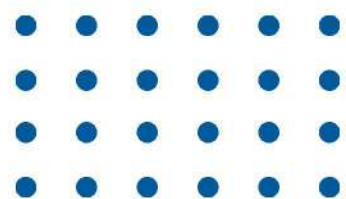




Centrul Pentru Perfecționare În Educație
TeachIT

WWW.TEACHIT.RO

Revista Educațională TeachIT



NUMĂRUL 23 VOLUMUL 2

ISSN 2971-8619

ISSN-L 2971-8619

CENTRUL PENTRU
PERFECTIONARE
TEACHIT



VALEA ARGOVEI 2026

Simpozionul Internațional

„PROFESIONIȘTI ÎN EDUCAȚIE:

Învățare, colaborare, evoluție, Ediția a II-a”

SECȚIUNEA 2

Proiecte didactice/ educaționale

Cuprins

Amariuchi Camelia Aurelia	6
Andriesei Catalina	19
Axente Dorinela.....	23
Batica Aurelia Georgeta	28
Bibire Dragos	31
Bora Ana-Maria	37
Bot Liana Ortenzia.....	42
Bozea Violeta.....	45
Bria Luminita	48
Butucea Dana Antoaneta	63
Calugaru Bernandeta	66
Caragancev Eugenia	70
Cincescu Beatrice	72
Cosma Violeta-Ana.....	80
Csutak Judit	86
Cupsa Ioana.....	92
Damian Claudia	102
Doroftei Elena Voichita	105
Drinceanu Mirela Roxana.....	109
Farkas Ildiko.....	114
Floarea Mariana	118
Florea Claudia	121
Gabor Adriana	124
Gavriluta Calina	132
Gergely Kovacs Katalin	138
Gheorghe Ionut.....	141
Gheorghe Nina-Alexandra.....	147
Ghiorghita Esmeralda.....	151

Gorea Codruta-Mihaela	154
Grigorie Georgiana Viorica	157
Grijac Mihaela	166
Hiliuta Corina	180
Ijeconi Alina.....	185
Ilovan Domnica	190
Incze Erica	193
Ion Cristina Veronica	195
Istrate Ioana Madalina	203
Kortner Tilore	214
Lucan Lorena	218
Lucan Mihaela	230
Matcovschi Tatiana.....	233
Matei Alina	253
Matei Nina Nicoleta	257
Mike Reka.....	263
Militaru Nicoleta	269
Mocean Alina Codruta	274
Morar Catalina Mirela	283
Moroianu Mariana	302
Munteanu Camelia.....	320
Munteanu Eusebiu Neculai	323
Muresan Patricia Teodora	328
Murgu Geanina Ioana	345
Neagu Florentina.....	355
Nedelcu Alina	359
Nisteriuc - Cumpata Nicoleta	365
Ologu Eugenia	372
Paduraru Elena Sorina.....	376

Pal Rita.....	379
Pap Camelia.....	382
Percea Marcela.....	389
Petrea Crina Rodica	395
Placintar Angela-Carmen	400
Pocol Camelia	404
Pop Marius	415
Popescu Amalia	426
Pruna Roze-Adela	435
Radu Larisa	449
Radulescu Viorica	457
Raileanu Raluca	461
Roman Doina Valerica	464
Rosu Roxana-Sara	468
Schiau Iulia Mihaela	471
Scutelnicu Ana.....	480
Simon Maria	490
Solomon Maria.....	494
Stan Gabriela Madalina.....	513
Stan Lavinia	520
Stefanica Anca	537
Stoica Daniela.....	544
Stoica Madalina.....	562
Toba Camelia	568
Toma Maria	571
Trocan Nicoleta	577
Tutunaru Mariana	582
Visan Cristina.....	585

INSPECTORATUL ȘCOLAR AL JUDEȚULUI SUCEAVA, ROMÂNIA

G.P.P., „CĂSUȚA PITICILOR” GURA HUMORULUI

CENTRUL DE RESURSE PENTRU EDUCAȚIE ȘI DEZVOLTARE

STR. LCT. V. MĂRCEANU NR. 22 TELEFON / FAX -0230/231576

E-MAIL: casutapiticilor2@yahoo.com

„112 - NE SALVEAZĂ!”

PROIECT EDUCAȚIONAL

NOILE EDUCAȚII - EDUCAȚIE PENTRU SECURITATE PERSONALĂ

PROGRAM JUDEȚEAN



COORDONATOR PROIECT : PROF. AMĂRIUCHI CAMELIA AURELIA

An școlar 2025-2026

DENUMIREA PROIECTULUI- TITLUL: „112 -NE SALVEAZĂ”

- a) **SLOGAN:** “Tot ceea ce nu avem de la naștere și ne va trebui când vom fi mari, ne este dat prin educație.”

Rousseau

„SUNTEM AICI SĂ SALVĂM VIETI, SUNAȚI RESPONSABIL LA 112 !”

- b) **DOMENIUL ȘI TIPUL DE EDUCAȚIE ÎN CARE SE ÎNCADREAZĂ:** Educație pentru securitate personală;

- c) **TIPUL DE PROIECT:** județean.

B. APLICANTUL: - Coordonate de contact a unității de învățământ:

a. Grădinița cu Program Prolungit,, Căsuța Piticilor” Gura Humorului

Adresa instituției: Str. Lct.V.Mărceanu, Nr. 22, Tel/Fax 0230231576

E-mail: casutapiticilor2@yahoo.com



b. Experiențe în domeniul proiectelor:

2003-2026- Să citim pentru mileniul III

2010-2026- Noile educații

2010-2026-,, O lume a prieteniei”

2010- 2022-,, Micul Bucovinean”

2023-2026-,,112 -NE SALVEAZĂ”

c. Coordonator al proiectului la nivelul unității:

PROFESOR- AMĂRIUCHI CAMELIA AURELIA

Datele aplicantului:

Amăriuchi Camelia Aurelia, profesor, grad did.II

Telefon: 0745 166785.

Adresa email: aa.cami@yahoo.com.

Echipa de proiect: Prof. Turza Elena- director

Educ.Lucan Lorena

Prof.Celechi Patricia

Prof.Negură Anișoara

Echipa de implementare:

-prof.Hemen Tatiana/Bilan Diana

-prof.Iacob Mihaela

-prof.Zofotă Cornelia/Ursachi Oana

-prof.Pisancu Alina/ Spînu Nicoleta

-prof.Sava Adriana/Dobreanu Sabina

-prof.Celechi Patricia/Negură Ana

-prof.Wanzo Irina/ Șelet Elena

-educ.Lucan Lorena

C. PARTENERI/COLABORATORI:

- GPN “Lumea Copilăriei” Gura Humorului
- Școala Gimnazială,,Teodor Balan’’Gura Humorului
- Școala Gimnazială Nr.1 Gura Humorului
- Cabinet Medical,, Dr.Mălăncrăveanu ”
- Centul de Ambulanță Gura Humorului
- Centrul de Pompieri Gura Humorului
- Poliția orașului Gura Humorului
- Comitetul de părinți al grupei,,Steluțele”

D. CONTEXT:

Argumentarea proiectului propus:

Copiii investighează cu mult interes lumea înconjurătoare. Împinși de dorința cunoașterii, încearcă de multe ori să-și răspundă singuri la „de ce”-uri, implicându-se în activități care le pun în pericol securitatea personală, uneori viața.

Acest proiect vine să preîntâmpine accidente provocate de evenimente rutiere, joaca cu focul, utilizarea necorespunzătoare a aparaturii electrice, consumul unor substanțe dăunătoare organismului sau a unor alimente necorespunzătoare din punct de vedere al termenului de valabilitate a calității precum și îmbolnăviri survenite în urma contactului cu diferite animale și plante.

Copiii vor conștientiza că pentru prevenirea accidentelor de orice natură (rutiere, cu focul, cu substanțe toxice-droguri, fum și medicamente), este necesară cunoașterea și respectarea anumitor reguli, adoptarea unei atitudini preventive și adecvate în situații neprevăzute.

Ziua Europeană a numărului unic pentru urgențe 112 este sărbătorită în fiecare an la 11 februarie, zi în care au loc sesiuni de informare, prezentări în grădinițe și activități de promovare.

În România, din martie 2008, numărul 112 a devenit apel unic pentru toate serviciile de urgență.

Analiza SWOT

Puncte tari	Oportunități
✓ posibilitatea de a parcurge teme variate; ✓ informare din surse variate; ✓ schimb de experiență; ✓ dotarea cu materiale noi; ✓ posibilitatea abordării creative și interactive; ✓ promovarea activităților de securitate personală; ✓ vizite cu preșcolarii;	✓ toți participanții pot oferi alternative valoroase de soluționare a tematicii; ✓ ieșirea din “tiparul curricular”; ✓ se pot exprima propriile nemulțumiri, dar și expectațiile prin exprimarea dorințelor și satisfacțiilor; ✓ participare necondiționată cu materiale proprii, la fiecare temă; ✓ promovarea propriilor idei; ✓ posibilitatea testării cunoștințelor;
Puncte slabe	Amenințări
✓ lipsa dotărilor necesare; ✓ neimplicarea activă a tuturor membrilor; ✓ planificarea unor teme care nu prezintă interes pentru toți; ✓ dificultăți de comunicare;	✓ interesul scăzut uneori pentru anumite activități; ✓ timp insuficient;

E. DESCRIEREA PROIECTULUI:

Scopul:

Dezvoltarea capacității de a cunoaște și înțelege activitățile de securitate personală, stimularea curiozității pentru investigarea acestora, sensibilizarea copiilor în ceea ce privește respectarea anumitor reguli.

Obiective:

privind copiii :

- inițierea copiilor în observarea elementelor specifice securității personale prin apelul unic 112;
- sprijinirea copiilor pentru a manifesta interes și curiozitate;
- stimularea creativității și a imaginației, a originalității în realizarea lucrărilor proprii;
- cunoasterea și aprecierea normelor privind siguranța copiilor ;
- formarea unor comportamente pozitive față de reprezentanții din domeniu;

privind partenerii:

- stimularea implicării părinților și a altor factori educaționali în derularea activităților;
- promovarea unor relații reciproce între părinți și alți factori educaționali, pentru a transmite copiilor valorile ce vizează siguranța de zi de zi ;
- implicarea directă a părinților în desfășurarea activităților proiectului din punct de vedere material sau financiar;
- crearea unui mediu educațional favorabil și stimulativ pentru motivarea copiilor în vederea desfășurării activităților;
- implicarea partenerilor în realizarea programului de activități.

Grup țintă:

beneficiari direcți: 32 copii preșcolari cu vârsta de 3 ani;

beneficiari indirecți: alte grupe de preșcolari, părinții acestora și cadrele didactice-educatoare și învățători din grădinițe și școli primare, școlarii mici, comunitatea locală, personalul Centrului de Ambulanță, personalul Centrului de Pompieri, personalul de la Poliția Orașului;

Durata : an școlar 2025-2026

CONȚINUTUL PROIECTULUI

Metodologie:

Proiectul se va derula în toate grupele din grădiniță.

Fiecare echipă de educatoare va particulariza activitățile ce se vor desfășura, în funcție de tematica lunară propusă de proiect, de particularitățile de vârstă și interesele copiilor.

De asemenea, vor crea un portofoliu al grupei, vor expune la panou rezultatele obținute (produse ale activității copiilor, fotografii) și vor furniza informații și fotografii edificatoare echipei de realizare a revistei grădiniței.

Regulament:

Coordonatorul proiectului va promova o strategie de comunicare, informare și implicare a întregii comunități preșcolare dar și a partenerilor în acțiunile pe care le desfășoară, va monitoriza pe ansamblu derularea proiectului;

- cadrele didactice vor realiza un panou care va cuprinde informații, rezultate ale activităților;
- cadrele didactice asigură desfășurarea activităților propuse la grupele pe care le conduc incluzându-le în activitățile de învățare din programul zilnic, monitorizează rezultatele și asigură participarea părinților și a altor parteneri;
- directorul unității și cadrele didactice se preocupă de popularizarea acțiunilor în comunitate și pentru atragerea de sponsori pentru activitățile care necesită fonduri bănești și materiale;
- toate cadrele didactice asigură securitatea copiilor în timpul derulării activităților.

Criterii de evaluare:

- gradul de implicare a fiecărei educatoare în pregătirea, desfășurarea și monitorizarea activităților;
- capacitatea copiilor de a participa efectiv la derularea activităților;
- măsura în care se implică partenerii și rolul lor în realizarea obiectivelor proiectului;

Standarde:

- implicarea tuturor grupelor din grădiniță în derularea proiectului;
- creșterea procentuală a participării efective a partenerilor;
- particularizarea activităților la nivelul de vârstă a copiilor;
- progresul evidențiat și interesul față de activitățile de securitate personală ale copiilor și partenerilor implicați;

Indicatori:

- coerența proiectului;
- concordanța dintre obiective și conținut;
- desfășurarea optimă a activităților planificate;
- eficiența activităților în rândul preșcolarilor și partenerilor;
- asigurarea securității copiilor în timpul desfășurării activităților din cadrul proiectului;
- evaluarea la toate nivelele;
- nivelul de comunicare în cadrul echipei de proiect și cu partenerii proiectului;

Metode și tehnici de lucru:

- convorbiri, observări, dezbateri, vizionari de casete video, prezentări ppt, prezentări de imagini foto, expoziții foto și cu lucrările copiilor, vizite, memorizări, întâlniri cu specialiști.

Forme de organizare:

- pe grupe, individual, frontal

Rezultate preconizate:

- stimularea interesului copiilor preșcolari pentru cunoașterea normelor de siguranță;
- aproximativ 250 de copii cu vârste cuprinse între 3-5/6 ani implicați în proiect;
- aproximativ 60 de părinți ai copiilor implicați în activitățile proiectului;
- implicarea în cadrul proiectului a cel puțin 20 cadre didactice în afară de echipa de proiect;
- implicarea în cadrul proiectului a cel puțin 6 specialiști;
- acorduri de parteneriat încheiate cu instituțiile implicate în proiect;
- elaborarea jurnalului ce cuprinde imagini, impresii din timpul derularii proiectului;
- promovarea activităților din proiect în mass- media locală-ziare, televiziune,internet;
- publicarea de către cadrele didactice din echipa de proiect a unor articole cu exemple de bună practică în reviste de specialitate;
- confecționarea unor pliante si invitații la diferite activități din cadrul proiectului.

Resurse umane:

- copii preșcolari și școlari mici
- părinți
- cadre didactice: educatoare, învățători
- medici,ambulanțieri,pompieri,polițiști și alți specialiști în domeniu.

Protocoale parteneriale cu:

- GPN “Lumea Copilăriei” Gura Humorului
- Școala Gimnazială,, Teodor Balan”
- Școala Gimnazială Nr.1 Gura Humorului
- Comitetul de părinți al grupei „Steluțele”
- Centrul de Ambulanță
- Centrul de Pompieri
- Medici
- Poliția Orașului

Responsabilitățile partenerilor:

- împărtășirea experienței personale în domeniul proiectului prin activități comune;
- desfășurarea unor activități comune;
- sprijin în derularea proiectului;
- diseminarea rezultatelor în cadrul comunității;
- consultanță de specialitate;
- cooptarea grădiniței la unele acțiuni tematice ce se desfășoară în aceste instituții;
- asigurarea spațiului pentru expoziții;

Diseminare proiect:

- Revista grădiniței;
- Promovare prin mijloace mass-media;
- Sesiune de prezentare a proiectului;
- Site-ul grădiniței.

F. Evaluare proiect:

- Portofoliul proiectului și CD-ul;
- Jurnalul proiectului;
- Chestionare pentru părinți;
- Expoziții cu lucrări ale copiilor;
- Albume foto;
- Jurnalul proiectului la grupe;
- Inregistrarea unor CD-uri cu acțiuni deosebite;
- Prezentarea activităților în fața părinților și a altor parteneri;
- Elaborarea de lucrări pentru publicații și pentru sesiuni de comunicări;
- Schimb de idei, materiale didactice și educative între grădiniță și partenerii implicați în proiect.

G. SUSTENABILITATEA PROIECTULUI: „112 -NE SALVEAZĂ!”

- În cadrul activităților extracurriculare și a activităților cu părinții, educatoarele și copiii abordează teme legate de norme de siguranță , realizează vizite la diverse instituții implicate în proiect .

- La nivelul instituției, unele grupe desfășoară activități în cadrul opțiunalelor aprobate în acest an școlar.

H. BUGETUL PROIECTULUI: din surse de finanțare proprii, sponsorizări de la părinți, persoane publice și agenți economici.

ANEXE- Convenții de colaborare;

CALENDARUL ACTIVITĂȚILOR PROIECTULUI

„112 -NE SALVEAZĂ!”

AN ȘCOLAR

2025-2026

Prof.Ed.timpurie:Amăriuchi Camelia

LUNA	CONȚINUTURI	TEME/ MODALITĂȚI DE REALIZARE	LOCUL DESFĂȘURĂRII	PARTICIPANȚI
Octombrie 2025	Implementarea proiectului; Reamenajarea spațiilor destinate prezentării datelor referitoare la desfășurarea proiectului și rezultatele obținute;	„112 -NE SALVEAZĂ!” Prezentarea proiectului și a partenerilor; Amenajarea tematică	G.P.P.Căsuța Piticilor Sălile de grupă	Echipa de proiect Preșcolari Părinți Alți parteneri;
Noiembrie 2025	Vizitarea sediilor instituțiilor menționate în proiect;	’-Vizită-la sediile partenerilor din Gura Humorului;	Centru de Pompieri, Poliție ,Ambulanță și Cabinete Medicale	Educatoare, învățătoare, preșcolari, școlari mici și specialiști în domeniu;
Decembrie 2025	Cunoașterea normelor de siguranță;	„Să fim în siguranță !”Prezentarea normelor de siguranță pe parcursul Sărbătorilor de Iarnă.(La colindat și urat).	Sala de grupă; Sala de clasă;	Educatoare/Învățătoare Preșcolari, școlari mici, specialiști;

<i>Ianuarie 2026</i>	<i>Dobândirea unor cunoștințe prezentate de către specialiștii din domeniul medical.</i>	<i>”Să ne păstrăm sănătatea”-întâlniri cu medici,ambulanțieri și asistente medicale ;</i>	<i>Sala de grupă; Sala de clasă;</i>	<i>Educatoare,învățătoare,preșcolari,școlari mici și specialiști în domeniu;</i>
<i>Februarie 2026</i>	<i>Descoperirea unor informații despre numărul unic de urgență-112;</i>	<i>„Ziua apelului unic-112” Convorbiri,Concurs de desene ;</i>	<i>Sala de grupă; Sala de clasă;</i>	<i>Educatoare,învățătoare,preșcolari,școlari mici și specialiști în domeniu;</i>
<i>Martie 2026</i>	<i>Mărțișorul Recunoștinței-Ziua porților deschise la Poliție.</i>	<i>„ Ziua Poliției Române”- 25 Martie-vizită;</i>	<i>Sala de grupă; Sala de clasă;</i>	<i>Educatoare,învățătoare,preșcolari,școlari mici și polițiști;</i>
<i>Aprilie 2026</i>	<i>Experimentarea unor momente din meseriile părinților noștri;</i>	<i>,Din experiența părinților noștri !”-activități comune</i>	<i>Sala de grupă; Sala de clasă;</i>	<i>Educatoare,învățătoare,preșcolari,școlari mici,părinți cu diferite profesii ;</i>
<i>Mai 2026</i>	<i>Realizarea unui „Parcurs Aplicativ ”folosind normele dobândite de-a lungul proiectului;</i>	<i>„Împreună cu școlarii circulăm corect !”-Traseu aplicativ ;</i>	<i>Sala de grupă; Sala de clasă; Strada orașului ;</i>	<i>Educatoare,învățătoare,preșcolari,școlari mici;</i>
<i>Iunie 2026</i>	<i>Valorificarea cunoștințelor în contexte variate;</i>	<i>„Proiectul în imagini și culori”-prezentarea evaluării proiectului cu ajutorul imaginilor;</i>	<i>Sala de grupă; Sala de clasă;</i>	<i>Educatoare,învățătoare,preșcolari,școlari mici și specialiști în domeniu,comunitatea locală;</i>

LES PROJETS EDUCATIFS FONDÉS SUR L'INNOVATION ET LA COLLABORATION

Andriesei Cătălina, Colegiul Tehnic « Gheorghe Asachi » Botoșani

Les projets éducatifs fondés sur l'innovation et la collaboration proposent des situations d'apprentissage authentiques dans lesquelles les élèves deviennent acteurs de leur formation. Ces projets permettent non seulement l'acquisition de connaissances disciplinaires, mais également le développement de compétences essentielles telles que la communication, la résolution de problèmes, la pensée critique et le travail en équipe.

Les projets éducatifs collaboratifs trouvent leur origine dans plusieurs courants pédagogiques modernes.

Le constructivisme, développé notamment par Jean Piaget, considère que l'apprentissage résulte d'une construction active des connaissances par l'apprenant. Cette perspective met l'accent sur l'expérimentation, la découverte et la résolution de problèmes.

Le socioconstructivisme, inspiré des travaux de Lev Vygotsky, souligne l'importance des interactions sociales dans le processus d'apprentissage. Selon cette approche, les échanges entre pairs favorisent la construction collective des savoirs et le développement des compétences cognitives.

Par ailleurs, la pédagogie par projet valorise l'engagement des apprenants dans des activités concrètes visant la réalisation d'un produit, d'une action ou d'une solution à un problème réel. Cette démarche favorise l'autonomie, la responsabilité et la motivation.

L'innovation pédagogique ne se limite pas à l'intégration des technologies numériques. Elle implique également l'adoption de nouvelles méthodes d'enseignement et d'apprentissage adaptées aux besoins des apprenants.

Dans le cadre des projets éducatifs, l'innovation peut se manifester à travers *l'apprentissage par projet, l'apprentissage par problèmes, les classes inversées, la gamification, les environnements numériques d'apprentissage, l'utilisation de l'intelligence artificielle comme outil de soutien pédagogique.*

Ces approches encouragent la participation active des élèves et favorisent le développement de compétences complexes indispensables dans le monde contemporain.

L'innovation pédagogique contribue également à rendre les apprentissages plus significatifs en établissant des liens entre les contenus scolaires et les situations réelles de la vie quotidienne.

La collaboration constitue l'un des piliers des projets éducatifs modernes. Elle repose sur la capacité des apprenants à travailler ensemble pour atteindre un objectif commun.

Les activités collaboratives permettent de développer *les compétences de communication, l'écoute active, la gestion des conflits, la prise de décision collective, la responsabilité partagée et l'esprit d'initiative*.

