații practice.

SIMBOLURILE TRANZISTORULUI BIPOLAR

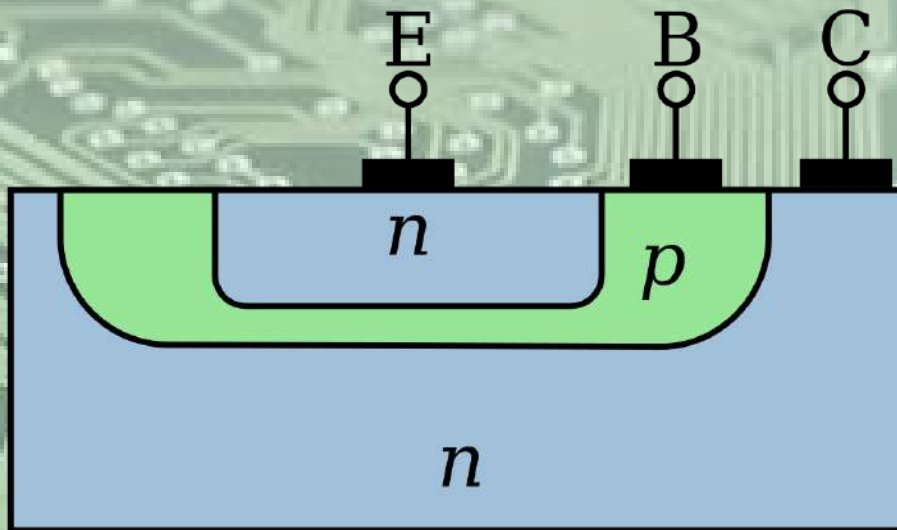


Tranzistor PNP
Simbol / structură internă



Tranzistor NPN
Simbol / structură internă

STRUCTURA INTERNĂ A TRANZISTORULUI BIPOLAR



Tranzistor NPN

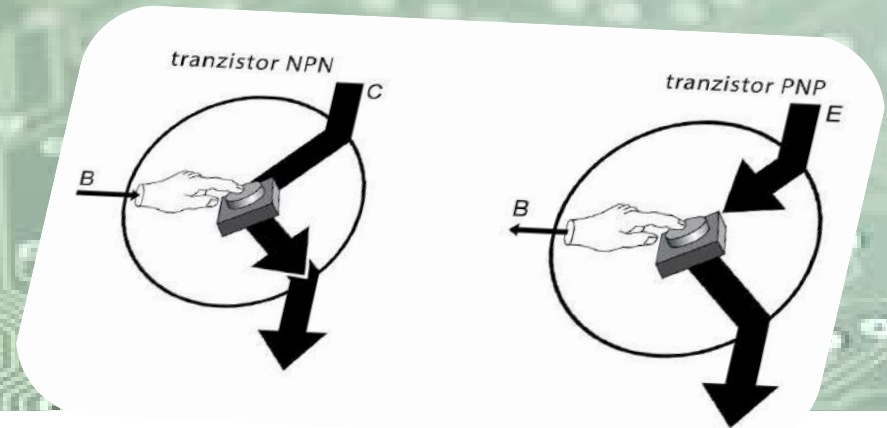
Un tranzistor bipolar cu joncțiune (BJT) este alcătuit din trei straturi de materiale semiconductoare, fie de tipul PNP, fie de tipul NPN. Fiecare strat are un nume specific și un contact pentru conexiunea la circuit.

Diferența funcțională dintre tranzistorul PNP și NPN, este modul de polarizare corectă a joncțiunii. Indiferent de starea în care se află, direcțiile curenților și polaritățile tensiunii sunt exact invers la cele două tipuri de tranzistoare.

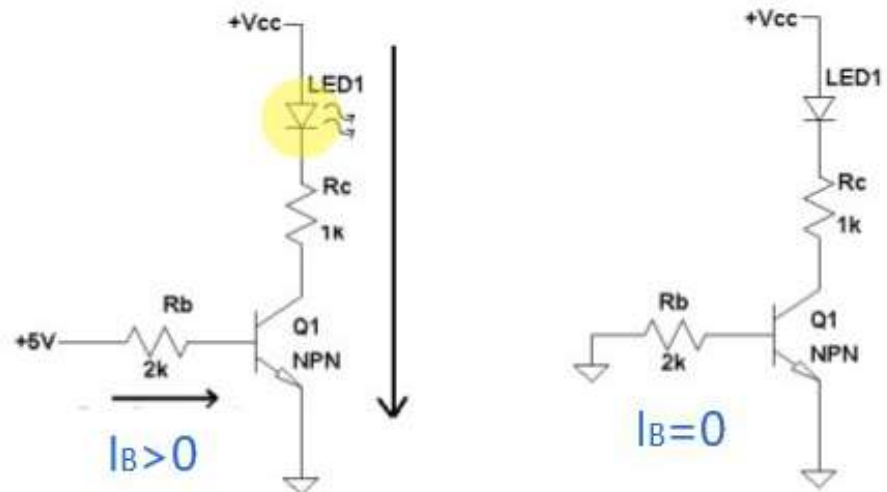
Principiul de funcționare al tranzistoarelor bipolare

• Comutație

Doarece curentul colectorului tranzistorului este limitat proporțional de curentul bazei, acesta poate fi folosit pe post de întrerupător controlat în curent. O cantitate relativ mică de electroni, prin bază, poate exercita un control asupra unei cantități mult mai mari de electroni prin colector.



NPN - COMUTATOR



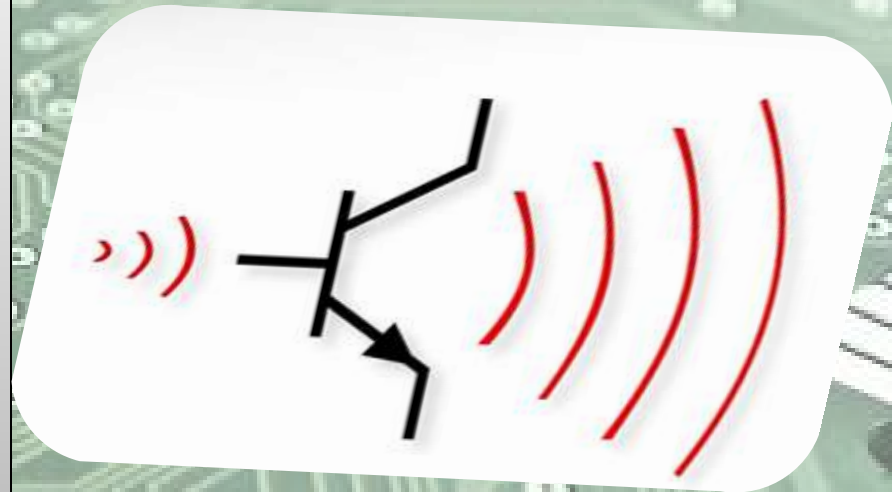
Principiul de funcționare al tranzistoarelor bipolare

- **Tranzistorul în rol de "Comutator":**
 - **Starea DESCHIS (Blocat):** Lipsa curentului de control (pe bază) face ca tranzistorul să fie blocat, ca un întrerupător deschis; nu există curent de la colector la emitor (sau invers, depinzând de tip), deci circuitul principal este inactiv.
 - **Starea ÎNCHIS (Saturat):** Aplicarea curentului de control (suficient) saturează tranzistorul, făcându-l să se comporte ca un întrerupător închis; apare un curent mare (de la colector la emitor) în circuitul principal.
- **Codificarea Biților 0 și 1 (Limbajul digital):**
 - **Bitul 0:** Reprezentat de starea de "blocat" (circuit deschis), curent de ieșire zero (sau foarte mic).
 - **Bitul 1:** Reprezentat de starea de "saturat" (circuit închis), curent de ieșire la o valoare standard (maximă), un nivel înalt de tensiune sau curent.
- **Aplicație:** Această proprietate (tranzistorul ca întrerupător) este fundamentală pentru realizarea porților logice (AND, OR, NOT, etc.) și a circuitelor integrate din calculatoare, unde semnalele electrice (tensiuni/curenți) sunt transformate în informație binară (0/1).

Principiul de funcționare al tranzistoarelor bipolare

- **Amplificare**

- În configurația de amplificare, tranzistorul acționează în regiunea activă.
- O variație mică a tensiunii sau a curentului aplicat la terminalul de control (Bază) determină o variație proporțională, dar mult mai mare, a curentului care trece prin terminalele Colector-Emitor.

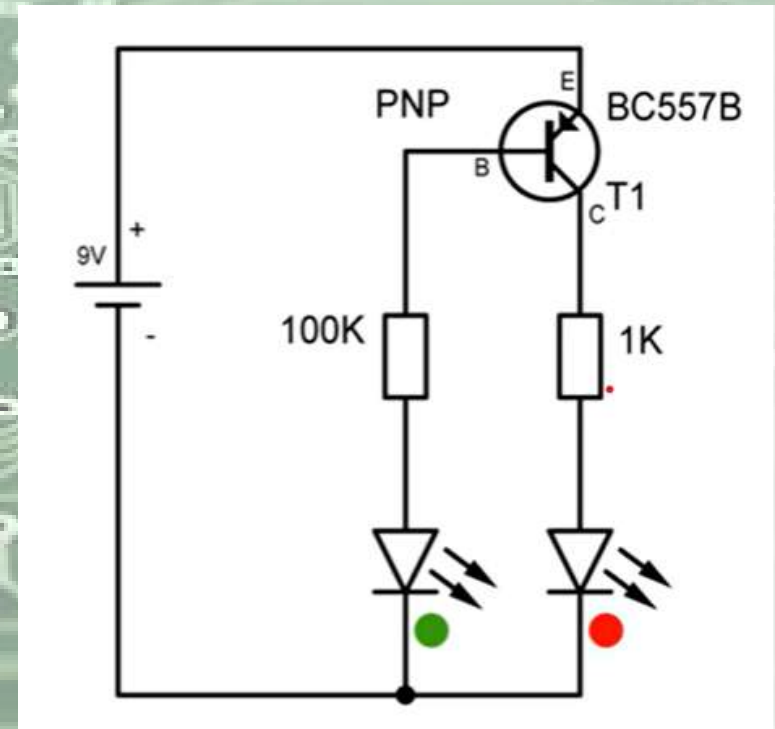


Principiul de funcționare al tranzistoarelor bipolare

PNP/NPN?

Circuitul alăturat este realizat cu un tranzistor de tip

Acest circuit evidențiază, prin funcționarea sa, proprietatea de amplificare a tranzistorului. LED-ul roșu va lumina mai slab decât cel verde deoarece intensitatea curentului prin colector-emitor este mult mai mare decât cea a curentului prin bază.



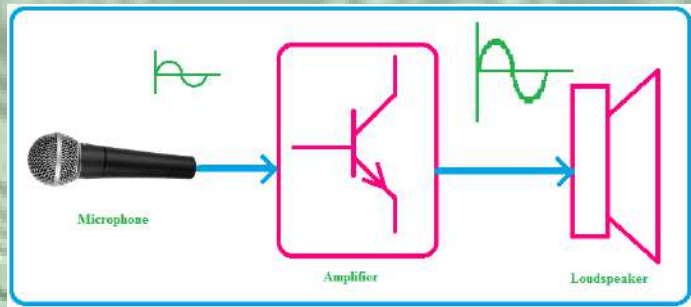
Resurse interactive de învățare

Animație 3D a tranzistorului

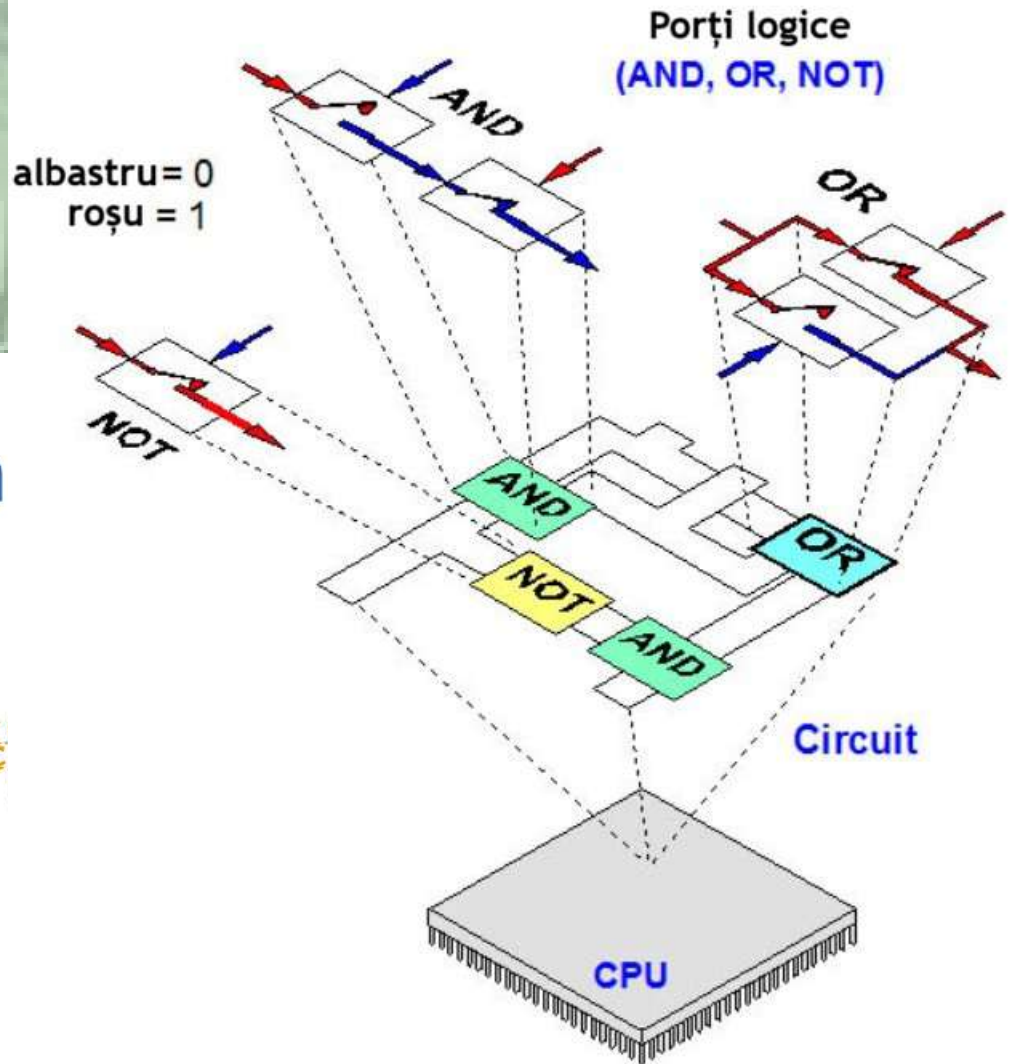
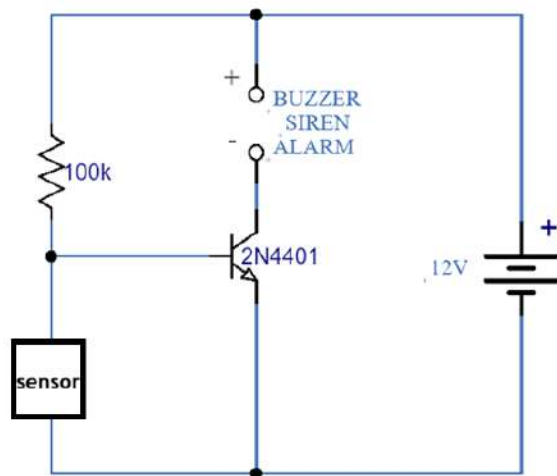
Utilizarea unui model fizic (animație) pentru a vizualiza cele trei terminale (E, B, C) și deplasarea purtătorilor de sarcină (electroni/goluri) în regiunea activă.

Analogia funcționării tranzistorului cu un traseu cu apă - animație digitală pentru a explica cum un curent mic în bază controlează un curent mare în colector.

- Exemple de utilizare a tranzistoarelor:



Simple Alarm



De la tranzistoare la procesoare

4. Realizarea unei aplicații practice.

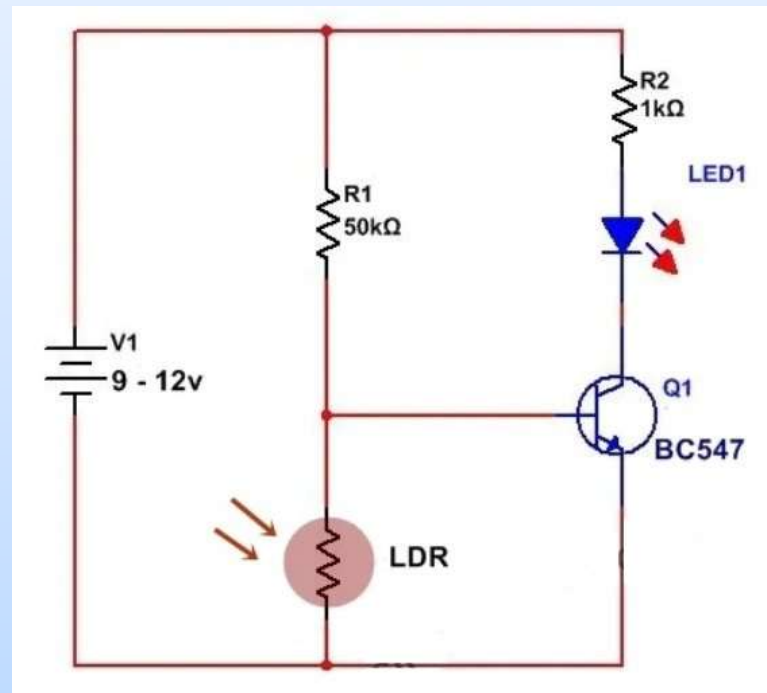
- Pentru activitatea practică elevii vor lucra pe grupe pentru a corela noțiunile teoretice cu experiența practică.
- Fiecare echipă realizează ambele circuite, elevii lucrând separat în subgrupe pentru fiecare schemă, la final observând împreună funcționările celor 2 circuite realizate.
- Pentru această activitate, elevii vor primi materialele necesare și pentru fișa de lucru vor accesa următorul link:

<https://forms.gle/Fs4t6zE6wTVGcXyJ7>

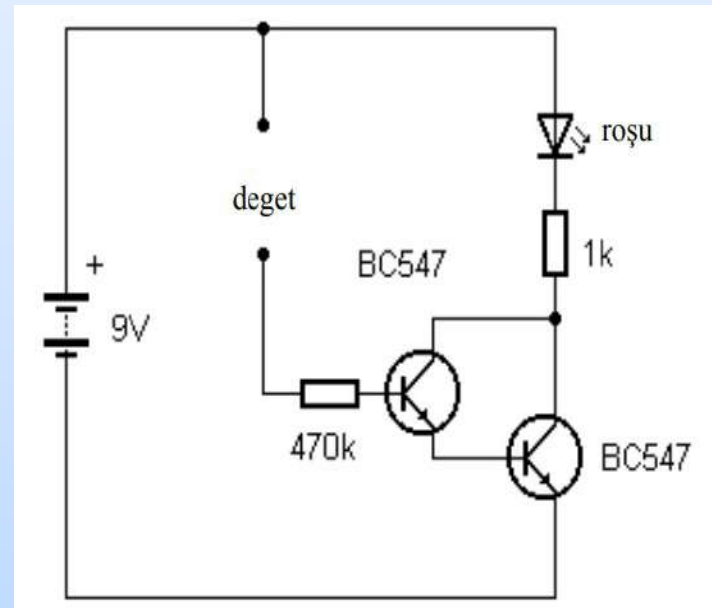
„Atelier de Montaj”

(Învățare bazată pe proiect)

a) Tranzistorul ca
întrerupător (Comutație) –
schema 1 din fișa de lucru.



b) Tranzistorul ca
amplificator de curent –
schema 2 din fișa de lucru.



CONCLUZII

Final de lecție

Temă:

- Elevii vor scrie într-un [document](#) partajat câte o aplicație din viața reală unde este critică funcția de amplificare sau comutație.
- Elevii primesc online fișele tehnice ale tranzistoarelor [BC547](#) și [2N3906](#) . Se cer date concrete din fișa tehnică :
 - tip tranzistor: NPN/PNP,
 - H_{Fe} ,
 - $V_{CE(max)}$,
 - P_{tot} ,
 - aplicații.

Bibliografie

- ❖ C.L. Gheață, "Bazele electronicii analogice" – Manual pentru Clasa a X-a, Editura CD PRESS, 2019
- ❖ <https://www.fortasigratie.ro/realitati-contemporane/tranzistorul-si-revolutia-tehnologica.htm>
- ❖ <https://mihaiolteanu.me/circuiteelectrice/electronica-analogica/tranzistorul>
- ❖ <https://www.youtube.com/watch?v=hZXIEUoj4Zs>
- ❖ <https://www.youtube.com/watch?v=B2576Jm8SKQ>
- ❖ <https://gabrielatataru.wordpress.com/diverse/articole/electronica-pentru-incepatori/despre-tranzistor-principii-fizice-de-functionare/>
- ❖ <https://www.youtube.com/watch?v=YeOlhU00k2c>



Vă mulțumesc pentru atenție!

Întâlnire cu părinții 12.09.2024

II.B.

Prof. înv.primar

Galamaga Ioana





Bună ziua!

1. Obiectivele de atins în echipa profesor –elev-părinte:

Să colaborăm cât mai bine în acest an școlar (soluții)

Să fim empatici

Să fim responsabili și asumați

Să dezvoltăm copiilor competențe pe termen lung

Să fim deschiși la învățare reciprocă

Să ne straduim să fim oameni buni..



2. Echipa profesori/personal auxiliar:

Lb Germană – Cionca Denisa

Religie – Mihaela Roba/ Otilia David

Educație fizică – Roșca Marius

Cabinet școlar (stomatologie, med. generală–zilnic ora 9- 14)

Cabinet logopedic Daciana Panțiru

Consilier școlar Dna Retegan



3 Plan cadru

- Limba și literatura română – 7
- Limba modernă(germană) – 2
- Matematică și explorarea mediului– 5
- Religie – 1
- Educație fizică – 2
- Muzică și mișcare – 2
- Arte vizuale și abilități practice – 2
- Dezvoltare personală – 1

În total 21 de ore pe săptămână.

4. Structura anului școlar:

Modulul I.

cursuri: 9 septembrie 2024 – 18 octombrie 2024

vacanță: 28 octombrie 2024 – 3 noiembrie 2024

Modulul II.

cursuri: 4 noiembrie 2024 – 13 decembrie 2024

vacanță: 23 decembrie 2024 – 7 ianuarie 2025

Modulul III.

cursuri: 8 ianuarie 2025 – 14 februarie 2025

vacanță: 17 februarie 2025 – 23 februarie 2025



4. Structura anului școlar:

Modulul IV.

cursuri: 24 februarie 2025 – 16 aprilie 2025

vacanță: 17 aprilie 2025 – 27 aprilie 2025

Modulul V.

cursuri: 28 aprilie 2025 – 20 iunie 2025

vacanță: 21 iunie 2025 – 7 septembrie 2025

Săptămâna verde: 21 octombrie 2024 – 25 octombrie 2024

Școala altfel: 16 decembrie 2024 – 20 decembrie 2024



5. Orarul clasei:

- Participare ora de religie sau la alte culte (tabel)

ORA	LUNI	MARȚI	MIERCURI	JOI	VINERI
1.	Comunicare în limba română	Comunicare în limba română	Comunicare în limba română	Comunicare în limba română	Comunicare în limba română
2.	Comunicare în limba română	Educație fizică	Matematică și explorarea mediului	Matematică și explorarea mediului	Religie (Consiliere cu parintii)
3.	Matematică și explorarea mediului	Limba germană	Matematică și explorarea mediului	Dezvoltare personală	Matematică și explorarea mediului
4.	Arte vizuale și abilități practice	Muzică și mișcare	Educație fizică	Limba germană	Muzică și mișcare
5.	Arte vizuale și abilități				



6. Ce va învăța în clasa a II a :

https://content.twinkl.co.uk/resource/ea/98/ro1-mc-7-ce-va-invata-copilul-meu-la-clasa-a-ii-a_ver_3.pdf?_token__=exp=1726050437~acl=%2Fresource%2F98%2Fro1-mc-7-ce-va-invata-copilul-meu-la-clasa-a-ii-a_ver_3.pdf%2A~hmac=f98571c0d32f04c1b12275ff351a260b3b07dba17385be1cecbc1c09fc8fdcc



7. Cum pot să îmi ajut copilul să îsi consolideze cunoștințele?

Prezentare principalele competențe de insusit la MEM. Cum pot să sprijin formarea acestor competențe?

[ro1-mem-1652522162-cum-ajut-copilul-sa-consolideze-materia-la-matematika-clasa-a-ii-a-idei-pentru-parinti_ver_2.pdf \(twinkl.co.uk\)](#)

Prezentare principalele competențe de insusit la CLR . Cum pot să sprijin formarea acestor competențe?

[ro-dlc-1648032739-cum-ajut-copilul-sa-consolideze-materia-la-limba-romana-clasa-a-ii-a-idei-pentru-parinti_ver_3.pdf \(twinkl.co.uk\)](#)



8. Evaluare/notare/ catalog

- ✗ Platforma Adservio-catalog online (note și observații de comportament-istoric)
- ✗ 4-10 calificative / disciplină/an școlar-medie anuală
- ✗ Teste scrise (punctaje)(inițiale/formative/sumative) / verificări orale /evaluare proiecte/ evaluare portofoliu
- ✗ Testele evaluate se duc acasă la semnat , se adună în biblioraft la școală
- ✗ Carnet de elev
- ✗ Concursuri extrașcolare (LuminaMath, Comper etc.)