En travaillant au sein d'équipes, les apprenants apprennent à valoriser les compétences de chacun, à respecter les opinions différentes et à construire des solutions collectives.

Les recherches en sciences de l'éducation montrent que les situations d'apprentissage collaboratif favorisent une meilleure compréhension des contenus et une plus grande implication des élèves dans les activités pédagogiques.

Les outils numériques offrent aujourd'hui de nombreuses possibilités pour soutenir les projets éducatifs innovants.

Les plateformes collaboratives permettent aux apprenants *de partager des documents, de communiquer en temps réel, de réaliser des productions communes, de suivre l'évolution des projets, de coopérer au-delà des limites géographiques*.

Les espaces numériques d'apprentissage facilitent également la différenciation pédagogique et la personnalisation des parcours de formation.

L'intégration des technologies numériques contribue à développer les compétences digitales des apprenants, désormais reconnues comme essentielles dans la société actuelle.

Exemples de projets éducatifs innovants et collaboratifs

Projet interdisciplinaire sur le développement durable

Les élèves travaillent en équipes afin d'identifier des problématiques environnementales locales et de proposer des solutions concrètes. Ce type de projet mobilise des connaissances issues de plusieurs disciplines et favorise la réflexion critique.

Projet numérique collaboratif

Les apprenants créent ensemble un blog, un site web ou un magazine numérique consacré à un thème étudié en classe. Cette activité développe à la fois les compétences numériques et les compétences rédactionnelles.

Projet de citoyenneté active

Les élèves conçoivent et mettent en œuvre des actions destinées à améliorer leur environnement scolaire ou communautaire. Ils apprennent ainsi à exercer leur responsabilité sociale et à participer activement à la vie collective.

Projet scientifique collaboratif

Les participants réalisent des expériences, collectent des données et présentent leurs résultats sous forme de rapports ou de présentations publiques. Cette démarche favorise la rigueur scientifique et le travail d'équipe.

Les bénéfices des projets éducatifs innovants

La mise en œuvre de projets éducatifs fondés sur l'innovation et la collaboration présente de nombreux avantages :

Pour les apprenants: motivation accrue, implication active dans les apprentissages, développement de l'autonomie, amélioration des compétences sociales, renforcement de la créativité et de l'esprit critique.

Pour les enseignants: diversification des pratiques pédagogiques, amélioration du climat de classe, meilleure prise en compte des besoins individuels, valorisation du travail collaboratif.

Pour les établissements scolaires: ouverture vers la communauté, développement d'une culture de l'innovation, renforcement des partenariats éducatifs, amélioration de la qualité des apprentissages.

Malgré leurs nombreux avantages, les projets éducatifs innovants nécessitent certaines conditions de réussite : une planification rigoureuse, une formation continue des enseignants, un accès équitable aux ressources numériques, un accompagnement adapté des apprenants, un soutien institutionnel durable.

À l'avenir, le développement de l'intelligence artificielle, des environnements immersifs et des réseaux collaboratifs internationaux devrait offrir de nouvelles opportunités pour enrichir les projets éducatifs et renforcer la coopération entre les acteurs de l'éducation.

Les projets éducatifs fondés sur l'innovation et la collaboration constituent aujourd'hui une réponse pertinente aux défis de l'éducation contemporaine. En favorisant l'apprentissage actif, la créativité, la coopération et l'utilisation réfléchie des technologies, ils contribuent au développement de compétences essentielles pour la réussite personnelle, académique et professionnelle. Dans une société caractérisée par le changement permanent, ces projets représentent un moyen privilégié de former des apprenants autonomes, responsables et capables de s'adapter aux exigences d'un monde en constante évolution. L'innovation et la collaboration apparaissent ainsi comme des facteurs déterminants pour construire une éducation de qualité, inclusive et tournée vers l'avenir.

Bibliographie

- Perrenoud, P. (2011). *Développer la pratique réflexive dans le métier d'enseignant*. ESF Éditeur.
- OECD (2024). *Future of Education and Skills 2030*.

PROIECT DIDACTIC

Clasa: a VIII-a

Școala:

Disciplina: Limba și literatura română

Subiectul: Cafeneaua literară (Activitate outdoor)

Tipul lecției: Lecție de consolidare și sistematizare a cunoștințelor

Durata: 50 minute

COMPETENȚE SPECIFICE

1. 1.3. Identificarea unor informații de detaliu dintr-un text oral, pe teme familiare.
2. 1.4. Participarea la interacțiuni verbale simple cu parteneri cunoscuți, pentru rezolvarea unor sarcini de învățare.
3. 2.1. Exprimarea propriilor idei și sentimente în contexte variate de comunicare.
4. 2.2. Participarea la interacțiuni verbale pe teme variate, prin adaptarea la partener și la context.
5. 3.1. Monitorizarea înțelegerii textelor citite prin utilizarea unor strategii de lectură.
6. 5.1. Identificarea unor valori culturale promovate în textele citite.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE

O1: Să identifice cel puțin două idei principale din mesajele colegilor în timpul rotației la mese.

O2: Să coreleze tema textului literar cu experiențe personale sau realități sociale actuale.

O3: Să argumenteze oral un punct de vedere referitor la valorile culturale regăsite în textele citite.

O4: Să colaboreze eficient în cadrul grupului, respectând regulile de comunicare specifice metodei Cafeneaua.

O5: Să se implice în activitate, adaptând rezolvarea sarcinilor de lucru la tehnica inteligențelor multiple.

STRATEGII DIDACTICE:

Metode și procedee: Metoda Cafenelei (World Cafe), Conversația euristică, Jocul de rol, Explicația, Dezbateră, TIM, Tehnica 3-2-1, Jurnalul reflexiv.

Mijloace de învățământ: mese portabile, coli de flipchart, markere colorate, tablete/telefoane, platforma Padlet, Linoit, fișe de lucru, volume.

Forme de organizare: Activitate pe grupe, activitate frontală.

BIBLIOGRAFIE

1. Programa școlară pentru disciplina Limba și literatura română, clasele a V-a – a VIII-a, București, 2017.
2. Crăciun, Corneliu: Metodica predării limbii și literaturii române în gimnaziu și liceu, Editura Emia, Deva, 2004;
3. Goia, Vistian: Didactica limbii și literaturii române pentru gimnaziu și liceu, Editura Dacia, Cluj – Napoca, 2002;
4. Parfene, Constantin: Metodica studierii limbii și literaturii române în școală, Editura Polirom, Iași, 1999;
5. Ghid de educație outdoor și bune practici pentru gimnaziu, SCIG, 2023.

Webografie:

OUTDOOR%20CURS/Ghid_de_educatie_outdoor_de_bune_practice_de_lucru_cu_elevii_gimnaziu.pdf

www.didactic.ro

Desfășurarea activității

EVOCARE

Captarea atenției elevilor

Profesorul organizează spațiul de lucru în foisorul din curtea școlii. Se așază mesele cafenelei în cerc. Elevii sunt invitați să exploreze spațiul amenajat special pentru a recrea atmosfera unei cafenele literare, în timp ce servesc un ceai, o ciocolată caldă sau o prăjitură.

Profesorul proiectează pe un ecran portabil un scurt montaj despre impactul lecturii în activități de tip outdoor, într-un altfel de spațiu decât cel din sala de clasă. Întrebare: „Închideți ochii pentru 10 secunde. Ce sunete auziți și cum credeți că acestea pot influența modul în care înțelegem un text literar față de lectura în clasă?” Elevii răspund liber, explorând legătura dintre mediu și starea de spirit.

Se continuă cu exercițiul „Îmi place de mine atunci când...”

Anunțarea temei și a obiectivelor

Profesorul introduce conceptul de „cafenea literară”, explicând rolul acestei activități în promovarea lecturii, respectiv în dezvoltarea abilităților de comunicare și scriere creativă.

Se anunță tema: „Cafeneaua literară – Povestea lui Harap-Alb de Ion Creangă”. Profesorul explică: „Vom aborda initial textul din perspectivă interdisciplinară, apoi vom călători prin patru 'stații' de discuții unde veți analiza personajele, temele, simbolurile și valorile din textul suport.

La final, fiecare grup va prezenta 'meniul literar' creat.”

După ce toți participanții s-au așezat confortabil la mese, profesorul propune audierea unei secvențe din „Povestea lui Harap-Alb” de Ion Creangă.

BRAINSTORMING – Cu ce personaj din basm credeți că vă identificați și de ce? (Aplicația Linoit)

REALIZAREA SENSULUI

Dirijarea învățării

- ***Tehnica inteligențelor multiple***
- Elevii sunt încurajați să lucreze pe echipe, aplicând tehnica inteligențelor multiple, după ce în prealabil au fost grupați în funcție de tipul de inteligență dominant.

Grupa I

Inteligența matematică

Realizați o schemă logică cu ajutorul căreia să ilustrați, drumul parcurs de Harap-Alb, folosind simboluri matematice sau diferite figuri geometrice, prin raportare la secvențele-cheie ale operei.

Luați în calcul și relația sa cu alte personaje ale basmului.

Identificați și notați toate datele/cifrele existente în text.

Grupa II

Inteligența corporal-kinestezică

Recurgând la jocul de rol, puneți în scenă fragmentele indicate.

Grupa III

Inteligența lingvistică

Realizați un interviu reporter-Harap-Alb, în care protagonistul să dezvăluie experiențele trăite, provocările la care a fost supus și lecțiile învățate pe parcursul călătoriei.

Povestiți întâmplările din perspectiva Spânului.

Grupa IV

Inteligența vizual-spațială

Ilustrați, printr-un desen, scene reprezentative din basm, dar și portretele celor cinci monștri fabuloși care îl însoțesc pe Harap-Alb în drumul spre împăratul Roș.

Realizați harta textului, surprinzând traseul parcurs de protagonistul operei.

Grupa V

Inteligența naturalistă

Realizați un Padlet cu informații și semnificații ale plantelor și animalelor regăsite în text.

Grupa VI

Inteligența muzical-ritmică

Audiați melodia „Harap-Alb”, interpretată de Margareta Pâslaru. Notați emoțiile trăite pe parcursul audiției. Ce vă sugerează? Ce stare vă creează?

Realizați o poezie pornind de la cuvintele cheie ale basmului, pe care să o puneți ulterior pe o linie melodică.

- ***Cafeneaua literară***

- Elevii sunt așezați la mese de câte 4-5 persoane. Fiecare masă are o temă. Elevii dezbate și notează ideile generate în grup. Profesorul monitorizează interacțiunea. Elevii se rotesc la următoarea masă, cu excepția unui elev 'gazdă' care rămâne să explice noilor veniți ce s-a discutat anterior. Elevii adaugă idei noi peste cele ale colegilor de dinainte. Toate grupurile revin la masa inițială. Fiecare grup prezintă „Sinteza cafelei” (rezultatul final).

1. Este Harap-Alb un adevărat erou? Merită statutul de împărat?
2. Ce valori morale identificați în personajul Harap-Alb?
3. Cu ce alt text literar puteți asocia acest basm? Prezentați o valoare morală/culturală comună.
4. Bunătatea și umanitatea sunt adevărate forțe ale unui lider? Argumentați.
5. Este important să cunoști oamenii așa cum sunt și să ai încredere în ei? Argumentați.
6. Considerați că respectarea sfaturilor celor înțelepți este o condiție a reușitei în viață?

REFLECȚIE

Elevii aleg cea mai valoroasă idee sau un citat reprezentativ apărut în discuție. Profesorul oferă link-ul către un Padlet creat anterior. Elevii încarcă o fotografie a flipchart-ului lor și scriu o scurtă concluzie (2-3 propoziții). Profesorul proiectează Padlet-ul pe o tabletă/laptop mare: „Să vedem harta noastră de idei literare!”

Activitatea „Check-out”: Fiecare elev spune o frază care începe cu: „Plec de la această cafea literară cu 3 lucruri învățate..., 2 lucruri pe care trebuie să le știu și 1 întrebare ce necesită clarificare”.

Profesorul face aprecieri generale despre calitatea argumentării și despre modul în care mediul outdoor a influențat comunicarea.

Evaluare formativă – într-un jurnal reflexiv, elevii notează idei, impresii, emoții și observații legate de activitate.

Povestea din spatele fotografiilor - Profesorul prezintă câteva fotografii realizate în timpul activității. Elevii aleg o fotografie și povestesc ce reprezintă pentru ei, ce au învățat, ce a fost important.



AUTOEVALUARE - SCRIE:

3 lucruri învățate

2 lucruri pe care trebuie să le știi

1 întrebare / 1 lucru ce necesită clarificare

PROIECTE CARE INTEGREAȚĂ METODOLOGII INOVATOARE DE PREDARE-ÎNVĂȚARE-EVALUARE, APLICABILE ÎN DIVERSE SISTEME EDUCAȚIONALE

✓ Introducere

Educația contemporană se află într-un proces continuu de transformare, determinat de evoluțiile tehnologice, sociale și culturale. În acest context, metodologiile inovatoare de predare-învățare-evaluare devin esențiale pentru dezvoltarea competențelor elevilor și pentru adaptarea școlii la cerințele societății actuale.

Proiectele educaționale reprezintă un cadru eficient de integrare a acestor metode, deoarece permit învățarea activă, interdisciplinară și centrată pe elev, fiind aplicabile în diverse sisteme educaționale.

✓ Caracteristicile metodologiilor inovatoare

❖ Metodologiile inovatoare se bazează pe câteva principii fundamentale:

- învățare activă și participativă;
- centrare pe elev și nevoile acestuia;
- utilizarea tehnologiei digitale;
- evaluare formativă și continuă;
- interdisciplinaritate;
- colaborare și lucru în echipă.

Aceste principii contribuie la dezvoltarea gândirii critice, a creativității și a competențelor sociale.

Exemple de metodologii inovatoare integrate în proiecte educaționale

➤ Învățarea bazată pe proiect (Project-Based Learning – PBL)

Această metodă implică realizarea unor proiecte reale sau simulate, în care elevii aplică cunoștințele în contexte practice. Elevii devin actori activi ai învățării, iar profesorul are rol de facilitator.

✓ Avantaje:

- dezvoltarea competențelor practice;
- colaborare între elevi;
- învățare contextualizată.

✓ **Învățarea bazată pe probleme (Problem-Based Learning – PBL)**

Elevii rezolvă situații problemă din viața reală, dezvoltând gândirea critică și capacitatea de analiză.

❖ Avantaje:

- stimularea gândirii logice;
- aplicarea cunoștințelor în contexte reale;
- dezvoltarea autonomiei în învățare.

➤ **Flipped Classroom (clasa inversată)**

Elevii studiază conținutul acasă, iar în clasă aplică și discută informațiile împreună cu profesorul.

❖ Avantaje:

- eficientizarea timpului de predare;
- învățare activă în clasă;
- personalizarea ritmului de învățare.

➤ **Gamificarea în educație**

Integrarea elementelor de joc (puncte, nivele, recompense) în procesul de învățare.

✓ Avantaje:

- creșterea motivației;
- implicare activă;
- reducerea anxietății față de evaluare.

➤ **Portofoliul educațional și evaluarea formativă**

Portofoliul reflectă progresul elevului în timp și permite o evaluare complexă, nu doar sumativă. Evaluarea formativă oferă feedback constant pentru îmbunătățirea performanței.

✓ Avantaje:

- evaluare continuă;
- reflectarea progresului real;
- dezvoltarea autorefecției.

➤ **Aplicabilitate în diverse sisteme educaționale**

✓ Aceste metodologii sunt aplicabile la nivel internațional deoarece:

- pot fi adaptate la diferite curricula;
- sunt independente de conținutul disciplinar;
- pot fi utilizate în învățământul primar, gimnazial, liceal și universitar;
- pot fi integrate atât în educația tradițională, cât și în cea digitală.

Sistemele educaționale din Europa și din alte regiuni adoptă tot mai mult aceste metode pentru a crește calitatea educației și pentru a răspunde cerințelor secolului XXI.

❖ Concluzii

Proiectele educaționale care integrează metodologii inovatoare de predare–învățare–evaluare reprezintă o direcție esențială în modernizarea educației. Acestea contribuie la formarea unor elevi activi, creativi și autonomi, capabili să se adapteze unei societăți în continuă schimbare.

Rolul profesorului se transformă din simplu transmițător de informații în facilitator al învățării, iar școala devine un spațiu al colaborării, explorării și dezvoltării personale.

Bibliografie

- Bocoș, M. (2013). *Instruire interactivă. Repere pentru proiectarea și managementul instruirii*. Editura Polirom.
- Bocoș, M., & Jucan, D. (2019). *Teoria și metodologia instruirii și evaluării*. Editura Polirom.
- Cerghit, I. (2006). *Metode de învățământ* (ediția a IV-a). Editura Polirom.
- Cucoș, C. (2014). *Pedagogie*. Editura Polirom.
- Ionescu, M., & Bocoș, M. (coord.). (2009). *Tratat de didactică modernă*. Editura Paralela 45.
- Oprea, C. L. (2008). *Strategii didactice interactive*. Editura Didactică și Pedagogică.
- Potolea, D., & Neacșu, I. (2008). *Teoria și metodologia curriculumului*. Editura Paralela 45.
- Sarcinschi, M. (2015). *Metodologia evaluării școlare*. Editura Universitară.
- Stanciu, M. (2017). *Didactica postmodernă*. Editura Universității „Al. I. Cuza” din Iași.
- Ministerul Educației Naționale. (2021). *Repere metodologice pentru aplicarea curriculumului național*. București.

PROIECT EDUCAȚIONAL INOVATOR

ȘCOALA VERDE DIGITALĂ – ÎNVĂȚĂM ÎMPREUNĂ PENTRU VIITOR”

Învățător Dragoș Bibire

Liceul Tehnologic, „Georgeta.J. Cancicov” Parincea , județul Bacău

Grup țintă:

Elevii clasei a IV-a

Perioada de implementare:

An școlar 2025–2026

1. Argument

Educația contemporană necesită adaptarea permanentă a strategiilor didactice la nevoile elevilor și la provocările societății digitale. În contextul transformărilor tehnologice și al preocupărilor privind protecția mediului, școala are rolul de a forma cetățeni activi, responsabili și competenți. Proiectul educațional „Școala Verde Digitală – Învățăm împreună pentru viitor” reprezintă o abordare inovatoare a procesului de predare-învățare-evaluare, prin integrarea metodelor active și colaborative cu instrumente digitale moderne. Proiectul urmărește dezvoltarea competențelor-cheie ale elevilor, promovarea incluziunii educaționale și formarea unor comportamente responsabile față de mediu, în concordanță cu obiectivele dezvoltării durabile. Activitățile sunt centrate pe elev și valorifică învățarea prin proiecte, investigația, colaborarea și utilizarea tehnologiilor digitale.

Proiectul propus răspunde acestor cerințe prin valorificarea tehnologiilor digitale și a metodelor interactive, oferind tuturor elevilor oportunități egale de participare și succes școlar. Caracterul inovator constă în îmbinarea educației pentru dezvoltare durabilă cu instrumentele digitale și învățarea colaborativă.

2.

Scopul proiectului

Optimizarea

procesului de predare-învățare-evaluare prin utilizarea metodelor active și a tehnologiilor digitale, în vederea dezvoltării competențelor elevilor și a promovării incluziunii și dezvoltării durabile

3. Obiective

La finalul proiectului, elevii vor fi capabili:

1. Să utilizeze responsabil instrumente digitale pentru documentare și comunicare.
2. Să colaboreze eficient în echipe pentru rezolvarea unor sarcini de învățare.
3. Să identifice probleme de mediu din comunitate și să propună soluții.
4. Să realizeze produse digitale (postere, prezentări, videoclipuri).

5.Să manifeste comportamente ecologice și atitudini incluzive.
6.Să își autoevalueze progresul utilizând instrumente digitale

4. Competențe vizate

Competențe digitale

- utilizarea aplicațiilor educaționale;
- realizarea de materiale digitale.

Competențe sociale și civice

- colaborare;
- comunicare;
- respectarea diversității.

Competențe de mediu

- reciclare;
- consum responsabil;
- protejarea resurselor naturale.

Competențe de învățare

- gândire critică;
- rezolvarea de probleme;
- autoevaluare.

5. Metode și strategii inovatoare

Metode active

- Învățarea prin proiect;
- Investigația;
- Brainstorming;
- Turul galeriei;
- Harta conceptuală;

- Jocul de rol.

Metode colaborative

- Think-Pair-Share;
- Mozaicul (Jigsaw);
- Învățarea în echipă;
- Peer-learning.

Metode de evaluare

- Portofoliul digital;
- Rubrici de evaluare;
- Autoevaluare și interevaluare;
- Chestionare online.

. Instrumente digitale utilizate

- [Google Classroom](#)
- [Google Forms](#)
- [Canva for Education](#)
- [Padlet](#)
- [Wordwall](#)
- [Kahoot!](#)
- [Book Creator](#)

7. Activități propuse

Activitatea 1 – „Detectivii mediului”

Elevii investighează probleme de mediu din comunitate.

Produse realizate:

- fotografii;
- observații;
- postere digitale.

Metode: investigația, brainstorming.

Activitatea 2 – „Echipa Eco Online”

Elevii lucrează în grupuri și realizează prezentări digitale despre:

- reciclare;
- economisirea apei;
- energia verde;
- protecția biodiversității.

Instrumente: Canva, Google Slides.

Activitatea 3 – „Harta verde a școlii”

Elevii identifică zonele verzi și spațiile ce pot fi îmbunătățite.

Rezultat:

realizarea unei hărți digitale colaborative.

Activitatea 4 – „Cartea digitală a faptelor bune pentru planetă”

Fiecare elev contribuie cu exemple de comportamente responsabile.

Produs final:

e-book realizat în Book Creator.

Activitatea 5 – „Campania Eco Influencer Junior”

Elevii creează videoclipuri scurte și mesaje de conștientizare privind protejarea mediului.

8. Dimensiunea incluzivă

Proiectul asigură participarea tuturor elevilor prin:

- adaptarea sarcinilor de lucru;
- utilizarea resurselor multimedia;

- activități diferențiate;
- învățare în perechi și grupuri eterogene;
- feedback individualizat;
- accesibilizarea materialelor digitale.

Elevii cu ritm diferit de învățare primesc suport suplimentar și oportunități de afirmare în cadrul echipelor. **9.**

Componenta de dezvoltare durabilă

Proiectul contribuie la atingerea obiectivelor formulate de Organizația Națiunilor Unite privind:

- educația de calitate;
- consumul responsabil;
- acțiunea climatică;
- comunități sustenabile.

Elevii dezvoltă comportamente ecologice și înțeleg impactul acțiunilor lor asupra mediului.

10. Rezultate așteptate

Pentru elevi

- creșterea motivației pentru învățare;
- dezvoltarea competențelor digitale;
- îmbunătățirea colaborării;
- formarea comportamentelor sustenabile.

Pentru școală

- promovarea culturii digitale;
- consolidarea educației incluzive;
- crearea unei comunități școlare responsabile față de mediu.

11. Modalități de evaluare

- chestionare online;

- portofoliu digital;
- observația sistematică;
- produse realizate de elevi;
- rubrici de evaluare;
- autoevaluare și reflecție.

Concluzii

Proiectul „Școala Verde Digitală – Învățăm împreună pentru viitor” demonstrează că integrarea metodelor active, colaborative și a tehnologiilor digitale poate transforma procesul educațional într-o experiență relevantă, motivantă și incluzivă. Prin activitățile propuse, elevii clasei a IV-a își dezvoltă competențele necesare secolului XXI și devin participanți activi la construirea unui viitor sustenabil.

Bibliografie selectivă

1. Ministerul Educației – Repere pentru dezvoltarea competențelor digitale.
2. UNESCO (2024). Education for Sustainable Development.
3. European School Education Platform
4. eTwinning Europe
5. UN Sustainable Development Goals

STEAM in real life – DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR SECOLULUI XXI PRIN COLABORARE INTERNAȚIONALĂ ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PRIMAR

Profesor pentru învățământul primar: Bora Ana-Maria
Colegiul Național „Liviu Rebreanu”, Bistrița, România

În contextul transformărilor educaționale contemporane, dezvoltarea competențelor secolului XXI impune utilizarea unor strategii didactice inovatoare, centrate pe elev și orientate spre învățarea aplicată. Proiectul eTwinning „STEAM in Real Life” a fost conceput pentru a integra domeniile Știință, Tehnologie, Inginerie, Artă și Matematică în activități practice, creative și colaborative destinate elevilor din ciclul primar. Derulat în perioada martie–mai 2026, proiectul a facilitat colaborarea între instituții educaționale din România, Turcia și Armenia, oferind elevilor contexte autentice de învățare și oportunități de interacțiune interculturală. Activitățile desfășurate au contribuit la dezvoltarea competențelor științifice, matematice, digitale și sociale, demonstrând eficiența învățării bazate pe proiecte în formarea unor elevi activi, creativi și responsabili.

Societatea contemporană solicită formarea unor competențe complexe care să permită elevilor să se adapteze unui mediu caracterizat prin schimbare continuă, progres tehnologic și interconectare globală. În acest context, abordarea educațională STEAM reprezintă o modalitate eficientă de integrare a cunoștințelor și competențelor din domenii diferite, facilitând învățarea interdisciplinară și dezvoltarea gândirii critice.

Platforma eTwinning oferă un cadru favorabil implementării unor astfel de demersuri educaționale, prin promovarea colaborării între instituții școlare din diferite țări și prin susținerea schimbului de experiențe și bune practici. Proiectul „STEAM in Real Life” a fost inițiat cu scopul de a demonstra relevanța conceptelor STEAM în viața cotidiană și de a crea oportunități autentice de învățare pentru elevii din învățământul primar.

Proiectul a urmărit dezvoltarea competențelor STEAM prin implicarea elevilor în activități practice și interdisciplinare care să valorifice învățarea prin descoperire și experimentare. Totodată, s-a urmărit stimularea creativității și a gândirii critice prin rezolvarea unor situații-problemă și prin realizarea unor produse originale. Un alt obiectiv important a fost dezvoltarea competențelor digitale prin utilizarea instrumentelor colaborative și a resurselor educaționale online specifice proiectelor eTwinning.

Prin activitățile desfășurate, proiectul a vizat și promovarea colaborării și comunicării internaționale, oferind elevilor posibilitatea de a interacționa cu parteneri din alte

țări și de a participa la realizarea unor produse comune. De asemenea, s-a urmărit formarea unui comportament responsabil față de mediu și dezvoltarea unor atitudini favorabile adoptării unui stil de viață sănătos și sustenabil.

În perioada martie–mai 2026, elevii clasei a III-a C Step by Step de la Colegiul Național „Liviu Rebreanu” Bistrița, coordonați de prof. înv. primar Bora Ana-Maria și Corbu Cristina Paula au participat la proiectul internațional eTwinning „STEAM in Real Life”.

Proiectul, fondat de Petre Elena (Școala Gimnazială „Ștefan cel Mare”) și cofondat de Eda Karagöz Ayan (Şehit Mustafa Türker İlkokulu, Turcia), a reunit elevi și profesori din România, Turcia și Armenia în activități care au demonstrat legătura dintre Știință, Tehnologie, Inginerie, Artă și Matematică și viața de zi cu zi. Diversitatea culturală și educațională a partenerilor a constituit o resursă importantă pentru realizarea unor activități colaborative relevante și pentru dezvoltarea competențelor interculturale ale participanților.

Parteneriatul a facilitat schimbul de idei, experiențe și resurse educaționale, contribuind la crearea unei comunități internaționale de învățare în care elevii au avut posibilitatea de a descoperi perspective diferite asupra procesului educațional și asupra aplicării conceptelor STEAM în contexte variate.

Activitățile proiectului au fost organizate pe parcursul a trei luni, fiecare etapă având o tematică specifică și urmărind integrarea elementelor STEAM în situații concrete de învățare.

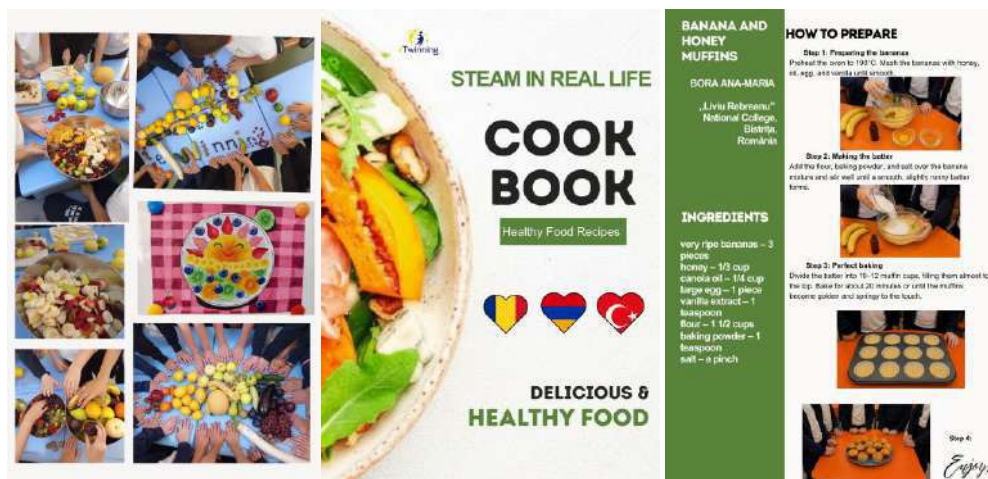
În luna martie, activitățile au fost dedicate explorării formelor geometrice, experimentării și dezvoltării gândirii ingineresti. Elevii au realizat plastilină ecologică utilizând ingrediente simple, având astfel oportunitatea de a observa modificările produse prin combinarea diferitelor materiale și de a aplica noțiuni matematice legate de măsurare și proporționalitate. În continuare, aceștia au construit modele bidimensionale și tridimensionale utilizând forme geometrice și materiale accesibile, dezvoltându-și capacitatea de analiză și organizare spațială. Provocarea intitulată „The Stable Tower” a stimulat spiritul de investigație și experimentare, elevii analizând stabilitatea diferitelor structuri și comparând rezultatele obținute.



Luna aprilie a fost dedicată relației dintre artă și matematică. În cadrul activității „The Magic of Colors – ROYGBIV”, elevii au explorat proprietățile culorilor și au observat procesul de obținere a culorilor secundare prin combinarea culorilor primare. Activitatea a favorizat dezvoltarea spiritului de observație și a creativității, oferind în același timp oportunități de înțelegere a unor fenomene științifice într-o manieră accesibilă. Prin activitatea „Color by Code”, matematica a fost integrată în realizarea unor produse artistice, elevii rezolvând exerciții simple și utilizând rezultatele pentru completarea unor compoziții vizuale bazate pe coduri cromatice.



În luna mai, atenția s-a concentrat asupra aplicării cunoștințelor matematice în activități culinare și asupra educației pentru dezvoltare durabilă. Participarea la provocarea „3 Ingredients” le-a oferit elevilor posibilitatea de a măsura cantități, de a calcula porții și de a aplica noțiuni matematice în contexte practice. Totodată, activitățile dedicate reducerii risipei alimentare au contribuit la formarea unor comportamente responsabile față de mediu. În cadrul acestei etape, elevii au realizat posterul „We Are No Waste!” și au contribuit la elaborarea unei cărți digitale internaționale de rețete, produs final realizat în colaborare cu partenerii proiectului.



Implementarea proiectului a evidențiat multiple beneficii pentru dezvoltarea elevilor. Participarea la activități practice și colaborative a contribuit la creșterea interesului pentru matematică, științe și tehnologie, facilitând înțelegerea aplicabilității acestora în viața de zi cu zi. Elevii și-au dezvoltat competențele de comunicare și cooperare, au manifestat un nivel ridicat de implicare în realizarea sarcinilor și au demonstrat o mai mare încredere în propriile capacități.

Utilizarea instrumentelor digitale și participarea la activități internaționale au favorizat dezvoltarea competențelor digitale și interculturale, oferind elevilor experiențe educaționale relevante și motivante. De asemenea, activitățile desfășurate au contribuit la consolidarea responsabilității față de mediu și la conștientizarea importanței adoptării unor comportamente sustenabile.

Pentru cadrele didactice implicate, proiectul a reprezentat o oportunitate valoroasă de dezvoltare profesională, facilitând schimbul de bune practici și implementarea unor metode inovatoare de predare, învățare și evaluare.

Proiectul eTwinning „STEAM in Real Life” confirmă valoarea educației interdisciplinare și a colaborării internaționale în formarea competențelor necesare elevilor secolului XXI. Integrarea conceptelor STEAM în activități practice și autentice a contribuit la crearea unor experiențe de învățare relevante, stimulative și adaptate nevoilor actuale ale elevilor.

Rezultatele obținute demonstrează că proiectele educaționale bazate pe colaborare, creativitate și aplicabilitate practică reprezintă instrumente eficiente pentru dezvoltarea competențelor-cheie și pentru creșterea motivației pentru învățare. În același timp, acestea favorizează construirea unor comunități educaționale deschise, capabile să răspundă provocărilor unei societăți aflate într-o continuă transformare.

Bibliografie

- ✓ Beers, S. Z. (2011). 21st Century Skills: Preparing Students for Their Future. York.
- ✓ European Commission. (2022). European School Education Platform: Supporting Innovation and Collaboration in Education. Brussels.
- ✓ Gardner, H. (2011). Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences. New York: Basic Books.
- ✓ Kamyli, P., Punie, Y., & Devine, J. (2015). Promoting Effective Digital-Age Learning: A European Framework for Digitally Competent Educational Organisations. Luxembourg: Publications Office of the European Union.
- ✓ Piaget, J. (1972). The Psychology of the Child. New York: Basic Books.
- ✓ Vygotsky, L. S. (1978). Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- ✓ Yakman, G. (2008). STEAM Education: An Overview of Creating a Model of Integrative Education. Virginia Polytechnic Institute and State University.
- ✓ Yakman, G., & Lee, H. (2012). Exploring the Exemplary STEAM Education in the U.S. as a Practical Educational Framework for Korea. Journal of the Korean Association for Science Education, 32(6), 1072–1086.
- ✓ European School Education Platform. (2025). eTwinning – Building the Community for Schools in Europe. Disponibil la: <https://school-education.ec.europa.eu>

PROIECT DIDACTIC INTERDISCIPLINAR

Prof.înv.primar:Boț liana Ortenzia
C.T. Nr. 1 Vadu Crișului
Jud. Bihor

„Învățarea bazată pe proiect și colaborare în ciclul primar – proiectul interdisciplinar «Apa – sursă de viață»”

Clasa:a IV-a

Durata:1 săptămână (5 zile) sau 4-5 activități integrate

Tipul proiectului:Interdisciplinar, colaborativ, bazat pe învățare prin proiect (Project Based Learning)

Discipline integrate:

Științe ale naturii

Limba și literatura română

Matematică

Arte vizuale și abilități practice

Educație civică

Întrebarea-cheie a proiectului

Cum putem contribui la protejarea apei și la utilizarea ei responsabilă?

Această întrebare îi pune pe elevi în situația de a cerceta, colabora și propune soluții.

Metodologii inovatoare utilizate

✓ Învățarea bazată pe proiect (PBL)

✓ Învățarea colaborativă

✓ Clasa inversată (Flipped Classroom)

✓ Gamificarea

✓ Evaluarea prin portofoliu

✓ Autoevaluarea și evaluarea între colegi

✓ Utilizarea instrumentelor digitale (Canva, Padlet, Wordwall)

Competențe vizate

Limba română

-receptarea și producerea de mesaje orale și scrise;

-redactarea unor texte funcționale.

Matematică

-rezolvarea de probleme;

-interpretarea datelor.

Științe

-identificarea rolului apei în natură și în viața omului.

Competențe transversale

-colaborare;

-comunicare;

-gândire critică;

creativitate;
-competențe digitale.

Etapa I – Descoperim

Activitate

Profesorul prezintă un videoclip scurt despre circuitul apei.

Elevii răspund la provocarea:

„Ce s-ar întâmpla dacă apa ar dispărea pentru o zi?”

Metodă

Brainstorming

Organizare

Grupe de 4 elevi.

Etapa a II-a – Cercetăm

Fiecare echipă primește o misiune:

Echipa 1

Circuitul apei.

Echipa 2

Apa și sănătatea.

Echipa 3

Poluarea apelor.

Echipa 4

Economisirea apei.

Produse:

-afiș;

-prezentare;

-hartă conceptuală.

Etapa a III-a – Aplicăm

Limba română

Compunere:

„Povestea unei picături de apă”

Matematică

Probleme:

consumul de apă într-o familie;

interpretarea unor tabele.

Științe

Experiment:

„Evaporarea apei”.

Etapa a IV-a – Creăm

Elevii realizează:

-postere ecologice;

-broșuri;

-machete;

-prezentări digitale în Canva.

Etapa a V-a – Prezentăm

Organizarea unei mini-expoziții:

„Apa – sursă de viață”

Fiecare echipă își prezintă produsul.

Evaluarea

Instrumente

fișe de observare;

rubrică de evaluare;

portofoliu;

jurnal reflexiv.

Autoevaluare

Elevii completează:

„Astăzi am învățat că...”

„Mi-a plăcut să lucrez în echipă deoarece...”

Produs final

Ghidul micului protector al apei-broșură realizată de elevi și distribuită în școală.

Titlul proiectului

„Învățăm împreună pentru un viitor sustenabil”

Domeniul de aplicare

Educație interdisciplinară (adaptabil pentru orice disciplină și nivel de învățământ)

Durata proiectului

1 modul (poate fi adaptat)

1. Argument

Societatea actuală impune dezvoltarea unor competențe care depășesc simpla acumulare de informații, punând accent pe gândirea critică, colaborare, creativitate, utilizarea responsabilă a tehnologiei și formarea unei atitudini orientate spre dezvoltare durabilă. Integrarea metodelor active și colaborative, împreună cu utilizarea instrumentelor digitale, contribuie la creșterea motivației elevilor, la personalizarea învățării și la promovarea unui climat incluziv, în care fiecare elev are șanse egale de participare și succes.

2. Scopul proiectului

Optimizarea procesului de predare-învățare-evaluare prin utilizarea metodelor active și colaborative, susținute de tehnologii digitale, în vederea dezvoltării competențelor-cheie, promovării incluziunii și formării unei atitudini responsabile față de mediu și societate.

3. Obiective specifice

La finalul proiectului, elevii vor fi capabili să:

1. Utilizeze instrumente digitale pentru documentare, colaborare și prezentarea informațiilor.
2. Lucreze eficient în echipă și să participe activ la rezolvarea sarcinilor.
3. Dezvolte competențe de comunicare, gândire critică și creativitate.
4. Manifeste respect pentru diversitate și să participe într-un mediu educațional incluziv.
5. Identifice soluții responsabile pentru protejarea mediului și promovarea dezvoltării durabile.
6. Realizeze autoevaluarea și evaluarea colegială folosind instrumente digitale.

4. Grup țintă

- Elevii clasei (gimnaziu/liceu);
- Cadrele didactice;
- Părinții și comunitatea educațională.

5. Competențe vizate

Competențe-cheie europene:

- competențe digitale;
- competențe de comunicare;
- competențe sociale și civice;
- competența de a învăța să înveți;
- spirit de inițiativă și antreprenoriat;
- competențe privind dezvoltarea durabilă și cetățenia responsabilă.

6. Metode și strategii didactice

Metode active

- învățarea prin descoperire;
- problematizarea;
- studiul de caz;
- brainstorming;
- metoda proiectului;
- investigația.

Metode colaborative

- Think-Pair-Share;

- Jigsaw (Mozaicul);
- Turul galeriei;
- Dezbateră;
- Învățarea prin cooperare;
- Peer-learning (învățarea între colegi).

Strategii de diferențiere și incluziune

- adaptarea sarcinilor de lucru la nivelul fiecărui elev;
- utilizarea materialelor multimodale (text, imagine, audio, video);
- lucru pe grupe eterogene;
- sprijin reciproc și tutorat între colegi;
- feedback individualizat;
- accesibilizarea resurselor digitale.

7. Integrarea tehnologiilor digitale

Platforme și aplicații utilizate

- Google Classroom / Microsoft Teams – organizarea activităților;
- Canva – realizarea materialelor vizuale;
- Padlet – colaborare și schimb de idei;
- Kahoot, Quizizz – evaluare interactivă;
- Google Forms – teste și feedback;
- Jamboard / Whiteboard – activități colaborative;
- PowerPoint, Genially – prezentări interactive;
- ChatGPT și alte instrumente AI – generare de idei și sprijin pentru învățare responsabilă.

8. Activități propuse

Activitatea 1 – „Descoperim problemele comunității”

Metode: brainstorming, discuție dirijată

Instrumente digitale: Padlet, Canva

Elevii identifică probleme legate de mediu și de incluziunea socială și realizează o hartă a ideilor.

Activitatea 2 – „Lucrăm în echipă pentru soluții”

Metode: Mozaicul, studiul de caz

Instrumente digitale: Google Docs, Teams

Elevii, organizați pe grupe, cercetează diferite teme:

- reciclarea;
- consumul responsabil;
- economisirea energiei;
- combaterea discriminării;
- accesibilitatea pentru toți.

Activitatea 3 – „Creăm produse digitale”

Metode: învățarea prin proiect

Instrumente digitale: Canva, Genially, PowerPoint

Elevii realizează:

- afișe digitale;
- infografice;
- prezentări;
- videoclipuri educative.

Activitatea 4 – „Împărtășim și evaluăm”

Metode: Turul galeriei, dezbateră

Instrumente digitale: Kahoot, Google Forms

Produsele sunt prezentate și evaluate prin feedback reciproc și autoevaluare.

9. Evaluarea

Evaluare inițială

- chestionare online;
- discuții introductive.

Evaluare formativă

- observația sistematică;
- feedback permanent;
- portofoliu digital;
- evaluare între colegi.

Evaluare finală

- produs digital realizat în echipă;
- prezentare orală;
- rubrică de evaluare;
- chestionar de satisfacție.

Instrumente digitale de evaluare

- Kahoot;
- Quizizz;
- Google Forms;
- Wordwall.

10. Elemente de incluziune

- participarea activă a tuturor elevilor;
- adaptarea sarcinilor pentru elevii cu cerințe educaționale speciale;
- utilizarea resurselor multimedia accesibile;
- promovarea respectului, empatiei și cooperării;
- valorizarea diversității culturale și sociale.

11. Contribuția la dezvoltarea durabilă

Proiectul contribuie la atingerea Obiectivelor de Dezvoltare Durabilă prin:

- promovarea educației de calitate (ODD 4);
- reducerea inegalităților (ODD 10);
- consum și producție responsabile (ODD 12);
- acțiuni pentru protejarea mediului (ODD 13);
- dezvoltarea parteneriatelor și colaborării (ODD 17).

12. Resurse necesare

Resurse materiale

- calculator/laptop;
- videoproiector;
- conexiune la internet;
- telefoane/tablete;
- materiale pentru realizarea proiectelor.

Resurse umane

- cadre didactice;
- elevi;
- părinți;
- reprezentanți ai comunității locale.

13. Rezultate așteptate

- creșterea motivației pentru învățare;
- dezvoltarea competențelor digitale și sociale;
- îmbunătățirea colaborării între elevi;
- promovarea incluziunii și egalității de șanse;
- formarea unei atitudini responsabile față de mediu;
- realizarea unor produse digitale relevante și creative.

Concluzie

Prin valorificarea metodelor active și colaborative, precum și prin integrarea tehnologiilor digitale, procesul de predare–învățare–evaluare devine mai interactiv, mai accesibil și mai adaptat nevoilor fiecărui elev. Proiectul susține educația incluzivă și contribuie la formarea unor cetățeni responsabili, capabili să participe activ la construirea unei societăți durabile.

ACTIVITATE INTEGRATĂ

Profesor: Bria Luminița

Grădinița cu P.P. „Dumbrava Minunată”, Cluj-Napoca

Interval de vârstă: 5-6 ani

Grupa: mare, 5-6 ani

Tema anuală de studiu: „Cum este a fost și va fi aici pe Pământ?”