9. Evaluare națională (clasa a 2 a):

Prezentare EN-Broșură

[ro1-t-1650197963-evaluarea-nationala-la-final-de-clasa-a-ii-a-brosura-informativa-pentru-parinti_ver_4.pdf \(twinkl.co.uk\)](#)

Calendar și teste pentru pregătirea EN-periodic

[ro-spe-1701242603-gratuit-clasa-a-ii-a-calendarul-pregatirilor-pentru-evaluarea-nationala_ver_3.pdf \(twinkl.co.uk\)](#)



rechizite/alte:

Manuale (CLR, MEM, Religie, Dezvoltare personală, Muzica și mișcare)-gratuite, transmisibile

Caiete speciale (auxiliare)CLR, MEM-completare (54 lei), foi xerox

Caiete tip

Toate copertate (potrivită), etichetate

Alte rechizite caiet foi veline (anul trecut A4)-lectură, mapă cu buton -germană

Echipament sportiv



11. Teme de casă/proiecte/activități practice:

Ajută la progresul individual al copilului de clasa I (părinții sprijină)

Le dăm voie să greșască/să își exprime ideile (tăiem-nu ștergem)

Se prezintă la timp

Le cerem de la colegi (dacă lipsim)

Se notează în caietul mic/se încadrează în căsuță exercițiile date

Temele nefăcute- se notează în caiet, mesaj WhatsUp (obiecte, rechizite lipsă)



12. Planificarea ședințelor cu părinții/Ateliere

- Planificare
- [ro1-t-1657194537-gratuit-planificarea-sedintelor-cu-parintii-idei-pentru-profesori_ver_3.pdf \(twinkl.co.uk\)](#)
- Cum invatam copiii sa se adapteze la reguli?
- [ro1-t-1627852615-cum-invatom-copiii-sa-se-adapteze-la-reguli-idei-pentru-acasa_ver_2.pdf \(twinkl.co.uk\)](#)

13. Regulamentul școlii

The background of the slide is a light gray surface with a fine, woven texture. Scattered around the perimeter are several sharpened colored pencils in various colors: red, purple, blue, teal, green, yellow, and orange. The pencils are oriented in different directions, some pointing towards the center and others away from it. In the center of the slide, the text '14. Cabinetul școlar/CTP' is written in a dark blue, sans-serif font. The number '14.' is enclosed within a thin orange circle. A short, horizontal green line is drawn underneath the text 'școlar/CTP'.

14. Cabinetul școlar/CTP

14. Comitetul de părinți:

Președinte + vicepreședinte (vot, tabel date)



15. Comunicare:

0740280019 / galamaga@gcosbuc.ro, gcosbuc@gcosbuc.ro

Adservio-platformă de notare- online

Îmi puteți scrie mesaj SMS sau pe What's App de luni până joi, între orele 7:00 – 18:00, vineri 7:00 – 14:00

Ora de consiliere va fi în fiecare săptămână, oră la care vă rog să vă programați cu cel puțin două zile înainte de termen. (vineri , de la 9 la 10)

Modificare adrese



16. Telefoane

- Fără telefon în timpul școlii, smartwatchuri.
- Comunicarea cu părinții prin intermediul carnetului de corespondență/telefonului învățătoarei (urgent)

17. Valorile noastre:

- Grijă față de sine și cei din jur (stil de viață sănătos –somn, mișcare, alimentație-dulciuri!!!)
- Răbdare
- Empatie
- Colaborare
- Ordine, responsabilitate
- Ce ați mai adăuga?

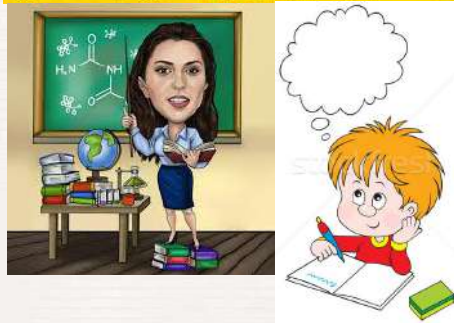


18. Așteptări:

- Punctualitate
- Teme- seriozitate,consecvență
- [ro1-t-1656086241-nu-uitati-de-lista-pentru-parinti_ver_1.pdf \(twinkl.co.uk\)](#)
- Prezență reală-conștientă
- Disciplină

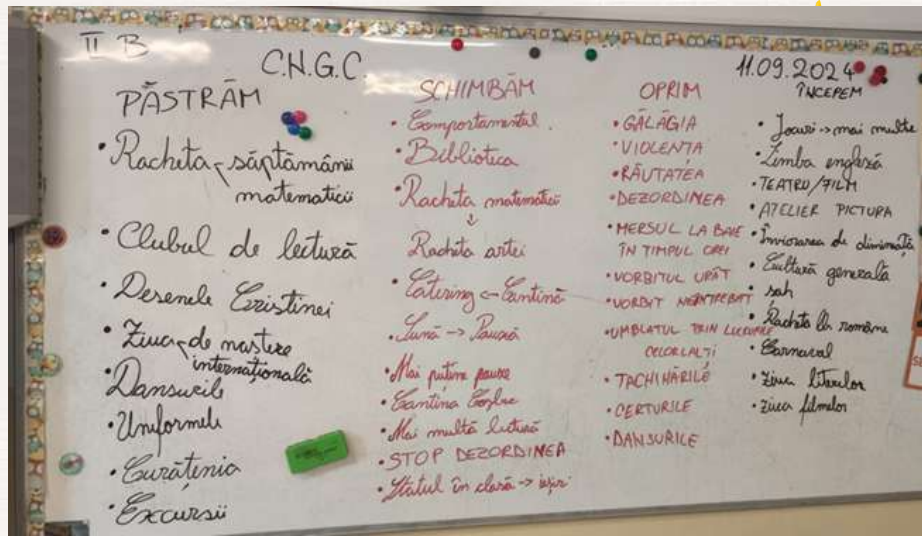


19. Așteptările dvs:



20. Dorințele copiilor pentru acest an școlar?:

- Să păstrăm
- Sa incepem....



21. Afterschool (Semi)-masa

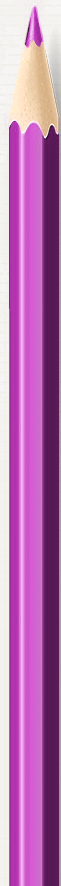
- ✗ Catering Liceul reformat(23 lei/zi)-cantina
- ✗ Catering școală-servirea mesei in cantina CNGC



Costuri, activități, program Afterschool -?

- ✗ Cost Afterschool pe zi, modalitati de plată
- ✗ Activități extra (dans de societate Atitude, activitate lectură Bookstory, Librarianium.., alte activitati)
- ✗ Program Afterschool 12-16 L-J, Vineri?, ieșirea copiilor poarta mare
- ✗ Caiet de lucru Afterschool
- ✗ Teme/alte activitati de învățare





Vă mulțumesc!

Întrebări?Feedback!

UTILIZAREA JOCURILOR INTERACTIVE DIGITALE ÎN DEZVOLTAREA ABILITĂȚILOR EMOȚIONALE LA ELEVII CU DIZABILITATE INTELECTUALĂ

Prof. psihopedagog Helmencki Angela-Paraschiva

Centrul Școlar de Educație Incluzivă „Elena Delia Stoicescu”, Sibiu

Luând în considerare evoluția tehnologiei la nivelul actual de a crea simulări spațiale, situaționale sau mecanice precise, consider că jocurile digitale pot fi transformate în instrumente de învățare și formare foarte atractive și sofisticate chiar și pentru elevii cu dizabilitate intelectuală ușoară din învățământul special. Încorporarea pedagogiei în experiența jocurilor digitale ridică provocări semnificative, însă psihologia pozitivă abordează și acest aspect (Calleja, 2007).

Pornind de la analiza rezultatelor cercetărilor din literatura de specialitate și având ca reper principal afirmația „*Pentru persoanele cu dizabilități, tehnologia face ca lucrurile să devină posibile*” (Radabaugh, 1991 apud Aitken, Fairley și Carlson, 2012 p. 251) am decis să realizez un Program de Reglare Emoțională care cuprinde un set de jocuri interactive digitale menite să testeze în ce măsură utilizarea acestora influențează dezvoltarea abilităților emoționale. Studiile au demonstrat că elevii preferă jocurile educaționale pe calculator datorită multiplelor beneficii pe care le obțin: le provoacă plăcere, le induce starea de relaxare, le stimulează motivația, curiozitatea, competiția, dar și cooperarea, lucrul în echipă, le dezvoltă abilitatea de rezolvare a problemelor, gândirea critică, capacitatea de analiză, clasificarea, organizare și creativitatea (Rossiou, E., Hainey, T., 2011);

Din câte știu, la momentul actual în România există puține date care să ateste existența unor cercetări sistematice pe acest subiect, iar în literatura de specialitate sunt puține studii care se focalizează asupra impactului pe care utilizarea jocurilor interactive digitale îl are asupra reglării emoționale la elevii cu dizabilitate intelectuală ușoară.

Scopul programului de intervenție constă în dezvoltarea unor strategii de reglare emoțională prin intermediul jocurilor interactive digitale în vederea adaptării socio-emoționale a elevilor cu dizabilități intelectuale de nivel gimnazial la provocările de zi cu zi din mediul școlar.

Competențele socio-emoționale pe care Programul de Reglare Emoțională vizează să le dezvolte la elevii cu dizabilitate intelectuală ușoară sunt: auto-conștientizarea emoțiilor, empatia, relaționarea cu ceilalți, sociabilitatea, cooperarea și luarea deciziilor.

Programul de Reglare Emoțională la elevii cu dizabilitate intelectuală ușoară

Nr.crt.	Titlul jocului	Scopul jocului
1.	„Să ne recunoaștem emoțiile”	Dezvoltarea abilităților de recunoaștere a emoțiilor proprii
2.	„Emoțiile în lumea emoticoanelor”	Dezvoltarea abilităților de interpretare a emoțiilor redată prin emoticoane
3.	„Ce am simțit atunci când....?”	Dezvoltarea abilităților de identificare a relației eveniment-emoție
4.	„Ne oglindim emoțiile”	Dezvoltarea abilităților de management emoțional
5.	„Minciuni pe chip”	Dezvoltarea abilităților de descifrare a microexpresiilor faciale
6.	„Cum reacționezi atunci când....?”	Dezvoltarea abilității de exprimare emoțională în context școlar
7.	„Frica- aliat sau dușman?”	Dezvoltarea abilității de autocontrol al propriilor emoții
8.	„Ce se ascunde în spatele furiei?”	Dezvoltarea abilității de management al furiei
9.	„Alegeri înțelepte”	Dezvoltarea abilităților de autoreglare emoțională în context școlar
10.	„Exersăm empatia”	Dezvoltarea abilităților de relaționare interpersonală
11.	„Gândesc-simt-fac” în fiecare situație	Dezvoltarea abilităților de identificare a relației dintre eveniment-gând-emoție-comportament
12.	„Valizele cu strategii de reglare emoțională”	Dezvoltarea abilităților de reglare emoțională în context școlar
13.	„Emoțiile între colegi”	Dezvoltarea abilităților de relaționare interpersonală
14.	„De la negativ spre pozitiv”	Dezvoltarea abilităților de reglare a emoțiilor negative
15.	„Într-o prietenie....”	Dezvoltarea abilităților de relaționare interpersonală

Bibliografie:

- Aitken, J., Fairley, J.P., Carlson, K. (2012). Communication Technology for Students in Special Education and Gifted Programs. *Hershey: Information Science Reference- IGI Global*.
- Calleja, G. (2007). Digital games involvement: A conceptual model. *Games and Culture* ,2, 236-260. DOI:10.1177/1555412007306206.
- Rossiou, E., Hailey, T. (2011). An Analysis of the Motivations for Playing Computer Games in a Secondary Education Context: A comparison with Higher Education. In Dimitris Gouscos, D., Meimaris, M. (Eds.), *Proceedings of the 5th European Conference on Games Based Learning* (pp. 518-528). Academic Publishing Limited Reading.

EVALUARE

prof. inv. primar Ilisuan Maria Elena

Sc. Gimn. „V.Nimigeanu”, Nimigea de Jos, jud. BN

U3 Adunarea și scăderea numerelor naturale de la 0 la 10 000

1. Efectuează:

a) $7\,293 + 2\,054 = \dots\dots\dots$

b) $9\,702 - 5\,265 = \dots\dots\dots$

c) $400 - (171 + 39) - 87 = \dots\dots\dots \dots\dots\dots$

2. Cu cât este mai mare suma numerelor 6427 și 1438 decât diferența acestora ?

.....

3. Calculează folosind asociativitatea adunării:

$$\begin{aligned} 550 + 280 + 150 + 20 &= (\quad + \quad) + (\quad + \quad) \\ &= \\ &= \end{aligned}$$

4. Află numărul necunoscut:

D- $2\,691 = 3\,509$

$2\,193 + T = 5\,049$

C - $250 + 2000 = 6000$

metoda mersului invers

C=_____

$7861 - S = 1573$

5. Într-o tabără la mare au fost în luna IUNIE 735 de copii, în luna IULIE au fost cu 354 mai puțini, iar în AUGUST au fost cu 1285 mai mulți ca și în luna iunie.

Câți copii au fost în tabără la mare în cele trei luni, la un loc ?

Rezolvare:

a)_____

b)_____

c)_____

Competențe specifice:

2.4 Efectuarea de adunări și scăderi de numere naturale în centrul 0-10 000;

5.1 Utilizarea terminologiei specifice și a unor simboluri matematice în rezolvarea și/sau compunerea de probleme cu raționamente simple;

5.3 Rezolvarea de probleme cu operațiile aritmetice studiate, în centrul 0-10 000.

Descriptori de performanță:

ITEM	FB	B	S
I1 - Efectuează adunări și scăderi de numere naturale, cu trecere peste ordin, în centrul 0-10 000, respectând ordinea efectuării operațiilor.	3 rezultate	2 rezultate	1 rezultat
I2- Utilizează corect terminologia matematică în rezolvarea cerinței date	3 operații	2 operații	1 operație
I3- Aplică asociativitatea în efectuarea operației de adunare	3 operații	2 operații	1 operație
I4- Află termenul necunoscut , folosind metoda mersului invers sau prin efectuarea probei adunării/scăderii;	4 termeni	3 termeni	1 termen
I5 – Rezolvă problema, alcătuind planul de rezolvare al acesteia	3 pași	2 pași	1 pas

Rezultate : FB 8 elevi

B 6 elevi

S 3 elevi

Greșeli frecvente:

- Nu respectă ordinea operațiilor, aplicând parțial regulile acestora de rezolvare.
- Nu stăpânesc dicționarul matematic specific celor patru operații matematice.
- Dificultăți în realizarea planului de rezolvare a problemei, scrierea judecăților acesteia.

Măsuri amelioratorii:

- Respectarea ordinii operațiilor în exerciții variate, cu paranteze rotunde.
- Exerciții de aflare a termenului necunoscut și aplicarea metodei mersului invers (în aflarea unui termen).
- Scrierea judecăților în rezolvarea problemelor, în prealabil fiind schematizate oral.

INSTRUMENTE DIDACTICE INOVATOARE PENTRU FACILITAREA CONVERGENȚEI DIDACTICE ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PRIMAR

AUTOR: ILONCA GEORGIANA-PAULA

UNITATEA DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ VÂNĂTORI

Instrumentele didactice moderne joacă un rol esențial în susținerea convergenței didactice și în eficientizarea procesului educațional. În învățământul primar, utilizarea unor instrumente variate și adaptate contribuie la stimularea implicării active a elevilor și la dezvoltarea competențelor-cheie.

Convergența didactică presupune integrarea materialelor tradiționale cu resursele digitale și interactive, facilitând astfel o învățare flexibilă și centrată pe elev.

Tipuri de instrumente didactice utilizate

În practica educațională pot fi utilizate diverse instrumente didactice care sprijină convergența:

- fișe de lucru interdisciplinare;
- chestionare interactive;
- instrumente de autoevaluare și feedback;
- materiale digitale (prezentări, aplicații educaționale).

Aceste instrumente permit adaptarea procesului de predare la nevoile individuale ale elevilor și susțin evaluarea formativă.

Exemple de instrumente didactice

- **Fișa de lucru interdisciplinară**

Fișele de lucru integrate combină conținuturi din mai multe discipline, stimulând gândirea logică și creativitatea elevilor. Acestea pot include exerciții aplicative, sarcini de rezolvare în echipă și activități de reflecție.

- **Chestionarul de feedback**

Chestionarele interactive oferă elevilor posibilitatea de a-și exprima opinia asupra activităților desfășurate și de a reflecta asupra propriului proces de învățare.

- **Instrumente de autoevaluare**

Instrumentele de autoevaluare contribuie la dezvoltarea autonomiei elevilor și la conștientizarea progresului individual.

Impactul utilizării instrumentelor convergente

Utilizarea instrumentelor didactice convergente are un impact semnificativ asupra procesului educațional:

- crește gradul de implicare al elevilor;
- stimulează gândirea critică;
- favorizează reflecția pedagogică;
- susține incluziunea și diferențierea instruirii.

Prin diversificarea instrumentelor, cadrul didactic poate crea contexte de învățare relevante și motivante.

Concluzii

Instrumentele didactice inovatoare reprezintă un element-cheie în promovarea convergenței didactice în învățământul primar. Integrarea resurselor tradiționale cu cele digitale contribuie la realizarea unui proces educațional modern, eficient și orientat spre viitor.

Bibliografie

1. Cerghit, I. (2006). *Metode de învățământ*. Iași: Polirom.
2. Cucos, C. (2014). *Pedagogie*. Iași: Polirom.
3. Joița, E. (2010). *Educația cognitivă*. București: Editura Didactică și Pedagogică.
4. Pânișoară, I.-O. (2017). *Profesorul de succes*. București: Polirom.

FIȘĂ DE LUCRU – „ÎN MIJLOCUL LUPILOR” de Vasile Voiculescu

Issa Cristina-Floreta, Colegiul Național „Constantin Brâncoveanu”, București, sector 1

Disciplina: Limba și literatura română

Nivel: liceu (clasa a X-a)

Tip activitate: analiză literară reflexivă

Durata estimată: 45–50 de minute

Obiectiv general: Dezvoltarea gândirii critice prin interpretarea nuanțată a textului literar, formularea de ipoteze interpretative și argumentarea opiniilor personale.

Citește cu atenție fragmentul de mai jos și răspunde cerințelor:

„Eram, începutul el, judecător de pace al unui ocol rural, într-un ținut deluros acoperit cu păduri feciorelnice, la poalele munților. Ape furioase sfâșiaseră odinioară pământul și ripi imense, cu straturi culcate de humă vântată, vărgată cu gresie albă, dau o impresie de arhaism și primitivitate tulburătoare. Nicieri n-am mai văzut cer sfâșiat de adâncimi și mai misterioase, prin care se scurgea, galben, peste meleaguri încremenite în vechime, parcă sângele melancolic al unor ere de mult încheiate.

Ținutul sta încă bogat în vânat, mai ales lupi și vulpi, chiar jderi și râși, dar nu mă interesa vânătoarea. Pe atunci nu mă gândeam decât la cariera mea, cum să înaintez și să scap mai repede de acolo.

Începusem totuși să adun rudimente de drept popular și frânturi de obiceiuri ale pământului, pentru un studiu pus la cale să-mi țină de urât.

Mă uimea nu atât temenelele, ci frica cu care mă priveau oamenii. Cu acestea ne întâmpinau pe toți câți făceam parte din administrație și erau îndreptățite. Minuiam și eu pedepsele. Mă impresionase altceva: un fel de evlavie, o venerație de altă esență cu care eram întâmpinat și de care colegii mei, medicul plaiului și subprefectul, nu se învredniceau. M-am lămurit însă curând. Eu eram un mag. Judecătorul era pus mai presus decât ceilalți, investit cu puteri spirituale. Eu nu băteam, ca jandarmul sau ca pretorul. Nici nu smulgeam copiii bolnavi din brațele mamelor, ca medicul, sau îi trimiteam la spital. Eu aveam puterea, ca judecător, ca un singur rând de buchii scrise, să leg și să dezleg tot ce puneau la cale ceilalți: amenzi, contravenții, procese. Și cu o iscălitură de-a mea puteam să spăl pe învinuit de toate păcatele pentru care era târât înaintea mea. Cum nu putea face popa, cu care satul, de altfel, avea circoteli și judecăți.”

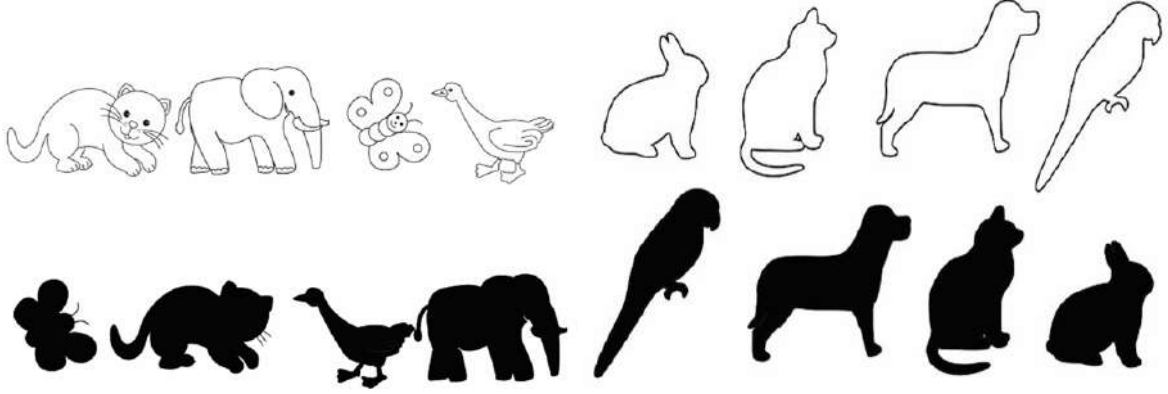
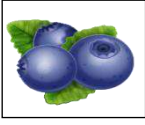
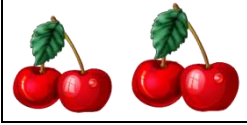
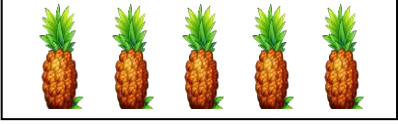
(Vasile Voiculescu – „În mijlocul lupilor”)

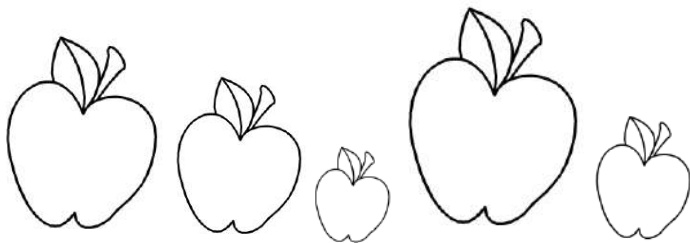
1. Precizează statutul social al naratorului-personaj și contextul în care acesta își desfășoară activitatea.
2. Identifică două elemente ale descrierii spațiului și explică rolul lor în construirea atmosferei.
3. Textul este relatat la persoana I.
 - a) Ce efect produce această perspectivă asupra cititorului?
 - b) Consideri că naratorul este obiectiv sau subiectiv? Argumentează.
4. Analizează semnificația afirmației: „Eu eram un mag.” În ce măsură aceasta reflectă raportul dintre putere și percepția comunității?
5. Cum este perceput judecătorul de către oamenii din sat? Consideri această percepție justificată? Motivează.
6. Textul sugerează existența unei puteri exercitate prin cuvânt și scris. Explică de ce această formă de putere poate fi mai eficientă decât forța fizică.
7. Analizează simbolul lupilor în raport cu statutul naratorului. Pot fi interpretați ca o metaforă? Susține răspunsul cu argumente din text.
8. Spațiul arhaic și sălbatic reflectă relațiile sociale dintre personaje. Explică această afirmație.
9. Completează afirmația: „Puterea devine periculoasă atunci când...”
10. Formulează o întrebare pe care textul o ridică în legătură cu relația dintre autoritate și responsabilitate.

TEST ÎNȚIAL -MEM CLS. I

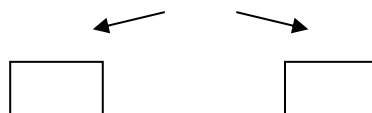
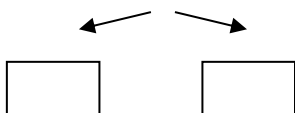
PROF.ÎNV.PRIMAR JURJ IOANA-MIHAIELA

ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR.1 RIENI, JUD.BIHOR

1.	Unește imaginea cu umbra corespunzătoare: 
2.	Unește mulțimea cu numărul și cifra corespunzătoare:  1  3  2  5  4
3.	Încercuiește prima, a treia, a șaptea și ultima floare: 
4.	Numerotează în ordine crescătoare merele în funcție de mărimea lor.

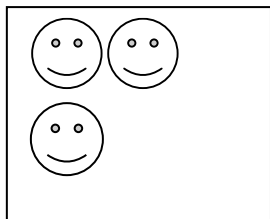


5. Aranjează puișorii în cuiburi:

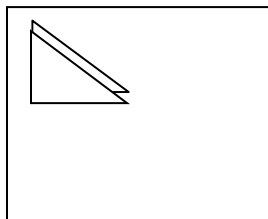


6.

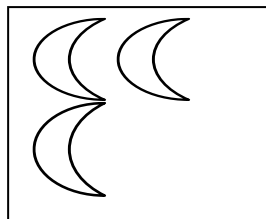
Adaugă sau taie elemente din mulțimile următoare pentru ca cifra și numărul corespunzător să fie corecte:



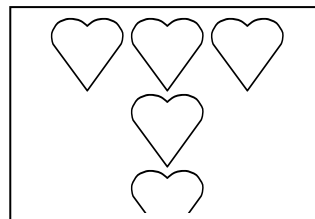
1



3



5



4

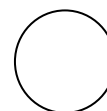
7.



a. Colorează cu portocaliu al doilea dovleac.

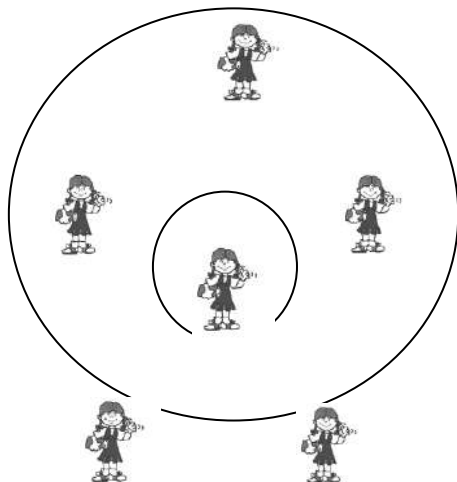
b. Scrie cifra lipsă din șir.

c. Scrie în cercul desenat câți dovleci rămân, dacă luăm primul și ultimul dovleac.



8. Desenează

- a) în pătrat atâtea flori câtefetițe sunt în interiorul cercului mic;
- b) în dreptunghi mai puține inimioare decât numărul fetițelor din exteriorul cercului mic;
- c) în triunghi mai multe frunze decât numărul fetițelor din interiorul cercului mare



CALIFICATIV:

ANEXĂ

Item	FOARTE BINE	BINE	SUFICIENT
I.1	Unește corespunzător toate imaginile	Unește corespunzător 5-7 imagini	Unește corespunzător 3-5 imagini
I.2	Unește toate cele 5 mulțimi cu numărul corespunzător	Unește 3-4 mulțimi cu numărul corespunzător	Unește 2/3 mulțimi cu numărul corespunzător
I.3	Răspuns corect și complet: încercuiește corect toate florile cerute	Răspuns parțial corect: încercuiește corect 3 din cele 4 flori	Răspuns parțial corect: încercuiește corect doar 2 din cele 4 flori
I.4	Răspuns corect: numerează corect toate merele	Răspuns parțial corect: numerează corect 4 din cele 5 mere	Răspuns parțial corect: numerează corect 3 din cele 5 mere
I.5	Răspuns corect și complet: aranjează corect 3-4 cuiburi	Răspuns parțial corect: aranjează corect 2-3 cuiburi	Răspuns parțial corect: aranjează corect 1-2 cuiburi
I.6	Răspuns corect: rezolvă corect 4 mulțimi	Răspuns parțial corect: rezolvă corect 3 mulțimi	Rezolvă corect 2 mulțimi răspuns parțial corect:
I.7	Răspunde corect la 3 cerințe	Răspunde corect la 2 cerințe	Răspunde corect la o cerință
I.8	Răspunde corect la 3 cerințe	Răspunde corect la 2 cerințe	Răspunde corect la o cerință

CALIFICATIVE:

FOARTE BINE	BINE	SUFICIENT	INSUFICIENT
3		1	

Nr. Crt.	Numele și prenumele	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	Media
1.		S	B	FB	FB	B	FB	FB	FB	FB
2.		S	B	S	S	S	S	S	S	S
3.		FB	FB	FB	FB	FB	FB	FB	FB	FB
4		FB	FB	B	FB	B	FB	FB	FB	FB

Crearea și prezentarea de materiale didactice, fișe de lucru, chestionare interactive, instrumente de feedback și aplicații digitale care stimulează gândirea critică, reflectarea pedagogică și implicarea activă a elevilor

1. Materiale didactice interactive

Slide și prezentări multimedia

Instrumente:

- **Google Slides / Microsoft PowerPoint**
- **Prezi**
- **Canva Edu**

Exemple de activități:

- **„Întrebări de reflecție la sfârșitul fiecărei secțiuni”** – adaugă slide-uri cu întrebări deschise care cer elevilor să argumenteze („Cum ai aplica conceptul X în situația Y?”).
- **„Decizii în lanț”** – prezentare cu ramificări (hyperlinkuri între slide-uri) unde elevii aleg între opțiuni și văd impactul deciziei.

2. Fișe de lucru digitale adaptabile

Structurare recomandată

O fișă de lucru eficientă pentru gândire critică ar include:

1. **Context real / Problema deschisă**
2. **Întrebări de analiză**
3. **Scenarii competitive sau de comparare**
4. **Spațiu de reflecție personală**
5. **Link-uri către resurse externe**

Exemple de instrumente

- **Google Docs / Microsoft Word Online**
- **Notion / OneNote**

- **PDF interactiv (formular completabil)**

Tipuri de întrebări care stimulează gândirea critică:

- „Care sunt două perspective diferite asupra acestei probleme?”
- „Argumentează cu două exemple când această regulă nu se aplică.”
- „Propune o alternativă și justifică-o.”

3. Chestionare și quiz-uri interactive

Scop

- verifică înțelegerea
- oferă feedback instant
- stimulează competițiile sănătoase

Idei de chestionare pentru gândire critică

- **„Alege cel mai bun argument”** – oferă opțiuni argumentate și cere justificare.
- **„Ce ai face dacă...”** – scenarii morale / etice.
- **„Graficul deciziilor”** – feedback bazat pe alegere și explicație.

4. Instrumente de feedback și reflecție

Autoevaluare și reflecție

- **Padlet** – tablă colaborativă cu post-it digital: elevii își scriu reflecțiile la finalul unei lecții.
- **Google Forms** – formulare de reflecție: “Ce am învățat?”, “Ce rămâne neclar?”, “Unde am aplicat ideea azi?”
- **Flipgrid** – reflecții video scurte (promovează exprimarea orală și gândirea articulată).

5. Aplicații digitale care stimulează implicarea activă

Think Tanks și activități colaborative

Aplicație	Funcționalitate	Impact
Padlet	brainstorming vizual	implicare colectivă
Miro / Mural	board colaborativ cu stickies, diagrame	planificare & organizare
Jamboard	whiteboard colaborativ	gândire vizuală
Genially	conținut interactiv (hărți, jocuri)	motivație & creativitate

Exemple de utilizare:

- Brainstorming inițial + construcție argumente pro/contra
- Construirea de hărți conceptuale multimedia
- Simulări și scenarii interactive

6. Proiect didactic: integrat cu digital și gândire critică

Tema: *Analiza impactului consumului de plastic în comunitate*

Obiective:

- dezvoltă gândirea critică
- promovează colaborarea
- conectează cunoștințe cu realitatea

Activități:

1. **Cercetare colectivă** – folosind Google Search/YouTube/Resurse online
2. **Quiz formativ** – cu Quizizz despre datele acumulate

3. **Harta concluziilor** – pe Miro/Padlet: cauze, efecte, soluții
4. **Produs final** – prezentare multimedia în Canva sau Genially
5. **Reflecție personală** – video pe Flipgrid: „Ce am învățat și cum pot schimba un obicei?”

7. Evaluare formativă și sumativă

Forma evaluării

- **Formativă:** pe parcursul activităților (chestionare, quiz-uri, reflecții)
- **Sumativă:** produsul final + portofoliu digital

Instrumente de evaluare

- **Rubrici digitale (Google Sheets / Docs)**
- **Comentarii și sugestii în Google Workspace**
- **Badge-uri digitale pentru competențe** (ex.: comunicare, colaborare, creativitate, rezolvare de probleme)

8. Exemple de întrebări care stimulează gândirea critică

- „Care este premisa principală a argumentului X și cum ai testa-o?”
- „Ce dovezi susțin afirmația Y și sunt suficiente?”
- „Gândește o contra-argumentare pentru această concluzie.”
- „Cum s-ar schimba perspectiva dacă datele ar fi diferite?”

INOVAȚIE ȘI REFLECȚIE DIDACTICĂ ÎN ȘCOALA VIITORULUI – JOC DIDACTIC PENTRU GRUPA MARE

*Profesor inv. preșcolar Loghin Gabriela
Școala Gimnazială Ciprian Porumbescu*

În contextul educației contemporane, școala viitorului presupune un spațiu flexibil, centrat pe copil, în care învățarea se realizează prin explorare, cooperare și reflecție. Jocul didactic „Călătoria în Școala Viitorului”, aplicat la grupa mare, răspunde acestor deziderate, integrând elemente de inovație, gândire critică și autoevaluare, într-o formă ludică accesibilă copiilor de 5–6 ani.

Activitatea este concepută ca o aventură imaginară, în care copiii sunt invitați să pășească simbolic în școala viitorului. Educatoarea creează un cadru motivațional, folosind un „portal al viitorului” (arcadă din carton și eșarfe colorate), explicând copiilor că vor descoperi cum se va învăța „când ei vor fi mari”. Fiecare copil primește o „brățară inteligentă”, element simbolic care îi transformă în exploratori activi ai jocului.

Jocul se desfășoară pe stații de învățare, fiecare având un rol bine definit în dezvoltarea competențelor-cheie. La *Stația Emoțiilor Inteligente*, copiii identifică emoții reprezentate prin imagini și sunt încurajați să le verbalizeze în contexte concrete. De exemplu, un copil poate spune: „M-am simțit mândru când am reușit să construiesc turnul fără să cadă” sau „M-am simțit supărat când nu m-a ascultat colegul, dar am vorbit și ne-am înțeles”. Din practica educațională, s-a observat că, la grupa mare, copiii sunt capabili să facă legături clare între emoții și situații trăite, ceea ce sprijină dezvoltarea inteligenței emoționale și a empatiei.

La *Stația Roboțelului Prietenos*, copiii sunt provocați să ofere instrucțiuni clare unui roboțel-jucărie. Activitatea se bazează pe principii de pre-codare: copiii formulează comenzi simple, ordonate logic. În practică, un copil poate observa că roboțelul „se încurcă” dacă instrucțiunile nu sunt clare, ceea ce conduce la reflecții precum: „Trebuie să spun pas cu pas, altfel nu înțelege”. Această experiență dezvoltă gândirea logică, atenția și capacitatea de rezolvare de probleme.

Un moment de creație este la *Stația Creatorilor de Idei*, unde preșcolarii construiesc obiecte ale școlii viitorului folosind piese de lego, cuburi și materiale reciclabile. Copiii propun idei surprinzătoare precum: „o tablă care vorbește”, „un scaun care te ajută să stai drept” sau „o carte care spune povestea singură”. Educatoarea notează verbalizările copiilor, valorificându-le ulterior în discuții sau activități integrate, demonstrând că imaginația este o sursă valoroasă de inovație.

La *Stația Naturii Inteligente*, copiii reflectează asupra relației dintre școala viitorului și mediul înconjurător. Pe baza imaginilor sau a discuțiilor ghidate, copiii pot discuta despre cum „În școala viitorului nu aruncăm hârtii” sau „Plantele ne ajută să respirăm mai bine”.

Momentul final de reflecție este realizat într-un cadru calm, de relaxare, cu muzică pe fundal. Preșcolarii, așezați în cerc, sunt invitați să exprime ce le-a plăcut, ce au învățat și cum s-au simțit. Acest moment consolidează achizițiile și oferă educatoarei informații valoroase pentru reflecția didactică și adaptarea viitoarelor activități.

Jocul „Călătoria în Școala Viitorului”, adaptat pentru grupa mare, reprezintă un exemplu de practică educațională inovatoare, în care copilul este implicat activ, învață prin experiență și este ghidat să reflecteze asupra propriei învățări. Activitatea demonstrează că inovația în educația timpurie nu presupune neapărat tehnologie avansată, ci creativitate pedagogică, deschidere și valorizarea copilului ca participant conștient la actul educațional.

Bibliografie

1. Ukamaka, Ezea & Extension, Kiu Publication. (2024). Early Childhood Education and Development: Innovations and Best Practices. 3. 48-52.
https://www.researchgate.net/publication/383556286_Early_Childhood_Education_and_Development_Innovations_and_Best_Practices
2. Dr. Ernel Saligumba Merano, 2025. Early Childhood Curriculum Innovation: Balancing Play-Based Learning with Foundational Literacy and Numeracy. International Journal of Research and Innovation in Social Science (IJRISS), 9(09), pp. 7683-7703. Available at:
<https://doi.org/https://dx.doi.org/10.47772/IJRISS.2025.909000628>
3. Delserieys, A., & Kampeza, M. (2025). Current Research and Learning in the Field of Early Childhood Science Education. Education Sciences, 15(9), 1194.
<https://doi.org/10.3390/educsci15091194>

TEST DE VERIFICARE A CUNOȘTIINȚELOR

„Lizuca **era o fetița** marunțica, însa voinica și plinuța. Rochița de doc albastru **stătea** stramba și în chip cu totul nepermis pe trupușorul ei. Botinuțele îi erau pline de colb și cu șireturile desfacute. Colțunii cazuseră și aratau niște piciorușe parlite de soare, cu genunchii nu tocmai curați. Capu-i era foarte scurt tuns, baiețește, și arata în rotunjimea lui felurite bulbucături neregulate. Nasușoru-i mititel ar fi avut nevoie de batista, lucru pe care-l dovedeau și manecile rochiței. Gura-i era cam mare și obrajii prea roșii. Nu era deloc frumușica și delicata, duduia Lizuca. Numai ochii caprii, umbriți de gene negre, aveau în ei cate-o mica floare de lumina. Fara să stea deloc în cumpana și fara să-i pese de nobila aduare, Lizuca pași ușor însa hotarat spre masuța cu dulceața și, înfigându-și doua degete în chisea, le scoase împodobite c-o bucata nestatornica de șerbet. Tocmai când se-ndeletnicea s-o prinda cu gura și cu limba fara a pierde nimic, slujnicuța o zări și dadu un țipat.

– Ce-i, ma chère ? se întoarce cu mirare doamna Vasilian. Dar când vază despre ce era vorba, când înțelese ce contrast și ce sacrilegiu s-a produs în salonașul sau grenat, sangele i se ridica brusc în obraji și-i fulgera în ochi.

– Ce înseamna asta, Eleno ? vorbi ea apasat, c-o voce scăzută, dramatic. De câte ori te-am făcut atentă asupra acestor lucruri ? De ce-ai înlemnit ? Ia-o !...

Nu-nțelegi că, dacă o mai vad o clipă, trebuie să chemați **doctorul** ? Ah ! e ceva îngrozitor ! oftă ea cu deznădejde, întorcându-se spre musafiri. E zadarnic orice; zadarnic ! Nu știu ce să mai fac **cu copilul** acesta. Uitați-va dumneavoastră cu ce obiceiuri mi-a venit de la bunicii ei. Eu i-am spus de multe ori lui Jorj că copilul acesta e o rușine și o nenorocire. Chiar de aceea Jorj nici n-o mai trimete **la batrâni**... E o hotărâre pe care nu pot decât s-o aprob !”

Dumbrava minunată de Mihail Sadoveanu

A. 60 de puncte

1. Analizează, din secvența evidențiată cu verde , un predicat verbal și un predicat nominal.

(6 puncte)

2. Notează un sinonim al locuțiunii verbale „a da un țipat”, folosită în enunțul: „slujnicuța o zări și dădu un țipat.”(6 puncte)

3. Precizează felul circumstanțialelor din enunțurile:

a) „Rochița de doc albastru stătea **strâmb** pe trupușorul ei.”

b) „Lizuca pași **ușor** spre masuța cu dulceața.”

(6 puncte)

4. Alege varianta corectă. Circumstanțialele: „fără să stea deloc în cumpănă”, „ușor”, „oftă ea cu deznădejde”, sunt, în ordine:

a) de mod, de timp, de mod

b) de mod, de mod, de mod

c) de mod, de mod, de timp

d) de timp, de mod, de mod

(6 puncte)

5. Indică felul complementelor și circumstanțialelor evidențiate cu galben din text.

Doctorul=

Cu copilul=

La bătrâni= (6puncte)

6. Asociază personajele din prima coloană cu statutul lor din fragmentul dat.

Lizuca

doamna Vasilian

slujnicuța Elena

musafirii

- A. servitoarea din casă
- B. mama vitregă a Lizucăi
- C. martorii scenei cu dulceața
- D. fetița neglijată și certată

Scrive perechile corecte. (6 puncte)

7. Menționează o trăsătură a Lizucăi, care reiese din primul alineat al fragmentului dat.

(6 puncte)

8. Alege răspunsul corect. Doamna Vasilian este prezentată ca:

- a) o mamă preocupată de aspectul și comportamentul copilului, exagerând importanța aparențelor;
- b) o femeie blândă, care înțelege nevoile Lizucăi;
- c) o mamă vitregă rece și neimplicată în educația fetei;
- d) o persoană săracă, nevoită să-și crească singură copilul.

(6 puncte)

9. Notează două trăsături ale Lizucăi, precizând și mijlocul de caracterizare prin care sunt evidențiate.

(6 puncte)

10. Exprimă-ți, în 6–10 rânduri, opinia despre reacția oamenilor care judecă aparențele, raportându-te la comportamentul doamnei Vasilian față de Lizuca. (6 puncte)

B. 30 de puncte

Redactează un text de minimum 200 de cuvinte, în care să o caracterizezi pe Lizuca, având în vedere fragmentul dat.

În redactare vei urmări:

- includerea a minimum două trăsături fizice și două morale;
- folosirea a cel puțin două citate sau exemple din text;
- prezentarea mijloacelor de caracterizare;
- structurarea textului: introducere – cuprins – concluzie;
- coerență, corectitudine, claritate, așezare în pagină. (30 de puncte)

+ 10 puncte din oficiu

BAREM DE CORECTARE

A. 60 de puncte

1. Analiza unui predicat verbal și a unui predicat nominal – 6 pct

- Se acordă 3p pentru identificarea corectă a unui predicat verbal (ex.: „căzu”, „păși”, „stătea”, „zări”, „dădu”).
- 3p pentru identificarea unui predicat nominal (ex.: „era o fetiță mărunțică”, „era foarte scurt tuns”, „era cam mare”).

2. Sinonim pentru „a da un țipăt” – 6 pct

Exemple admise:

- a striga
- a țipă, a scoate un strigăt, a răcni, a exclama speriat

→ Răspuns corect: 6p

→ Un răspuns parțial corect: 3p (sens apropiat, dar vag).

3. Felul complementelor – 6 pct

a) „Rochița... stătea strâmb pe trupușorul ei.”

- „strâmb” = **complement circumstanțial de mod** (3p)

b) „spre măsuta cu dulceața”

- „spre măsuta...” = **complement circumstanțial de direcție** (2p)
- „cu dulceața” = **atribut substantival prepozițional** (1p) Total: 6p

4. Tipul circumstanțialelor din expresiile date – 6 pct

Răspuns corect: **b) de mod, de mod, de mod** → 6p.

5. Felul complementelor și circumstanțialelor evidențiate cu galben în text – 6 pct

- Fiecare circumstanțial corect: $2p \times 3 = 6p$.

6. Potrivirea personajelor cu statutul lor – 6 pct

Corelații corecte:

- Lizuca → D. fetița neglijată și certată
- doamna Vasilian → B. mama vitregă a Lizucăi
- slujnicuța Elena → A. domestica din casă
- musafirii → C. martorii scenei

→ 1,5p pentru fiecare asociere corectă $\times 4 = 6p$.

7. O trăsătură a Lizucăi din primul alineat – 6 pct

Se acceptă:

- neîngrijită, zbenguită, neastâmpărată, naturală, simplă, inocentă, spontană, copilăroasă, vioaie etc.
→ 6p pentru trăsătură formulată clar + justificată minimal cu un detaliu din text.

8. Identificarea caracterizării doamnei Vasilian – 6 pct

Răspuns corect: c

→ 6p.

9. Două trăsături ale Lizucăi + mijloace de caracterizare – 6 pct

- 3p/trăsătură (1p pentru numire, 2p pentru mijloc).
Exemple:
- trăsătură fizică: „slăbuță, tunsă băiețește” – **caracterizare directă**;
- trăsătură morală: „îndrăzneță, determinată, pofticioasă, spontană” – **caracterizare indirectă** (prin fapte).

→ Total 6p.

10. Opinie personală (6–10 rânduri) – 6 pct

Criterii:

- 2p – exprimarea unei opinii clare;
- 2p – argumentare legată de comportamentul doamnei Vasilian;
- 2p – coerență, logică, corectitudine.

Subtotal A: 60 de puncte

B. Redactare – 30 de puncte

Caracterizare de minimum 200 de cuvinte

1. Structură (introducere – cuprins – concluzie) – 6p
2. Conținut (caracterizare fizică + morală, exemple din text) – 12p
3. Mijloace de caracterizare menționate – 4p
4. Corectitudine gramaticală și ortografică – 4p
5. Coerență, claritate, așezare în pagină – 4p

→ Total: 30p

+ 10 puncte din oficiu

TOTAL: 100 de puncte

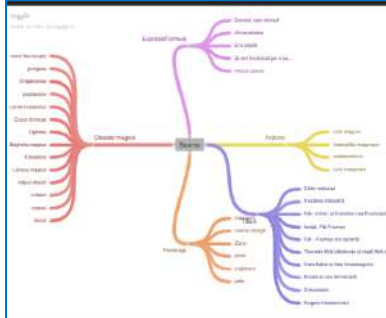
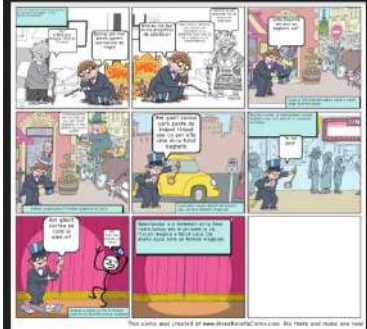
APLICAȚIILE DIGITALE, INSTRUMENTE DE ÎNVĂȚARE ȘI EVALUARE ÎN ȘCOALA VIITORULUI

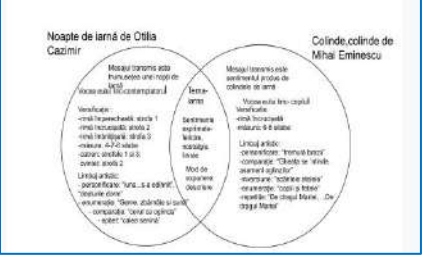
Manta Georgiana Beatrice

Scoala Gimnazială Nr. 4 „Elena Donici Cantacuzino” Pucioasa

Odată cu intrarea în pandemie, fiecare profesor a încercat să se adapteze, să învețe și să folosească adecvat aplicațiile digitale, prin care eficiența unei lecții să crească, interesul copiilor să fie la cote înalte, iar interacțiunea profesor-elev să fie una vie și mereu proaspătă, cu provocări.

În cele ce urmează, voi exemplifica o serie de aplicații digitale folosite în practica mea la clasă, avantajele lor, la ce tipuri de activități se pretează și cum arată la nivel vizual. Utilizez în lecții cadrul ERR: **Evocare, Realizarea sensului și Reflectia.**

Numele aplicației Link Etapa de lecție	Avantaje	Imagini
Harta mentală https://coggle.it/ Realizarea sensului	- Stimulează creativitatea, procesele de analiză, sinteză, comparație. - Economisește timpul elevilor. - Are un aspect grafic plăcut. - Pot fi făcute ușor modificări. - Permite lucrul colaborativ.	
Banda desenată https://www.makebeliefscomix.com/Comix/ Realizarea sensului	- Stimulează creativitatea. - Implică procesul de selecție. - Economisește timpul elevilor și le dezvoltă abilitățile digitale.	

Cvintetul http://www.readwritethink.org/classroom-resources/student-interactives/theme-poems-30044.html Reflecția, transferul în viața reală	- Stimulează creativitatea, capacitatea de analiză, sinteză. - Oferă elevilor un element grafic atractiv, corelat cu tema cvintetului.	
Diamantul http://www.readwritethink.org/classroom-resources/student-interactives/diamond-poems-30053.html Realizarea sensului	- Implică procese de analiză și sinteză. - Oferă elevilor explicațiile necesare, etapele de realizare. - Poate fi utilizat la lecțiile despre adjectiv, verb- modul gerunziu, caracterizarea unui personaj literar sau a unei personalități din alt domeniu.	
Diagrama Venn digitală Realizarea sensului Reflecția, transferul în viața reală	- Dezvoltă elevilor capacitatea de sinteză, analiză, comparare. - Dezvoltă elevilor deprinderile digitale. - Poate fi realizată colaborativ. - Are un aspect grafic atractiv.	

În concluzie, acestea sunt câteva din instrumentele digitale noi și eficiente prin care am reușit să fim mai aproape de copii, să formez, să dezvolt sau să evaluez competențe transdisciplinare. Toate sunt gata de preluat și implementat. Aplicațiile digitale pot fi folosite atât în consolidarea unor cunoștințe, cât și în evaluarea lor, fiind foarte îndrăgite de elevi. Aceștia, deseori, devin ei înșiși

profesori, în lecție, fiind nativii digitali. Astfel, parteneriatul elev-profesor este unul adaptat timpurilor, iar demersul educațional este unul gata să formeze tineri pentru viitor.

1. Poziționează pe axa numerelor:



numerele cuprinse între 60 și 70;




numerele cuprinse între 70 și 80.



2. Scrie în ordine crescătoare



numerele cuprinse între 10 și 50 care au cifra unităților 3



numerele cuprinse între 10 și 50 care au cifra unităților 6

3. Compară numerele de mai jos și încercuiește crenguța de brad corespunzătoare:



59  46 74  24

15  23 53  75



91  85 35  87

45  63 93  63

4. Comparați numerele de pe fulgii de zăpadă:



21  12

18  30

15  25



21  23

27  45

20  30

5. Completează casetele cu numerele potrivite:



43  45 



67  69  71 



Scrie numerele cuprinse
între 65 și 76.

Desenează un om
de zăpadă

Completează casetele cu
cifrele potrivite:

6..... < 73; 45 = 4.....

86 > ; 27 =

Compară numerele

35

35

68

47

<https://wordwall.net/ro/resource/62063978/cuvinte-%c8%99i-fapte-de-lumin%c4%83-provoc%c4%83ri-propus-de-lumini%c8%9ba-miric%c4%83>

FIȘĂ DE LUCRU – GRUPA MICĂ
„NE JUCĂM CU CULORILE TOAMNEI”
DOMENIILE: DEZVOLTARE COGNITIVĂ/L/PSIHOMOTRIC

Prof. Înv. Preșcolar, Mititelu Carmen Lenuța

Liceul Tehnologic „Ion Ionescu de la Brad”/GPN

„Carmen Sylva” localitatea Horia, jud. Neamț

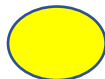
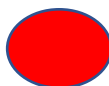
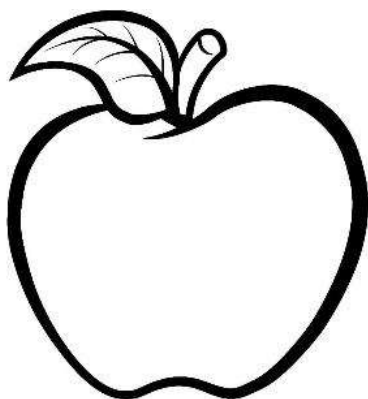
Scop: Recunoașterea și denumirea culorilor prin activități ludice, prin metode interactive, inovative și reflexive.

Durata: 10-15 minute

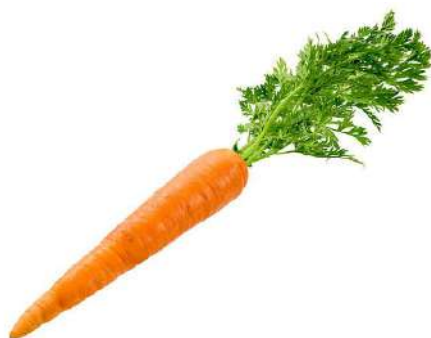
Sarcini: 1. Privește imaginile și colorează fructele cu culoarea potrivită!