Tema săptămânii: „Miresme de primăvară”

Tema activității: „O zi în Regatul Florilor de Primăvară”

Formă de realizare: Activitate integrate

Mijloace de realizare: joc didactic, desen din imaginație

Tipul activității: consolidare de cunoștințe, priceperi și deprinderi

Categorii de activități de învățare: ADP+ALA₁+ DLC+ DEC +ALA₂

Scopurile activității: Consolidarea deprinderii de a realiza analiza fonetică a propoziției, cuvintelor și silabelor; consolidarea deprinderii de a utiliza elemente de limbaj plastic în realizarea temei date;



Comportamente urmărite pe parcursul derulării activității integrate

Dimensiuni ale dezvoltării	Comportamente vizate	Obiective operaționale
A.1. Motricitate grosieră și motricitate fină în contexte de viață familiare.	A1.1. Își coordonează mușchii în desfășurarea unor activități diversificate, specifice vârstei; A.1.3. Utilizează mâinile și degetele pentru realizare de activități variate	O.1. Preșcolarul va fi capabil să execute cu sprijin/fără sprijin sarcini de realizare a unor materiale de învățare: îmbinarea, suprapunerea și alăturarea pieselor de tip vafe/și lego; <i>reconstituire de imagini</i> prin alăturarea pieselor de tip puzzle; <i>măști</i> pentru petrecere, utilizând tehnica tăierii, plierii hârtiei și lipirii. O.2. Preșcolarul va fi capabil să decupeze pe contur elementele componente ale măștii, apoi să le plieze, să le assembleze și să le lipească;
C.2. Finalizarea sarcinilor și a acțiunilor (persistență în activități)	C.2.1. Realizează sarcinile de lucru cu consecvență	
D.2. Mesaje orale în diverse situații de comunicare	D.2.2. Respectă regulile de exprimare corectă, în diferite contexte de comunicare D.2.3. Utilizează structuri orale simple D.3.2. Discriminează diferențiază fonetic cuvintele, silabele	O.3. Preșcolarul va fi capabil să exprime corect denumirea florilor ilustrate; O.4. Preșcolarul va fi capabil să formuleze propoziții simple/dezvoltate, corecte din punct de vedere gramatical, pornind de la un cuvânt dat. O. 5. Preșcolarul va fi capabil să completeze propoziții eliptice cu cuvinte potrivite. O.6. Preșcolarul va fi capabil să despartă cuvinte în silabe și să determine numărul acestora.
C.2. Finalizarea sarcinilor și a acțiunilor (persistență în activități)	C.2.1. Realizează sarcinile de lucru cu consecvență	
C.3. Activare și manifestare a potențialului creativ.	C.3.2. Demonstrează creativitate prin activități artistico-plastice	O.7. Preșcolarul va fi capabil să redea imaginea florilor de primăvară prin desen, manifestând creativitate și simț estetic.

A.2 Conduită senzorio-motorie, pentru orientarea mișcării	A.2.3 Își coordonează mișcările în funcție de ritm, cadență, pauză, semnale sonore, melodii, imagini.	O.8. Preșcolarul va fi capabil să parcurgă traseul în cadrul jocului de mișcare, ținând cont de indicațiile educatoarei. O.9. Preșcolarul va fi capabil să execute pași de dans, urmărind mișcările educatoarei.
B.4 Autocontrol și expresivitate emoțională.	B.4.2. Demonstrează abilități de autocontrol emoțional.	O.10. Preșcolarul va fi capabil să-și exprime adecvat emoțiile pe întregul parcurs al activității, manifestând comportamente pozitive în interacțiunea cu ceilalți.

STRATEGII DIDACTICE:

Metode și procedee didactice: conversația, explicația, demonstrația, exercițiul, problematizarea,, „Turul galeriei”;

Mijloace didactice: hartă, calendarul naturii, videoproiector, panoul de prezență, flori colorate care exprimă diferite emoții, cărticica cu ghicitori, decor- „Regatul Florilor de Primăvară”, piese vafe/lego pentru construcții, farfurioare, lipici, foarfeci, măști colorate, modelul educatoarei, puzzle care ilustrează florile primăverii/ lucrare model, jetoane cu simboluri ale centrelor, videoproiector, material audio-vizual, imagini care ilustrează flori de primăvară, rama de oglindă, tobiță, cufăr, zar, coli albe, creioane colorate, cleme, lacăt, cifre, panglici, traseu, fond muzical, prăjituri.

Forme de organizare a activității: frontal, pe grupe

EVALUARE:

- Pe parcursul activității integrate, vor fi evaluate următoarele aspecte:
- Calitatea și acuratețea produselor activităților din cadrul jocurilor liber alese și activității practice;
- Corectitudinea răspunsurilor oferite la întrebările din cadrul activității desfășurate prin intermediul jocului didactic;
- Gradul de implicare al preșcolarilor în finalizarea sarcinilor din cadrul activităților desfășurate.
- Gradul de manifestare generală a comportamentelor și atitudinilor pozitive urmărite (inițierea unor interacțiuni pozitive cu copiii de vârstă apropiată, consecvența, autonomie personală)

HARTA ACTIVITĂȚII INTEGRATE



ALA

**CENTRUL CONSTRUCȚII:
ȘI
COMUNICARE**

„Rondouri cu flori”; „Flori”(piese de tip
lego și vafe)

**CENTRUL ARTĂ
ESTETIC ȘI CREATIV**

„Măști pentru petrecere”(tăiere,
primăvară”
asamblare, lipire)

ADE

DOMENIUL LIMBĂ

„Propoziții, cuvinte, silabe”-
-- joc didactic

DOMENIUL

„Grădina cu flori de
-desen din imaginație-

ALA, URMEAZĂ TRASEUL PÂNĂ PALAT!

Joc de mișcare

BIBLIOGRAFIE:

- Tătaru, L., Glava, A., Chiș, O., *Piramida cunoașterii, repere metodice în aplicarea curriculumului preșcolar*, Editura Diamant, Pitești, 2014;
- Suport pentru explicarea și înțelegerea unor concepte și instrumente cu care operează curriculumul pentru educație timpurie-2019;
- Revista învățământului preșcolar în mileniul III, , (nr.29-30/2019), Ed. Reprograph, Craiova;
- Neagu M., Beraru G. – „Activități matematice în grădiniță”, Ed. AS’S, 1995;
- Mîndru E., Filip D. , Borbeli L., „Strategii didactice interactive – exemple din practica didactică”, Editura Didactica Publishing House, București, 2010;
- Bocoș, M., Jucan, D. (2017), *Fundamentele pedagogiei: teoria și metodologia curriculumului: repere și instrumente didactice pentru formarea profesorilor*, Editura Paralela 45, Pitești;
- Bocoș, M., Jucan, D. (2019), *Teoria și metodologia instruirii, teoria și metodologia evaluării: repere și instrumente didactice pentru formarea profesorilor*, Editura Paralela 45, Pitești.

RESURSE WEB:

- https://www.youtube.com/watch?v=mndxc0i6MKs&t=70s&ab_channel=GurinelTV
- <https://youtu.be/J3feY-abnEk>



1. MOMENTUL ORGANIZATORIC

În vederea bunei desfășurări a activităților voi realiza aerisirea sălii de grupă, aranjarea scăunelilor în cerc, pregătirea materialelor pentru ALA1, stabilirea liniștii și asigurarea unei atmosfere adecvate de lucru.

ACTIVITĂȚI DE DEZVOLTARE PERSONALĂ

2. CAPTAREA ATENȚIEI

Voi prezenta cadrul de poveste creat-Regatul Florilor de Primăvară, cu palatul său și grădina cu flori, precizând că azi va fi o zi specială pe care o vom petrece ca invitați în acest regat, unde Zâna Curcubeu a făcut o vizită de curând.

Întâlnirea de dimineață debutează prin intermediul versurilor: „Dimineața a sosit/ Toți piticii au venit/ A-nceput o nouă zi/ Bună dimineața, dragi invitați din Regatul Florilor de Primăvară!”

Salutul și prezența

Copiii sunt așezați în cerc pe scăunele. Sunt prima care începe salutul de dimineață: „Mă bucur să vă revăd și sunt fericită că vă pot spune: Bună dimineața!” Încep salutul adresându-mă copilului din dreapta mea, dar alături de prenumele acestuia voi adăuga un nume de floare de primăvară „Bună dimineață, ghiocel!”), invitându-l totodată să facă același lucru cu vecinul său. Se procedează în acest mod până când toți copiii au formulat salutul de dimineață. În acest timp voi completa catalogul grupei.

Calendarul naturii

Împreună vom stabili în ce zi a săptămânii suntem, care a fost ziua anterioară și cea care va urma, în ce anotimp ne aflăm și în ce lună a anului respectiv cum este vremea.

„A-nceput o nouă zi,

Cum e vremea azi, copii?”

Împărtășirea cu ceilalți:

Cu ajutorul jocului „*Ce culoare are emoția ta?*”, copiii vor alege una dintre cele patru flori prezentate. Acestea vor fi colorate diferit și vor exprima emoții specifice: galben- bucurie, albastru-tristețe, roșu-furie, portocaliu-mirare/surpriză.. preșcolarii își exprimă emoția din acel moment alegând floarea potrivită și motivând răspunsul.

Activitatea de grup

În completarea jocului anterior cu referire la culori, propun copiilor să răspundă unor ghicitori:

*Scufița Roșie, de vrei
Să o colorezi, îți iei
Doar o singură culoare
Ghicește ce nume are!*

(roșu)

*Când înveți să desenezi,
Cu ea cerul realizezi.
Cred că știe fiecare
Care e acea culoare?*

(albastru)

*Portocala și caisa
Două fructe delicioase
Amândouă-au o culoare
Ghicește ce nume are!*

(portocaliu)

*Culoarea soarelui este
A lămâiei sau bananei
Dacă știi s-o denumești,
Ridică mâna să vorbești.*

(galben)

*De combini roșu cu-albastru
Veți obține o culoare
Cum e vânăta sau pruna
Gânditi-vă ce nume are!*

(violet)

*E culoarea ce vestește că
Că acum poți strada trece.
Cine știe să ne spună
Care e culoarea bună!*

(verde)

*Sus pe cer s-a arătat
Un covor încovoiat.
Șapte culori alăturate
Toate, toate minunate.*

(curcubeul)



Momentul de mișcare

Propun copiilor să ne înviorăm prin intermediul cântecului „Înviorarea” (Ghidușii-resursă digitală)

https://www.youtube.com/watch?v=mndxc0i6MKs&t=70s&ab_channel=GurinelTV

Noutatea zilei

„Dragi pitici, așa cum ați aflat deja, azi suntem invitați în Regatul Florilor de Primăvară. Aici, va fi organizată o petrecere pentru noi însă, dacă priviți cu atenție, veți observa ca grădina a suferit câteva stricăciuni. Cine ne-a invitat?, Ce s-a întâmplat în regat? Veți afla îndată, ascultând o scurtă poveste.

Zâna Curcubeu iubește foarte mult florile. Dimineața face mereu plimbări prin grădini, le mângâie și le admiră fericită. În dimineața zilei de ieri, s-a întâmplat ceva nemaîntâlnit... Florile primăverii și-au scos oglinda în curte pentru a se admira, când, Zâna Curcubeu, tocmai venise în vizită în Regatul Florilor. S-a privit și ea în oglindă, dar ce a văzut, a necăjit-o tare. Rochița ei avea culorile mult mai pale, lipsite de viață, parcă învechite.

Tare s-a mai supărat! A strigat de furie așa de puternic, încât oglinda s-a spart, iar cioburile s-au împrăștiat prin întregul regat. A rupt chiar și câteva flori pentru a-și îmborsă colorile rochiței și a pus stăpânire pe regat, așezând un lacăt pe ușa acestuia. A fugit apoi în pădure să se liniștească, și când și-a dat seama de ceea ce făcuse, s-a întors în grabă să repare stricăciunile. Florile rupte, lăsau un loc gol, cioburile erau peste tot, iar lacătul avea un cod pe care nu îl știa. Și-a dat seama că singură nu va putea repara stricăciunile, astfel, s-a gândit la voi, știind că sunteți foarte isteți, pricepuți și dornici să dați o mână de ajutor. Astfel, dragi copii, Zâna Curcubeu ne-a invitat în Regat, mai întâi să o ajutăm, apoi, dacă totul merge bine, să petrecem bucuria.

Întreaga activitate de azi o vom desfășura pentru a repara stricăciunile din regat. Codul lacătului este format din 4 cifre. Fiecare sarcină pe care o vom rezolva, ne aduce ca și recompensă, câte o cifră. Astfel, la final, dacă reușim să rezolvăm toate sarcinile, vom obține cele 4 cifre necesare pentru a descifra codul. Vom deschide ușa castelului și vom descoperi cele necesare pentru petrecere.

3. ANUNȚAREA TEMEI ȘI A OBIECTIVELOR ACTIVITĂȚII DIDACTICE

“Activitatea noastră de azi se numește *O zi în Regatul Florilor de Primăvară*, iar misiunea noastră este una foarte importantă!

La centre vom construi rondouri cu flori, pentru a umple spațiul gol, vom reconstitui imaginile florilor de primăvară (puzzle) care au fost rupte și vom confecționa măști pentru petrecere. Vom ridica din grădină toate bucățile de oglindă, pe dosul cărora se ascund imaginile imprimate ale florilor de primăvară. Le vom denumi, vom spune ceva despre ele alcătuind astfel propoziții, vom despărți în silabe cuvintele date și vom căuta, alte cuvinte care au un număr dat de silabe. Apoi, vom desena din imaginație florile primăverii, pentru a le așeza în rama goală a oglinzii. La final, vom participa la petrecere unde ne vom distra și vom dansa.

4. DIRIJAREA ÎNVĂȚĂRII ȘI OBTINEREA PERFORMANȚEI

Împreună cu copiii vom vizita centrele de interes (ALA1) și voi prezenta materialele pe care le vom utiliza la fiecare dintre acestea, precizând în mod succint sarcinile.

Distribuirea copiilor la centre se realizează prin alegerea liberă a acestora. La finalizarea sarcinii, copiii au posibilitatea de a alege și un alt centru.

Ne deplasăm la centre prin **tranzitia**:

Bat din palme

Clap, clap, clap

Din picioare

Trap, trap, trap

Ne-nvârtim , ne răsucim,

Și spre centre noi pornim.



La centrul **CONSTRUCȚII**, preșcolarii vor avea la îndemână materiale de construcție-floricele tip lego, cu ajutorul cărora vor realiza prin îmbinare, **rondouri cu flori**, tridimensionale. Tot aici, vor avea la dispoziție vafe pentru construcții, cu ajutorul cărora, tot prin îmbinare și suprapunere, vor construi **flori**. Copiii vor avea pe masa câte un model, care să îi ajute în realizarea obiectelor propuse.

La centrul **ARTĂ** preșcolarii vor dispune fiecare de câte o mască din carton, pe care o vor decora cu flori de primăvară. Acestea vor fi de trei tipuri: lalele, narcise, ghiociei. Pentru confecționarea florilor, preșcolarii vor decupa elementele componente (petalele), le vor plia în jumătate, le vor asambla și lipi. Copiii vor dispune de modele, care să îi ghideze în realizarea sarcinii.

La centrul **JOC DE MASĂ**, preșcolarii au sarcina de a reconstitui imaginile care ilustrează florile primăverii, prin alăturarea pieselor de tip puzzle.

În timp ce copiii lucrează, ofer sprijin și explicații suplimentare dacă este nevoie. După finalizarea lucrărilor de la centre, acestea vor fi așezate în grădina palatului, umplând spațiile goale.

Analiza lucrărilor de la centrele deschise se va realiza împreună cu întregul colectiv, prin metoda *Turul galeriei*. Voi acorda feed-back-ului cu privire la gradul de reușită al copiilor în raport cu particularitățile de vârstă și individuale. Voi promova o evaluare obiectivă, apreciind progresul copiilor raportat la alte activități similare, voi promova încurajarea permanentă a copiilor în direcția îmbunătățirii performanțelor.

„Tot ceea ce ați realizat la centre a fost corect și frumos lucrat, astfel prima sarcină din această zi a fost dusă la capăt cu succes, drept pentru care am câștigat deja o cifră din codul lacătului.”

Preșcolarii vor deschide cufărul în care vor găsi un zar. Vor arunca zarul, vor citi cifra și vor căuta cifra corespondentă în cufăr, pentru a o așeza pe tablă.

Copiii ies din sala de grupă prin intermediul **tranziției**: „Unul după altul ne-așezăm în rând/ Mergem toți la baie, mergem toți cântând.”

Copiii se întorc în grupă intonând cântecul:



Am primit în dar un ghiocel
Mi l-a oferit un băiețel
L-a cules de sub zăpadă
Și mi l-a adus în grabă
Cât de mult m-am bucurat de el!
Primăvara, primăvara
Vine pe pământ
Vine picurând, vine înflorind
La fereastra mea zâmbește micul ghiocel,
Primăvara ne-o aduce el.

ACTIVITĂȚI PE DOMENII EXPERIENȚIALE (ADE)

Domeniul Limbă și Comunicare - joc didactic „Propoziții, cuvinte, silabe”

Anunțarea titlului și a obiectivelor

„Dragi copii, așa cum am precizat, azi avem mai multe misiuni de îndeplinit. Regatul este împânzit de bucăți de oglindă pe care trebuie să le înlăturăm, să descoperim ce este imprimat pe verso, să denumim imaginea și să spunem ceva despre ea, alcătuind propoziții. Toate acestea le vom realiza jucându-ne jocul „**Propoziții, cuvinte, silabe**”. Cum se intitulează jocul?

Răspuns dezirabil: „Jocul se intitulează **Propoziții, cuvinte, silabe**”

Sarcina didactică: denumirea florilor reprezentate în imagine; alcătuirea de propoziții simple/dezvoltate, corecte din punct de vedere gramatical și fonetic, cuprinzând cuvântul dat; delimitarea cuvintelor din propozițiile enunțate.

Regulile jocului:

- Preșcolarul indicat denumește floarea reprezentată în imagine și o așază pe tablă;
- Preșcolarii numiți vor alcătui propoziții simple/dezvoltate cuprinzând cuvintele date;
- Răspunsurile corecte sunt recompensate cu aplauze, răspunsurile greșite vor fi corectate,
- Rezolvarea corectă a sarcinilor va avea ca recompensă descoperirea unei cifre din codul lacătului.

Elemente de joc: numărătoare recitativă, bătaie din palme, aplauze, floarea călătoare, recompense - cifra pentru codul lacătului.

Explicarea regulilor jocului și executarea jocului de probă

Pentru a asigura înțelegerea clară a jocului, voi sublinia regulile și sarcina didactică pe care o au copiii, de îndeplinit.

„Preșcolarul desemnat va intra în grădină, va ridica o bucată de oglindă, va denumi imaginea și o va așeza pe tablă”.

Voi numi un preșcolar cu ajutorul numărării: „În Regatul Florilor/ E nevoie de-ajutor/ Un, doi, trei/ Ajută dacă vrei!” Acesta va urma indicațiile educatoarei denumind imaginea („*În imagine este ilustrată o lalea.*”), apoi o va așeza pe tablă.

Jocul propriu-zis

Preșcolarii vor proceda similar pentru a denumi toate cele șase cuvinte: lalea, narcisă, ghiocel, zambilă, brândușă, lăcrămioară.

„Ce este ilustrat în imagine? (Răspuns dezirabil: *În imagine este ilustrată o lalea*)

„Când spunem lalea, ce spunem?” (Răspuns dezirabil: „*Spunem un cuvânt.*”)

După așezarea pe tablă a celor șase imagini, copiii vor reconstitui imaginea oglinzii sparte, asemeni unui puzzle.

„Vom lua pe rând fiecare dintre aceste cuvinte ilustrate și vom spune ceva despre ele.”

„Ce formează mai multe cuvinte care sunt spuse împreună și au înțeles? (Răspuns dezirabil „*Formează o propoziție*”)

Preșcolarii vor alcătui propoziții pornind de la cuvintele date și vor număra cuvintele acestora.

Răspunsurile corecte vor fi răsplătite cu aplauze. Eventualele răspunsuri greșite vor fi corectate, iar forma corectă va fi repetată cu întreaga grupă de copii.

Complicarea jocului:

Varianța I

Cu ajutorul video-proiectorului, voi prezenta imaginea și mesajul vocal al Zânei Curcubeu. Aceasta va enunța propoziții eliptice urmând ca preșcolarii să le completeze cu cuvintele potrivite:

- *După ploaie, se formează un*(Răspuns dezirabil: „După ploaie se formează un *curcubeu*”)
- *Am pus buchetul în*(Răspuns dezirabil: „Am pus buchetul în *vază.*”)
- *Soarele strălucește pe.....*(Răspuns dezirabil: Soarele strălucește pe *cer.*)
- *Lalele înfloresc în anotimpul* (Răspuns dezirabil: Lalele înfloresc în anotimpul *primăvara*).
- *De sub zăpadă a ieșit un....*(Răspuns dezirabil: „De sub zăpadă a ieșit un *ghiocel.*”)

Preșcolarul atins cu *laleaua veselă* va completa propoziția eliptică cu cuvântul potrivit. Răspunsurile corecte vor fi răsplătite cu aplauze.

Se va proceda similar până la completarea celor cinci propoziții.

Variantă 2

Cele cinci imagini reprezentând cuvintele completate în propozițiile eliptice vor fi proiectate pe ecran.

Voi desemna un copil care va denumi prima imagine ilustrată. (Răspuns dezirabil: *În imagine este ilustrat un curcubeu.*)

„Ce ai spus tu acum?” (Răspuns dezirabil: *„Am spus un cuvânt.”*)

”Mai devreme, am precizat că propozițiile sunt alcătuite din cuvinte. Cuvintele din ce sunt formate? (Răspuns dezirabil: *„Cuvintele sunt formate din silabe.”*)

„Haideți să despărțim în silabe cuvântul *curcubeu*. ”

Voi adresa apoi întrebarea: „Din câte silabe este format cuvântul?”

Preșcolarul va despărți cuvântul în silabe numărând de câte ori bărbia a atins dosul palmei aflat sub aceasta. Va stabili numărul de silabe.

Răspunsul corect va fi răsplătit cu dreptul de a numi un coleg care să îndeplinească următoarea sarcină.

Se va proceda similar cu toate cele cinci jetoane, dând dreptul copiilor care dau răspunsul corect, să aleagă colegul care va răspunde următoarei sarcini.

Eventualele răspunsuri greșite vor fi corectate.

Variantă 3

Preșcolarii sunt îndrumați să asculte cu atenție numărul bățăilor din palme. După stabilirea numărului de bățai sarcina lor este de a găsi cuvinte care să conțină tot atâtea silabe.

„Vă rog să găsiți un cuvânt format din două silabe.”

Preșcolarii desemnați vor pronunța cuvântul, îl vor despărți în silabe, demonstrând astfel corectitudinea răspunsului dat.

Voi proceda similar pentru găsirea cuvintelor formate din una, trei și patru silabe.

Toate răspunsurile corecte vor fi aplaudate.

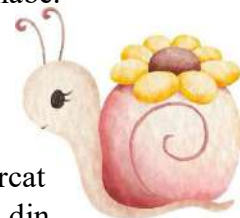
În finalul jocului, voi face o scurtă evaluare.

„Zâna Curcubeu avea dreptate când a spus că sunteți copii isteți. V-ați descurcat foarte bine la jocul **Propoziții, cuvinte, silabe**, astfel, sunteți răsplătiți cu încă o cifră din codul lacătului”.

Prin tranziția:

Unul după altul,

Ne-așezăm în rând,



*Mergem toti la baie,
Mergem toți cântând.
Preșcolarii ies din sala de grupă.*

V. ASIGURAREA RETENȚIEI ȘI A TRANSFERULUI

DOMENIUL ESTETIC ȘI CREATIV-DESEN DIN IMAGINAȚIE

Copiii revin în sala de grupă și se așază, pe scăunele la măsuțe, în careu deschis.