Ce culoare are mărul?

Știi un obiect care să aibă culoarea roșu? Dar galben?



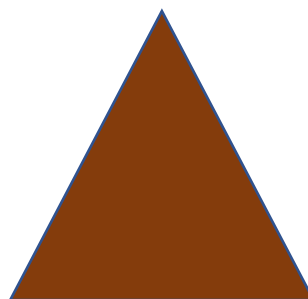
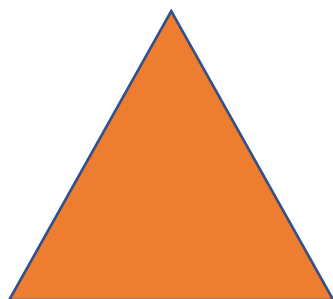
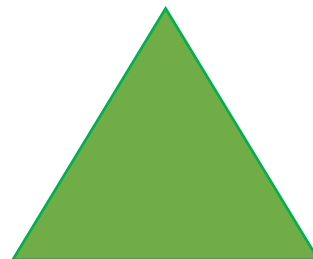
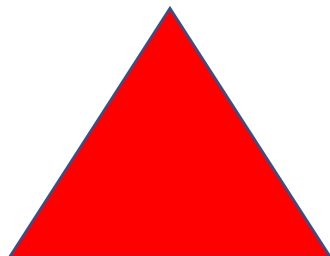
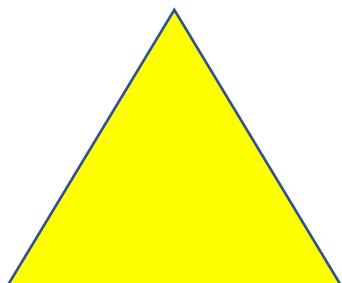
2. Lipește o bulină sau bucăți de șervețel colorat (copilul va alege) pe toate imaginile care au aceeași culoare cu para!



3. Pune degetul pe culoarea ta preferată!

Ce culoare ai ales?

Cum te face să te simți această culoare?



Evaluare formativă:

- Copilul recunoaște culoarea;
- Participă activ;
- Manifestă curiozitate și bucurie în activitate.

Bibliografie:

-Curriculum educație timpurie 2019.

TEST DE EVALUARE LA EDUCAȚIE CIVICĂ – CLASA a IV-a
UNITATEA DE ÎNVĂȚARE: “LOCURI DE APARTENENȚĂ”

Prof. inv. primar Moș Ileana, Școala Gimnazială “Lucian Blaga” Baia Mare

1. Completează spațiile libere cu informațiile potrivite:

Eu mă numesc și
locuiesc în Familia mea restrânsă are următorii
membri:

Eu îmi ajut părinții la următoarele activități:

Sunt recunoscător părinților mei pentru următoarele lucruri:

În familia noastră respectăm următoarele reguli:

Mă asemăn cu membrii familiei prin următoarele calități:

Județul în care trăiesc este, iar țara în care locuiesc se
numește

2. Adevărat (A) sau fals (F)?

Totalitatea oamenilor care trăiesc într-o localitate și care au interese, credințe și norme de viață
comune formează o comunitate locală.

Între membrii unei comunități pot exista doar relații de colaborare.

România este membră a Uniunii Europene.

3. Exemplifică relațiile pozitive și relațiile negative ale tale cu:

Vecinii din bloc/vecinii de la casă:

a) relații pozitive

b) relații negative

Colegii de clasă:

a) relații pozitive

b) relații negative

Competențe specifice:

- 1.1. Recunoașterea locurilor de apartenență (locală, națională, europeană) în care se integrează persoana
- 1.3. Explorarea unor norme morale care reglementează relațiile cu ceilalți oameni
- 2.2. Recunoașterea unor comportamente moral-civice din viața cotidiană

Descriptori de performanță

Item	CALIFICATIV		
	FOARTE BINE	BINE	SUFICIENT
1.	Completează corect 9 spații lacunare	Completează corect 8 spații lacunare	Completează corect 6 spații lacunare
2.	Stabilește corect valoarea de adevăr pentru 3 situații date	Stabilește corect valoarea de adevăr pentru 2 situații date	Stabilește corect valoarea de adevăr pentru o situație dată
3.	Dă cel puțin un exemplu potrivit pentru fiecare tip de relație solicitat	Dă cel puțin un exemplu potrivit pentru 3 relații solicitate	Dă un exemplu potrivit pentru 2 relații solicitate

JOC INTERACTIV LA MATEMATICĂ

Prof. înv. primar Moș Ileana, Școala Gimnazială "Lucian Blaga" Baia Mare

Titlul jocului: Înmulțirea și împărțirea cu 10, 100, 1000

Disciplina: Matematică

Clasa a IV-a

Competența specifică vizată:

2.5. Efectuarea de înmulțiri de numere în concentrul 0 – 1 000 000 când factorii au cel mult 3 cifre și de împărțiri la numere de o cifră sau 2 cifre

Link-ul jocului: <https://learningapps.org/39626935>

Timp alocat: 3 minute

Descrierea jocului:

Jocul propus poate fi folosit într-o lecție de Matematică la clasa a IV-a pentru reactualizarea cunoștințelor anterioare, pentru consolidarea cunoștințelor sau pentru un moment de evaluare.

După ce primesc link-ul jocului, elevii vor avea de selectat rezultatele considerate corecte pentru 10 operații de înmulțire sau împărțire cu 10, 100, 1000. La finalul jocului vor afla câte exerciții au rezolvat corect.

MATERIAL EDUCAȚIONAL: ”CIRCUIT CHALLENGE – SIMULAREA ȘI TESTAREA CIRCUITELOR ELECTRICE”

Prof. Neacșu Camelia, Liceul Tehnologic „1 Mai”, Municipiul Ploiești

Clasa: XI–XII

Capitol: Circuite electrice – legături serie și paralel

Durata: 45–60 minute

Tip activitate: Fișă de lucru + aplicație digitală interactivă + evaluare

Obiective:

- Înțelegerea principiilor circuitelor electrice în serie și paralel
- Aplicarea formulelor pentru tensiune, curent și rezistență
- Dezvoltarea gândirii logice și a capacității de analiză
- Crearea unui mediu de învățare reflexiv și interactiv

Descrierea activității:

Elevii lucrează în echipe și primesc un set de probleme practice pentru proiectarea și simularea circuitelor.

Activitatea se desfășoară pe două niveluri:

1. Simulare digitală:
 - Folosind aplicații precum EveryCircuit, Tinkercad Circuits sau Falstad Circuit Simulator
 - Elevii construiesc circuite electrice virtuale și verifică rezultatele teoretice
2. Rezolvare de probleme practice:
 - Calcularea tensiunii, curentului și rezistenței pentru circuite serie și paralel
 - Identificarea erorilor în circuitele prezentate

Exemple de sarcini pentru fișă de lucru:

Circuit serie:

- Tensiunea sursei: 12 V
- Rezistențe: $R_1 = 4\ \Omega$, $R_2 = 2\ \Omega$
- Calculați curentul și tensiunea pe fiecare rezistență.

2. Circuit paralel:

- Tensiunea sursei: 9 V
- Rezistențe: $R1 = 3 \Omega$, $R2 = 6 \Omega$
- Determinați curentul prin fiecare rezistență și curentul total.

3. Provocare interactivă:

- Simulați un circuit serie-paralel pe Tinkercad
- Verificați dacă valorile teoretice corespund cu cele simulate

Componentă reflexivă:

- Care circuit vi s-a părut mai ușor de analizat și de ce?
- Cum ajută simulările digitale în înțelegerea conceptelor electrice?
- Cum se poate aplica acest lucru în viața reală sau într-un proiect tehnic?

Evaluare:

- Corectitudinea calculelor și a interpretării circuitelor
- Capacitatea de utilizare a aplicațiilor digitale pentru simulare
- Implicarea în echipă și participarea la discuții reflexive
- Răspunsurile scrise sau orale la întrebările reflexive

Bibliografie:

1. Popescu, I., & Georgescu, M. *Tehnică electrică pentru liceu – manual pentru clasele XI–XII*, București: Editura Didactică și Pedagogică, 2021.
2. Ministerul Educației Naționale, *Programa școlară pentru discipline tehnice, profil electric, liceu*, 2023.
3. Hambley, A. R., *Electrical Engineering: Principles and Applications*. 6th Edition, Pearson, . 2017.
4. Nilsson, J. W., & Riedel, S. A., *Electric Circuits*. 11th Edition. Pearson, 2020.

**INSPECTORATUL ȘCOLAR JUDEȚEAN TIMIȘ**

Str. Dr. Liviu Gabor nr. 1, 300004, Timișoara,
Tel +40 (0)256 305799/
Fax +40 (0)256 490430, +40 (0)256 490429
registratura@isjtm.ro, www.isj.tm.edu.ro
Operator de date cu caracter personal nr.18818

**MINISTERUL EDUCAȚIEI****Fișă descriptivă a resursei educaționale deschise**

I. Date generale	
Titlul resursei educaționale propuse	Împărțirea numerelor naturale
Disciplina	Matematică
Clasa	a VII-a
Autor	Olaru Loredana Ionelia
II. Prezentarea resursei educaționale	
Competența specifică vizată	Utilizarea conceptelor specifice matematicii aplicate în rezolvarea unor situații practice
Durata resursei	1 min
Scurtă prezentare a resursei educaționale propuse	Folosind aplicația educaplay elevii învață împărțirea prin joc. Se dau 20 de carduri cu exerciții cu împărțiri, cu rezultatele corecte sau greșite. Elevii, în funcție de rezultatul corect sau greșit, răspund cu yes sau no. La finalul jocului li se arată câte răspunsuri corecte au și în cât timp. https://www.educaplay.com/learning-resources/17460738-imp_r_iri.html
Elemente agregate	
III. Comentarii	
Alte aspecte utile de împărtășit cu privire la utilizarea resursei educaționale în activitatea cu elevii	Această resursă a fost creată pentru elevii din învățământul special

Data:

Semnătura,

**INSPECTORATUL ȘCOLAR JUDEȚEAN TIMIȘ**

Str. Dr. Liviu Gabor nr. 1, 300004, Timișoara,

Tel +40 (0)256 305799/

Fax +40 (0)256 490430, +40 (0)256 490429

registratura@isjtm.ro, www.isjtm.edu.ro

Operator de date cu caracter personal nr.18818

**MINISTERUL EDUCAȚIEI****Fișă descriptivă a resursei educaționale deschise**

I. Date generale	
Titlul resursei educaționale propuse	Înmulțirea numerelor naturale
Disciplina	Matematică
Clasa	a VI -a
Autor	Olaru Loredana Ionelia
II. Prezentarea resursei educaționale	
Competența specifică vizată	Utilizarea conceptelor specifice matematicii aplicate în rezolvarea unor situații practice
Durata resursei	1 min
Scurtă prezentare a resursei educaționale propuse	Scopul: Îmbunătățirea abilităților de calcul matematic, în special înmulțirea numerelor, printr-un joc interactiv. Acest exercițiu ajută elevii să își consolideze cunoștințele de matematică prin practică repetitivă și feedback imediat. Descriere: Elevii vor folosi aplicația Educaplay pentru a alege rezultatul corect al operațiilor de înmulțire dintre cele trei variante afișate pe frunzele nuferilor. Dacă elevul alege răspunsul corect, broșcuța sare pe următoarea frunză. Dacă răspunsul este greșit, broșcuța se scufundă în apă. Acest joc face învățarea matematicii mai distractivă și ajută la consolidarea cunoștințelor într-un mod interactiv și atractiv. Prin acest exercițiu, elevii vor putea să-și dezvolte și să-și îmbunătățească abilitățile de înmulțire, să-și consolideze cunoștințele matematice și să se distreze în același timp. https://www.educaplay.com/learning-resources/17675390-inmul_iri.html

**INSPECTORATUL ȘCOLAR JUDEȚEAN TIMIȘ**

Str. Dr. Liviu Gabor nr. 1, 300004, Timișoara,

Tel +40 (0)256 305799/

Fax +40 (0)256 490430, +40 (0)256 490429

registratura@isjtm.ro, www.isj.tm.edu.ro

Operator de date cu caracter personal nr.18818

**MINISTERUL EDUCAȚIEI**

	Obiective educaționale: 1. Dezvoltarea abilităților de calcul matematic prin învățarea și exersarea înmulțirii numerelor. 2. Îmbunătățirea vitezei și acurateții în efectuarea operațiilor de înmulțire. 3. Consolidarea cunoștințelor matematice de bază într-un mod interactiv și atractiv. 4. Stimularea gândirii logice și a capacității de rezolvare a problemelor. Beneficii educaționale: 1. Creșterea încrederii elevilor în abilitățile lor matematice prin exerciții repetate și feedback imediat. 2. Dezvoltarea unei atitudini pozitive față de învățarea matematicii prin integrarea elementelor de joc. 3. Îmbunătățirea capacității de concentrare și a atenției la detalii. 4. Facilitarea învățării ulterioare prin consolidarea cunoștințelor fundamentale.
Elemente agregate	-
III. Comentarii	
Alte aspecte utile de împărtășit cu privire la utilizarea resursei educaționale în activitatea cu elevii	Reguli de joc: 1. Deschiderea aplicației: Fiecare elev își deschide aplicația Educaplay și accesează jocul de înmulțire. 2. Selectarea rezultatului: Fiecare elev citește operația de înmulțire afișată și selectează una dintre cele trei variante de răspuns de pe frunzele nufurilor. 3. Feedback imediat: Dacă răspunsul este corect, broșcuța sare pe

**INSPECTORATUL ȘCOLAR JUDEȚEAN TIMIȘ**

Str. Dr. Liviu Gabor nr. 1, 300004, Timișoara,
Tel +40 (0)256 305799/
Fax +40 (0)256 490430, +40 (0)256 490429
registratura@isjtm.ro, www.isj.tm.edu.ro
Operator de date cu caracter personal nr.18818

**MINISTERUL EDUCAȚIEI**

	următoarea frunză. Dacă răspunsul este greșit, broșuța se scufundă în apă. 4. Continuarea jocului: Elevii continuă să rezolve operațiile de înmulțire până când toate au fost finalizate. 5. Scor final: La sfârșitul jocului, scorul fiecărui elev este afișat, iar cei care au obținut cele mai multe răspunsuri corecte sunt recompensați.
--	--

Data:

Semnătura,

**INSPECTORATUL ȘCOLAR JUDEȚEAN TIMIȘ**

Str. Dr. Liviu Gabor nr. 1, 300004, Timișoara,
Tel +40 (0)256 305799/
Fax +40 (0)256 490430, +40 (0)256 490429
registratura@isjtm.ro, www.isj.tm.edu.ro
Operator de date cu caracter personal nr.18818

**MINISTERUL EDUCAȚIEI****Fișă descriptivă a resursei educaționale deschise**

I. Date generale	
Titlul resursei educaționale propuse	Grupurile de litere ce, ci, ge, gi
Disciplina	Abilități de comunicare
Clasa	a II -a
Autor	Olaru Loredana Ionelia
II. Prezentarea resursei educaționale	
Competența specifică vizată	Receptarea de mesaje orale în diverse contexte de comunicare
Durata resursei	1-2 min
Scurtă prezentare a resursei educaționale propuse	Scopul: Îmbunătățirea abilităților de comunicare prin identificarea și pronunțarea clară a cuvintelor care conțin grupurile de litere ce, ci, ge, gi. Acest exercițiu dezvoltă capacitatea de a recunoaște și utiliza corect aceste grupuri de litere în vorbire și scriere, esențiale pentru o comunicare eficientă și coerentă. Descriere: Elevii vor participa la un exercițiu interactiv pentru a-și îmbunătăți abilitățile de comunicare. Vor deschide fiecare casetă, vor citi cuvântul găsit și vor identifica grupul de litere specifice ce, ci, ge, gi. Accentul va fi pus pe pronunția clară și corectă a cuvintelor, dezvoltând astfel capacitatea de recunoaștere și utilizare corectă a acestor grupuri de litere în vorbire și scriere. Pe parcurs, elevii își vor nota observațiile pentru a putea exersa ulterior și a urmări progresul. Acest exercițiu nu doar că va îmbunătăți citirea și pronunția, dar va stimula și capacitatea de comunicare eficientă și coerentă.

**INSPECTORATUL ȘCOLAR JUDEȚEAN TIMIȘ**

Str. Dr. Liviu Gabor nr. 1, 300004, Timișoara,
Tel +40 (0)256 305799/
Fax +40 (0)256 490430, +40 (0)256 490429
registratura@isjtm.ro, www.isj.tm.edu.ro
Operator de date cu caracter personal nr.18818

**MINISTERUL EDUCAȚIEI**

	https://wordwall.net/ro/resource/67022334/grupurile-de-litere-ce-ci-ge-gi Obiective educaționale: 1. Dezvoltarea abilităților de recunoaștere și pronunție corectă a grupurilor de litere ce, ci, ge, gi. 2. Îmbunătățirea capacităților de citire și înțelegere a textelor. 3. Consolidarea abilităților de comunicare verbală prin exersarea pronunției clare și corecte. 4. Stimularea atenției la detalii și a capacității de analiză fonetică a cuvintelor. Beneficii educaționale: 1. Creșterea clarității și preciziei în exprimarea verbală. 2. Dezvoltarea unei baze solide pentru citire și scriere corectă. 3. Îmbunătățirea încrederii în abilitățile de comunicare. 4. Facilitarea învățării ulterioare prin consolidarea cunoștințelor de bază ale limbii.
Elemente agregate	-
III. Comentarii	
Alte aspecte utile de împărtășit cu privire la utilizarea resursei educaționale în activitatea cu elevii	Reguli de joc: 1. Deschiderea casetelor: Fiecare jucător, pe rând, deschide o casetă. 2. Citirea cuvântului: Jucătorul citește cu voce tare cuvântul găsit în casetă. 3. Identificarea grupului de litere: Jucătorul identifică și spune grupul de litere (ce, ci, ge, gi) prezent în cuvânt. 4. Notarea: Cuvântul și grupul de litere sunt notate pentru

**INSPECTORATUL ȘCOLAR JUDEȚEAN TIMIȘ**

Str. Dr. Liviu Gabor nr. 1, 300004, Timișoara,
Tel +40 (0)256 305799/
Fax +40 (0)256 490430, +40 (0)256 490429
registratura@isjtm.ro, www.isj.tm.edu.ro
Operator de date cu caracter personal nr.18818

**MINISTERUL EDUCAȚIEI**

	verificare ulterioară. 5. Repetarea: Fiecare jucător repetă acest proces până când toate casetele sunt deschise. 6. Câștigătorul: La final, câștigătorul poate fi desemnat fie pe baza celui care a identificat corect cele mai multe grupuri de litere, fie pur și simplu pentru a-i motiva pe toți să participe și să învețe.
--	--

Data:

Semnătura,

Dezvoltarea creativității în managementul clasei de elevi

Școala Gimnazială nr 189, București

PROF.INV.PRIMAR PANTELIMON ALINA

Pentru educator, cunoașterea și stăpânirea artei manageriale este esențială.

Majoritatea analizelor care s-au circumscris problemelor anterioare au evidențiat o serie de multiplicări ale planurilor de referință implicate în acțiunea educativă. Sinteză logică a materialelor investigate ne permite să relevăm următoarele roluri (comportamente fundamentale) ale cadrului didactic în activitatea instructiv-educativă cu clasa de elevi.

- Planificare:

activitățile cu caracter instructiv și educativ, determină sarcinile și obiectivele pe variate niveluri, își structurează conținuturile esențiale și alcatuiește orarul clasei, etc.;

- Organizare:

activitățile clasei, fixează programul muncii instructiv-educative, structurile și formele de organizare. Căsușetă a atribuit educatorului sarcina de a constitui și determina climatul și mediul pedagogic;

- Comunicare:

informațiile științifice, seturile axiologice sub formă de mesaje, stabilește canalele de comunicare și repertoriile comune. Activitatea educativă implică de altfel și un dialog perpetuu cu elevii ilustrat prin arta formulării întrebărilor dar și prin libertatea acordată elevilor în structurarea răspunsurilor (merită să subliniem de asemenea și stimularea elevilor în facilitarea procesului de punere a întrebărilor). Dialogul elev-profesor necesită un climat educațional stabil, deschis și constructiv;

- Conducere:

activitatea desfășurată în clasă direcționând procesul asimilării dar și al formării elevilor prin apelul la Normativitatea educațională. Durkheim definește conduita psihopedagogică a educatorului prin intermediul noțiunii de „dirijare” care facilitează

constructia sentimentelor si a ideilor comune;

- Coordonare:

In globalitatea lor activitatile instructiv-educative ale clasei, urmarind in permanenta realizarea unei sincronizari intre obiectivele individuale ale elevilor cu cele comune ale clasei, evitand suprapunerile ori risipa si contribuind la intarirea solidaritatii grupului;

- Indrumare:

elevii pe drumul cunoasterii prin interventii punctuale adaptate situatiilor respective, prin sfaturi si recomandari care sa sustina comportamentele si reactiile elevilor;

- Motivare:

activitatea elevilor prin formele de intariri pozitive si negative; utilizeaza aprecierile verbale si reactiile nonverbale in sprijinul consolidarii comportamentelor pozitive; orienteaza valoric prin serii de interventii cu caracter umanist tendintele negative identificate in conduitele elevilor; incurajeaza si manifesta solidaritate cu unele momente sufletesti ale clasei;

- Consiliere:

elevii in activitatile scolare dar si in cele extrascolare, prin ajutorare, prin sfaturi, prin orientarea culturala si axiologica a acestora. Un aport deosebit il are interventia educatorului in orientarea scolara si profesionala dar si in cazurile de patologie scolara

- Control:

elevii in scopul cunoasterii stadiului in care se afla activitatea de realizare a obiectivelor precum si nivelele de performanta ale acestora. Controlul nu are decat un rol reglator si de ajustare a activitatii si atitudinii elevilor

- Evaluare: masura in care scopurile si obiectivele dintr-o etapa au fost atinse prin instrumente de

evaluare sumativa, prin prelucrari statistice ale datelor recoltate si prin elaborare sintezei aprecierilor finale. Judecatile valorice pe care le va emite vor constitui o baza temeinica a procesului de caracterizare a elevilor.

Metodele de predare-invatare au valente diferite, in situatii diferite. Eficienta unei metode depinde, in mare masura, de adecvarea sa la situatia concreta de invatare. De regula, atunci cand proiectam o activitate didactica, ne intrebam care ar fi cele mai

potrivite metode.

Care sunt factorii care influenteaza decizia noastra privind utilizarea unei metode?

1. Obiectivele educationale – adesea invocate ca principal reper in proiectarea Invatarii, ofera orientarea Intregii activitati didactice.

De exemplu, in cazul in care urmarim in special transmiterea de informatii catre elev, prelegerea, dezbaterile sau conversatia ar putea fi primele optiuni ale unui cadru didactic. Daca urmarim dezvoltarea unor capacitati, atunci pe lista de optiuni vor fi incluse exercitiul, problematizarea, investigatia etc. Pentru dezvoltarea unor atitudini/ valori, probabil vom alege un studiu de caz, un joc de rol sau o dezbatere.

2. Continutul Invatarii – volumul de informatii, gradul de abstractizare etc. – reprezinta un alt reper in selectarea metodelor.

3. Specificul clasei de elevi/ caracteristici ale elevilor: numar de elevi in clasa, familiarizarea cu anumite metode, experienta anterioara, asteptarile/interesele lor, stilul de invatare etc. Varietatea metodelor utilizate este apreciata de elevi, intrucat raspunde stilurilor diferite de invatare si le capteaza mai mult atentia in procesul didactic.

4. Timpul disponibil influenteaza, alaturi de ceilalti factori, alegerea metodelor.

Consumul mare de timp este un motiv invocat adesea pentru a sublinia limitele unor metode interactive. El nu trebuie vazut, insa, numai ca factor „blocant”, ci pur si simplu ca „reper” in structurarea unei activitati de invatare. Trebuie puse in balanta beneficiile pe care le aduce utilizarea unei metode si costurile sau limitarile sale.

5. Resursele materiale necesare (si/sau disponibile): echipamente, spatiu, materiale etc. Ca si in cazul factorului „timp”, atunci cand utilizarea unei metode necesita costuri sau echipamente sofisticate, recurgem la o analiza de tipul „cost-beneficiu”: justifica beneficiile obtinute prin utilizarea respectivei metode costurile estimate sau o alta metoda poate prelua cu succes acea secventa de lectie si poate obtine aceleasi rezultate?

6. Stilul/capacitatile cadrului didactic de a utiliza anumite metode – masura in care profesorul cunoaste si poate utiliza anumite metode de predare, masura in care se simte confortabil utilizand o metoda in contexte noi etc. – constituie un factor subiectiv

de care tinem seama in mod explicit sau implicit. Un profesor poate stapani mai bine unele metode de predare sau le poate considera mai eficiente, in virtutea experientei dobandite prin utilizarea lor Indelungata; ceea ce nu inseamna ca se poate rezuma la acestea, ci ca trebuie sa exploreze si sa isi perfectioneze si utilizarea altor metode didactice.

Acesti factori sunt analizati avand in vedere specificul fiecarei metode in parte: avantajele sale, limitele sau situatiile problematice pe care le-ar putea genera, gradul sau de dificultate in utilizare, potentialul sau in raport cu anumite tipuri de activitati, cu anumite obiective si continuturi.

De exemplu, jocul de rol va fi utilizat intr-o activitate atunci cand:

- estimam ca are potentialul de a duce la atingerea obiectivelor vizate;
- are capacitatea de structurare si de prezentare a continutului activitatii;
- raspunde intereselor/ asteptarilor elevilor, ii antreneaza in activitate;
- se Incadreaza in timpul pe care il avem la dispozitie si permite o valorificare optima a acestuia;-
- nu implica mari costuri legate de echipamente sau materiale necesare;
- profesorul are capacitatea de a utiliza aceasta metoda: de a proiecta un joc de rol, de a anticipa situatii posibile, de a anticipa eventualele situatii problematice, de a valorifica jocul de rol din punct de vedere didactic, adica de a extrage semnificatiile intentionate si de a orienta invatarea la elevi si reflectia asupra invatarii.

Stabilirea metodelor de predare-invatare este numai o etapa a proiectarii activitatii de invatare, urmata de punerea in practica a scenariului proiectat. Indiferent ce metode am stabilit, este important ca pe durata lectiei sa avem clar formulat scopul activitatii (stim ce vrem de la lectia respectiva), sa oferim elevilor instructiuni si explicati clare referitoare la sarcinile de lucru (ne asiguram ca elevii inteleg ce au de facut) si sa monitorizam activitatea.

Monitorizarea inseamna observarea comportamentelor elevilor si utilizarea intrebarilor pentru a verifica intelegerea temei, pentru a observa daca activitatea se deruleaza conform planificarii si pentru a adecva activitatea in functie de nevoile si de interesele elevilor. Cu alte cuvinte, scenariul didactic este pus in aplicare in functie de

evolutia concreta a clasei de elevi.

In concluzie, profesorul trebuie sa cunoasca si sa analizeze, pe de o parte, factorii anterior mentionati, iar pe de alta parte, metodele de predare-invatare-evaluare.

Activ si creativ este elevul care „intervine efectiv in activitatea didactica si li modifica variabilele, parametrii caracteristici: depune eforturi de reflectie personala, de gandire, efectueaza actiuni mintale si practice de cautare, cercetare, redescopera noi adevaruri, reelaboreaza noi cunostinte, constientizand faptul ca intotdeauna influentele si mesajele externe actioneaza prin intermediul conditiilor interne” (Musata Bocos, 2002, p. 64) Aceasta perspectiva asupra elevului se opune celei traditionale conform careia el recepta in mod pasiv informatiile oferite de catre profesor, urmand ca ulterior sa le reproduca.

De interactivitate da dovada elevul care devine coparticipant alaturi de profesor al propriei formari si coresponsabil de realizarea si efectele procesului de invatare. Asumandu-si rolul de actor in actul educativ, el isi proiecteaza eficient proiectul de invatare personalizat, isi construiește cunoasterea, asumandu-si riscuri, constientizand eforturile necesare, alegandu-si strategiile de invatare, gestionandu-si timpul si apeland la evaluari formatoare. Pregatirea pentru o invatare autonoma valorizeaza motivatia intrinseca a educatului, dorinta de a cauta, de a experimenta, de a descoperi, de a crea si de a inventa. Elevul activ-creativ „realizeaza demersuri critice si creative, depune eforturi proprii inscrise in schimburi sociale, in scopul accederii la noua cunoastere.” (Idem, p.66)

Cercetatorul E.P. Torrance (1962) enumera urmatoarele conduite drept indicatori ai creativitatii individuale:

- isi poate ocupa timpul fara a fi stimulat;
- prefera sa se Imbrace in mod deosebit;
- merge dincolo de sarcinile trasate;
- este in stare sa se amuze cu lucruri simple in moduri ingenioase;- intreaba insistent „de ce” si „cum”;
- ii place sa organizeze jocuri in curtea scolii;
- ii place sa povesteasca despre descoperirile si inventiile lui;

- gaseste utilizari neobisnuite ale jucariilor;
- nu se teme sa incerce ceva nou;
- deseneaza in caietul sau in timp ce profesorul da indicatii sau tine lectia;
- foloseste toate simturile in observatie;

Profilul elevului creativ si dinamic se refera la acele trasaturi care dovedesc capacitatea de a se detașa de informatii, de a se misca liber in sfera cunostintelor, manifestand initiativa si spirit independent. Persoanele creative au un nivel superior de aspiratii, au interese variate, manifesta o vie si permanenta curiozitate, iesind din sablon, punand in discutie probleme interesante. Elevul cu potential creativ inalt are Incredere in fortele proprii si este capabil de o corecta autoevaluare. In relatiile cu cei din jur manifesta comportamente controlate, vrand sa ofere o buna imagine atat in fata profesorilor cat si in fata colegilor.

Prin felul in care solicita raspunsuri la o problema, prin felul in care organizeaza activitatile de informare si de formare ale elevilor/studentilor, prin accentul pe care ii pune pe dezvoltarea proceselor cognitiv-aplicative etc., profesorul influenteaza comportamentul activ si creativ al elevului.

Stimularea activismului si a creativitatii in scoala presupune favorizarea unui mediu de Invatare interactiv, incitator si dinamic. Invatarea prin cooperarea asigura dezvoltarea unui camp de relatii optime manifestarii creatoare si active a elevului in clasa. Ea dezvolta si intretine motivatia epistematica interna, favorizand implicarea activa in sarcina si contributiile creative, originale ale participantilor.

Conditiiile si situatiile specifice care pot duce la dezvoltarea spiritului investigativ, a gadirii divergente, a atitudinii creative si active in scoala, pot fi considerate urmatoarele:

- ☐ Incurajarea elevilor sa puna cat mai multe intrebari;
- ☐ Limitarea constrangerilor si a factorilor care produc frustrare;
- ☐ Stimularea comunicarii prin organizarea de discutii si dezbateri intre elevi, intre profesor si elevi;
- ☐ Activizarea elevilor prin solicitarea lor de a opera cu idei, concepte, obiecte in vederea reconsiderarii acestora si a emiterii de noi variante;

☑ Cultivarea independentei cognitive, a spontaneității și a autonomiei în învățare;
☑ Stimularea spiritului critic constructiv, a capacității de argumentare și de cautare a alternativelor;

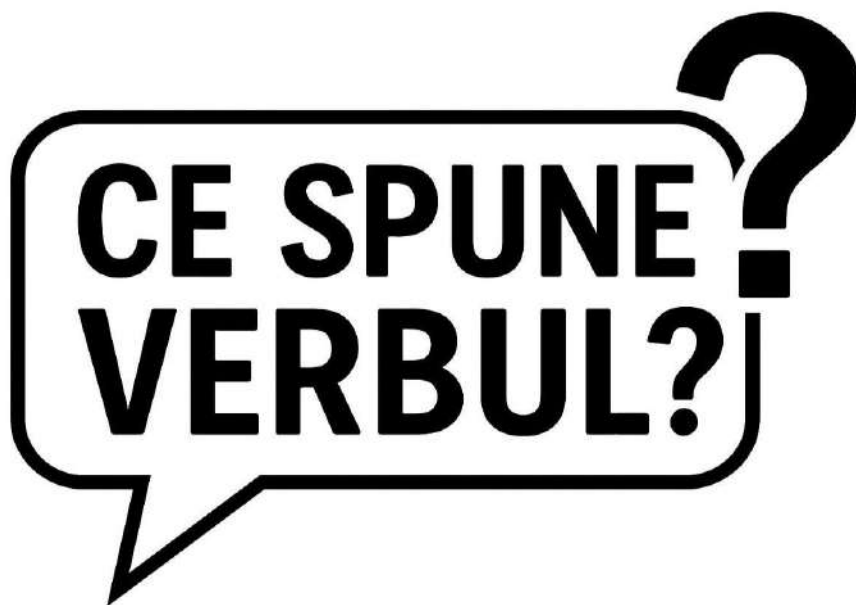
☑ Favorizarea accesului la cunoaștere prin forțe proprii, stimulând atitudinea reflexivă asupra propriilor demersuri de învățare;

☑ Posibilitatea de a contesta “înmuritul” și “nelnmuritul” în lucruri și în fapte;
Profesorul este cel care trebuie să găsească cele mai eficiente modalități prin care să stimuleze potențialul creativ al fiecărui elev în parte.

Activitățile propuse elevilor în scopul sporirii gradului de implicare activă și creativă în școală, trebuie să asigure:

1. Stimularea gândirii productive, a gândirii critice, a gândirii divergente și laterale;
2. Libertatea de exprimare a cunoștințelor, a gândurilor, a faptelor. în acest sens apar ca adecvate activitățile care cer spontaneitate și contribuie la dezvoltarea independentei în gândire și acțiune;
3. Utilizarea talentelor și a capacităților specifice fiecărui individ în parte;
4. Incitarea interesului către nou, necunoscut și oferirea satisfacției găsirii soluției după depunerea unui efort de cautare de către elev;
5. Exersarea capacităților de cercetare, de cautare de idei, de informații, de posibilități de transfer de sensuri, de criterii de clasificare;
6. Dezvoltarea capacității de organizare de materiale, de idei prin întocmirea de portofolii asupra activității proprii, de colecții de cuvinte, de obiecte, de contraste; organizarea de discuții pe anumite teme, inițierea de jocuri, de excursii;
7. Educarea capacității de a privi altfel lucrurile, de a-și pune întrebări neobșnuite despre lucruri obișnuite;

“Sub incidența cerințelor de a se da cât mai multe răspunsuri originale, neobșnuite etc. Are loc o mobilizare a creativității potențiale. Aceasta poate fi recunoscută ca atare prin numărul mai mare și prin diversitatea crescută a răspunsurilor la persoanele creative, ca și prin diferențele de originalitate, flexibilitate, fluiditate a răspunsurilor date de către acestea.” (“Dicționar de psihologie”,



Paraschiv Alexandra Camelia
Liceul de artă Ion Vidu, Timișoara

Instrucțiuni generale

Astăzi vom juca „Ce spune verbul?”. Clasa se împarte în două echipe – **Fetele și Băieții**.

Concursul are trei runde. Fiecare răspuns corect valorează 1 punct.

Căpitanul fiecărei echipe decide cine răspunde. Echipa adversă poate „fura” punctul dacă oferă răspunsul corect.

Profesorul notează punctele pe tablă și numește **ECHIPA VERBELOR CAMPIONANE**.

Runda I – Completează forma corectă!

Completează spațiile libere cu forma corectă a verbului la modul indicativ, timpul prezent, conform indicațiilor dintre paranteze.

1. Ionel _____ (a turna – pers. a III-a, sg.) dulceață în șoșonii musafirului.
2. Noi _____ (a asculta – pers. I, pl.) muzică pop.
3. Tu _____ (a lovi – pers. a II-a, sg.) mingea cu toată puterea.
4. Eu _____ (a citi – pers. I, sg.) o carte interesantă despre aventuri.

5. Ei _____ (a împodobi – pers. a III-a, pl.) bradul de Crăciun cu globuri colorate.

Runda a II-a – Verbul în acțiune

Două persoane (una din fiecare echipă) vor veni la tablă pentru a conjuga un verb dat la modul indicativ, timpul prezent.

- Verbul 1: a cânta
- Verbul 2: a dormi

Completează în caiet sau pe fișă, după model:

Persoana	Verbul „a cânta“	Verbul „a dormi“
Eu	_____	_____
Tu	_____	_____
El / Ea	_____	_____
Noi	_____	_____
Voi	_____	_____
Ei / Ele	_____	_____

Runda a III-a – Verbul răspunde primul!

Răspunde rapid la întrebările de mai jos.

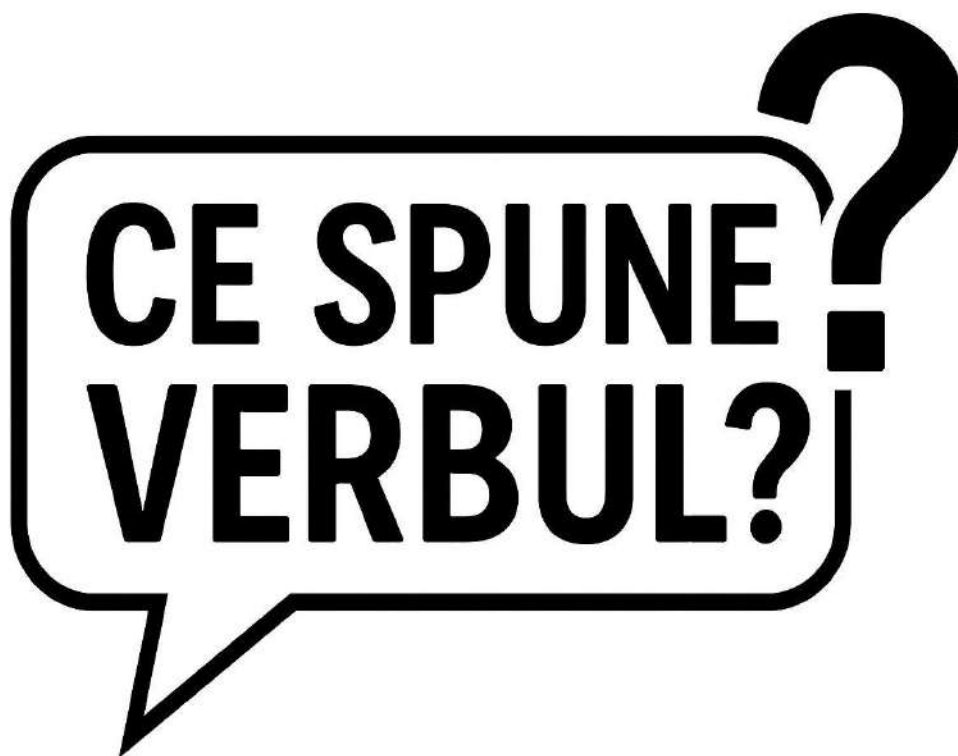
Pentru fiecare răspuns corect, echipa câștigă 1 punct.

1. Ce fel de acțiuni arată modul indicativ?
2. Ce arată timpul prezent?
3. Dă un exemplu de verb la modul indicativ, timpul prezent.
4. Ce persoană are forma „noi cântăm”?
5. Ce persoană are forma „tu scrii”?

Nume:

Data:

Fișă de lucru



Instrucțiuni generale

Astăzi vom juca „Ce spune verbul?”. Clasa se împarte în două echipe – Fetele și Băieții.

Concursul are trei runde. Fiecare răspuns corect valorează 1 punct.

Căpitanul fiecărei echipe decide cine răspunde. Echipa adversă poate „fura” punctul dacă oferă răspunsul corect.

*Profesorul notează punctele pe tablă și numește **ECHIPA VERBELOR CAMPIONANE**.*

Runda I – Completează forma corectă!

Completează spațiile libere cu forma corectă a verbului la modul indicativ, timpul prezent, conform indicațiilor dintre paranteze.

1. Ionel _____ (a turna – pers. a III-a, sg.) dulceață în șoșonii musafirului.
2. Noi _____ (a asculta – pers. I, pl.) muzică pop.
3. Tu _____ (a lovi – pers. a II-a, sg.) mingea cu toată puterea.
4. Eu _____ (a citi – pers. I, sg.) o carte interesantă despre aventuri.

5. Ei _____ (a împodobi – pers. a III-a, pl.) bradul de Crăciun cu globuri colorate.

Runda a II-a – Verbul în acțiune

Două persoane (una din fiecare echipă) vor veni la tablă pentru a conjuga un verb dat la modul indicativ, timpul prezent.

- Verbul 1: a cânta
- Verbul 2: a dormi

Completează în caiet sau pe fișă, după model:

Persoana	Verbul „a cânta“	Verbul „a dormi“
Eu	_____	_____
Tu	_____	_____
El / Ea	_____	_____
Noi	_____	_____
Voi	_____	_____
Ei / Ele	_____	_____

Runda a III-a – Verbul răspunde primul!

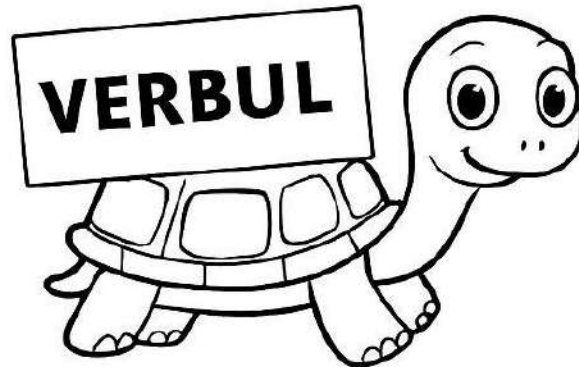
Răspunde rapid la întrebările de mai jos.

Pentru fiecare răspuns corect, echipa câștigă 1 punct.

1. Ce fel de acțiuni arată modul indicativ?
2. Ce arată timpul prezent?

3. Dă un exemplu de verb la modul indicativ, timpul prezent.
4. Ce persoană are forma „noi cântăm”?
5. Ce persoană are forma „tu scrii”?

TEMĂ



Exercițiu – Conjugarea verbului „a alerga” la modul indicativ, timpul prezent

Cerință: Scrie formele corecte ale verbului „a alerga” la toate persoanele, apoi alege un alt verb și conjugă-l la fel.

Persoana	Verbul „a alerga”	Verbul „.....” (la alegere)
Eu		
Tu		
El/Ea		
Noi		
Voi		
Ei/Ele		

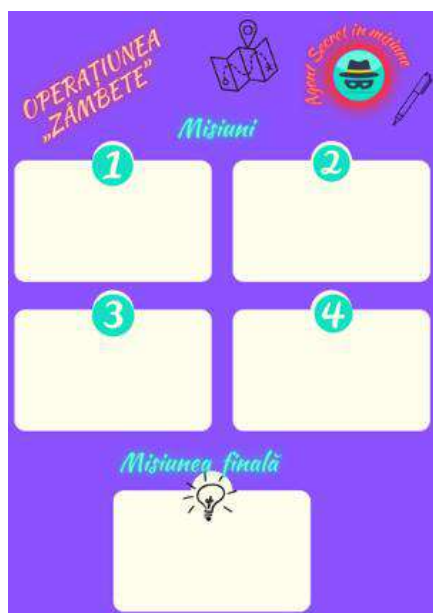
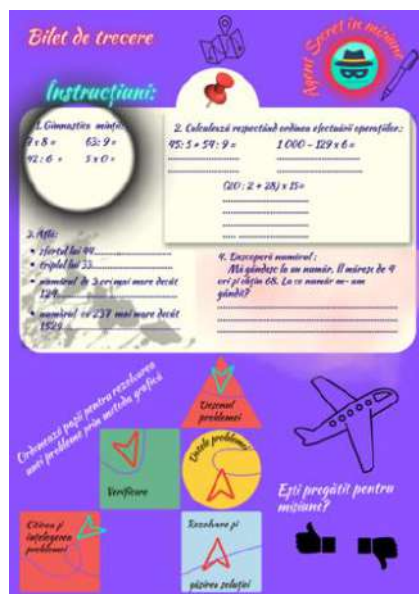
JOC DIGITAL MATEMATIC – OPERAȚIUNEA ZÂMBETE

Petrescu Angelica Laura

Școala Gimnazială Aletheea

<https://view.genially.com/643d732fdb5dd2001812a29f>





TEST INIȚIAL- clasa a VI-a C

Se dă textul:

Era o zi caldă de la începutul lui septembrie. Nori mari și albi rățăceau pe cerul albastru, purtați de vânt. Val intră plin de **voioșie** în pădure și hoinări vreme îndelungată pe cărarea moale așternută cu cetină, la umbra verde și adâncă a frunzișului, privind la răstimpuri trunchiurile groase ale copacilor, de pe care se prelingea, aurie, rășina.

Colindă astfel fără țință, cântând și fluierând, până ce se împiedică din nebăgare de seamă de o buturugă aflată de-a curmezișul potecii.

— Te rog să fii mai atent, era să mă calci pe lăbuță, rosti buturuga cu glas **somnoros**. Val tresări **uimit** și se dădu un pas înapoi.

Ce fel de buturugă era aceea care vorbea și se lăuda că are lăbuțe? Băiatul se frecă la ochi și privi din nou buturuga. Aceasta se mișcă **ușurel** spre el.

— **Nu te teme**, nu mușc. Broaștele-țestoase nu au obiceiul să muște copii.

— O broască-țestoasă? șopti Val, apropiindu-se. De aproape se vedeau limpede plăcile carapacei, dure și mari cât niște farfurii, precum și capul cenușiu, bălțat cu pete galbene al straniei făpturi.

— O broască-țestoasă vorbitoare? adăugă el, mai mult uluit decât speriat.

— Nu trebuie să te miri atât. E drept că suntem un soi rar și nu ne arătăm oricui, dar din când în când se-ntâmplă să ne lăsăm descoperite. Pe tine te-am mai văzut pe-aici și te cunosc, ești Val. Mai toate animalele din pădure te știu și se bucură când te zăresc. Ai inimă bună...

1. Identifică personajele fragmentului și precizează câte o trăsătură a fiecăruia, exemplificând cu fragmente din text.
2. Imaginează-ți o continuare de 4-6 replici a dialogului dat.
3. Extrage 2 idei din textul dat.
4. Identifică în text 3 verbe la timpuri diferite ale modului indicativ și un verb la modul imperativ. Precizează timpul pentru fiecare.
5. Găsește sinonime pentru termenii din text: **voioșie, uimit, somnoros, ușurel, nu te teme**.
6. Precizează dacă următoarea propoziție este simplă sau dezvoltată, stabilind fiecare parte de propoziție: "*Nori mari și albi rățăceau pe cerul albastru...*". Transformă enunțul în celălalt tip de propoziție.
7. Stabilește numărul de sunete și de litere din următoarele cuvinte: era, rățăceau, aceea, el, dădu.
8. Scrie un substantiv defectiv de plural și un substantiv colectiv.
9. Trece adjectivul **voios** la toate gradele de comparație, precizându-le.

NOTĂ: fiecare cerință are câte 1 punct

Toate cerințele sunt obligatorii.

Se acordă 1 punct din oficiu

Fișă de lucru pentru clasa a II-a

Profesor pentru învăț. primar PLEȘCAN MELANIA

Școala Gimnazială „Aron-Vodă,, Aroneanu

Cuibul de păsărele

după Cezar Petrescu

Astă-primăvară, eram în **luncă** împreună cu Gheorghică. Soarele **dăruia** raze calde pământului. Covorul verde, pufos acoperise lunca. Toți copacii se **înveșmântaseră** cu haine verzi.

Gheorghică îmi arată:

- Aici e cuibul.

Priveam cu inima **ticăind**. Ce minune! Cuibul mic era zidit cu paie și crenguțe. Era căptușit cu puf fin, ca un culcuș de vată. Acolo erau patru ouă albastre, cât patru bomboane. Am vrut să le ating. Gheorghică m-a oprit.

- Lasă-le, te rog! Venim peste două-trei săptămâni, să vedem puii.

Am plecat. Pasărea s-a așezat în cuib ca să le clocească.

După o lună, m-am dus din nou cu Gheorghică în luncă. Am văzut patru pui mici și golași.

Mai târziu, puii erau mărișori, iar noi am devenit prietenii lor.

Vocabular:

luncă=zonă joasă pe malul unei ape

a dăruia=a da cadou, a oferi

a se înveșmânta=a se îmbrăca

a ticăia=a zvâcni, a palpita

Citește!

1. Citește textul în gând.
2. Citește gândul în șoaptă.
3. Citește textul cu voce tare, respectând semnele de punctuație.
4. Citește enunțurile în care:
 - sunt prezentate semnele primăverii
 - este descris cuibul

Răspunde la întrebări! (în caietul de comunicare)

1. Când și unde are loc întâmplarea?
2. Care sunt personajele care participă la acțiune?
3. Din ce era făcut cuibul?
4. Ce au văzut copiii în cuib?
5. Cu ce semănau ouăle?
6. Cum arătau puii?
7. De ce se considerau băieții prietenii puilor?

Exersează! (în caietul de comunicare)

1. Ordonează enunțurile, potrivit succesiunii întâmplărilor dint text:
Puii au devenit prietenii copiilor.
Gheorghiță a descoperit cuibul cu ouă.
A sosit primăvara.
Mai târziu, din ouă au ieșit puii.
2. Adaugă încă două însușiri potrivite termenilor dați:

- raze calde,.....,.....
- covor verde,.....,.....
- copaci înfloriți,.....,.....
- cuib mic,.....,.....
- pui golași,.....,.....

3. Scrieți **v** sub vocale și **c** sub consoane:

Soarele dăruia raze calde pământului.

4. Schimbă litera inițială a cuvintelor date, pentru a obține altele noi, după modelul:

sac – rac	pâine -	rază -	dor -
carte -	cară -	parcă -	dată –

5. Selectați din text cuvintele care conțin grupurile de sunete

oa, ea, ia, ie, uă:

6. Completați cuvintele cu unul dintre grupurile de sunete

oa, ea, ia, ie, uă:

ba.....	plo.....	șire	vo.....
.....rbă	p.....rtă	rnă	șc.....lă

7. Transformă cuvintele, după model:

nea – neaua	acadea -	lalea -	podea -
ziua-ziuă	roua -	ploua -	șaua –

8. Taie varianta greșită:

ieșire/eșire	greșeală/greșală	soare/suare
oo/ouă		
nuea/nuia	uală/oală	orășean/orășan
plouă/ploo		

9. Ilustrează într-un desen textul (pe o coală A4).

Rogojinaru Elena, Școala Gimnazială Nicolae Coculescu , Scornicești

Precizează valoarea morfologică a cuvintelor marcate în fiecare enunț:

Enunțuri	Valoare morfologică
1. Omul rănit a fost dus la spital.	
Rănitul a fost dus la spital.	
2. Avem de mers trei kilometri.	
Mersul pe jos este benefic.	
3. Nu știa nimic despre aceasta.	
Nu mă plictisi cu nimicuri.	
4. Bunica are glasul blând.	
Bunica vorbește blând.	
5. Duminica este o zi de odihnă.	
Duminica merg la film.	
6. Geamul deschis a fost spart.	
Vorbește deschis!	
7. Băiatul timid s-a înroșit.	
Fata s-a apărat timid.	
8. Am rezolvat exercițiul.	
Exercițiul rezolvat a fost ușor.	
9. Ah, m-am lovit!	
La muzeu se auzeau ahuri entuziasmate.	
10. El locuiește dedesubt.	
Caietul este dedesubtul cărții.	
11. Se zăreau coșurile fumegând.	
Se zăreau coșurile fumegânde.	
12. Balerina avea o grație deosebită.	
Grație mamei am obținut nota zece.	