Voi atrage atenția asupra poziției corecte la masă.

Se intuiesc materialele

„Ce aveți pe măsuțe?” („*Pe măsuță avem o coală albă și creioane colorate.*”)

„Noua misiune a noastră este aceea de a umple rama goală a oglinzii, cu desenele voastre. Azi veți desena din imaginație **Grădina cu flori de primăvară.**”

„Ce veți desena?” (Copiii repetă-„*Azi vom desena Grădina cu flori de primăvară*”)

„Deoarece este un desen din imaginație, nu veți avea un model care să vă inspire, ci vă veți folosi de cunoștințele și de imaginea pe care o aveți deja în minte despre florile primăverii. Pentru a reda această temă puteți utiliza tehnicile de lucru cunoscute.”

„Ce elemente pot fi redată în desenul vostru, pentru a respecta această temă? (Preșcolarii dau exemple de elemente care sunt întâlnite în grădină: iarbă, flori de primăvară, cer, soare. nori, curcubeu, insecte.”

„În desenul vostru, trebuie să folosiți culorile potrivite, să redați corect forma, mărimea și să folosiți tot spațiul pus la dispoziție, astfel încât la final, acesta să fie plin.”

Se realizeaza **exercitii de încălzire a mușchilor mici ai mâinii:**

Plouă, plouă, ne-ncetat

Vârful degetelor bat

Degetele-mi sunt petale

Se deschid ca și o floare.

Tună departe, tună acum

Batem palmele bum, bum,

Soarele a apărut

Și-un curcubeu s-a așternut.

Pumnișorii îi rotesc

Și norișorii îi gonesc.



Voi crea un climat adecvat acestui tip de activitate, asigurând un fond muzical.

Preșcolarii lucrează individual, sub atenta mea supraveghere. Voi oferi sprijin și indicații suplimentare dacă este nevoie. De asemenea, voi pune accent pe poziția corectă la măsura, pe care trebuie să o adoptăm pe parcursul realizării lucrării.

După finalizarea lucrărilor, acestea vor fi așezate cu cleme în interiorul ramei oglinzii din grădina palatului.

„Ați realizat cu toții, desene foarte frumoase, astfel toate lucrările voastre, alăturate, formează un tablou mare și frumos care ilustrează grădina cu flori de primăvară”.

„Vouă ce lucrare va place mai mult?”

„De ce?”(Copiii motivează alegerea făcută)

„Felicitări, copii! Azi ați fost ajutoare foarte pricepute și pentru că ați umplut rama cu lucrări foarte frumoase, respectând în același timp tema, este momentul să mai primim o cifră din cod.”

Copiii descoperă a treia cifră din cod, cu ajutorul zarului.

Preșcolarii ies din sala de grupă cu ajutorul **tranziției**:

“Unul după altul /Ne-așezăm în rând// Mergem toți la baie /Mergem toți cântând”

Prin **tranzitia**:

La întoarcerea în sală, copiii vor primi măștile confecționate la centrul artă.

Ei vor fi așezați pe două rânduri, unul după altul.

Activități liber alese (ALA2) - „*Urmează traseul până la palat!*”- joc de mișcare

Voi explica și exemplifica sarcina jocului:

Explicarea jocului

În cadrul jocului de mișcare „Urmează traseul până la palat” copiii sunt așezați unul după altul, pe două coloane. Ei vor purta masca confecționată, care reprezintă lalele, naarcise, ghiociei. În fața preșcolarilor se află câte un traseu. Pe acesta sunt reprezentate imagini ale celor trei flori, amestecate. Fiecare copil va parcurge traseul executând săritura cu deplasare, cu desprindere de pe ambele picioare, doar pe florile corespunzătoare măștii purtate. Parcurgerea corectă a traseului oferă dreptul copiilor de a ajunge la palat și de a participa la petrecere.

Voi urmări modul execuție a săriturilor pentru parcurgerea traseului și voi corecta, eventualele greșeli. Jocul se va repeta de cel puțin 2 ori.

„Deoarece ați reușit cu toții să parcurgeți corect traseul și ați ajuns la palat, avem dreptul să obținem și ultima cifră din cod.”

Voi deschide lacătul și totodată și ușa palatului. Voi lua cele necesare pentru petrecere: prăjituri, panglici colorate în culorile curcubeului..

„Dragi pitici, la petrecere întotdeauna se dansează, astfel și noi vom executa câțiva pași de dans, jucându-ne jocul **Dansează la fel ca mine!**”.

Explicarea jocului:

Copiii vor fi așezați pe patru rânduri, cu ajutorul numărării până la patru, dispunând fiecare de o panglică colorată. Educatoarea va executa pași de dans (laterali, înainte, înapoi, pituetă) în ritmul muzicii piesei muzicale „Samba florilor”, mișcând concomitent brațul și panglica. Copiii vor imita mișcările educatoarei, dansând la fel ca ea.

Voi urmări gradul de participare a copiilor, dar și crearea de bună dispoziție în rândul preșcolarilor.

VI. ASIGURAREA FEEDBACK-ULUI ȘI EVALUARE

Pe parcursul activității integrate, voi evalua aspecte referitoare la calitatea, corectitudinea și acuratețea răspunsurilor date de către preșcolari. Voi cere copiilor să exprime cum s-au simțit și ce le-a plăcut cel mai mult.

„V-au plăcut activitățile de astăzi?”

„Ce v-a plăcut cel mai mult?” (Preșcolarii răspund și motivează răspunsul dat.)

VII. INCHEIEREA ACTIVITĂȚII

Voi face aprecieri generale și individuale asupra comportamentului copiilor și asupra implicării acestora în cadrul întregii activități.

„Vă felicit pentru toată activitatea de azi. Ați fost salvatorii Regatului Florilor de Primăvară, adevărate ajutoare, care merită să fie răsplătite cu prăjiturile.”

Se împart recompensele.



SĂPTĂMÂNA STĂRII DE BINE – ÎMPREUNĂ SUNTEM MAI BUNI

Butucea Dana Antoaneta

Școala Gimnazială „Matei Basarab” Târgoviște

În școala noastră, am organizat o acțiune amplă, desfășurată pe parcursul unei săptămâni, numită **„Săptămâna Stării de Bine – Împreună suntem mai buni”**, construită pe Modelul PERMA al lui Martin Seligman. Scopul proiectului este de a crea un climat pozitiv, de a întări relațiile dintre elevi, profesori și părinți și de a oferi tuturor sentimentul că fac parte dintr-o comunitate care învață, se bucură și se dezvoltă împreună.

P – Emoții pozitive

Săptămâna începe cu activitatea **„Cutia cu vești bune”**. În fiecare dimineață, elevii și profesorii pun în cutie bilețele cu lucruri mici care le-au adus bucurie: un gest frumos, o reușită, un moment amuzant. La finalul fiecărei zile, câteva bilețele sunt citite în fața clasei sau pe holul școlii. Atmosfera devine caldă, optimistă, iar elevii învață să observe și să aprecieze lucrurile bune din jurul lor. Elevii își dezvoltă abilitatea de a practica recunoștința zilnică. Exercițiul demonstrează că atenția acordată micilor bucurii schimbă tonul întregii zile.

E – Implicare (Engagement)

În mijlocul săptămânii organizăm **„Atelierele creative”**, unde elevii aleg o activitate în care se pot implica total: pictură, lectură expresivă, experimente științifice, jocuri matematice, teatru, dans, construcții LEGO, scriere creativă. Fiecare copil participă la atelierul care îl atrage cel mai mult, iar profesorii devin ghizi ai curiozității. Elevii experimentează starea de „flow”, fiind complet absorbiți în activități care le plac. Oferirea libertății de alegere a declanșat starea de **„flow”** (absorbire totală în activitate). Schimbarea rolului profesorului din „evaluator” în „ghid al curiozității” a crescut motivația intrinsecă a copiilor.

R – Relații pozitive

Organizăm o activitate numită **„Podul prieteniei”**. Fiecare clasă construiește un „pod” simbolic din mesaje, desene și fotografii care arată cum se susțin unii pe alții. Clasele vizitează podurile celorlalți, iar elevii lasă bilețele cu aprecieri. Profesorii și părinții sunt invitați să adauge și ei mesaje. Astfel, întreaga școală devine un spațiu al recunoașterii și conectării autentice. S-a diminuat riscul de excludere socială prin vizualizarea concretă a rețelei de sprijin din fiecare clasă. Activitatea oferă un instrument de prevenire a bullying-ului, cultivând empatia și aprecierea colegială.

M – Sens (Meaning)

În a patra zi, se organizează **„Ora de Bine”**, în care fiecare clasă desfășoară o activitate cu sens pentru comunitate: plantarea de flori în curtea școlii, realizarea unui panou ecologic, citirea unei povești copiilor mai mici, strângerea de cărți pentru biblioteca școlii sau pentru un centru social.

Elevii simt că acțiunile lor contează și că pot contribui la binele comun. Activitățile cu scop altruist au crescut stima de sine a copiilor, oferindu-le un puternic sentiment de importanță socială.

A – Împlinire (Achievement)

Săptămâna se încheie cu „**Gala Micilor Reușite**”, un moment în care fiecare elev își prezintă o realizare personală din ultimele luni: un text scris, o problemă rezolvată, o carte citită, o emoție gestionată, un progres în literatură sau matematică. Nu se acordă premii, ci **aprecieri sincere**. Fiecare copil primește o diplomă simbolică: „Curajos”, „Creativ”, „Perseverent”, „Prietenos”, „Explorator”. Evaluarea non-competitivă (fără clasamente) a validat efortul individual și progresul personal al fiecărui copil. Diplomele bazate pe calități („Perseverent”, „Curajos”) au întărit mentalitatea de creștere (growth mindset) a elevilor.

Impactul asupra școlii

Proiectul aduce o stare de bine vizibilă: elevii se simt văzuți și apreciați, profesorii se conectează mai ușor cu elevii și între ei, iar părinții simt că fac parte dintr-o comunitate educațională vie. Generează un impact profund și multidimensional asupra întregului ecosistem școlar, depășind granițele unor simple activități recreative. În primul rând, la nivelul climatului psiho-social, s-a observat o scădere vizibilă a tensiunilor și a anxietății specifice mediului școlar cotidian, lăsând loc unei atmosfere de siguranță emoțională, optimism și colaborare. Elevii au învățat să își îndrepte atenția către aspectele pozitive ale vieții de zi cu zi și să exerseze recunoștința, un exercițiu cu efecte demonstrate în reducerea stresului și creșterea rezilienței. În al doilea rând, libertatea de alegere oferită în cadrul atelierelor creative a produs un puternic impact asupra motivației intrinseci și a angajamentului cognitiv; experimentarea stării de „flow” i-a reconectat pe copii cu plăcerea pură de a învăța, de a explora și de a crea fără teama de a greși sau de a fi notați.

Mai mult, proiectul a restructurat din temelii dinamica relațională din comunitate, „Podul prieteniei” transformând spațiul școlii într-o rețea vie de suport reciproc, validare și apreciere sinceră între colegi, cadre didactice și părinți, acționând ca un mecanism excelent de prevenire a fenomenului de bullying. Componenta dedicată sensului și altruismului a extins responsabilitatea socială a elevilor, insuflându-le convingerea profundă că acțiunile lor, oricât de mici, pot aduce o schimbare reală în comunitate și stimulându-le stima de sine prin generozitate. În cele din urmă, prin organizarea Galei Micilor Reușite, s-a produs o mutație de paradigmă în evaluare: accentul s-a mutat de pe competiția distructivă pe recunoașterea progresului individual și a efortului. Această validare non-competitivă a cultivat o mentalitate de creștere (*growth mindset*), oferindu-i fiecărui copil, indiferent de nivelul academic, certitudinea că este valoros, unic și capabil de succes. În ansamblu, proiectul nu a adus doar o săptămână de bucurie, ci a pus bazele unei culturi școlare centrate pe umanitate, respect și dezvoltare holistică. Validând deopotrivă mintea, emoțiile, relațiile și spiritul civic al copiilor,

transformăm mediul școlar într-un spațiu al stării de bine, unde fiecare elev este ghidat să devină un adult echilibrat, empatic, rezilient și conștient de propria valoare.

Modelul PERMA devine astfel nu doar o teorie, ci o experiență trăită, care transformă școala într-un spațiu în care fiecare persoană poate crește, contribui și se poate simți bine.

Bibliografie

Martin E.P. Seligman, Fericirea autentică. Ghid practic de psihologie pozitivă, Editura Humanitas, 2007

Martin E.P. Seligman, Optimismul se învață. Știința controlului personal, Editura Humanitas, 2004

***Suport de curs „Starea de bine începe cu mine”

EDUCAȚIA ECOLOGICĂ LA VÂRSTA PREȘCOLARĂ PRIN ACTIVITĂȚI PRACTICE ȘI CREATIVE ÎN CADRUL PROGRAMULUI „SĂPTĂMÂNA VERDE”

Prof.înv.preșcolar: Călugăru Bernandeta

Instituția: Grădinița cu Program Prelungit, Hârlău/Iași

Rezumat

Educația ecologică reprezintă o componentă fundamentală a educației timpurii, contribuind la formarea unor atitudini și comportamente responsabile față de mediul înconjurător. În cadrul Programului Național „Săptămâna Verde”, copiii participă la activități practice și experiențiale care facilitează înțelegerea importanței protejării naturii. Lucrarea prezintă activitățile „Planeta Pământ” și „Soarele vesel din semințe”, desfășurate la grupa mică, evidențiind impactul acestora asupra dezvoltării competențelor ecologice, sociale și artistice ale preșcolarilor.

Cuvinte-cheie

-educație ecologică, preșcolari, Săptămâna Verde, creativitate, protecția mediului, învățare prin experiență

Introducere

Problemele de mediu reprezintă una dintre cele mai importante provocări ale societății contemporane. Formarea unor comportamente responsabile față de natură trebuie să înceapă încă din perioada preșcolară, când copiii își formează primele reprezentări despre lumea înconjurătoare. Grădinița are rolul de a crea contexte educaționale prin care cei mici să descopere natura și să înțeleagă importanța protejării acesteia.

Activitățile desfășurate în cadrul Programului „Săptămâna Verde” oferă oportunități autentice de învățare prin joc, explorare și experiențe practice. Prin implicarea directă în activități artistico-plactice și ecologice, copiii dobândesc cunoștințe, deprinderi și atitudini care contribuie la dezvoltarea unei conștiințe ecologice timpurii.

Importanța educației ecologice în învățământul preșcolar

Educația ecologică urmărește dezvoltarea respectului față de natură și formarea unor comportamente responsabile. La vârsta preșcolară, copiii învață cel mai eficient prin experiențe

concrete și activități practice.

Prin activități adaptate vârstei, copiii descoperă elementele mediului, învață să păstreze curățenia, să economisească resursele și să respecte plantele și animalele. În același timp, se dezvoltă spiritul de observație, creativitatea, motricitatea fină și capacitatea de colaborare.

Programul „Săptămâna Verde” – oportunitate pentru învățarea prin experiență

Programul „Săptămâna Verde” promovează educația pentru mediu și dezvoltarea durabilă.

În cadrul acestuia, activitățile sunt concepute astfel încât copiii să participe activ la procesul de învățare.

La grupa mică, activitățile au fost organizate sub forma unor experiențe practice și creative, prin care copiii au descoperit planeta Pământ, importanța soarelui și rolul naturii în viața oamenilor.

Descrierea activităților desfășurate

Activitatea „Planeta Pământ” a avut ca scop familiarizarea copiilor cu planeta pe care trăim și dezvoltarea respectului față de mediul înconjurător. Copiii au realizat colaje utilizând hârtie creponată mototolită și lipită, observând culorile specifice continentelor și oceanelor.

Activitatea „Soarele vesel din semințe” a urmărit dezvoltarea creativității și a îndemânării. Folosind semințe și materiale naturale, copiii au realizat lucrări originale, învățând despre importanța soarelui pentru viața pe Pământ.

Pe parcursul activităților, copiii au manifestat interes, curiozitate și dorință de implicare, participând activ la toate etapele de lucru.

Rezultate și impact asupra copiilor

Activitățile desfășurate au contribuit la dezvoltarea motricității fine, a creativității și a spiritului de colaborare. Copiii au demonstrat interes pentru protejarea naturii și au participat cu entuziasm la realizarea lucrărilor.

De asemenea, s-a observat îmbunătățirea capacității de concentrare, dezvoltarea vocabularului specific și consolidarea relațiilor de cooperare între copii.

Exemple de bune practici

Utilizarea materialelor accesibile, valorificarea produselor realizate și organizarea unor expoziții tematice au reprezentat exemple de bune practici în educația ecologică. Activitățile au fost centrate pe copil și au încurajat învățarea prin descoperire și experiență directă.

Concluzii

Educația ecologică trebuie să constituie o preocupare permanentă în învățământul preșcolar. Activitățile desfășurate în cadrul Programului „Săptămâna Verde” demonstrează că învățarea prin experiență și creativitate contribuie la formarea unor comportamente responsabile față de mediul înconjurător.

Experiențele oferite copiilor prin activitățile „Planeta Pământ” și „Soarele vesel din semințe” au avut un impact pozitiv asupra dezvoltării lor și au consolidat interesul pentru natură și protecția acesteia.

Bibliografie:

1. Curriculum pentru educație timpurie, Ministerul Educației, 2019.
2. Cucos, C. (2014). Pedagogie. Iași: Polirom.
3. Oprea, C.L. (2009). Strategii didactice interactive. București: EDP.
4. Vrașmaș, E. (2014). Educația timpurie. București: Aramis.
5. Programul Național „Săptămâna Verde”, Ministerul Educației.

Anexe

Anexa 1 – Fotografii din activitatea „Planeta Pământ”.





Anexa 2 – Fotografii din activitatea „Soarele vesel din semințe”.



Metode inovatoare în procesul de predare-învățare-evaluare: Inquiry-Based Learning (IBL)

*Prof. înv. primar, drd. Eugenia Caragancev,
Școala Gimnazială nr. 156, București*

Metodele inovatoare de predare-învățare-evaluare urmăresc dezvoltarea competențelor secolului XXI: gândire critică, creativitate, colaborare, comunicare și autonomie. Combinarea strategiilor active cu instrumente digitale și evaluare autentică contribuie la crearea unui mediu educațional flexibil, incluziv și orientat spre învățarea continuă.

Învățarea prin investigație (Inquiry-Based Learning – IBL) este o abordare educațională centrată pe elev, în care procesul de învățare pornește de la întrebări, probleme sau situații reale pe care elevii le explorează și le investighează pentru a construi cunoștințe noi. Astfel, elevul este activ în procesul de învățare. Dacă învățarea începe cu o întrebare, o problemă sau o curiozitate, în cadrul acestei metode profesorul are rolul de ghid și facilitator, nu doar de furnizor de informații. În acest mod, se promovează gândirea critică, analiza și rezolvarea de probleme, întrucât elevii formulează ipoteze, colectează date, interpretează informații și trag concluzii.

Ca în cazul oricărei metode, sunt parcurși mai mulți pași:

1. **Formularea întrebării/problemei;**
2. **Elaborarea ipotezelor**, când elevii propun posibile explicații;
3. **Investigarea propriu-zisă**, care presupune observații, experimente, cercetare în surse diverse, colectare de date;
4. **Analiza și interpretarea rezultatelor**, care impun compararea rezultatelor cu ipotezele inițiale;
5. **Formularea concluziilor**, constând în stabilirea răspunsurilor bazate pe dovezi;
6. **Comunicarea rezultatelor**, sub formă de prezentări, rapoarte, discuții în grup.

Învățarea prin investigație prezintă în mod categoric avantaje, pornind de la creșterea motivației și implicării elevilor și până la dezvoltarea autonomiei și responsabilității pentru propria învățare. Aceste lucruri sunt posibile prin îmbunătățirea capacității de cercetare și de rezolvare a problemelor, care conduce la o înțelegere profundă a conceptelor. Din punct de vedere al impactului la nivelul dinamicii de grup, avantajul major al acestei metode constă în dezvoltarea competențelor de colaborare și comunicare.

Așa cum aminteam mai sus, ghidul în călătoria propusă de învățarea prin investigație este profesorul. Acesta se poate confrunta cu unele provocări în implementarea ei. În primul rând, IBL necesită mai mult timp decât predarea tradițională și presupune ca profesorul să planifice atent activitățile. De asemenea, efortul presupus de parcurgerea tuturor etapelor poate

fi dificil pentru elevii care nu sunt obișnuiți cu învățarea independentă, iar evaluarea întregului proces poate să devină mult mai complexă.

Un exemplu de bună practică în aplicarea IBL s-ar putea observa la o lecție de Științe ale naturii despre amfibieni (clasa a III-a), în care profesorul să nu explice în mod direct factorii care influențează dezvoltarea acestora, ci să adreseze elevilor o întrebare care să le dea posibilitatea de a crea un experiment prin care să colecteze date, să analizeze rezultatele și formuleze concluzii bazate pe observațiile realizate, spre exemplu: „Cum influențează condițiile de mediu dezvoltarea amfibienilor?”.

De aceea, **învățarea prin investigație (IBL)** este o metodă modernă care transformă elevii din receptori pasivi ai informației în exploratori activi ai cunoașterii, mutând accentul pe descoperire, pe cercetare și pe construirea înțelegerii prin experiență directă și reflecție.

Bibliografie:

1. Bell, S., Urhahne, D., Schanze, S., & Ploetzner, R. (2010). Collaborative inquiry learning: Models, tools, and challenges. *International Journal of Science Education*, 32(3), 349–377. <https://doi.org/10.1080/09500690802582241>
2. Hmelo-Silver, C. E., Duncan, R. G., & Chinn, C. A. (2007). Scaffolding and achievement in problem-based and inquiry learning: A response to Kirschner, Sweller, and Clark (2006). *Educational Psychologist*, 42(2), 99–107. <https://doi.org/10.1080/00461520701263368>
3. National Research Council. (2000). *Inquiry and the National Science Education Standards: A guide for teaching and learning*. National Academies Press.
4. OECD. (2018). *The future of education and skills: Education 2030*. OECD Publishing.
5. Pedaste, M., Mäeots, M., Siiman, L. A., de Jong, T., van Riesen, S. A. N., Kamp, E. T., Manoli, C. C., Zacharia, Z. C., & Tsourlidaki, E. (2015). Phases of inquiry-based learning: Definitions and the inquiry cycle. *Educational Research Review*, 14, 47–61. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2015.02.003>

INSTRUMENTE DIDACTICE ȘI RESURSE PENTRU A STIMULA COLABORAREA ȘI ÎNVĂȚAREA CONTINUĂ

PACHET DIDACTIC INTEGRAT – UMANISMUL ROMÂNESC

Cîncescu Beatrice, profesor la Liceul tehnologic ” Alexandru Ioan Cuza”

Clasa a XI-a – Limba și literatura română

Unitatea de învățare: Literatura română veche

Tema: Umanismul românesc

Durata recomandată: 2–3 ore

Eseu metodic: Strategii interactive pentru predarea temei „Umanismul românesc” la clasa a XI-a

Argument

Predarea temei „Umanismul românesc” în cadrul disciplinei Limba și literatura română presupune o abordare didactică flexibilă, interactivă și centrată pe elev, capabilă să valorifice atât dimensiunea culturală și istorică a epocii, cât și relevanța acesteia pentru formarea unei conștiințe identitare moderne. Umanismul românesc reprezintă un moment fundamental în evoluția culturii române, întrucât promovează ideea originii latine a poporului român, cultivă interesul pentru istorie, limbă și spiritualitate și contribuie la consolidarea conștiinței naționale.