2. Alcătuieste enunțuri în care cuvintele de mai jos să fie folosite cu valorile morfologice indicate:

a. **adânc**- adjectiv, adverb, substantiv;

b. **noapte** - substantiv, adverb;

c. **blând**: adjectiv, adverb, substantiv;

d. **silabisit**: adjectiv, substantiv, adverb;

e. **ingenios** – adjectiv, substantiv, adverb;

f. **nuanțat** - adjectiv, substantiv, adverb;

g. **înainte** – adverb, prepoziție;

h. **aproape** – adverb, substantiv;

i. **vara** – adverb, substantiv;

j. **deasupra** – adverb, prepoziție;

FIȘĂ DE LUCRU
FONETICĂ.VOCABULAR
CLASA a VII-a

ROMAN CRISTINA-OANA
ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR.1 RUSCOVA, MARAMUREȘ

1. Sunt corect despărțite în silabe cuvintele din seria:
 - a. su-per-so-nic, săl-bă-ti-ci-re
 - b. su-per-son-ic, săl-bă-ti-ci-re
 - c. sup-er-so-nic, sălb-ă-ti-ci-re
 - d. su-pe-so-nic, să-lbă-ti-ci-re
2. Cuvintele **închis** și **exagerat** au în ordine:
 - a. 6 sunete, 9 sunete
 - b. 5 sunete, 8 sunete
 - c. 6 sunete, 8 sunete
 - d. 5 sunete, 9 sunete
3. Conțin hiat toate cuvintele din seria:
 - a. nevoie, ai
 - b. foarte, prieteni
 - c. fundație, familie
 - d. întotdeauna clujeancă
4. În secvența „mare ghiol de apă trebuie să fie în mațele lui” există:
 - a. doi diftongi și un hiat
 - b. trei diftongi și un hiat
 - c. un triftong,, doi diftongi și un hiat
 - d. un triftong și trei diftongi.
5. Conțin triftong toate cuvintele din seria:
 - a. plângeau, cioară
 - b. veneai, eu
 - c. vegheau, lighioană
 - d. mieuna, oaie.

12. Există o relație de polisemie între cuvintele subliniate în enunțurile din seria:

- a. Cum ieși din parcare, o iei la dreapta! Dan ieși din sală și plecă în mare grabă!
- b. Vii azi la bibliotecă?/ Amintirile cu bunicul sunt vii!
- c. Am primit în dar un stilou./Aș mai sta, dar s-a făcut târziu.
- d. Nu am găsit în text niciun indice temporal./Am primit un orar temporal!

13. Seria care conține doar cuvinte derivate este:

- a. căruțaș, oboseală
- b. vicepreședinte, hotarului
- c. plecat, dumneavoastră
- d. ortografie, durere

14. Seria care conține doar augmentative:

- a. veteran, cărtoi
- b. lungan, băiețandru
- c. grămădoaie, mulțime
- d. muntean, pustietate

15. S-au format prin compunere ambele cuvinte din seria:

- a. înnoda, roșiatic
- b. doisprezece, Câmpulung
- c. atotștiutor, cosaș
- d. automotivare, verzui

16. Seria care conține omografe este:

- a. Nu ne puteam opri din râs.Am văzut un râs la zoo.
- b. Toată lumea voia să fie aproape de mine. Cu voia părinților au mers în excursie.
- c. El face o prăjitură. Mama face treabă.
- d. Fața lui era senină. În fața casei, este o grădiniță de flori.

17. Alege seria care conține pleonasme.

- a. El a rezumat pe scurt povestirea. Am admirat autoportretul propriu al pictorului.
- b. Chirița îl examinează pe Guliță. Profesorul testează elevii.
- c. Doamna în alb s-a întors încet. Afirmția sa a fost surprinzătoare
- d. În duminica aceea, norii alunecaseră pe cer. Nu îți cer mare lucru.

18. Cuvântul cumpănă este folosit cu sens figurat în enunțul:

- a. La cumpăna dintre ani, ne-am făcut urări de bine.
- b. Pentru a fixa locul frigiderului, tat a folosit o cumpănă.
- c. Cumpăna fântânii este pe partea dreaptă.
- d. Vânzătorul ambulant a scos o cumpănă pentru a cântări legumele

Fișă de lucru remedială. Divizibilitatea numerelor naturale

Clasa a V a

Prof. Roșu Mirela Maria

Școala "Ion Creangă", I.C Brătianu, jud. Tulcea

1. Definiți ce este un număr prim și calculați suma primilor 20 de numere prime.
2. Definiți criteriile de divizibilitate cu 2, 3, 4 și 5, apoi scrieți toate numerele de forma $\overline{11x}$ divizibile cu numerele 2, 3 4 și 5.
3. Care este rezultatul diferenței dintre cel mai mare și cel mai mic multiplu al numărului 24.
4. Identificați divizorii proprii și divizorii improprii ai numerelor 32 și 48.
5. Aflați toate numerele de forma $\overline{11xy} : 15$.
6. Care dintre următoarele numere sunt divizibile cu 2, 3 sau 6. Numerele sunt: 111, 11112, 550, 720, 2004, 567.

Bibliografie:

1. Gologan Radu, Manual clasa a V a, editura Corint, 2022.
2. Stoica Maria, Manual clasa a V a, editura Booklet, 2022

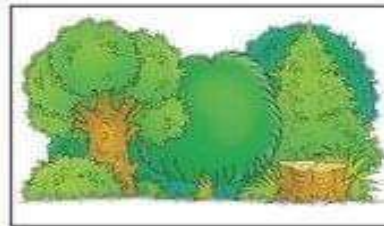
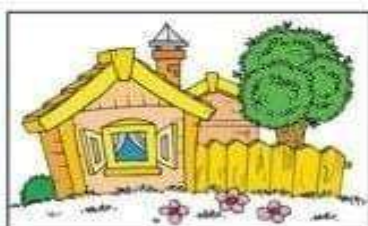
DESPRE TOT CE-AM ÎNVĂȚATI - Evaluare finală

Denumeste în ce anotimp se află fiecare copac. Încercuiește copacul din anotimpurile toamna și vara.



Denumeste animalele. Încercuiește cu **roșu** animalele domestice, cu **albastru** animalele sălbatice și cu **verde** animalele din junglă.

Trasează o linie de la fiecare grupă la mediul de viață corespunzător.



FICHE DE TRAVAIL – « LÀ OÙ CHANTENT LES ÉCREVISSES »

(Where the Crawdads Sing)

Sbârnaure Elena-Alina, Colegiul Național Spiru Haret, Târgu Jiu



Niveau : A2–B1

Nom de l'élève : _____ Classe : _____ Date : _____

I. Informations générales sur le film

1. Titre du film : _____

2. Année de sortie : _____

3. Genre du film : _____

4. Lieu de l'action : _____

II. Personnages

Personnage principal : _____ Rôle : _____

Autre personnage : _____ Rôle : _____

III. Compréhension du film

Réponds aux questions :

1. Qui est Kya ? Où habite-t-elle ?

2. Pourquoi Kya est-elle différente des autres habitants de la ville ?

3. Qui aide Kya dans sa vie ?

IV. Ordre chronologique

Numérote les événements dans le bon ordre :

___ Kya va à l'école.

___ Kya vit seule dans le marais.

___ Un homme meurt et une enquête commence.

___ Kya devient amie avec Tate.

V. Vocabulaire

Associe les mots à leur signification :

1. Marais – a) ami

2. Seul(e) – b) marécage

3. Amitié – c) solitaire

VI. Opinion personnelle

As-tu aimé le film ? Pourquoi / Pourquoi pas ? (3–5 lignes)

VII. Bibliographie

Owens, Delia – « Where the Crawdads Sing », G.P. Putnam's Sons, 2018.

Film: « Where the Crawdads Sing », réalisé par Olivia Newman, 2022.

Fișă de lucru interactivă – Povestea Ghiocelului
Învățămant de masă (matematică) – clasa a- VII-a



Profesor de psihopedagogie specială: Șerban Anita Constantina
Centrul Școlar de Educație Incluzivă, Orașul Vălenii de Munte, Județul: Prahova

Citire: Profesor/ Elev

Rezolvare de exerciții: Elev

1. Profesor:

Se spune că Primăvara era prizonieră în castelul Iernii. Ghiocelul a pornit să o elibereze. Drumul a fost lung, dar într-o bună zi a ajuns la poarta castelului. Însă aici era un balaur. S-a speriat tare Ghiocelul, dar apropiindu-se, a văzut că era doar un pui de balaur. Acesta era foarte necăjit pentru că nu știa să-și facă fișele la matematică și i-a spus Ghiocelului că îl lasă să intre în castel dacă îl ajută să le rezolve.

2. Elev:

Pentru a putea intra în castel, Ghiocelul trebuie să răspundă la următoarele întrebări:

- Cum se numesc numerele care se adună?
- Cum se numește rezultatul adunării?
- Cum se numește primul număr la scădere?
- Cum se numește al doilea număr de la scădere?
- Cum se numește rezultatul scăderii?



După ce a intrat în castel, Ghiocelul a ajuns în camera Fulgului de Nea. Pentru a putea ieși din această cameră, trebuie să rezolve următoarele exerciții:

Calculați:

$45 + 23 =$	$85 - 32 =$
$74 + 23 =$	$45 - 20 =$
$49 + 14 =$	$80 - 16 =$
$37 + 38 =$	$63 - 15 =$
$44 + 30 =$	$74 - 29 =$



3. Profesor:

Fulgul de Nea i-a dat voie Ghiocelului să intre în următoarea cameră, cea a Omului de Zăpadă. Acesta îl supune unui nou test.



*Din suma
numerelor 45 și 43
scădeți numărul 29.*

4. Elev:

După ce Ghiocelul trece și acest test, Omul de Zăpadă îl atenționează că în următoarea cameră se află Viscolul și că acesta este foarte supărat. Îl întreabă pe Viscol de ce e supărat, iar acesta îi răspunde că, oricât ar sufla, nu poate să dea deoparte niște nori obraznici care s-au așezat peste niște numere. Ghiocelul îi promite că o să afle ce numere sunt ascunse sub nori.

Aflați numerele
necunoscute:

$$52 + a = 89$$

$$b + 26 = 75$$

$$85 - c = 34$$

$$d - 43 = 39$$

5. Profesor:

Viscolul, fericit, lasă Ghiocelul să treacă în următoarea cameră. În mijlocul ei era un cufăr încuiat. Lângă cufăr erau două chei. Pentru a afla care cheie este bună, Ghiocelul trebuie să verifice corectitudinea a două operații.

Aflați care operație este adevărată și care este falsă, efectuând proba:

$$87 - 49 = 36$$

$$75 + 15 = 90$$

6. Elev:

Ghiocelul ia cheia potrivită, deschide cufărul și acolo găsește un bilet: Primăvara este închisă în turnul cel mai înalt al castelului. Trebuie să te pregătești să parcurgi o distanță destul de lungă până la ea. Vei avea de făcut 26 de pași până la scări, apoi cu 27 de pași mai mult pe scări.

Câți pași faci, în total, până ajungi la Zâna Primăvară?

R:

După ce Ghiocelul și-a calculat distanța pe care trebuie să o parcurgă, a pornit voinicește spre turnul cel mai înalt al castelului, unde a găsit-o pe Zâna Primăvară. Dar, când să iasă din castel, Iarna le-a pus un nou obstacol în cale.

Compuneți o problemă care să se rezolve prin următorul exercițiu:

$$35 + 55 =$$

Drept răsplată pentru că a fost eliberată, Primăvara ne-a trimis un cadou!

Să descoperim!

TESTELE COMPUTERIZATE CA INSTRUMENT DE EVALUARE DIFERENȚIATĂ: STRATEGII DIDACTICE ȘI NIVELURI DE DIFICULTATE

prof. Sîrbu Simona, Colegiul Economic "F.S. Nitti", Timișoara

Profesorului i s-au atribuit pe lângă rolul său de îndrumător, și alte funcții cum ar fi cea de consilier și deschizător de drumuri. El trebuie să fie un exemplu pentru elevii săi și un sprijin pentru fiecare elev în parte. Depinde în mare măsură de profesori cum oferă și cum sprijină șansa elevilor. 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 prin 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.

1. Strategie didactică în elaborarea testelor computerizate pe nivele de dificultate

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 originală, pe nivele de dificultate, aplicabilă la toate disciplinele de învățământ.

2. Algoritmul pe un item. Stabilirea baremului și a punctajului

Pasul 1. Citește textul primului item și notează rezultatul obținut prin calcul; punctajul inițial este de 1 punct.

Pasul 2. Dacă răspunsul este greșit, elevul este informat că nu a obținut nici un punct în plus dar are posibilitatea, dacă vrea, să efectueze un exercițiu de recuperare la care: dacă va da un răspuns corect va primi 4 puncte, deci nota 5, iar dacă nu va da răspunsul corect va primi numai un punct în plus pentru efortul depus, deci va avea două puncte la acest subiect.

Dacă răspunsul este corect, elevul este informat că a primit încă 4 puncte, are deci nota 5 dar și șansa de a rezolva un exercițiu de evaluare a progresului pentru nota 8.

Pasul 3. Dacă nu vrea să rezolve exercițiul suplimentar cu un grad sporit de dificultate, rămâne cu nota 5 pentru acel subiect iar dacă vrea să continue, după ce notează răspunsul, are următoarele variante: dacă răspunsul dat este greșit primește un punct în plus pentru că a încercat (deci nota pe subiect este 6) iar dacă răspunsul este corect elevul este informat că a primit încă 3 puncte în plus, deci are nota 8, totodată are și șansa de a-și evalua performanța prin rezolvarea unui subiect suplimentar cu un grad sporit de dificultate pentru nota 10.

Pasul 4. Dacă nu vrea să rezolve exercițiul suplimentar, rămâne cu nota 8. Dacă îl rezolvă, după înregistrarea răspunsului, dacă acesta este greșit, rămâne cu nota 8 iar dacă este corect, obține nota 10.

Pasul 5. Continuă cu rezolvarea succesivă a itemilor 2,3,4,5,6 și 7 obținând la fiecare un punctaj corespunzător de la 1 la 10.

3. Calculul notei finale

Testul inițial este format din 7 itemi notați cu puncte de la 1 la 10, fiecare item fiind corespunzător unui obiectiv operațional. Nota finală este media aritmetică a punctajelor obținute la toți itemii cuprinși în test.

După obținerea punctajului la ultimul item, elevul este informat asupra notei obținută la test.

4. Implementarea testului computerizat necesită sublinierea următoarelor remarci:

- i). itemul inițial este cu grad minim de dificultate iar itemii derivați ai itemului inițial respectă obiectivul itemului inițial dar diferă prin grade sporite de dificultate în afara celui de recuperare care are aceeași structură, dar date diferite comparativ cu cel inițial (elaborarea itemilor computerizați);
- ii). elevii încep în același timp, dar efectuează exercițiile în ritm propriu (fixarea timpului alocat);
- iii). elevii parcurg aceleași subiecte și au aceleași variante de alegere (individualizarea evaluării);
- iv). elevii conștientizează prin punctele obținute la subiectul respectiv măsura în care și-au însușit noțiunile cuprinse în programa școlară, referitoare la fiecare obiectiv operațional;
- v). la final, nota, înregistrată ca medie a punctelor acumulate pe fiecare subiect, este confidențială, doar elevul și profesorul având acces la aflarea ei; elevul își poate face un grafic în care să înregistreze notele obținute la fiecare test, obținând astfel o imagine asupra evoluției sale.

5. Valențe educaționale

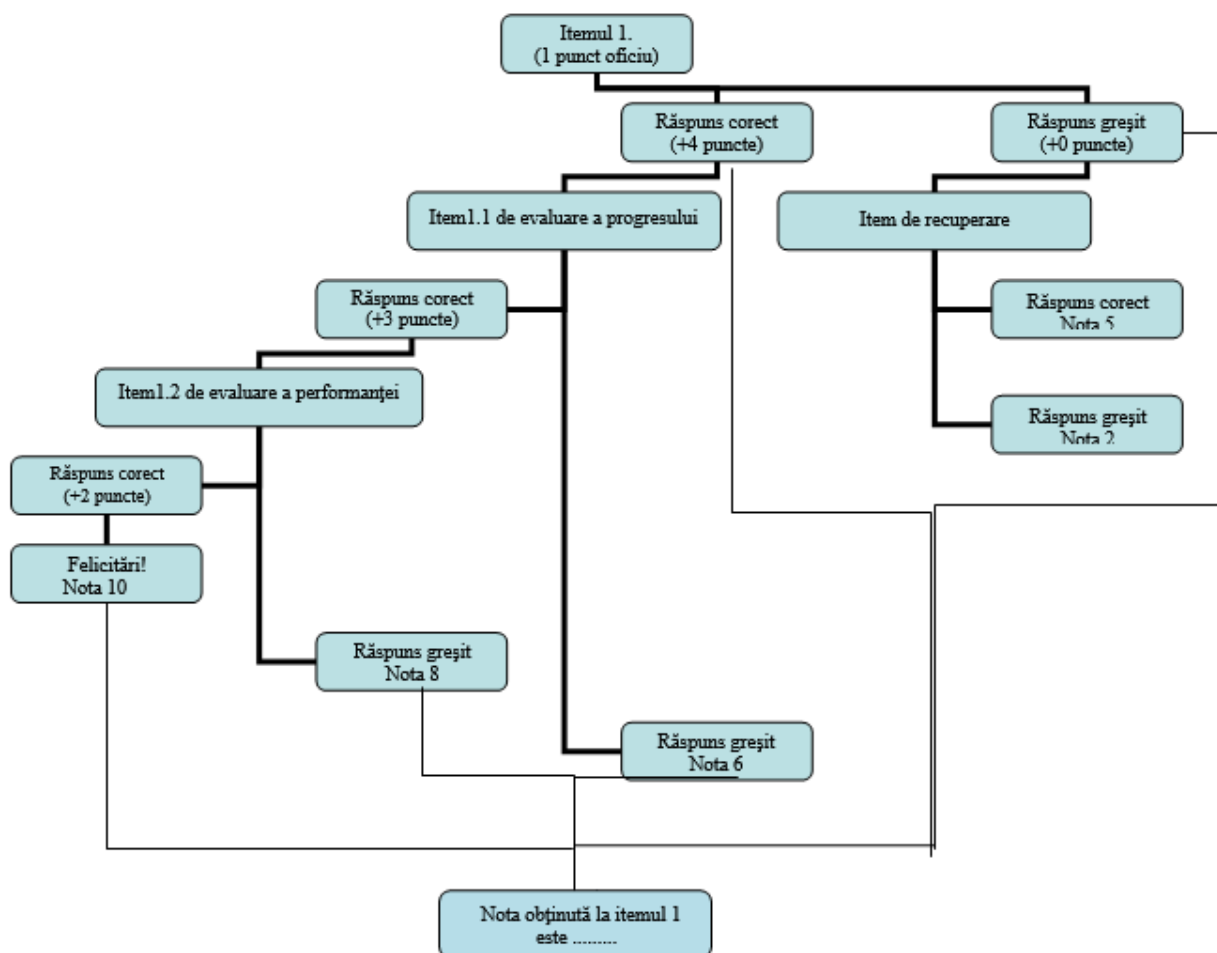
✓ Acest tip de evaluare s-a dovedit foarte eficient, elevii reușind să realizeze achiziții temeinice de cunoștințe chiar în timpul evaluării, deoarece intersecțiile dintre nivele îi sugerează elevului etapele gândirii, dându-i astfel posibilitatea de a-și elabora algoritmi necesari pentru înregistrarea și folosirea corectă a informațiilor (**testele computerizate susțin învățarea diferențiată**);

✓ 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 își corecteze lacunele sesizate, stimulat de posibilitatea ca, prin exerciții de recuperare, să-și corecteze nota (**testele computerizate dezvoltă autonomia elevilor**);

✓ 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 (**testele computerizate promovează echitatea în evaluare**);

✓ Astfel, elevul se deprinde să utilizeze conștient și motivat calculatorul în scop bun, formativ (**testele computerizate contribuie la formarea competențelor digitale și emoționale**).

6. Schema logică de reprezentare a algoritmului pe un item este următoarea:



7. Bibliografie

- [1] David J.Weiss, Alper Şahin – **Computerized Adaptive Testing From Concept to Implementation**, Editura Guilford Press, New-York, 2024
- [2] Carol S. Dweck – **Mentalitatea învingătorului. O nouă psihologie a succesului**, Editura Curtea Veche, Bucureşti, 2013
- [3] Alois Gherguţ – **Psihopedagogie specială. Fundamente teoretice şi perspective practice**, Editura Polirom, Iaşi, 2023
- [4] Mariana Arghir – **Algoritmi de calcul şi scheme logice pentru programare în limbajul C**, Editura Didactică şi Pedagogică, Bucureşti, 2007

FIȘĂ DE LUCRU - PROGRESII ARITMETICE

Profesor Stamatina Cătălina

Liceul Tehnologic "Anghel Saligny" Galați

1. Să se determine primul termen al progresiei aritmetice $(a_n)_{n \geq 1}$ cu termenii: $a_1, a_2, 19, 25, 31$.
2. Să se determine primii trei termeni ai progresiei aritmetice $(a_n)_{n \geq 1}$, unde $a_1 = 2, r = 3$.
3. Să se determine termenii a_4, a_{11} ai unei progresii aritmetice $(a_n)_{n \geq 1}$ cu $a_1 = -1, r = 2$.
4. Se consideră progresia aritmetică $(a_n)_{n \geq 1}$ în care $a_2 = 2$ și $a_5 = -1$. Să se calculeze a_{10} .
5. Să se determine rația unei progresii aritmetice $(a_n)_{n \geq 1}$ știind că $a_{15} - a_3 = 144$.
6. Să se determine x din R știind că numerele $x + 1, 2x - 3$ și $x - 3$ sunt în progresie aritmetică.
7. Să se determine x din R astfel încât numerele următoare să fie în progresie aritmetică: $3x - 1, 2x + 3, 4x + 10$.
8. Să se determine x din R știind că numerele $1 + x^2, (a + x)^2, (a^2 + x)^2$ sunt în progresie aritmetică.
9. Fie progresia aritmetică $(a_n)_{n \geq 1}$ de ratie $r = 4$ și cu $a_2 + a_5 = 38$. Să se determine a_1 .
10. Să se calculeze suma primilor 20 de termeni ai unei progresii aritmetice $(a_n)_{n \geq 1}$ știind că $a_1 = -4, r = -3$.
11. Termenii unei progresii aritmetice satisfac relațiile $\begin{cases} a_1 + a_5 = 50 \\ a_2 + a_6 = 120 \end{cases}$. Să se determine „ n ” știind că $S_n = 30$.

Bibliografie

1. Manualul de matematică TC+ CD – clasa a IX-a, M. Burtea, G. Burtea, Editura Carminis, 2008
2. Matematică - clasa a IX-a , Filiera tehnologică: servicii, resurse și tehnic, M. Burtea, G. Burtea, Editura Campion, 2025

FIȘĂ DE LUCRU – ACIZII NUCLEICI

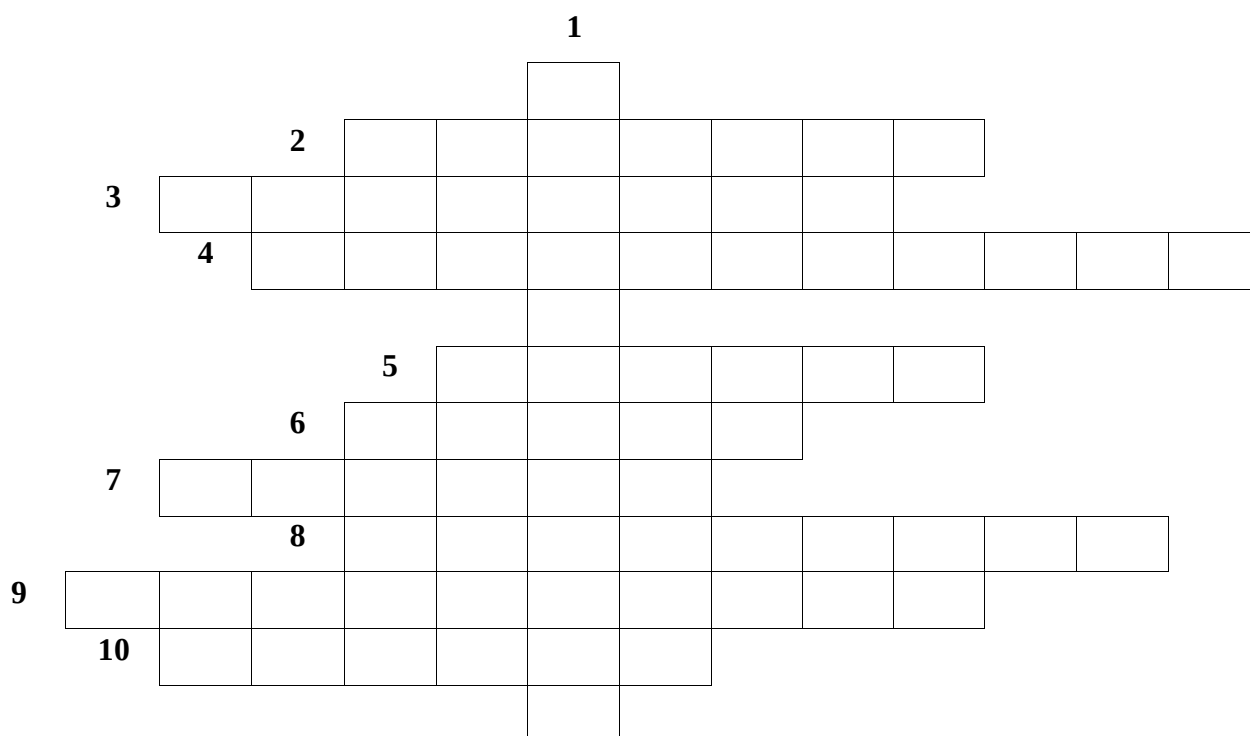
Prof. Stan Gabriela – Cristina, Liceul Tehnologic Bârsești, Târgu-Jiu, Gorj

Disciplina: Biologie

Clasa: a XII-a

Unitatea de învățare: Genetica moleculară

Sarcină de lucru: Completați rebusul de mai jos.



- 1 = pentoză din alcătuirea ADN**
- 2 = bază azotată din alcătuirea ADN complementară timinei**
- 3 = este legată prin 3 punți de hidrogen cu guanina**
- 4 = acid nucleic cu structură monocatenară**
- 5 = bază azotată specifică ADN**
- 6 = tip de ARN din alcătuirea virusului HIV**
- 7 = bază azotată specifică ARN**
- 8 = tip de ARN din alcătuirea ribozomilor**
- 9 = unitate structurală a acizilor nucleici**
- 10 = pentoza din alcătuirea ARN**

SOLUTIE REBUS

					1							
					D							
		2	A	D	E	N	I	N	A			
3	C	I	T	O	Z	I	N	A				
	4	R	I	B	O	N	U	C	L	E	I	C
					X							
			5	T	I	M	I	N	Ă			
		6	V	I	R	A	L					
7	U	R	A	C	I	L						
		8	R	I	B	O	Z	O	M	A	L	
9	N	U	C	L	E	O	T	I	D	Ă		
	10	R	I	B	O	Z	A					
					Ă							

BIBLIOGRAFIE:

- *Petre Raicu, Genetică, Ed. Didactică și pedagogică, București, 1991*
- *Petre Raicu, Nicolae Coman, Bogdan Stugren, Doina Duma, Florica Marascu, Biologie. Genetica si evolutionism, XII, Ed. Didactica si Pedagogica, 1997*
- *Gavrilă L., Genetică, evoluționism, ecologie, în sprijinul predării biologiei în licee, Editura Didactică și Pedagogică, București 2003*

Instrumente didactice pentru predarea limbii franceze

Gimnaziu, nivel A2

Învățare interactivă, reflexivă și inovatoare în școala viitorului

Corelare generală cu CECRL și programa școlară

CECRL – Nivel A2

Elevul:

- poate comunica în situații simple și uzuale;
- poate descrie aspecte ale vieții cotidiene (școală, timp liber, preferințe);
- poate produce enunțuri scurte, coerente;
- poate interacționa în contexte familiare.

Programa școlară (gimnaziu) – competențe vizate

- Receptarea mesajelor orale și scrise
- Producerea de mesaje orale și scrise
- Realizarea de interacțiuni orale
- Manifestarea interesului pentru limba și cultura francofonă

1. Material educațional original

Titlu: « *Le français pour communiquer et réfléchir* »

Nivel: Gimnaziu – A2

Tip: material suport pentru lecții interactive / activități remediale și de consolidare

Descriere

Materialul este construit pe **situații de comunicare autentice**, apropiate de universul elevilor de gimnaziu, și favorizează **învățarea activă și reflexivă**.

Structură

Unitatea 1 – *Moi et mon univers*

- vocabular: identitate, școală, timp liber
- funcții comunicative: a se prezenta, a vorbi despre preferințe

Unitatea 2 – *Ma journée et mes activités*

- exprimarea timpului
- rutina zilnică

Unitatea 3 – *Mes projets et mes rêves*

- exprimarea intenției
- viitorul apropiat (*aller + infinitif*)

☐ Componentă reflexivă (la finalul fiecărei unități):

Qu'est-ce que j'ai appris ?

Ce que je peux dire maintenant en français.

Corelare CECRL

- Producere scrisă și orală – A2
- Dezvoltarea autonomiei în învățare

2. Fișe de lucru

Fișa de lucru 1 – „Je me présente et je parle de moi”

Competență: producere de mesaje scrise și orale

Nivel: A2

Exerciții:

1. Completează:

Je m'appelle _____.

J'ai _____ ans.

À l'école, j'aime _____.

2. Alege varianta corectă:

Je (vais / vais à / va) au collègue tous les jours.

3. Exprimare personală:

Écris 5 phrases sur toi et tes passions.

☐ Adaptare și sprijin:

- propoziții-model pentru elevii cu dificultăți;
- extindere pentru elevii avansați (connecteurs simples).

Fișa de lucru 2 – „Ma journée idéale”

Competență: structurarea mesajului scris

Nivel: A2

Exerciții:

1. Ordinează activitățile zilnice.
2. Completează textul:

Le matin, je _____.

L'après-midi, je _____.

Le soir, je _____.

3. Reflecție:

Quelle activité est la plus importante pour toi ? Pourquoi ?

☐ **Valoare educațională:**

- dezvoltă exprimarea coerentă;
- stimulează gândirea reflexivă.

3. Jocuri educative

Joc 1 – „Parle et avance !”

Tip: joc de comunicare orală

Nivel: A2

Elevii avansează pe un traseu și răspund la întrebări:

- Parle de ton activité préférée.
- Décris ta journée d'école.
- Que fais-tu le week-end ?

☐ **Beneficii:**

- dezvoltă fluența;
- reduce teama de a vorbi;
- promovează incluziunea.

CECRL: interacțiune orală A2

Joc 2 – „Mission A2 – Acteur social”

Tip: joc de rol (CECRL)

Misiuni:

- te prezinți unui coleg nou;

- vorbești despre planurile tale;
- recomanzi o activitate.

Elevii lucrează în perechi și oferă feedback colegial.

- ☐ **Metode:** joc de rol, colaborare, reflecție
- ☐ **CECRL:** elevul = actor social

4. Teste de evaluare

Test 1 – Evaluare formativă (A2)

A. Vocabular (5p)

Asociază cuvintele cu imaginile.

B. Gramatică (5p)

Completează:

Je _____ (aller) au collège.

J' _____ (aimer) le sport.

C. Producere scrisă (10p)

Présente-toi et parle de ta journée (5–6 phrases).

- ☐ **Evaluare orientată spre progres**

Test 2 – Evaluare reflexivă (A2)

A. Compréhension écrite

Text scurt → întrebări simple.

B. Expression écrite

Écris un court texte sur tes projets.

C. Autoevaluare (CECRL)

Bifează:

- Pot vorbi despre mine ☐
- Pot descrie o zi obișnuită ☐
- Mai am nevoie de ajutor la _____

- ☐ **Inovație:** dezvoltă metacogniția.

Concluzie didactică

Aceste instrumente:

- sunt adaptate gimnaziului, nivel A2;
- respectă CECRL și programa școlară;
- promovează învățarea activă, reflexivă și incluzivă;
- sprijină elevii și valorizează progresul individual.

Propunător:

Prof. Stoica Lenuța Corina

Școala Gimnazială Nr. 1 Vlădești

INSTRUMENTE DIDACTICE ȘI RESURSE PENTRU FACILITAREA CONVERGENȚELOR ÎN PRACTICĂ ÎN GRĂDINIȚĂ

Țanțagoi Emilia Denisa

Grădinița nr. 47

Educația timpurie pune bazele dezvoltării cognitive, emoționale și sociale ale copiilor. La nivel preșcolar, procesul de învățare trebuie să fie activ, explorator și adaptat nevoilor și ritmului fiecărui copil. Pentru a facilita convergența între obiectivele educative, activitățile practice și evaluarea progresului, educatorii pot folosi o varietate de instrumente didactice și resurse inovatoare.

1. Materiale didactice atractive și multisenzoriale

În grădiniță, materialele didactice trebuie să fie vizuale, tactile și interactive pentru a stimula curiozitatea și explorarea. Exemple eficiente:

Cartonașe cu imagini și cuvinte simple pentru dezvoltarea limbajului.

Jetoane, figurine și puzzle-uri pentru recunoașterea formelor, culorilor și numerelor.

Seturi de materiale pentru experimente simple, cum ar fi nisip, apă, culori sau aluat de modelaj.

Scop: Materialele bine alese facilitează înțelegerea conceptelor și permit trecerea de la observație la aplicare practică, stimulând gândirea critică chiar și la vârste fragede.

2. Fișe de lucru pentru preșcolari

Fișele de lucru la grădiniță sunt mai degrabă activități ghidate decât teste, cu scopul de a dezvolta abilități motorii fine, recunoașterea formelor și a culorilor, și înțelegerea relațiilor cauză-efect.

Fișă de lucru model – “Culori și forme”

Obiectiv: Recunoașterea și sortarea formelor și culorilor

Colorăm toate cercurile în roșu.

Colorăm pătratele în albastru.

Lipim autocolante doar pe triunghiuri.

Spunem ce formă este fiecare obiect și ce culoare are.

Beneficiu: Copiii învață să observe detalii, să facă categorii și să exprime verbal ceea ce observă, dezvoltând gândirea critică adaptată vârstei.

3. Chestionare interactive și jocuri digitale

Chiar și la grădiniță, tehnologia poate fi introdusă prin aplicații simple și jocuri interactive care stimulează atenția și implicarea:

Tabletă cu aplicații educative: Jocuri pentru recunoașterea culorilor, a formelor sau a sunetelor.

Kahoot Junior sau Quizizz adaptat: Chestionare vizuale cu imagini și sunete, pentru a evalua cunoștințele dobândite într-un mod distractiv.

Scop: Feedback-ul imediat și interactivitatea cresc motivația și implicarea copiilor.

4. Instrumente de feedback adaptate copiilor mici

La această vârstă, feedback-ul trebuie să fie vizual și pozitiv:

Stickere sau stelute pentru realizarea unor sarcini.

Panouri vizuale cu „emoticoane” pentru a arăta gradul de înțelegere (fericit, neutru, curios).

Observații și întrebări ghidate: „Ce ți-a plăcut cel mai mult?” sau „Cum ai făcut asta?”

Beneficiu: Feedback-ul permite educatorului să ajusteze activitățile și să stimuleze reflecția copiilor, în timp ce aceștia învață să-și exprime emoțiile și percepțiile.

5. Aplicații digitale pentru explorare și creativitate

Digitalul poate fi folosit ca un instrument de creare și explorare:

Drawing Pad / Paint apps: Copiii pot desena forme și culori.

Storytelling apps: Crearea de povești interactive cu imagini și sunete.

Puzzle-uri digitale: Dezvoltă gândirea logică și abilitatea de rezolvare a problemelor.

Scop: Aceste aplicații stimulează imaginația, creativitatea și implicarea activă, oferind totodată educatorului posibilitatea de a observa progresul fiecărui copil.

Concluzie

Instrumentele didactice și resursele digitale în grădiniță nu sunt doar accesorii, ci puntea dintre predare, învățare și evaluare. Materialele multisenzoriale, fișele de lucru interactive, jocurile digitale și feedback-ul vizual ajută copiii să exploreze, să gândească critic și să participe activ. Educatorul devine astfel facilitatorul unei învățări autentice, adaptate vârstei și ritmului fiecărui copil.

Fișe de lucru (exemple)

Fișa 1: Culori și forme

Obiectiv: Recunoașterea și sortarea culorilor și formelor.

Instrucțiuni: Colorează, încercuiește sau lipește conform cerințelor.

Colorăm toate cercurile în roșu.

Colorăm toate pătratele în albastru.

Încercuiește toate triunghiurile.

Lipește stelute doar pe cercuri.

Spune cu voce tare: „Acesta este un ... și este de culoare ...”.

(Se pot adăuga imagini cu cercuri, pătrate și triunghiuri de diferite culori.)

Fișa2: Numere și asociere

Obiectiv: Recunoașterea numerelor și asocierea lor cu cantitatea.

Instrucțiuni: Numără și conectează.

Numără obiectele din fiecare grup și încercuiește cifra corectă:

☐ ☐ ☐ → 2 / 3 / 4

☐ ☐ → 1 / 2 / 3

☐ ☐ ☐ ☐ → 3 / 4 / 5

Bibliografie

1. Isac, L., & Isac, V. (2018). Metodica activităților instructiv-educative în grădiniță. București: Editura Didactică și Pedagogică.
2. Pop, C. (2019). Joc și învățare la vârste timpurii: instrumente și resurse. Cluj-Napoca: Editura Presa Universitară Clujeană.
3. Marian, A., & Ciolac, C. (2020). Tehnologii digitale în educația preșcolarilor. București: Editura Universitară.
4. Nicola, I., & Dumitrescu, M. (2017). Gândirea critică și reflecția pedagogică în grădiniță. Iași: Editura Polirom.
5. Bercovitz, J., & Schweinhart, L. (2016). Early Childhood Education and Development: Best Practices for Teachers. New York: Routledge.

Instrumente moderne de evaluare în educație

Prof. Preda Tatiana

Școala Gimnazială Davidești, Argeș

Introducere

Evaluarea reprezintă o componentă esențială a procesului educațional, având rolul de a măsura nivelul de achiziție a cunoștințelor, competențelor și atitudinilor elevilor. În contextul actual, marcat de digitalizare, globalizare și orientarea spre competențe, instrumentele tradiționale de evaluare (teste scrise clasice, lucrări de control standardizate) nu mai sunt suficiente pentru a surprinde complexitatea învățării. Astfel, au apărut instrumente moderne de evaluare, centrate pe elev, care pun accent pe evaluarea formativă, pe feedback continuu și pe dezvoltarea competențelor-cheie.

Conceptul de evaluare modernă

Evaluarea modernă depășește simpla verificare a cunoștințelor teoretice și urmărește progresul elevului pe termen lung. Aceasta este orientată spre proces, nu doar spre rezultat, și valorifică diversitatea stilurilor de învățare. Un aspect important al evaluării moderne este caracterul său formativ, care oferă elevilor oportunitatea de a-și corecta greșelile și de a-și îmbunătăți performanțele pe parcursul activității didactice. De asemenea, evaluarea modernă este transparentă și echitabilă, criteriile de evaluare fiind clar formulate și comunicate elevilor. Accentul se pune pe autoevaluare și evaluare reciprocă, încurajând responsabilitatea și autonomia în învățare.

Tipuri de instrumente moderne de evaluare

Portofoliul educațional

Portofoliul este un instrument complex de evaluare care cuprinde o colecție de lucrări realizate de elev pe o perioadă determinată. Acesta reflectă progresul, efortul și nivelul de competență atins. Portofoliul poate include proiecte, eseuri, fișe de lucru, reflecții personale și autoevaluări. Prin utilizarea portofoliului, evaluarea devine personalizată și centrată pe evoluția individuală a elevului.

Proiectul

Evaluarea prin proiect presupune realizarea unei sarcini complexe, individuale sau de grup, care integrează cunoștințe din mai multe domenii. Proiectele dezvoltă gândirea critică, creativitatea, colaborarea și capacitatea de rezolvare a problemelor. Evaluarea se face pe baza unor criterii clare, precum originalitatea, corectitudinea științifică, aplicabilitatea și prezentarea rezultatelor.

Observarea sistematică

Observarea sistematică este un instrument modern care permite profesorului să urmărească comportamentele, atitudinile și competențele elevilor în situații reale de învățare. Aceasta se realizează pe baza unor grile sau fișe de observație și oferă informații valoroase despre implicarea elevilor, capacitatea de colaborare și progresul individual.

Autoevaluarea și evaluarea reciprocă

Autoevaluarea îi ajută pe elevi să reflecteze asupra propriului proces de învățare, să-și identifice punctele forte și aspectele care necesită îmbunătățire. Evaluarea reciprocă presupune aprecierea colegilor, contribuind la dezvoltarea spiritului critic și a competențelor sociale. Ambele metode sporesc motivația și responsabilitatea elevilor față de propria învățare.

Instrumente digitale de evaluare

Tehnologia joacă un rol important în evaluarea modernă. Platformele educaționale, testele online, aplicațiile interactive și chestionarele digitale permit evaluarea rapidă și obiectivă a elevilor. Instrumente precum testele adaptive, quiz-urile online sau aplicațiile de feedback instant oferă profesorilor date relevante despre nivelul de înțelegere al elevilor și facilitează personalizarea procesului educațional.

Avantajele utilizării instrumentelor moderne de evaluare

Utilizarea instrumentelor moderne de evaluare contribuie la creșterea motivației pentru învățare, la dezvoltarea competențelor transversale și la îmbunătățirea relației profesor–elev. Evaluarea devine un proces continuu, integrat în activitatea didactică, și nu doar un moment de verificare. Elevii sunt încurajați să învețe activ, să colaboreze și să gândească critic.

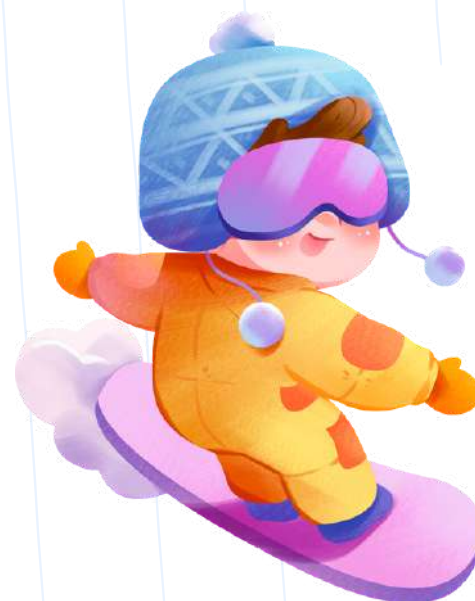
Concluzie

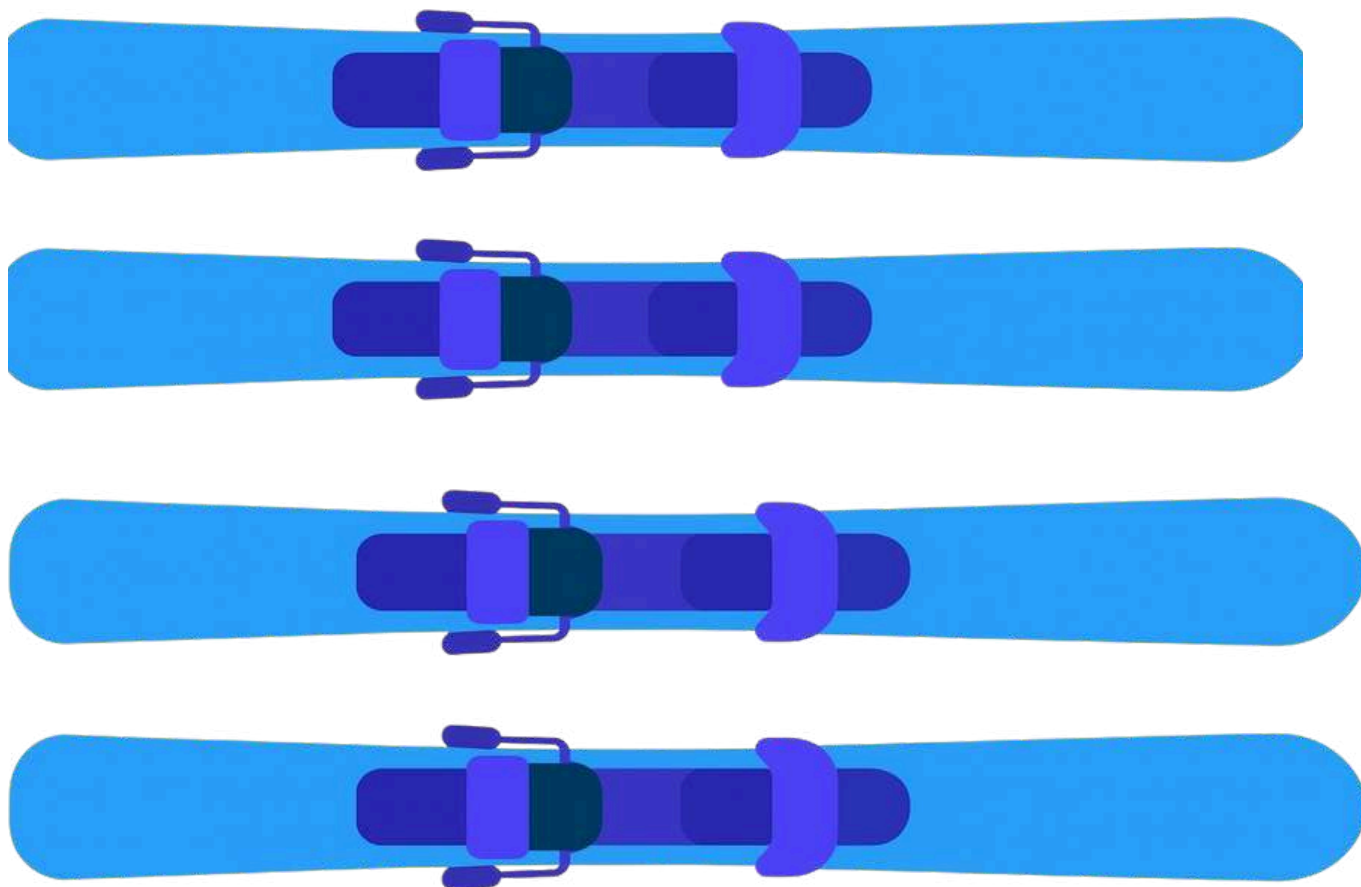
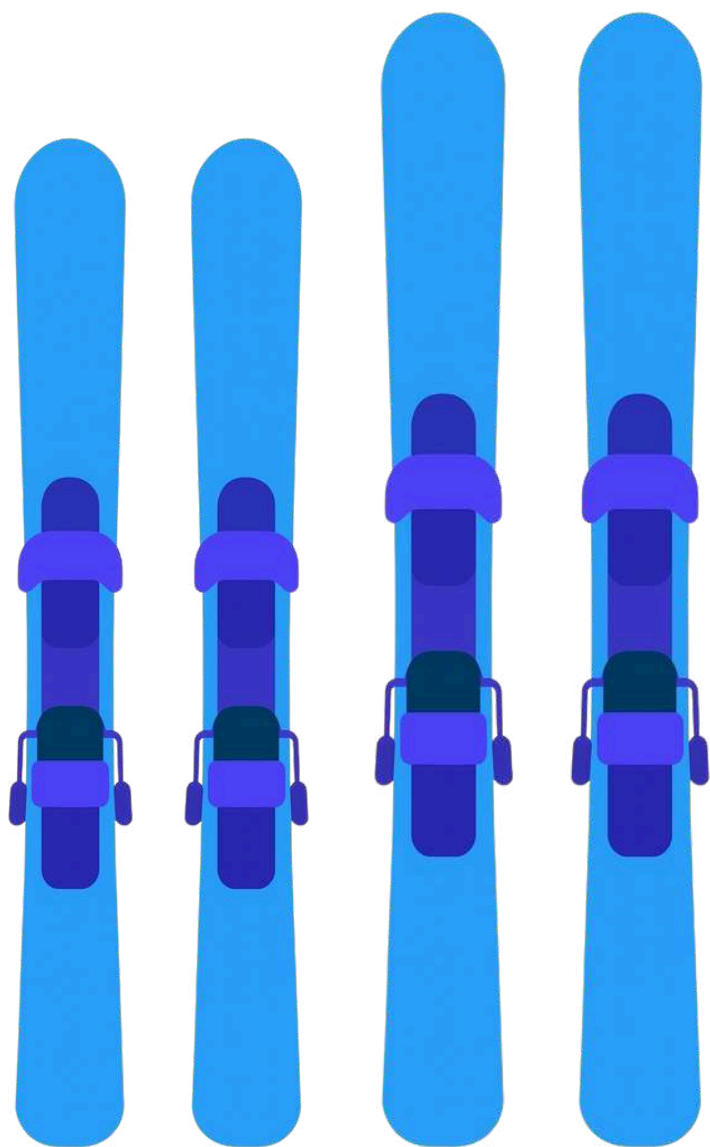
Instrumentele moderne de evaluare reprezintă o necesitate în educația contemporană, deoarece răspund cerințelor unei societăți în continuă schimbare. Prin diversificarea metodelor de evaluare și utilizarea tehnologiei, procesul educațional devine mai eficient, mai echitabil și mai centrat pe elev. Implementarea acestor instrumente contribuie la formarea unor persoane autonome, responsabile și capabile să învețe pe tot parcursul vieții.

Bibliografie

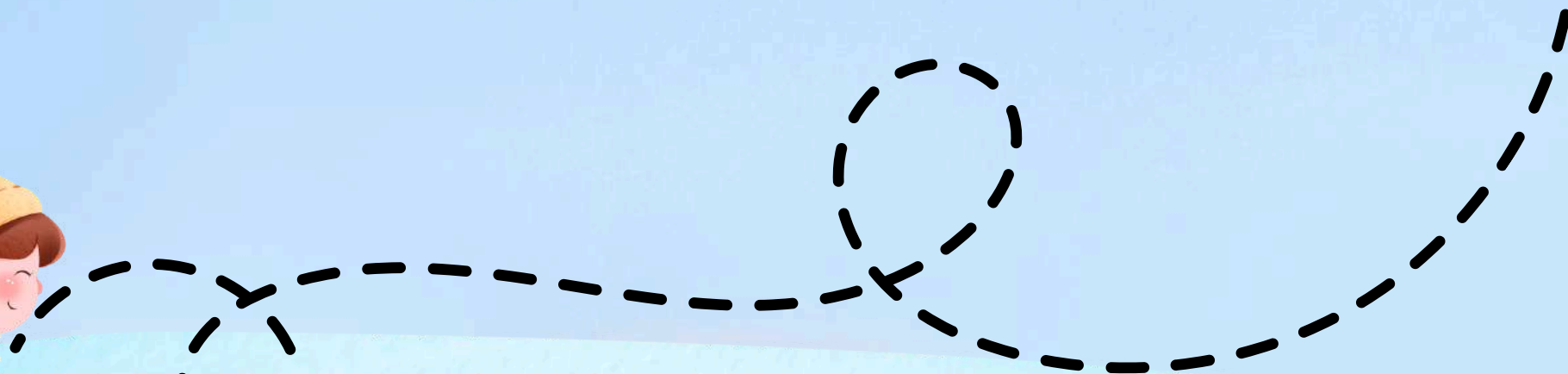
1. Cucos, C. (2008). *Pedagogie*. Iași: Polirom.
2. Jinga, I., & Istrate, E. (2010). *Manual de pedagogie*. București: All.
3. Pânișoară, I. O. (2015). *Managementul clasei de elevi*. București: Polirom.
4. Cerghit, I. (2006). *Metode de învățământ*. București: Editura Didactică și Pedagogică.
5. OECD (2019). *Innovative Assessment Practices*. Paris: OECD Publishing.

ALA 1 -Sporturi de iarnă











Numele și prenumele elevului.....

Data.....

TEST DE EVALUARE INIȚIALĂ
Matematică
Clasa a IV-a



1. Găsește regula, apoi completează:

- a) 887, 888, 889,,,
b) 4.774, 4.776, 4.778,,,
c) 1.640, 1.630, 1.620,,,

2. Scrie cu cifre romane numerele:

- 35- 4-
9- 16-

3. Rezolvă exercițiile și unește cu denumirea rezultatului operației pe care ai efectuat-o:

3.456+ 256=

5.000- 4.182=

37x 29=

75: 3=

produs

sumă

cât

diferență

4. Calculează corespunzător expresiei:

- a) de 5 ori mai mic decât 500 :
b) cu 5 mai mult decât 279 :
c) de 5 ori mai mare decât 27:
d) cu 5 mai puțin decât 270:

5. Află numărul necunoscut:

a x 5 = 95

a=

a=

c - 715 = 188

c=

c=

409+ d =900

d=

d=

b : 7 = 124

b=.....

b=.....

6. Calculează, respectând ordinea efectuării operațiilor:

$$56 - 3 \times 9 + 36 : 4 =$$

=.....