În procesul de predare-învățare, profesorul are rolul de mediator cultural, iar elevul trebuie stimulat să descopere informația prin metode active, jocuri didactice, exerciții de reflecție și instrumente de feedback. Din această perspectivă, utilizarea unor fișe de lucru variate, a testelor interactive și a chestionarelor contribuie la dezvoltarea competențelor de analiză, argumentare și interpretare.

Acest ”pachet didactic” propune un ansamblu coerent de instrumente pedagogice aplicabile la clasă, care urmăresc atât consolidarea cunoștințelor despre Umanismul românesc, cât și implicarea activă a elevilor în procesul educațional.

Obiective generale

La finalul activităților, elevii vor fi capabili:

- să definească conceptul de umanism;
- să identifice trăsăturile Umanismului românesc;
- să recunoască importanța cronicarilor moldoveni;
- să analizeze fragmente reprezentative din operele cronicarilor;
- să formuleze opinii argumentate despre rolul culturii umaniste;

- să participe activ la activități colaborative și interactive.

Repere teoretice

Umanismul reprezintă un curent cultural apărut în Europa Renașterii, având în centru omul, valorile sale spirituale și interesul pentru cultura antică. În spațiul românesc, Umanismul se manifestă mai ales prin activitatea cronicarilor moldoveni și munteni, care promovează ideea latinității limbii române și a originii comune a poporului român.

Printre reprezentanții importanți ai Umanismului românesc se numără:

Grigore Ureche;

Miron Costin;

Ion Neculce.

Textele cronicarilor au valoare istorică, documentară și literară, contribuind la dezvoltarea culturii și a limbii române.

Fișa de lucru nr. 1

Descoperim trăsăturile Umanismului românesc

Numele elevului: _____

Data: _____

Exercițiul 1

Completează spațiile libere:

Umanismul este un curent cultural apărut în perioada _____.

În centrul preocupărilor umaniste se află _____.

Cronicarii moldoveni au susținut originea _____ a poporului român.

Autorul lucrării „Letopisețul Țării Moldovei” este _____.

Exercițiul 2

Asociază autorul cu opera corespunzătoare:

Autor	Operă
Grigore Ureche	
Miron Costin	
Ion Neculce	

Exercițiul 3

Citește fragmentul următor și răspunde cerințelor:

„De la Râm ne tragem.”

Ce idee fundamentală exprimă fragmentul?

.....

.....

De ce era importantă această idee pentru cultura română?

.....

.....

Exercițiul 4

Formulează, în 5–7 rânduri, o opinie despre rolul cronicarilor în dezvoltarea culturii române.

.....

.....

.....

.....

Fișa de lucru nr. 2

Analiza unui fragment cronicăresc

Numele elevului: _____

Text suport

„Nu sunt vremile sub cârma omului, ci bietul om sub vremi.” (Miron Costin)

Exercițiul 1

Precizează tema fragmentului.

.....

Exercițiul 2

Identifică două trăsături ale stilului cronicăresc.

.....

.....

Exercițiul 3

Explică semnificația afirmației lui Miron Costin.

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

Exercițiul 4

Redactează un scurt text argumentativ (10–12 rânduri) în care să explici de ce cronica poate fi considerată un document istoric și literar.

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

Fișa de feedback nr. 1

Feedback individual

Numele elevului: _____

Bifează varianta care ți se potrivește:

Afirmație	Da	Parțial	Nu
Am înțeles caracteristicile Umanismului românesc.	☐	☐	☐
Pot identifica autorii studiați.	☐	☐	☐
Pot explica rolul cronicarilor.	☐	☐	☐
Activitățile au fost interesante.	☐	☐	☐
Mi-a plăcut să lucrez în echipă.	☐	☐	☐

Ce activitate ți-a plăcut cel mai mult?

.....

Ce ai dori să aprofundezi?

.....

Fișa de feedback nr. 2

Reflecție asupra activității

Completează enunțurile:

Astăzi am aflat că

Cel mai interesant lucru a fost

Mi s-a părut dificil

Aș vrea să mai discutăm despre

Consider că activitățile interactive au fost:

☐ foarte utile ☐ utile ☐ puțin utile

Joc didactic

„Cronica pierdută”

Scop:

Consolidarea informațiilor despre Umanismul românesc prin activitate colaborativă.

Organizare:

Elevii sunt împărțiți în 3–4 echipe.

Profesorul pregătește cartonașe cu:

nume de cronicari;

fragmente din opere;

idei umaniste;

ani sau informații istorice.

Desfășurare:

Fiecare echipă primește un set de cartonașe amestecate și trebuie să reconstruiască „cronica” potrivită.

Exemple:

„De la Râm ne tragem” → Grigore Ureche;

„Nu sunt vremile sub cârma omului...” → Miron Costin.

Elevii explică alegerea făcută și argumentează oral.

Punctaj:

1 punct pentru fiecare asociere corectă;

2 puncte pentru argumentare;

1 punct pentru colaborare eficientă.

Beneficii pedagogice:

dezvoltarea spiritului de echipă;

stimularea memoriei și a gândirii asociative;

consolidarea noțiunilor teoretice într-un mod atractiv.

Test interactiv

„Alege varianta corectă!”

Instrucțiuni:

Elevii răspund individual, folosind telefoanele/mobilele sau fișa tipărită.

Umanismul pune în centrul preocupărilor:

natura

omul

religia

Autorul expresiei „De la Râm ne tragem” este:

Ion Neculce

Miron Costin

Grigore Ureche

Cronicarii români susțineau:

originea slavă

originea latină

originea greacă

„Nu sunt vremile sub cârma omului...” aparține lui:

Miron Costin

Grigore Ureche

Dimitrie Cantemir

Cronica este:

specie dramatică

text juridic

operă cu caracter istoric și literar

Barem:

1-b 2-c 3-b 4-a 5-c

Chestionar nr. 1

Evaluarea activității didactice

Bifează răspunsul potrivit:

Întrebare	Foarte mult	Mult	Puțin
Activitățile au fost atractive?	☐	☐	☐
Ai participat activ la lecție?	☐	☐	☐
Ai înțeles informațiile prezentate?	☐	☐	☐
Jocul didactic te-a ajutat să înveți mai ușor?	☐	☐	☐
Ți-ar plăcea și alte activități interactive?	☐	☐	☐

Chestionar nr. 2

Autoevaluare

Ce ai învățat nou despre Umanismul românesc?

.....

Care dintre cronicarii studiați ți s-a părut cel mai interesant și de ce?

.....

Ce activitate te-a ajutat cel mai mult să înțelegi lecția?

.....

Cum ai aprecia nivelul tău de implicare?

☐ foarte bun ☐ bun ☐ satisfăcător ☐ redus

Ce sugestii ai pentru lecțiile viitoare?

.....

Concluzii

Integrarea activităților interactive în predarea temei „Umanismul românesc” facilitează dezvoltarea unei relații active dintre elev și conținuturile studiate. Fișele de lucru stimulează analiza și reflecția, jocul didactic contribuie la consolidarea cunoștințelor prin cooperare, iar testele și chestionarele permit monitorizarea progresului și adaptarea strategiilor didactice.

Prin utilizarea unor metode moderne și interactive, profesorul poate transforma studiul literaturii vechi într-o experiență atractivă și relevantă pentru elevii clasei a XI-a.

Sugestii metodice pentru profesor

- utilizați platforme interactive precum Wordwall, Kahoot sau Google Forms;
- alternați activitățile frontale cu cele pe echipe;
- încurajați argumentarea și exprimarea opiniilor personale;

- adaptați dificultatea exercițiilor la nivelul clasei;
- valorificați conexiunile interdisciplinare cu istoria și cultura.

Bibliografie orientativă

Grigore Ureche – „Letopisețul Țării Moldovei”

Miron Costin – „De neamul moldovenilor”

Ion Neculce – „O samă de cuvinte”

Manual de Limba și literatura română – clasa a XI-a

Dicționar de termeni literari

PROIECT EDUCAȚIONAL
„ÎNVĂȚĂM PRIN DESCOPERIRE ȘI COLABORARE”

Cosma Violeta-Ana, Școala Gimnazială „Nicodim Ganea” Bistra

Nivel de învățământ: Primar

Clasa: a III-a

Durata: 4 săptămâni

Domenii integrate: Limba și literatura română

Matematică și explorarea mediului

Arte vizuale și abilități practice

Dezvoltare personală

Coordonator: Învățătorul clasei a III-a

1. ARGUMENT

Educația contemporană impune utilizarea unor metodologii inovatoare care să transforme elevul din receptor pasiv al informației în participant activ la procesul de învățare. Proiectul educațional „Învățăm prin descoperire și colaborare” urmărește dezvoltarea competențelor-cheie prin activități interactive, colaborative și interdisciplinare, bazate pe învățarea prin proiect, învățarea bazată pe probleme, gamificare, utilizarea instrumentelor digitale și evaluarea autentică.

Aceste metodologii sunt aplicabile în diverse sisteme educaționale deoarece promovează gândirea critică, creativitatea, comunicarea, colaborarea și autonomia elevilor, competențe esențiale pentru societatea actuală.

2. SCOPUL PROIECTULUI

Dezvoltarea competențelor de învățare activă și colaborativă ale elevilor prin utilizarea unor metode inovatoare de predare–învățare–evaluare.

3. OBIECTIVE

La finalul proiectului, elevii vor fi capabili să:

- identifice informații relevante din surse diverse;
- colaboreze eficient în echipă pentru realizarea unor sarcini comune;
- utilizeze instrumente digitale simple în procesul de învățare;
- rezolve situații-problemă folosind gândirea critică;
- își exprime ideile în mod creativ și argumentat;
- participe la activități de autoevaluare și evaluare reciprocă.

4. GRUP ȚINTĂ

- Elevii clasei a III-a
- Cadre didactice
- Părinți

5. PARTENERI

- Biblioteca școlii
- Părinții elevilor
- Comunitatea locală
- Centrul de resurse educaționale

6. RESURSE

Umane

- învățător
- elevi
- părinți
- bibliotecar

Materiale

- fișe de lucru
- laptop/tabletă
- tabla interactivă
- materiale reciclabile
- cartoane, markere, lipici

Digitale

- Canva
- Wordwall
- Kahoot
- Google Classroom
- Padlet

7. METODOLOGII INOVATOARE INTEGRATE

1. Învățarea bazată pe proiect (Project-Based Learning)

Elevii lucrează în echipe pentru realizarea unui produs final: „Ghidul micului explorator”.

2. Învățarea bazată pe probleme (Problem-Based Learning)

Elevii primesc provocări reale și identifică soluții prin investigare și cooperare.

3. Gamificarea

Utilizarea jocurilor educaționale, insinelor și punctelor pentru creșterea motivației.

4. Clasa inversată (Flipped Classroom)

Elevii urmăresc materiale video acasă și aplică informațiile în activități practice la clasă.

5. Învățarea colaborativă

Activități în perechi și grupuri mici pentru rezolvarea sarcinilor.

6. Evaluarea autentică

Portofolii, produse realizate de elevi, prezentări și reflecții personale.

8. DESFĂȘURAREA PROIECTULUI

Activitatea 1: „Descoperim lumea din jurul nostru”

Metodă inovatoare: Clasa inversată

Activități:

- vizionarea unui material video despre mediul înconjurător;
- discuții ghidate;
- realizarea unei hărți conceptuale.

Produse:

- poster colaborativ.

Evaluare:

- observarea sistematică;
- întrebări reflexive.

Activitatea 2: „Vânătoarea de soluții”

Metodă inovatoare: Problem-Based Learning

Sarcină:

„Cum putem reduce cantitatea de deșeuri din școala noastră?”

Activități:

- identificarea problemei;
- colectarea informațiilor;
- formularea soluțiilor;
- prezentarea acestora.

Produse:

- plan de acțiune ecologic.

Evaluare:

- rubrică de evaluare;
- feedback colegial.

Activitatea 3: „Misiunea matematică”

Metodă inovatoare: Gamificare

Activități:

- concurs pe echipe;
- rezolvarea de provocări matematice;
- acumularea de puncte și insigne.

Produse:

- fișe rezolvate;
- clasament al echipelor.

Evaluare:

- Kahoot;
- autoevaluare.

Activitatea 4: „Ghidul micului explorator”

Metodă inovatoare: Project-Based Learning

Activități:

- cercetare;
- selectarea informațiilor;
- redactarea și ilustrarea ghidului;
- prezentarea proiectelor.

Produse:

- ghid digital și tipărit.

Evaluare:

- portofoliu;
- prezentare orală;
- evaluare între colegi.

9. CALENDARUL ACTIVITĂȚILOR

Săptămâna Activitatea

- | | |
|-----|---|
| I | Descoperim lumea din jurul nostru |
| II | Vânătoarea de soluții |
| III | Misiunea matematică |
| IV | Ghidul micului explorator și expoziția finală |

10. MODALITĂȚI DE EVALUARE

Evaluare inițială

- conversație;
- chestionar.

Evaluare formativă

- observația sistematică;
- feedback permanent;
- jurnal de învățare.

Evaluare finală

- portofoliu;
- produsul proiectului;
- prezentare orală;
- rubrici de evaluare.

Instrumente moderne

- Kahoot;
- Wordwall;
- Padlet;
- fișe de autoevaluare;
- evaluare între colegi.

11. REZULTATE AȘTEPTATE

- creșterea motivației pentru învățare;
- dezvoltarea competențelor de colaborare;
- îmbunătățirea competențelor digitale;
- dezvoltarea gândirii critice și creative;
- formarea autonomiei în învățare.

12. SUSTENABILITATEA PROIECTULUI

Produsele realizate vor fi expuse în școală și publicate pe platforma educațională a clasei. Activitățile și metodele utilizate vor putea fi replicate și adaptate în alte clase și contexte educaționale, contribuind la promovarea unui învățământ centrat pe elev și orientat spre dezvoltarea competențelor secolului XXI.

Bibliografie

1. Ministerul Educației – Repere metodologice pentru aplicarea curriculumului la clasa a III-a – Ministerul Educației, București, 2021.
2. Ministerul Educației Naționale – Programa școlară pentru disciplina Comunicare în limba română. Clasele pregătitoare – a IV-a – Ministerul Educației Naționale, București, 2013.

3. Ministerul Educației Naționale – Programa școlară pentru disciplina Matematică și explorarea mediului. Clasele pregătitoare – a IV-a – Ministerul Educației Naționale, București, 2013.

POVEȘTILE TERAPEUTICE – INSTRUMENT DE PREVENIRE A BULLYINGULUI ȘI DE DEZVOLTARE A EMPATIEI ÎN CICLUL PRIMAR

*Judit Csutak, institutor
Școala Gimnazială Bibó József, Brateș*

Rezumat

Bullyingul reprezintă una dintre provocările majore ale mediului școlar contemporan, având efecte negative asupra dezvoltării emoționale, sociale și academice a elevilor. Prevenirea comportamentelor agresive trebuie să înceapă încă din ciclul primar, prin activități educative care promovează respectul, empatia și comunicarea pozitivă. Poveștile terapeutice constituie un instrument valoros în acest demers, oferind copiilor oportunitatea de a identifica emoții, de a înțelege perspective diferite și de a reflecta asupra propriului comportament. Articolul evidențiază rolul poveștilor terapeutice în prevenirea bullyingului și prezintă exemple de activități desfășurate în cadrul clasei.

Cuvinte-cheie: bullying, empatie, povești terapeutice, educație emoțională, învățământ primar.

Introducere

În ultimii ani, fenomenul bullyingului a devenit o preocupare importantă pentru cadrele didactice, părinți și specialiști în educație. Comportamentele de excludere, tachinare, intimidare sau agresiune verbală pot afecta profund starea emoțională a copiilor și relațiile dintre colegi.

Școala are responsabilitatea de a crea un mediu sigur și incluziv, în care fiecare elev să se simtă respectat și valorizat. În acest context, educația socio-emoțională ocupă un loc esențial, contribuind la dezvoltarea unor comportamente pozitive și la prevenirea conflictelor.

Una dintre metodele eficiente utilizate în activitatea didactică este reprezentată de poveștile terapeutice. Acestea facilitează abordarea unor teme sensibile într-un mod accesibil și atractiv pentru copii, favorizând reflecția și dezvoltarea empatiei.

Bullyingul în mediul școlar

Bullyingul este definit ca un comportament agresiv intenționat, repetat în timp, care implică un dezechilibru de putere între agresor și victimă.

În mediul școlar, bullyingul poate lua diverse forme:

- agresiune verbală;
- poreclirea și ridiculizarea;

- excluderea din grup;
- răspândirea de zvonuri;
- intimidarea;
- agresiunea fizică;
- cyberbullyingul.

Consecințele asupra copiilor pot fi semnificative și includ:

- scăderea stimei de sine;
- anxietate;
- dificultăți de integrare;
- diminuarea motivației pentru învățare;
- absenteism școlar;
- rezultate școlare slabe.

De aceea, intervenția timpurie și activitățile preventive sunt esențiale pentru menținerea unui climat educațional pozitiv.

Importanța dezvoltării empatiei

Empatia reprezintă capacitatea unei persoane de a înțelege și de a recunoaște emoțiile și experiențele celorlalți.

Dezvoltarea empatiei contribuie la:

- îmbunătățirea relațiilor interpersonale;
- reducerea comportamentelor agresive;
- creșterea toleranței;
- dezvoltarea respectului reciproc;
- consolidarea spiritului de cooperare.

În ciclul primar, elevii se află într-o etapă importantă de formare a valorilor și atitudinilor. Activitățile care stimulează empatia îi ajută să devină mai atenți la nevoile și sentimentele colegilor.

Prin intermediul poveștilor, copiii au posibilitatea de a se identifica cu personajele și de a analiza diferite situații de viață într-un context sigur și educativ.

Poveștile terapeutice ca instrument educațional

Poveștile terapeutice sunt texte create cu scopul de a sprijini dezvoltarea emoțională și socială a copiilor. Acestea prezintă personaje care se confruntă cu dificultăți asemănătoare celor întâlnite de elevi în viața de zi cu zi.

Avantajele utilizării poveștilor terapeutice sunt numeroase:

- facilitează exprimarea emoțiilor;
- dezvoltă autocunoașterea;
- stimulează reflecția;
- promovează comportamente pozitive;
- încurajează rezolvarea pașnică a conflictelor.

Copiii acceptă mai ușor mesajele educative atunci când acestea sunt transmise prin intermediul unei povești decât prin recomandări directe sau sancțiuni.

Personajele devin modele de comportament, iar experiențele acestora oferă oportunități valoroase de învățare.

Activități desfășurate în cadrul clasei

În activitatea didactică au fost utilizate frecvent povești terapeutice pentru dezvoltarea competențelor socio-emoționale și pentru prevenirea comportamentelor de tip bullying.

După lectura poveștilor, au fost organizate activități precum:

Discuții ghidate

Elevii au analizat comportamentul personajelor și au răspuns la întrebări precum:

- Cum s-a simțit personajul?
- Ce a determinat apariția conflictului?
- Cum putea fi rezolvată situația?
- Ce ai fi făcut în locul personajului?

Aceste discuții au contribuit la dezvoltarea gândirii reflexive și a capacității de a înțelege perspective diferite.

Jocuri de rol

Jocurile de rol au oferit elevilor posibilitatea de a experimenta diferite situații sociale și de a exersa comportamente adecvate.

Prin interpretarea unor roluri diverse, copiii au învățat să recunoască emoțiile și să identifice soluții constructive pentru rezolvarea conflictelor.

Activități artistice

Elevii au realizat:

- desene;
- postere;
- colaje;
- mesaje pozitive pentru colegi.

Aceste activități au consolidat mesajele transmise prin povești și au favorizat exprimarea creativă.

Activități colaborative

Lucrul în echipă a fost utilizat pentru dezvoltarea spiritului de cooperare și pentru consolidarea relațiilor dintre elevi.

Participarea la proiecte comune a contribuit la reducerea comportamentelor de excludere și la crearea unui sentiment de apartenență la grup.

Rezultate observate

În urma implementării activităților bazate pe povești terapeutice au fost observate multiple efecte pozitive:

- creșterea nivelului de empatie;
- îmbunătățirea comunicării dintre elevi;
- reducerea conflictelor minore;
- dezvoltarea respectului reciproc;
- creșterea încrederii în sine;
- consolidarea relațiilor de colaborare.

Elevii au devenit mai dispuși să își exprime emoțiile și să ofere sprijin colegilor aflați în dificultate.

De asemenea, s-a observat o participare mai activă la activitățile de grup și o atitudine mai pozitivă față de colegi.

Rolul parteneriatului școală–familie

Prevenirea bullyingului nu poate fi realizată exclusiv la nivelul școlii. Implicarea familiei este esențială pentru consolidarea valorilor promovate în cadrul activităților educaționale.

Comunicarea constantă dintre cadrele didactice și părinți facilitează identificarea timpurie a problemelor și aplicarea unor măsuri adecvate.

Părinții pot sprijini dezvoltarea empatiei prin:

- discuții despre emoții;
- lectura poveștilor educative;
- oferirea de modele comportamentale pozitive;
- încurajarea respectului și a toleranței.

Colaborarea dintre școală și familie contribuie la crearea unui mediu favorabil dezvoltării armonioase a copilului.

Concluzii

Poveștile terapeutice reprezintă un instrument educațional eficient pentru prevenirea bullyingului și dezvoltarea empatiei în ciclul primar. Prin intermediul acestora, elevii învață să își înțeleagă emoțiile, să respecte diferențele dintre oameni și să adopte comportamente prosoziale.

Experiența didactică demonstrează că integrarea constantă a activităților de educație socio-emoțională contribuie la îmbunătățirea climatului școlar și la formarea unor relații bazate pe respect și colaborare.

Într-o societate aflată în continuă schimbare, educația pentru empatie devine o necesitate, iar poveștile terapeutice oferă un cadru valoros pentru atingerea acestui obiectiv.

Bibliografie

Cucoș, C. (2014). *Pedagogie*. Iași: Editura Polirom.

Goleman, D. (2008). *Inteligența emoțională*. București: Curtea Veche Publishing.

Siegel, D., Payne Bryson, T. (2015). *Creierul copilului*. București: Editura For You.

Șoitu, L. (coord.) (2011). *Educația pentru relații sănătoase*. Iași: Institutul European.

UNESCO (2019). *Behind the Numbers: Ending School Violence and Bullying*. Paris: UNESCO.

PROIECT DIDACTIC

Prof. Ed. Timp.: Cupșa Ioana Simona, Grădinița cu P.P. „Degețica”, Cluj-Napoca

Grupa: mare

Titlu: O zi în junglă

Tema anuală de studiu: Cum este, a fost și va fi aici pe Pământ?

Tema proiectului: Enciclopedia animalelor

Tema săptămânii: Animale din junglă

Tema activității: O zi în junglă

Forma de realizare: activitate integrată

Mijloace de realizare: joc didactic, lipire+rulare

Tipul activității: consolidare/sistematizare a cunoștințelor, priceperilor și deprinderilor

Categorii de activități de învățare: ADP+ALA₁+ADE (DLC+DOS)+ALA₂

Scopurile activității: consolidarea capacității de exprimare orală, a înțelegerii și utilizării semnificațiilor structurilor verbale corecte din punct de vedere fonetic, lexical și gramatical; consolidarea deprinderilor practice de lipire, respectiv rulare.

Comportamente urmărite
A.1.1 Își coordonează mușchii în desfășurarea unor activități diversificate, specifice vârstei
A.1.3 Utilizează mâinile și degetele pentru realizarea de activități variate
A.2.1 Utilizează simțurile (văzul, auzul, simțul tactil, mirosul etc) în interacțiunea cu mediul apropiat
A.2.3 Își coordonează mișcările în funcție de ritm, cadență, pauză, semnale sonore, melodii
B.1.2. Demonstrează abilități de solicitare și de primire a ajutorului în situații problematice specifice
B.3.1. Exersează, cu sprijin, autoaprecierea pozitivă, în diferite situații educaționale
C.1.1. Manifestă curiozitate pentru activități, persoane și obiecte noi
C.2.1 Realizează sarcinile cu consecvență
C.3.1 Manifestă creativitate în activități diverse
C.3.2 Demonstrează creativitate prin activități artistico-plastice, muzicale și practice, în conversații și povestiri creative
D.2.1 Demonstrează capacitate de comunicare clară a unor idei, nevoi, curiozități, acțiuni, emoții proprii (comunicare expresivă)
D.2.2 Respectă regulile de exprimare corectă, în diferite contexte de comunicare

D.2.3 Demonstrează extinderea progresivă a vocabularului
D.3.2 Discriminează/diferențiază fonetic cuvinte, silabe, sunete și asociază sunete cu litere
E. 1.1. Identifică elementele caracterisice ale unor fenomene/relații din mediul apropiat

Comportamente urmărite	Obiective operaționale
E.1.1 Identifică elementele caracteristice ale unor fenomene/relații din mediul apropiat A.1.1 Își coordonează mușchii în desfășurarea unor activități diversificate, specifice vârstei. A.1.3 Utilizează mâinile și degetele pentru realizarea de activități variate B.1.2. Demonstrează abilități de solicitare și de primire a ajutorului în situații problematice specifice C.3.1 Manifestă creativitate în activități diverse	O₁ Preșcolarul va fi capabil: să execute cu/fără sprijin sarcini de realizare a unor materiale de învățare: animale din junglă, realizate prin asamblarea părților componente; peisaj din junglă, realizat prin lipirea diferitelor elemente, amprentarea unei suprafețe pentru a da culoare maimuțelor, umplerea unei suprafețe cu orez colorat, utilizând lingurița; vânătoarea de animale realizată prin găsirea unor imagini cu animale din junglă în vasul cu apă colorată și bifarea acestora pe lista dată, manifestând consecvență și creativitate;
C.1.1. Manifestă curiozitate pentru activități, persoane și obiecte noi D.2.1 Demonstrează capacitate de comunicare clară a unor idei, nevoi, curiozități, acțiuni, emoții proprii (comunicare expresivă) D.2.2 Respectă regulile de exprimare corectă, în diferite contexte de comunicare D.2.3 Demonstrează extinderea progresivă a vocabularului D.3.2 Discriminează/diferențiază fonetic cuvinte, silabe, sunete și asociază sunete cu litere	O₂ Preșcolarul va fi capabil: să alcătuiască propoziții simple și dezvoltate, corecte din punct de vedere gramatical, cu cuvântul denumit; să completeze cu cuvântul potrivit propozițiile eliptice, astfel încât acestea să aibă sens; să despartă cuvintele date în silabe și să precizeze numărul de silabe din care este alcătuit fiecare cuvânt; să alcătuiască o propoziție cu cuvântul denumit și să despartă în silabe un cuvânt la alegere din propoziția formulată.

A.2.1 Utilizează simțurile (văzul, auzul, simțul tactil, mirosul etc) în interacțiunea cu mediul apropiat C.2.1 Realizează sarcinile cu consecvență C.3.2 Demonstrează creativitate prin activități artistico-plastice, muzicale și practice, în conversații și povestiri creative B.3.1. Exersează, cu sprijin, autoaprecierea pozitivă, în diferite situații educaționale	O₃ Preșcolarul va fi capabil să lipească fâșiile de hârtie pe suprafață plană, urmând indicațiile educatoarei. O₄ Preșcolarul va fi capabil să lipească capul leului pe forma dată, urmând indicațiile educatoarei. O₅ Preșcolarul va fi capabil să ruleze fâșiile de hârtie pentru a obține coama leului, conform indicațiilor date.
A.1.1 Își coordonează mușchii în desfășurarea unor activități diversificate, specifice vârstei. A.2.3. Își coordonează mișcările în funcție de ritm, cadență, pauză, semnale sonore, melodii.	O₆ Preșcolarul va fi capabil să arunce mingea cu o mână de la piept în gura maimuțelor, urmând traseul șerpuit, executând diverse variante de mers (pe vârfuri și ghemuit); să execute mișcări de dans și să identifice "căsuța" unde să se adăpostească, fiind atent la semnalul sonor al educatoarei.

Sarcina didactică: formularea de propoziții simple sau dezvoltate, corecte din punct de vedere gramatical, completarea propozițiilor eliptice cu cuvintele potrivite, astfel încât aceasta să aibă sens; despărțirea corectă în silabe a cuvintelor și identificarea numărului de silabe.

Regulile jocului:

Un elefant de jucărie se va plimba din mână în mână pe la fiecare copil; în momentul în care voi spune „Stop”, copilul care are elefantul în mână va veni în față, lângă machetele ce reprezintă jungla, va denumi un element din peisajul prezentat și va formula o propoziție simplă sau dezvoltată cu cuvântul respectiv, corectă din punct de vedere gramatical;

-copiii își vor aștepta în liniște rândul;

-răspunsurile corecte vor fi aplaudate;

Elemente de joc: elementul-surpriză (elefant de jucărie), baghetă, versuri: “Bagheta se învâртеște și la X se oprește”, cubul, aplauze.

Strategii didactice:

- **Metode și procedee didactice:** conversația, explicația, jocul didactic, demonstrația, exercițiul, turul galeriei;
- **Mijloace didactice:** calendarul naturii cu jetoanele sale (fenomene ale naturii, starea vremii, anotimp), jetoane cu emoții, caietul de prezență, elementul-surpriză, plicuri cu sarcini, Cubul, cutie, orez colorat, animale din plastic, carioca, fișe de lucru, vase cu apă colorată, pahare, tabla magnetică, jetoane cu animale, roata, tablă interactivă, lipici, hârtie colorată, minge, cercuri, recompense
- **Forme de organizare a activității:** frontal, individual, pe grupe
- **Durata:** o zi

Evaluare:

Pe parcursul activității vor fi evaluate următoarele aspecte:

- Acuratețea răspunsurilor verbale oferite de copii:
 - formularea corectă din punct de vedere gramatical a propozițiilor simple sau dezvoltate cu cuvântul numit;
 - completarea propozițiilor eliptice cu cuvântul potrivit;
 - despărțirea corectă a cuvântului în silabe și indicarea numărului de silabe;
- Calitatea și acuratețea produselor activității:
 - aspectele de motricitate fină de la centrul Construcții: asamblarea pieselor, umplerea suprafeței date la centrul Nisip și apă, lipirea elementelor și ștampilarea de la centrul Artă; identificarea animalelor și bifarea fișei la centrul Știință; leul: lipire și rulare de la activitatea practică;
 - Gradul de manifestare generală a comportamentelor și atitudinilor pozitive urmărite (inițierea unor interacțiuni pozitive cu copiii de vârstă apropiată, consecvența, autonomie personală);
 - Corectitudinea executării mișcărilor din cadrul ALA₂

Scenariul activității

I. Momentul organizatoric

Acest moment al activității constă în pregătirea materialelor didactice necesare activității, precum și în organizarea corespunzătoare a spațiului educațional.

II. Captarea atenției

Activitatea debutează cu primirea unei scrisori din partea exploratorului Polly în care acesta le cere copiilor să vizioneze un scurt filmuleț în care se prezintă și le spune că le-a pregătit o mulțime de jocuri și activități distractive pentru această zi, astfel se realizează și **noutatea zilei**.

După ce au urmărit filmulețul, copiii vor parcurge prima etapă a zilei și anume întâlnirea de dimineață, care debutează cu **salutul**. În continuare, le voi spune copiilor că noul nostru prieten s-a prezentat, așa că ar fi frumos să o facem și noi, spunându-ne numele și alegând pozele pe care copiii le vor așeza pe panoul întâlnirii de dimineață, realizându-se astfel **prezența**. Mai departe, îi voi ruga pe copii să precizeze anotimpul în care ne aflăm, iar un copil va veni în față, va alege simbolul potrivit anotimpului iarnă și îl va așeza pe panou (**anotimpul**). Steluțele sunt rugate să privească pe fereastră să vadă cum este vremea în acel moment. Voi alege un copil care va veni în față, va căuta simbolul potrivit pentru **starea vremii** din acea zi și îl va așeza pe panou. În continuare, vom stabili ziua în care ne aflăm. **Momentul de mișcare** se va realiza atunci când le voi spune copiilor că au nevoie de energie pe durata întregii zile, așadar, împreună ne ridicăm de pe scaune și începem să efectuăm mișcările sugerate de textul „Dacă vreau să cresc voinic” (Dacă vreau să cresc voinic/ Fac gimnastică de mic/ Merg în pas alergător/ Sar apoi într-un picior/ Mă opresc, respir ușor/ Întind brațele și zbor./ Toată lumea e a mea când m-așez jos la podea./ Acesta-i doar un început./ Ia priviți cât am crescut!)

După ce momentul de mișcare a fost realizat, îi voi întreaba pe copii cum se simt azi, iar un copil va alege emoticonul potrivit stării copiilor. (**împărtășirea cu ceilalți**).

Exploratorul Polly a scris în scrisoarea trimisă către grupa Steluțelor faptul că a aflat că Steluțele sunt foarte istețe și dețin foarte multe informații despre animale, în special animalele din junglă, care sunt prietenele lui, așadar, le-a pregătit o mulțime de jocuri și activități, la finalul cărora, copiii vor primi câte o recompensă specială din partea lui. Condiția pentru a primi recompensele este ca fiecare activitate propusă de către Polly să fie desfășurată corect. Cu fiecare activitate desfășurată în mod corect, copiii vor fi tot mai aproape de surprizele pregătite.

III. Anunțarea temei și a obiectivelor

Dorind să primească recompensele pregătite de Polly, copiii află că sarcinile date de acesta sunt următoarele: vor construi o mini-junglă, vor căuta animalele din junglă de pe o listă dată, vor lipi elemente pe o suprafață dată pentru a realiza un peisaj din junglă și vor picta două maimuțe care au rămas fără culoare, folosind tehnica amprentării cu buretele.

După ce activitățile de la centrele de interes au fost desfășurate, copiii vor juca un joc didactic intitulat:” Răspunde repede și bine!”, în cadrul căruia vor demonstra faptul că știu să

formuleze corect propoziții simple și dezvoltate cu cuvintele indicate și să despartă cuvinte în silabe.

La activitatea practică preșcolarii trebuie să lipească și să ruleze fâșii de hârtie pentru a obține coama leului. Ziua se încheie cu jocurile din cadrul ALA₂: joc de mișcare: “Hrănește maimuțele” și joc de atenție: “Animalele în căsuțe”.

IV. Dirijarea învățării și obținerea performanței

Copiii vor începe îndeplinirea sarcinilor în cadrul activităților liber-alese (ALA₁):

La **Centrul Construcții** vor avea ca temă: „Animalele din junglă”, preșcolarii vor îmbina elementele pentru a forma corpul unui animal din junglă.

La **Centrul Știință** vor avea ca temă: „Găsește animalul în junglă”, preșcolarii vor căuta un animal pe foaia așezată sub vasul pus la dispoziție, pe care îl vor vedea cu ajutorul unui pahar. După ce este identificat animalul din recipient se identifică și pe fișă și este bifat cu ajutorul unei carioci.

La **Centrul Arte** se desfășoară două teme:

1. „Peisaj din junglă”, preșcolarii vor lipi copacii, soarele, norii și vor umple cofrajul cu orez colorat în culoarea verde.

2. “Animalele prind culoare”, preșcolarii vor amprenta cu buretele, folosind culorile potrivite, maimuțele.

La **Centrul Nisip și Apă** vor avea ca temă: “Jungla”, preșcolarii vor umple suprafața dată cu orez, utilizând o linguriță.

După prezentarea sarcinilor de la fiecare centru, copiii vor alege centrul la care vor să lucreze, se vor așeza, vor intui materialele de pe masă, iar educatoarea va trece pe la fiecare centru pentru a le oferi informații referitoare la îndeplinirea sarcinilor.

Educatoarea va supraveghea și îndruma munca copiilor care vor lucra la centrele de interes, iar după finalizarea sarcinilor, va face aprecieri asupra întregii activități, precum și a modului de participare la activitate și a comportamentului acestora. Va trece pe la fiecare centru și va discuta despre ceea ce au realizat, asigurându-se de îndeplinirea sarcinilor propuse, încurajându-i pe preșcolari să analizeze lucrările, utilizând metoda Turul galeriei.

Rutină: consolidarea deprinderilor igienico-sanitare: copiii se îndreaptă spre baie pe tranziția: „Doi câte doi”.

Cu ajutorul **tranziției** „Unu-doi, unu-doi, mergem toți în pas vioi”, copiii se întorc în sala de grupă și se așază în semicerc, pregătiți pentru activitatea din cadrul Domeniului Limbă și Comunicare.

Domeniul Limbă și Comunicare (joc didactic:” Răspunde repede și bine!”)

Voi aduce în fața copiilor macheta-junglă pe care au realizat-o la centrele de la ALA₁; pentru început, copiii vor intui materialele din fața lor, după care voi trece la **fixarea regulilor jocului** folosind atât metoda explicației, cât și cea a demonstrației.

Pentru a mă asigura de înțelegerea regulilor jocului, vom desfășura un **joc de probă** cu unul, doi copii. După ce regulile jocului au fost însușite de către copii, se trece la **desfășurarea jocului propriu-zis**: preșcolarii vor denumi un element din jungla realizată de ei la ALA₁. După ce pronunță clar cuvântul, vor alcătui o propoziție simplă sau dezvoltată, făcând acest lucru după ce elefantul de jucărie s-a oprit la unul dintre ei.

De exemplu, un preșcolar va spune cuvântul: *soare*. Va formula o propoziție cu acest cuvânt: *Soarele strălucește*.

Educatoarea va urmări și corecta, la nevoie, exprimarea copiilor. După ce copiii au formulat câteva propoziții, se trece la variantele de joc.

Varianta I:

La prima variantă, preșcolarii vor completa propozițiile eliptice. Pe tabla magnetică voi avea scrise cinci propoziții incomplete, iar pe o măsuță alăturată voi așeza cinci imagini. Pe rând, voi alege cinci copii, cu bagheta, rostind versurile: Bagheta se învârtă și la X se oprește. Copilul ales va veni față, iar eu îi voi citi propoziția incompletă, sarcina lui fiind de a găsi cuvântul potrivit reprezentat de una dintre imaginile de pe masă și să o lipească la finalul propoziției astfel încât aceasta să aibă sens. Pentru a mă asigura de corectitudinea formulării propoziției, copilul o va repeta împreună cu cuvântul ales de el.

Maimuța mănâncă _____. (banane)

Girafa mănâncă _____ din _____. (frunze, copac)

Elefantul bea apă cu ajutorul _____. (trompei)

Tigrul are culoarea _____ și _____. (portocaliu și negru)

Leul are în jurul feței _____. (coama)

Varianta II:

La această variantă se va folosi ca element de joc un cub. Cubul are pe fețele acestuia culori diferite; fiecare față/culoare are o anumită sarcină; cu ajutorul lui Polly voi alege câte un copil care va rostogoli cubul, iar culoarea care va fi în partea de sus a acestuia îl va determina pe copil să aleagă plicul de aceeași culoare, în interiorul căruia se va afla sarcina pe care copilul trebuie să o îndeplinească.

Plicul de culoare verde conține următoarea sarcină: Desparte cuvântul „maimuță” în silabe, spune câte silabe are și sari tot de atâtea ori.

Plicul de culoare albastră: sarcină: Desparte cuvântul „girafă” în silabe, spune câte silabe are și dă din cap ca și girafa de atâtea ori.

Plicul de culoare roz: sarcină: Denumeste animalul care scoate sunetul respectiv. *Se derulează un sunet de elefant.* Desparte în silabe cuvântul „elefant” și spune câte silabe are cuvântul.

Plicul de culoare portocalie: sarcină: Denumeste animalul care are culoarea albă cu dungi negre (zebra) și desparte cuvântul în silabe. Spune câte silabe are cuvântul „zebră”.

Plicul de culoare mov: sarcină: Denumeste animalul care este considerat regele junglei (leu). Desparte în silabe cuvântul „leu” și precizează numărul de silabe.

Plicul de culoare galben: sarcină: Imită animalul care rage. Alege un coleg care să spună care este acest animal (tigru). Desparte cuvântul în silabe și precizează numărul de silabe.

Varianta III

Voi alege câte un copil care va veni în față, va învârti de roată, iar când roata se va opri la o anumită imagine, copilul trebuie să precizeze ce vede în imagine, iar apoi va trebui să formuleze o propoziție simplă sau dezvoltată, corectă din punct de vedere gramatical cu cuvântul respectiv. Va alege un cuvânt din propoziția formată și îl va despărți în silabe.

De exemplu, roata se oprește la imaginea unui leu. Copilul va denumi imaginea: *leu*. Va formula o propoziție cu cuvântul „leu”: *Leul are o coamă mare*. Sarcina următoare va consta în alegerea unui cuvânt din propoziție și despărțirea lui în silabe. De pildă, copilul poate alege cuvântul „coamă” pe care îl desparte în silabe, după care va reprezenta grafic numărul de silabe pe tabla magnetică.

Domeniul Om și Societate („Coama leului”- activitate practică: lipire+rulare)

Educatoarea le spune copiilor că sunt foarte aproape de finalizarea activităților și implicit de primirea surprizelor din partea exploratorului Polly. Mai au de îndeplinit o singură sarcină dată de acesta. El le spune copiilor că în urma unui joc desfășurat între animale, leul, regele junglei, a rămas fără coamă. A fost un accident, însă leul nu se simte deloc bine fără coama lui, așadar Polly a venit cu ideea ca fiecare Steluță să realizeze coama unui leu.

În tot acest timp, copiii sunt așezați la măsuțele aranjate sub formă de careu, educatoarea atrăgându-le atenția cu privire la postura corectă a corpului.

Pe mese sunt așezate materialele necesare desfășurării activității, copiii fiind îndrumați să le intuiască (fâșii de hârtie de diferite nuanțe de maro și portocaliu, lipici, carton colorat, fața unui leu, șervețele umede).

Educatoarea le spune copiilor că fiecare dintre ei va realiza prin lipire și rulare coama unui leu; copiilor le este prezentat **modelul educatoarei**.

Educatorea le **explică și demonstrează** copiilor modul de lucru: „Vom aplica lipici pe unul dintre capetele fiecărei fâșii de hârtie și o vom lipi pe forma de pe cartonul colorat, de jur împrejur; pentru a obține o coamă cât mai apropiată de cea reală, vom alterna culorile, însă voi le puteți lipi cum doriți. După ce ați lipit toate fâșiile de hârtie, luați capul leului, aplicați lipici pe partea albă, după care îl lipiți în mijlocul fâșiilor. După ce ați lipit capul leului, lăsați lipiciul deoparte și luați fiecare fâșie, iar cu ajutorul degetelor o rulăm spre capul leului. Când am ajuns aproape de capul leului, eliberăm fâșia și vom obține astfel o buclă. Procedăm la fel cu fiecare fâșie până le terminăm.

În timp ce vom recita următoarele versuri, copiii vor executa **exerciții de încălzire a mușchilor mici ai mâinii**: „Palmele eu le deschid/Pumnișorii îi închid/Și apoi îi răsucesc/Și pe masa ciocănesc/Degetele le întind/Și la pian eu cânt”.

Educatorea va face unele recomandări privind modul de lucru: să lucreze îngrijit, să lipească așezând fâșiile pe masă, să ruleze fără să se grăbească și după ce termină, să folosească șervețelele umede pentru a se șterge pe mâini.

Copiii vor începe să lucreze la semnalul educatoarei, iar aceasta îi va supraveghea, va acorda indicații individuale și de grup și îi va ajuta în caz că aceștia au nevoie. Va încuraja și aprecia modul de lucru și comportamentul copiilor. În timp ce copiii lucrează, educatoarea le scrie numele pe lucrări.

La finalul activității, copiii vor face aprecieri cu privire la modul de realizare al lucrărilor și vor alege lucrarea care li se pare cea mai frumoasă, argumentând alegerea făcută în funcție de criteriile date de educatoare: creativitate, originalitate, respectarea etapelor de lucru, grad de finalizare.

V. Asigurarea retenției și a transferului cunoștințelor

Pentru a mă asigura de asimilarea cunoștințelor, copiii vor participa la un joc care se va desfășura cu ajutorul tablei interactive: pe ecran vor apărea întrebări referitoare la activitățile desfășurate pe parcursul zilei. Educatorea citește întrebările, iar copiii dau răspunsul. Dacă acesta este corect, educatoarea va trece la următoarea întrebare până le va epuiza pe toate.