=.....

=.....

=.....

$$30 - 24 : 3 \times (72 : 9 - 2 \times 3) : 8 \times 9 =$$

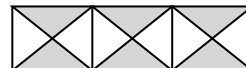
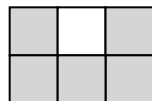
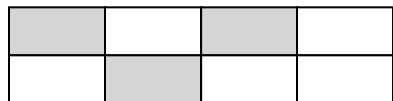
=.....

=.....

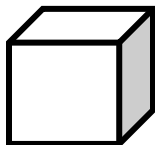
=.....

=.....

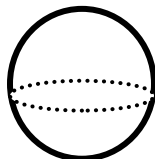
7. Scrie fracțiile corespunzătoare părții colorate din fiecare desen:



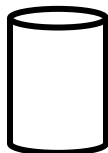
8. Scrie denumirea fiecărui corp geometric:



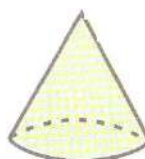
.....



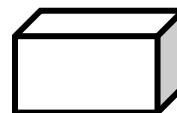
.....



.....



.....



.....

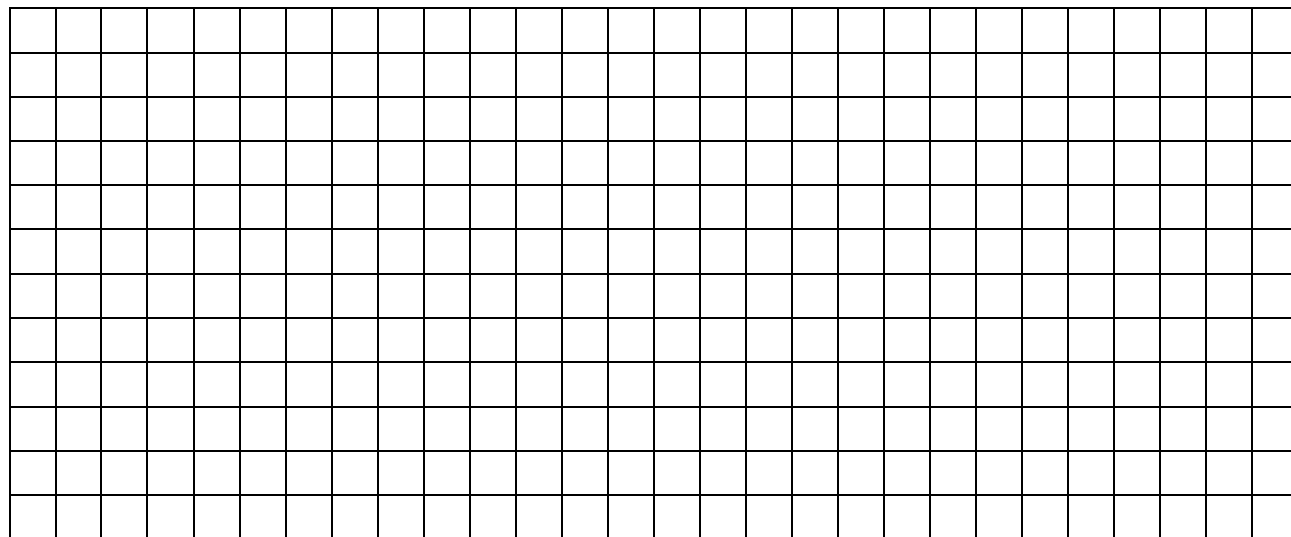
9. Scrie unitatea principală care măsoară:

lungimea	
volumul	
masa	

10. Mihai a colecționat 24 de timbre. O treime din ele erau timbre cu plante, un sfert din numărul total de timbre erau cu animale, iar restul erau timbre cu mașini.

Câte timbre cu mașini a colecționat Ionuț?

Rezolvare



Ai terminat ? Mai verifică o dată răspunsurile!

PROBĂ DE EVALUARE ÎNȚĂLĂ MATEMATICĂ

Data: 23.09.2025

Clasa: a IV-a

Nr. de elevi: 13

Prezenți: 13 elevi

Absenți: 0 elevi

Competențe specifice vizate:

- 2.1. Recunoașterea numerelor naturale din centrul 0- 10 000 și a fracțiilor subunitare sau echivalente, cu numitori mai mici sau egali cu 10
- 2.2. Compararea numerelor naturale în centrul 0 – 10 000, respectiv a fracțiilor subunitare sau echivalente care au același numitor, mai mic sau egal cu 10
- 2.4. Efectuarea de adunări și scăderi de numere naturale în centrul 0 - 10 000 sau cu fracții cu același numitor
- 2.5. Efectuarea de înmulțiri de numere în centrul 0 - 10 000 și de împărțiri folosind tabla înmulțirii, respectiv tabla împărțirii
- 4.2 Operarea cu unități de măsură standardizate, fără transformări
- 3.2. Explorarea caracteristicilor simple ale figurilor și corpurilor geometrice în contexte familiare
- 5.1. Utilizarea terminologiei specifice și a unor simboluri matematice în rezolvarea și/sau compunerea de probleme cu raționamente simple
- 5.3. Rezolvarea de probleme cu operațiile aritmetice studiate, în centrul 0 - 10 000

Obiective operaționale:

- O1: să scrie numerele cu cifre arabe ;
- O2: să găsească numerele naturale care respectă cerința dată ;
- O3: să utilizeze algoritmul de calcul pentru operațiile aritmetice ;
- O4: să recunoască și să opereze cu terminologia specifică operațiilor aritmetice ;
- O5: să determine numărul necunoscut, aplicând corespunzător algoritmul de calcul în situațiile cerute;
- O6: să calculeze corect exerciții cu ordinea efectuării operațiilor;
- O7: să recunoască unitățile de măsură standard pentru lungime, capacitate, masă;
- O8: să identifice corpurile geometrice;
- O9: să identifice fracțiile corespunzătoare părților luate în evidență din întregii corespunzători;
- O10: să întocmească și să scrie planul de rezolvare a problemei aplicând operațiile corespunzătoare judecății.

Matrice de specificație :

	Conținuturi / Obiective	Cunoaștere	Înțelegere	Aplicare
1.	Numerele naturale;			X
2.	Operații cu numere naturale;			X
3.	Probleme care se rezolvă prin operații cunoscute		X	
4.	Unități de măsură	X		
5.	Elemente intuitive de geometrie	X		
6.	Fracții		x	

Descriptori de performanță:

Nr. item	Foarte bine	Bine	Suficient
1.	Alege corect scrierea cu cifre a numerelor date	Alege corect scrierea cu cifre a două numere date	Alege corect scrierea cu cifre a unui număr dat
2.	Completează toate șirurile cu numere conform cerințelor date	Completează două enunțuri	Completează un enunț
3.	Scrie corect toate numerele cu cifre romane	Scrie corect 2-3 numere cu cifre romane	Scrie corect 1-2 numere cu cifre romane
4.	Efectuează toate operațiile, operând corect cu terminologia specifică	Efectuează două operații, operând parțial corect cu terminologia matematică	Efectuează o singură operație, operând parțial corect cu terminologia specifică
5.	Găsește valoarea necunoscutelor în toate situațiile	Găsește valoarea necunoscutelor în două situații	Găsește valoarea necunoscutelor în o situație
6.	Calculează corect respectând ordinea efectuării operațiilor	Calculează respectând ordinea efectuării operațiilor cu 2-3 greșeli de calcul	Calculează respectând ordinea efectuării operațiilor cu 4-5 greșeli de calcul
7.	Identifică fracțiile corespunzătoare părților luate în evidență din întregii dați	Identifică parțial 2-3 din fracțiile corespunzătoare părților luate în evidență din întregii dați	Identifică parțial 1-2 din fracțiile corespunzătoare părților luate în evidență din întregii dați
8.	Identifică toate corpurile geometrice	Identifică o parte din corpurile geometrice (3-4)	Identifică o parte din corpurile geometrice (1-2).
9.	Completează tabelul cu unitățile de măsură potrivite	Completează tabelul doar cu două unități de măsură potrivite	Completează tabelul doar cu o unitate de măsură potrivită
10.	Întocmește și scrie corect planul de rezolvare a problemei, calculând corect	Rezolvă problema, dar întocmește planul de rezolvare parțial	Scrie și rezolvă corect doar 1-2 operații și scrie doar o idee din planul de rezolvare

ITEMI	CALIFICATIVUL FINAL
Rezolvă integral și corect 10 itemi.	FOARTE BINE
Rezolvă integral și corect 8 itemi; parțial corect 1 item/ incorect 1 item sau orice altă combinație apropiată acesteia	BINE
Rezolvă integral și corect 4-5 itemi; parțial 2-3 itemi/ incorect 2-3 itemi sau orice altă combinație apropiată acesteia	SUFICIENT
Rezolvă integral și corect 2- 3 itemi; incorect 7-8 itemi	INSUFICIENT

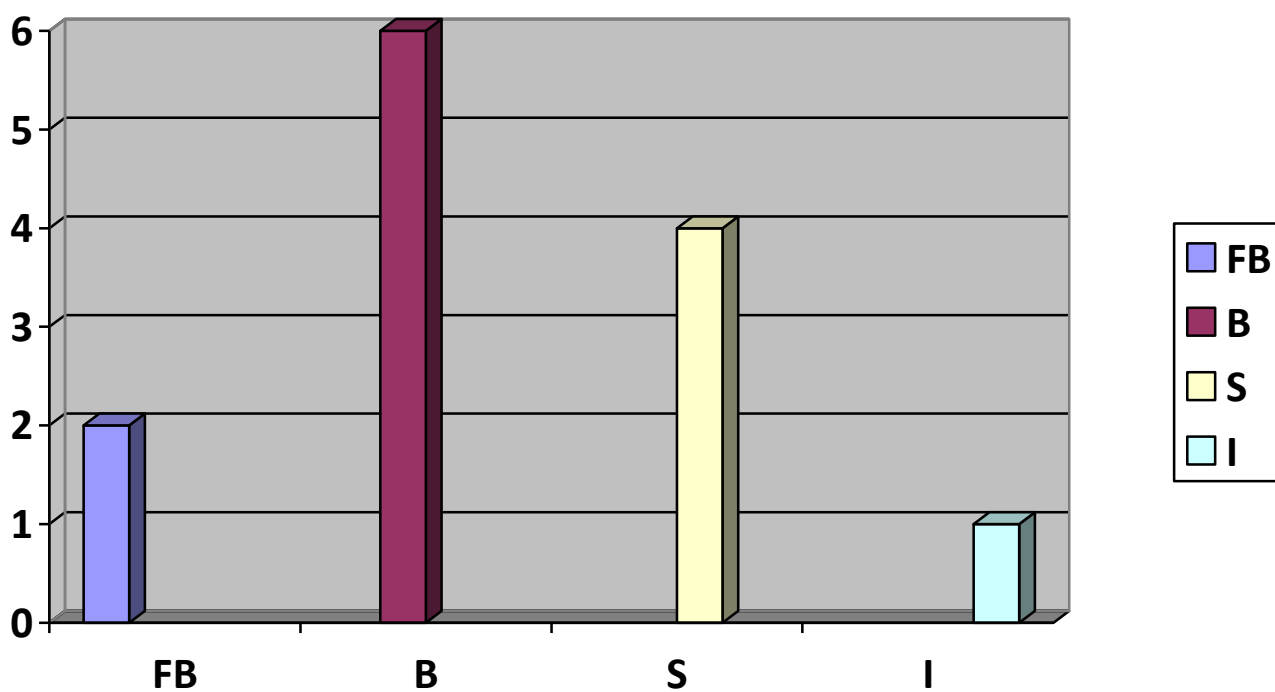
Centralizare pe calificative

Nr. elevi: 15 Calificative	Itemi										Final
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
FB	5	10	4	8	2	2	6	10	5	6	2
B	5	3	6	4	7	5	1	3	2	1	6
S	1	-	3	1	4	1	-	-	2	2	4
I	2	-	-	1	-	5	6	-	4	4	1

Interpretarea rezultatelor:

Rezultatele obținute în urma corectării testului inițial aplicat au fost următoarele

Clasa a IV –13 elevi	
Fb	2
B	6
S	4
I	1



Observații: Am observat că elevii nu stăpânesc ordinea efectuării operațiilor, exercițiile cu fracții și rezolvarea problemelor.

Măsuri ce se impun: În orele de învățare remedială voi pune accent pe corectarea acestor deficiențe și voi lucra diferențiat în funcție de necesitățile fiecărui elev.

FIȘA DE ACTIVITATE: „DETECTIVII CLIMATICI”

Vîlceanu Cristian

Liceul Tehnologic „Petrache Poenaru” Bălcești

Grup țintă: Liceu (clasele IX-XII)

Durată: 2 ședințe (90 minute în total)

Discipline implicate: Geografie, Biologie, Educație civică, TIC.

1. Obiectivele activității

- **Cognitive:** Identificarea principalelor cauze ale schimbărilor climatice și a conceptului de amprentă de carbon.
- **Socio-emoționale (Colaborare):** Lucrul eficient în echipe diverse pentru a găsi soluții comune.
- **Digitale:** Utilizarea calculatoarelor de carbon online și a platformelor de design digital.
- **Sustenabilitate:** Propunerea unui plan de acțiune pentru reducerea consumului la nivelul școlii.

2. Metode active și colaborative utilizate

- **Metoda Mozaicului (Jigsaw):** Pentru cercetarea temelor (Energie, Transport, Consum, Alimentație).
- **Învățarea prin Provocare (Challenge-Based Learning):** Crearea unei campanii de conștientizare.
- **Design Thinking:** Identificarea problemelor locale și prototiparea soluțiilor.

3. Integrarea Tehnologiei Digitale

- **Padlet/Jamboard:** Pentru colectarea ideilor în timp real.
- **Footprint Calculator (WWF sau Global Footprint Network):** Pentru măsurarea impactului personal.
- **Canva / CapCut:** Pentru crearea produsului final (poster digital sau video scurt).

4. Desfășurarea Activității

Etapă 1: Provocarea și „Expertiza” (45 min)

1. **Provocarea:** Profesorul prezintă un scurt clip despre impactul plasticului și al emisiilor de CO₂. Întrebarea cheie: „*Cum poate școala noastră să reducă amprenta de carbon cu 10% în următorul an?*”
2. **Grupurile „Mozaic”:** Elevii se împart în 4 grupuri de experți:
 - **Grupul 1 (Energie):** Studiază iluminatul și încălzirea în școală.
 - **Grupul 2 (Transport):** Analizează cum vin elevii și profesorii la școală.
 - **Grupul 3 (Hrană și Deșeuri):** Analizează ce se consumă la cantină/pachețel și cât se reciclează.
 - **Grupul 4 (Digital):** Analizează consumul de energie al dispozitivelor digitale din laboratoare.

Etapă 2: Crearea Soluțiilor și Inovația (45 min)

1. **Revenirea în grupurile casă:** Experții se întorc în grupurile lor inițiale și pun cap la cap informațiile.
2. **Acțiunea:** Fiecare echipă trebuie să creeze un „**Manifest pentru Sustenabilitate**” folosind un instrument digital (Canva).
3. **Incluziune:** Elevii cu abilități diferite au roluri specifice: cel cu abilități vizuale creează designul, cel cu abilități analitice procesează datele din calculatorul de carbon, iar cel cu abilități de comunicare pregătește prezentarea orală.

5. Evaluarea Inovativă și Incluzivă

- **Evaluarea de către semenii (Peer Assessment):** Echipele își postează manifestele pe un Padlet comun. Colegii lasă „comentarii constructive” (nu doar note), bazate pe criteriul: „*Cât de realizabilă este această soluție în școala noastră?*”
- **Autoevaluarea:** Elevii răspund la un scurt chestionar Google Forms: „*Ce am învățat despre propriul meu impact asupra planetei și cum m-am simțit lucrând în echipa mea?*”

6. Adaptări pentru Incluziune (Bune Practici)

- **Pentru elevii cu dificultăți de învățare:** Textele de cercetare sunt disponibile și în format audio, iar instrucțiunile sunt oferite prin infografice simple.
- **Pentru elevii cu ritm rapid:** Aceștia pot extinde cercetarea calculând amprenta de carbon a întregului oraș folosind date de tip Open Data.

PROGRAMA PENTRU CURSUL OPȚIONAL
BRITISH CULTURE AND CIVILIZATION THROUGH SHORT STORIES

Vruse Alina-Oana, Școala Gimnazială Fărcașele, județul Olt

Notă de prezentare:

Cursul *British culture and civilization through short stories* este un opțional la decizia școlii, conceput ca disciplină nouă, pentru un an școlar (o oră pe săptămână) și are ca scop familiarizarea elevilor de clasa a V-a cu elemente esențiale ale culturii și civilizației britanice, prin intermediul unor povești și povestiri adaptate vârstei și capacității lor de înțelegere. Conținuturile sunt structurate în patru unități de învățare (***Myths and legends, Celebrations, Famous People, British Tales***), fiecare cuprinzând mai multe texte interesante care să le stimuleze elevilor gustul pentru lectură. Întrucât competența digitală este una dintre competențele-cheie care sunt urmărite în profilul de formare al absolventului, activitățile de învățare vor fi axate atât pe lectura propriu-zisă a textelor-suport, cât și pe vizionarea unor materiale video pornind de la acestea. Se va urmări antrenarea tuturor copiilor în activități care presupun colaborarea și cooperarea în cadrul grupului, prin realizarea unor proiecte în echipă sau a unor jocuri de rol. Evaluarea competențelor va consta în aplicarea unor metode moderne și variate (referatul/portofoliul/jurnalul reflexiv/turul galeriei/autoevaluarea/evaluarea reciprocă) și va fi însoțită de grile clare de observare și de notare.

Competențe generale și specifice:

1. Dezvoltarea unor reprezentări culturale specifice civilizației anglo-saxone, prin receptarea mesajului unor texte scrise sau multimodale;
 - 1.1. *Identificarea informațiilor esențiale dintr-un text scris sau multimodal, în scopul înțelegerii sensului global al acestuia;*
 - 1.2. *Sesizarea unor particularități ale limbii engleze în contexte autentice.*
2. Dezvoltarea abilităților de comunicare orală și scrisă în contexte de comunicare interculturală;
 - 2.1. *Manifestarea curiozității și a interesului pentru aspecte specifice spațiului anglo-saxon;*
 - 2.2. *Redactarea unor texte imaginative pornind de la textele-suport sau de la clipurile vizionate;*
 - 2.3. *Participarea la proiecte de grup.*

Conținuturi:

Myths and Legends: *Beowulf, Nessie (The Loch Ness Monster), Robin Hood, King Arthur (The legend of Camelot), The Welsh Dragon, Jack'o Lantern, The Irish Giant*

Celebrations: Valentine's Day, St. Patrick's Day, April Fool's Day, Easter, Halloween, Thanksgiving, Christmas, New Year's Eve, The Chinese New Year

Famous People: Queen Victoria, Elizabeth I, William Shakespeare, Isaac Newton, Charles Dickens, Diana, Princess of Wales, John Lennon

British Tales: *Florence Nightingale, The selfish Giant, Whittington and his cat, Emmeline Pankhurst, The three sillies, George and the dragon, The happy Prince, The Tavistock Witch*

Sugestii metodologice:

În vederea desfășurării unui demers didactic eficient, accentul va cădea pe crearea unor situații de învățare care să-i implice activ pe elevi în îndeplinirea sarcinilor de lucru, stimulându-le curiozitatea și interesul. Strategiile didactice vor fi de natură ludică sau transductivă, mizând pe aplicarea unor metode moderne de predare-învățare-evaluare (brainstorming, joc de rol, dezbateri, jurnale cu dublă intrare, scaunul autorului, hărți conceptuale, tehnica mozaicului, metoda pălăriilor gânditoare, tehnica SINELG, turul galeriei, portofoliul, afișul, referatul, proiectul) și pe lucrul în echipă.

Pentru a răspunde intereselor și nevoilor elevilor, se vor folosi texte variate, care să cuprindă și elemente iconice, inclusiv texte multimodale (benzi desenate, postere, animații, secvențe de film). În etapa de lectură a acestora se va pune accentul pe explorarea semnificațiilor și mai puțin pe practicarea vocabularului și a elementelor de gramatică, stimulându-se, în permanență, disponibilitatea pentru exprimare orală.

În vederea unei participări cât mai active și eficiente a elevilor la activitățile de învățare, vor fi propuse teme motivante, care pot fi realizate cu ajutorul TIC sau care vizează confecționarea unor obiecte handmade.

Bibliografie:

Fenner, A. B., & Newby, D., *Teaching and learning language and culture*, Clevedon, 2000.

Harmer, J., *How to teach English. An Introduction to the Practice of English Language Teaching*, 2007.

<http://learnenglishkids.britishcouncil.org/>

TEST DE EVALUARE - IZOMERIA OPTICĂ, CHIMIE - CLASA A XI-A

Zorca Manuela, Colegiul Național „Dr. Ioan Meșotă” Brașov

Subiectul I – Alegere multiplă (10p, câte 2p fiecare item)

Bifați varianta corectă (pot fi una sau mai multe).

1. O moleculă este chirală dacă:
 - a) are cel puțin un atom de carbon legat de 4 substituenți diferiți
 - b) este plană și are simetrie
 - c) nu este suprapozabilă cu imaginea sa în oglindă
 - d) conține cel puțin o legătură dublă C=C
2. Care dintre următoarele molecule este optic activă?
 - a) 2-butanol
 - b) 1-butanol
 - c) acid acetic
 - d) acid lactic
3. Enantiomerii:
 - a) sunt suprapozabili prin rotație
 - b) au aceleași proprietăți fizico-chimice în medii achirale
 - c) rotesc planul luminii polarizate cu același unghi, dar în sensuri opuse
 - d) sunt toxici
4. Amestecul racemic:
 - a) este optic inactiv
 - b) conține enantiomeri în raport 1:1
 - c) se separă ușor prin distilare simplă
 - d) poate fi separat prin metode enzimatic-chirale
5. Configurația R/S se stabilește pe baza regulii:
 - a) Hund
 - b) Pauli
 - c) Cahn–Ingold–Prelog
 - d) Le Chatelier

Subiectul II – Probleme și aplicații (40p)

1. (10p) Identificați dacă următoarele molecule sunt chirale sau achirale. Justificați.
 - a) 2-propanol
 - b) 2-butanol

- c) acid lactic
d) gliceraldehidă
2. (10p) Stabiliți configurația absolută (R sau S) pentru centrul chiral al acidului lactic. Explicați pașii conform regulii CIP.
 3. (10p) Explicați de ce enantiomerul S-ibuprofen este analgezic eficient, în timp ce R-ibuprofen este mult mai puțin activ. Ce relevă acest exemplu despre importanța izomeriei optice în medicină?
 4. (10p) Se consideră un amestec de 2-butanol care rotește planul luminii polarizate cu $+2^\circ$. Dacă un enantiomer pur rotește cu $+10^\circ$, determinați excesul enantiomeric al amestecului.

Subiectul III – Întrebări deschise (50p)

1. (15p) Explicați asemănările și deosebirile dintre enantiomeri și diastereoizomeri. Dați câte un exemplu.
2. (10p) Descrieți o metodă experimentală prin care putem determina dacă o substanță este chirală.
3. (15p) Prezentați 3 aplicații ale izomeriei optice în:
 - o biologie (ex: aminoacizi, zaharuri),
 - o farmacie (ex: medicamente chirale),
 - o industrie alimentară (ex: arome, îndulcitori).
4. (10p) De ce aminoacizii naturali (exceptând glicina) sunt chirali și ce configurație stereochemică au (L sau D)?

Baremul de notare (100p)

- Subiectul I: 10p (2p fiecare item)
- Subiectul II: 40p (10p fiecare problemă)
- Subiectul III: 50p (punctaj distribuit conform cerințelor)



FIȘA JOCULUI

TITLUL JOCULUI	Potrivește si construiește!
AUTOR	Zurman Camelia
TIPUL JOCULUI	motricitate
CICLUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT	primar
DOMENIUL VIZAT	Cognitiv,perceptiv-motric
NIVEL DE DIFICULTATE	mediu
DIMENSIUNEA GRUPULUI	20 elevi
TIMP	60 minute
MATERIALE NECESARE	Figure geometrice colorate
OBIECTIVE	O1 să recunoască figurile geomentrice O2 să denumească figurile geometrice O3 să construiască imagini utilizând figuri geometrice
PREZENTARE PE SCURT	Copiilor le sunt prezentate figuri geometrice colorate, pe care le recunosc numindu-le- triunghi, dreptunghi, pătrat, romb, cerc Se va realiza demonstrativ un soare, cu romburi galbene,așezate cu vârful in același punct. Cu figurile geometrice, ei vor realiza compoziții ca, flori, case, peisaje, animale separate, una câte una, fiind evaluate în fața clasei, evidențiind mereu părțile bune
EVALUARE – CE AM ÎNVĂȚAT?	Aranjarea figurilor geometrice, în compoziții ce redau mediul de viață al copiilor, cum sunt peisaje, mașinuțe sau rachete.

Prof. Zurman Camelia



FIȘA JOCULUI

TITLUL JOCULUI	Jocul silabelor
AUTOR	Zurman Camelia
TIPUL JOCULUI	Joc de comunicare
CICLUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT	primar
DOMENIUL VIZAT	Limba română
NIVEL DE DIFICULTATE	mediu
DIMENSIUNEA GRUPULUI	10 copii
TIMP	60 minute
MATERIALE NECESARE	Jetoane cu silaba PA si literele I,S,T,C,S,P,R,L
OBIECTIVE	O1 sa formeze cuvinte cu silaba PA si literele prezentate O2 sa alcatuiasca un enunt cu cuvintele gasite
PREZENTARE PE SCURT	Copiilor le sunt prezentate jetoane cu silaba PA si litere Se pronunță lung silaba pa, până ce ei gasesc cuvinte noi, adaugând litere sau alte silabe. Jucatorii gasesc acele litere ce formează cuvinte cu silaba pa, i pentru cuvântul pai, t pentru cuvântul pat, s pentru cuvântul pas, ulterior se atașează silabe, în acelasi mod, ră pentru cuvântul pară na pentru cuvântul pana În final sunt alcătuite enunțuri noi cu cuvintele găsite de ceilalți colegi.
EVALUARE – CE AM ÎNVĂȚAT?	Cuvinte ce se pot forma de la silaba PA, utilizate în propoziții noi.