ALA₂

Joc de mișcare: „Hrănește maimuțele”: copiii sunt împărțiți în două echipe; la semnalul educatoarei, primul copil din fiecare echipă va lua o minge și va realiza un traseu șerpuit executând diferite variante de mers indicate de către cadrul didactic (pe vârfuri sau ghemuit), astfel încât să ocolească leii (realizați în cadrul activității practice), pentru a putea ajunge aproape de maimuță (realizată în cadrul centrului Arte). Copilul trebuie să arunce mingea cu o mână de la piept, pentru a nimeri gura animalului.

Joc de atenție „Animalele în căsuțe”: copiii vor primi ecusoane cu diferite animale din junglă, iar pe covor vor fi așezate opt cercuri. Când educatoarea pornește muzica, toate animalele încep să danseze, fiind totodată atenți la educatoare, deoarece în momentul în care aceasta va pune muzica pe pauză, toate animalele trebuie să alerge spre cercuri și să formeze căsuțe de câte cinci animale în interiorul acestora. Când se aude bătaia din palme a educatoarei, animalul care nu este în căsuță, va trebui să stea o rundă în pauză.

VI. Asigurare feedback și evaluare

Educatoarea va evalua următoarele aspecte: acuratețea răspunsurilor verbale oferite de copii în cadrul jocului didactic din cadrul Domeniului Limbă și Comunicare, calitatea și acuratețea produselor activității: lucrările realizate în cadrul activității practice, aspectele de motricitate fină: umplerea cofrajelor cu orez, folosind lingurița din cadrul centrului Nisip și apă, pictarea corpului maimuței folosind tehnica amprentării din cadrul centrului Arte, mișcarea paharului în vasul cu apă colorată pentru a identifica animalele de pe listă în cadrul centrului Știință, asamblarea părților componente ale animalelor din cadrul centrului Construcții, corectitudinea executării mișcărilor în timpul jocului de mișcare, a tranzițiilor, a momentelor de mișcare; gradul de manifestare generală a comportamentelor și atitudinilor urmărite și nivelul de autonomie demonstrat.

Educatoarea va face aprecieri colective și individuale cu privire la prestația și implicarea copiilor în activitate, rezolvarea sarcinilor și la comportamentul adoptat de către aceștia pe parcursul activității. La final, preșcolarii vor fi încurajați să argumenteze de ce le-a plăcut/nu le-a plăcut activitatea sau cum doreau ei să se desfășoare.

Exploratorul Polly le mulțumește pentru această zi minunată și le promite copiilor că îi va mai vizita.

Bibliografie:

1. *** M.E.N. (2019), *Curriculum pentru Educația Timpurie*;
2. M.E.N. (2019), *Învățământul preșcolar în mileniul III, Nr. 29-30*, Editura Reprograph, Craiova;
3. Chiș, O., Glava, A., Tătaru, L. (2014), *Piramida cunoașterii*, Editura Diamant, Pitești;
4. Culea, L. și colab. (2008), *Activitatea integrată din grădiniță – Ghid pentru cadrele didactice din învățământul preuniversitar*, Editura Didactica Publishing House, București;
5. <https://wordwall.net/>



Numele și prenumele: Damian Claudia
Școala Gimnazială „Ion Creangă” Tg. Neamț
Clasa: a V-a
Disciplina: Biologie
Tema: Regnul Fungi
Durata: 50 min

Scopul lecției: dobândirea de către elevi a unor noțiuni despre organismele inferioare

Competențe specifice:

- 1.1 Extragerea informațiilor din texte, filme, tabele, desene, scheme, ca surse pentru identificarea caracteristicilor unor sisteme biologice, a unor procese și fenomene;
- 1.2 Realizarea dirijată a unor activități simple de investigare pe baza unor fișe de lucru date;
- 2.1 Organizarea informațiilor științifice după un plan dat;
- 2.2 Utilizarea adecvată a terminologiei specifice biologiei în comunicarea orală și scrisă;
- 3.1 Identificarea caracteristicilor sistemelor biologice pe baza modelelor;
- 4.1 Utilizarea achizițiilor din domeniul biologiei în viața cotidiană;

Obiective operaționale

- O1: Să efectueze corect observarea la microscop a drojdiei de bere și mucegaiului verde-albastrui.
- O2: să identifice mediul de viață al ciupercilor;
- O3: Să explice modul de hrănire al mucegaiurilor și drojdiilor, definind noțiunile de heterotrof și autotrof, saprofit și parazit.
- O4: Să precizeze modul de înmulțire a drojdiilor și mucegaiurilor.
- O5: să identifice reguli de igienă pentru prevenirea îmbolnăvirii și alterarea alimentelor;

Tipul lecției: recapitulare și sistematizare

Strategii didactice:

- a) **metode și procedee:** comparația, explicația, observația, conversația euristică, experimentul de laborator
- b) **Mijloace de realizare:** manual, fișe de lucru (Anexa 1), videoproiector, lămâi cu mucegai, drojdie, pâine cu mucegai, planșe.
- c) **Forme de organizare:** frontală, individuală;
- d) **Locul de desfășurare:** sala de clasă

*"Viața, prin diversitatea ei,
este un fenomen
miraculos,
iar BIOLOGIA, cea mai
fascinantă
dintre științe."*

Resurse bibliografice:

- Dabija, A., Ionel, A., Biologie - manual pentru clasa a V-a, Edit. Didactică și Pedagogică, București, 1997;
- Fodor, M., A., Sună, M., L., Biologie – manual pentru clasa a V-a, Edit. Sigma, București, 2017
- Ghețe, M., Grosu, M., 2005, *Activități practice de biologie pentru gimnaziu*, Edit. Didactică și Pedagogică, București, 2005;
- Goleșteanu, Geluța, Kodzabasija, Gabriela, Encuț, Elena, 2007, *Teste de biologie clasa a V-a*, Edit. Dakona, București
- Lazăr, V., Nicolae, M., 2007, *Lecția – forma de bază a organizării procesului de predare-învățare-evaluare la disciplina Biologie*, Edit. Arves, Craiova;
- Popescu, S., Barac, G., Biologie, manual pentru clasa a V-a, DHP, 2017
- Programa școlară
- Atlas botanic

II. DESFĂȘURAREA LECȚIEI**III.**

Nr. crt.	Evenimentele lecției	Obiective operaționale	Conținut și sarcini de predare-învățare		Metode și procedee	Mijloace de învățământ	Instrumente de evaluare
			Activitatea profesorului	Activitatea elevilor			
1	Moment organizatoric		Profesorul verifică prezența elevilor, pregătește materialele necesare și distribuie fișele de lucru (anexa 1) .	Anunță elevii absenți, și sunt atenți la explicațiile profesorului.	Conversația		
2.	Captarea și orientarea atenției		Le prezintă elevilor un cubuleț de drojdie, o lămâie cu mușegai, microscopul. Le precizează faptul că organismele studiate la ora anterioară vor fi văzute la microscop.	Sunt atenți la ceea ce le prezintă profesorul.	Conversația, observația	lămâie tăiată și ținută 3 – 4 zile într-o pungă, drojdie de bere, microscop, lame, lamele	Observarea sistematică,

4	Enunțarea temei și a obiectivelor	O1, O2, O3,	Profesorul anunță elevii că vor aprofunda studiul Fungilor și prezintă obiectivele ce trebuie atinse la sfârșitul orei. Le prezintă conținuturile supuse recapitulării sub forma unui plan.	Sunt atenți la prezentarea obiectivelor și la planul de recapitulare.	Conversația	Fișă de lucru.	Observarea sistematică,
5.	Recapitularea și sistematizarea conținuturilor		Pe baza planului din fișă de lucru adresez întrebări elevilor ce vizează aprofundarea noțiunilor însușite anterior.	Răspund întrebărilor	explicația, conversația	Planșă, fișă de lucru	Observarea sistematică
6.	Retenția și transferul		Le cer elevilor să citească enunțul sarcinii nr. 2 și solicit trei elevi care să pună în practică cerințele. Prin întrebări adresate După rezolvarea sarcinii nr.2 le cer să rezolve exercițiile de la sarcina nr. 3	Citesc cerințele iar trei elevi se deplasează la masa de lucru și rezolvă sarcinile.	Observația, explicația	Fișă de lucru, microscop, drojdie, lamâie cu mușgai, apă caldă, aluat dospit	
7.	Evaluarea performanțelor		Se face în funcție de răspunsurile date de elevi pe parcursul orei, la rezolvarea sarcinilor de lucru.				Observarea sistematică, proba orală
8.	Asigurarea conexiunii inverse		Ofer explicații suplimentare pentru completarea unor lacune constatate pe parcursul orei.	Ascultă explicațiile profesorului, adresează întrebări referitoare la noțiunile neînțelese.	Explicația, conversația		Observarea sistematică,
9.	Tema pentru acasă		Pagina 95 din manual - proiectul				Probă scrisă

PROIECT DE BUNE PRACTICI

Integrarea metodelor active, colaborative și a tehnologiilor digitale pentru optimizarea procesului de predare-învățare-evaluare în educația timpurie, cu accent pe incluziune și dezvoltare durabilă

1. Argument și Justificare

Educația timpurie reprezintă temelia dezvoltării personalității copilului. În societatea digitală actuală, grădinița are rolul de a transforma utilizarea pasivă a ecranelor de către copii într-o experiență de învățare activă, conștientă și creativă.

Specificul vârstei preșcolare cere ca orice demers didactic să aibă la bază jocul și explorarea senzorială. Acest proiect propune un model de bune practici în care tehnologia nu înlocuiește materialul concret (manipulativ), ci îl potențează. Prin fuziunea dintre metodele socio-afective, colaborative și instrumentele digitale adaptate, se creează un mediu incluziv în care fiecare copil – indiferent de ritmul propriu – explorează teme fundamentale privind protecția mediului și armonia socială (dezvoltarea durabilă).

2. Obiectivele Proiectului

- **Stimularea participării active și colaborative** a preșcolarilor în cadrul jocurilor și activităților alese, prin utilizarea mijloacelor audio-vizuale interactive.
- **Asigurarea unui mediu educațional incluziv**, facilitând integrarea copiilor cu ritmuri diferite de dezvoltare sau cerințe educaționale speciale (CES) prin suport digital personalizat.
- **Formarea primelor comportamente eco-responsabile** (colectare selectivă, economisirea resurselor) prin povești digitale, jocuri de rol și aplicații educative.

3. Cadru Metodologic: Metode Active-Colaborative susținute de Digital la Grupa Mare/Mijlocie

La nivel preșcolar, tehnologia este integrată ca un „al treilea educator”, oferind punți vizuale și auditive pentru metodele active clasice.

Învățarea prin descoperire și experiment + Microscopul digital / Proiectorul

- **Aplicare:** În cadrul temelor ecologice (ex. „*Viața unei frunze*” sau „*Secretele apei*”), copiii colectează elemente din natură în timpul plimbărilor din curtea grădiniței.
- **Integrare digitală:** Se utilizează un microscop digital conectat la laptop/videoproiector. Preșcolarii analizează texturile frunzelor sau ale picăturilor de apă la dimensiuni mari.
- **Valoare incluzivă:** Copiii cu deficiențe ușoare de vedere sau dificultăți de concentrare beneficiază de un stimul vizual majorat, captivant, care îi menține ancorați în activitate alături de colegi.

Metoda Schimbării de perechi (Think-Pair-Share) adaptată + Storytelling Digital

- **Aplicare:** Educatoarea prezintă o poveste creată pe platforme precum StoryJumper sau BookCreator despre un pui de animal afectat de poluarea cu plastic.

- **Integrare colaborativă:** Povestea este oprită în momente cheie. Copiii se grupează câte doi („perechi”) pentru a discuta cum pot ajuta personajul, apoi împărtășesc ideea întregii grupe.
- **Dezvoltare durabilă:** Preșcolarii exersează empatia față de natură și înțeleg, prin imagini digitale clare, impactul acțiunilor umane asupra mediului.

Jocul de rol și Metoda Proiectelor + Robotica Educațională Simplificată (Bee-Bot / Blue-Bot)

- **Aplicare:** Activitate colaborativă numită „*Micii ecologiști salvează orașul*”. Se folosește un covoraș tematic desenat de copii, reprezentând un cartier cu puncte de reciclare.
- **Integrare digitală:** Copiii lucrează în echipe de 3-4. Un copil programează manual robotul (apasă butoanele de direcție), altul așază obstacolele (deșeurile), iar ceilalți ghidează verbal robotul către containerul corect de reciclare.
- **Valoare colaborativă:** Dezvoltă gândirea algoritmică elementară, orientarea spațială și spiritul de echipă, eliminând competiția agresivă.

4. Evaluarea în Educația Timpurie: Formativă, Blândă și Digitalizată

Evaluarea la preșcolari nu folosește calificative sau note, ci urmărește progresul global în raport cu descriptorii de dezvoltare. Tehnologia digitală simplifică documentarea pedagogică.

- **Observarea sistematică și Portofoliul Digital (Aplicații de tip Seesaw sau Padlet):** Educatoarea capturează momente din timpul activităților (fotografii cu construcțiile din cuburi ale copiilor, înregistrări video scurte din timpul jocurilor de rol). Acestea sunt încărcate într-un portofoliu cloud securizat, accesibil și părinților. Este o metodă incluzivă deoarece evaluează copilul în mediul lui natural de joc, fără a pune presiune pe el.
- **Autoevaluarea emoțională prin ecrane interactive:** La finalul zilei, în cadrul *Întâlnirii de dimineață/seară*, copiii vin la tableta sau ecranul interactiv al grupei și își selectează avatarul (un personaj drag), așezându-l în dreptul unui emoji care reprezintă starea lor de spirit sau nivelul de satisfacție față de activitate (Bucuros/Curios/Obosit).
- **Chestionare vizuale interactive (Wordwall / Jigsaw Planet):** Realizarea unor puzzle-uri digitale scurte pe ecranul mare, unde copiii, prin atingere directă, sortează imagini cu comportamente „Așa DA” / „Așa NU” față de natură.

5. Dimensiunea Incluzivă și Dezvoltarea Durabilă la Grădiniță

O grădiniță pentru toți (Incluziune)

Pentru preșcolarii non-verbali sau cu tulburări din spectrul autist (TSA), tehnologia digitală oferă instrumente de comunicare augmentativă și alternativă (AAC). Utilizarea tabletelor cu aplicații bazate pe pictograme (ex. PECS digital) le permite acestor copii să își exprime nevoile și să participe activ la jocurile de grup, prevenind izolarea. De asemenea, stimulii auditivi (povești audio cu sunete din natură) ajută la relaxarea copiilor hiperactivi în momentele de tranziție.

Educația pentru mediu (Durabilitate)

Conceptul de dezvoltare durabilă este transpus în acțiuni simple. Digitalizarea reduce consumul de fișe de lucru printate în exces. În plus, prin vizite virtuale (tururi 360° în rezervații naturale sau grădini zoologice proiectate pe perete), copiii înțeleg diversitatea planetei fără a perturba habitatele reale, învățând să respecte viața sub toate formele ei.

6. Concluzii și Impact Așteptat

Integrarea echilibrată a tehnologiilor digitale alături de metodele active în grădiniță generează beneficii majore:

1. **Dezvoltare holistică:** Copiii își dezvoltă concomitent motricitatea fină (prin manipularea obiectelor și utilizarea controlată a ecranelor tactile), limbajul, socializarea și inteligența emoțională.
2. **Stare de bine și incluziune:** Mediul flexibil și resursele vizual-auditive bogate asigură succesul fiecărui copil, indiferent de bagajul său nativ de abilități.
3. **Eco-conștiință:** Învățând prin jocuri digitale și experimente despre importanța apei, a copacilor și a reciclării, preșcolarii devin promotori ai acestor bune practici și în propriile familii.

Folosită cu discernământ, tehnologia devine o fereastră deschisă către cunoaștere, transformând grădinița într-un spațiu incluziv, modern și profund conectat cu nevoile viitorului durabil.

Bibliografie și Resurse Digitale Specifice

A. Lucrări de specialitate și Documente Normative

1. **Ministerul Educației Naționale** (2019). *Curriculum pentru educația timpurie*. București.
2. **Glava, A., Glava, C.** (2002). *Introducere în pedagogia preșcolară*. Editura Dacia, Cluj-Napoca.
3. **Pânișoară, I. O.** (2015). *Comunicarea eficientă. Metode de interacțiune educațională*. Editura Polirom, Iași.
4. **Bocoș, M.** (2013). *Instruire interactivă. Repere pentru o didactică reflexivă*. Editura Polirom, Iași.
5. **UNESCO** (2017). *Educația pentru Obiectivele de Dezvoltare Durabilă: Obiective de învățare*. Paris.

B. Platforme Software și Aplicații Digitale pentru Nivelul Preșcolar

Această listă cuprinde instrumentele digitale recomandate pentru integrarea în activitățile cu preșcolarii, clasificate în funcție de utilitatea lor pedagogică:

- **Platforme pentru Storytelling Digital și Dezvoltare Durabilă:**
 - *StoryJumper (storyjumper.com)* – Utilizată de educatoare pentru crearea de cărți digitale interactive, ilustrate cu tematici ecologice sau de incluziune socială.
 - *Book Creator (bookcreator.com)* – Permite combinarea textului, a imaginilor și a înregistrărilor audio, ideală pentru ca preșcolarii să își audă propria voce povestind despre protecția naturii.
- **Aplicații de Gamificare și Evaluare Formativă Vizuală:**
 - *Wordwall (wordwall.net)* – Permite crearea de jocuri de potrivire, sortare și puzzle-uri digitale (ex. sortarea deșeurilor în containere colorate), ideale pentru ecranele tactile sau tablete.
 - *Jigsaw Planet (jigsawplanet.com)* – Transformă imagini cu comportamente eco-responsabile în puzzle-uri digitale, dezvoltând motricitatea fină și gândirea logică.
- **Instrumente pentru Robotică și Gândire Algoritmă:**
 - *Blue-Bot / Bee-Bot App* – Aplicație digitală care simulează mișcările roboților fizici pe tabletă, ajutând la planificarea colaborativă a traseelor ecologice pe covorașe virtuale.
 - *ScratchJr (scratchjr.org)* – Limbaj de programare introductiv, complet vizual, prin care copiii pot crea propriile povești animate cu elemente din natură.
- **Platforme de Documentare Pedagogică și Incluziune (E-Portofoliu):**

- *Seesaw (seesaw.me)* – Platformă sigură de portofoliu digital în care educatoarea înregistrează audio/video progresul copiilor și interacțiunile lor, oferind un istoric clar și incluziv, accesibil părinților.
- *Padlet (padlet.com)* – Avizier virtual utilizat pentru colectarea proiectelor de grup și realizarea expozițiilor digitale cu lucrările practice ale copiilor.
- **Resurse Științifice și de Explorare Senzorială:**
 - *PhET Interactive Simulations (phet.colorado.edu)* – Simulări vizuale simple (adaptate de educatoare) pentru observarea stărilor de agregare ale apei sau a fenomenelor naturale.
 - *Google Earth / Tururi Virtuale 360°* – Utilizate pentru explorarea imersivă a unor rezervații naturale sau parcuri naționale, aducând natura direct pe peretele grupei.

EXEMPLE DE BUNE PRACTICI EDUCATIONALE DIN DIVERSE SISTEME DE ÎNVĂȚĂMÎNT

Prof. înv. primar DRINCEANU MIRELA ROXANA

LICEUL TEORETIC ION BARBU , BUCUREȘTI

O dată cu evoluția tehnologiei și implicit, îmbunătățirea calității vieții, este clar că nici actul educativ nu mai poate fi limitat la granițele geografice ale unei singure țări. Colaborarea internațională a devenit un pilon esențial în formarea tinerilor, transformând școala dintr-un spațiu de transmitere a informațiilor într-un hub de inovație și schimb cultural.

Colaborarea internațională joacă un rol crucial în dezvoltarea competențelor elevilor prin expunerea la perspective diverse, îmbunătățirea abilităților digitale și stimularea învățării active. Proiectele internaționale și schimburile de experiență, cum ar fi eTwinning, sau Erasmus+ dezvoltă competențe lingvistice, interculturale, gândirea critică și empatia, pregătind elevii pentru un mediu globalizat. Acestea aduc roluri și beneficii cheie:

1. Elevii își îmbunătățesc comunicarea, colaborarea și rezolvarea problemelor lucrând cu colegi din alte țări.
2. Utilizarea platformelor online (virtual classroom exchanges) și a tehnologiilor moderne în proiecte colaborative.
3. Expunerea la alte culturi, valori și sisteme educaționale stimulează deschiderea mentală și reduce prejudecățile.
4. Schimbul de bune practici între școli și cadre didactice din diferite țări ajută la adoptarea unor strategii didactice inovatoare.
5. Proiectele internaționale, precum cele de pe platforma eTwinning, cresc motivația elevilor pentru învățare prin abordări practice și relevante.

Aceste colaborări sunt esențiale în special în țările în curs de dezvoltare pentru îmbunătăți accesul la oportunități de învățare de înaltă calitate.

- **Dezvoltarea competențelor lingvistice și de comunicare**

Unul dintre cele mai vizibile beneficii este îmbunătățirea competențelor de comunicare în limbi străine. Spre deosebire de exercițiile teoretice din clasă, proiectele internaționale (cum sunt cele de pe platforma eTwinning) îi forțează pe elevi să folosească o limbă străină pentru a rezolva sarcini concrete și a lega prietenii. Elevii capătă încredere în sine și pierd teama de a face greșeli, punând accent pe eficiența transmiterii mesajului.

- **Formarea competențelor interculturale și sociale**

Colaborarea cu elevi din medii culturale diferite dezvoltă „inteligența culturală”. Interacțiunea directă reduce prejudecățile și promovează toleranța. Elevii învață să privească problemele globale (clima, drepturile omului) din perspective multiple, înțelegând că soluțiile necesită efort colectiv. Colaborarea pe fusuri orare diferite sau cu metodologii de lucru variate îi pregătește pentru piața muncii de mâine.

- **Competențe digitale și inovație prin tehnologie**

Proiectele internaționale moderne se bazează masiv pe instrumente digitale. Elevii învață să folosească platforme de colaborare (Zoom, Teams, TwinSpace), instrumente de editare video și aplicații de project management. Lucrând într-un cadru protejat, elevii deprind reguli de netichetă și securitate cibernetică.

- **Stimularea gândirii critice și a creativității**

Când elevii sunt puși în fața unor sisteme de învățământ diferite, aceștia încep să își analizeze propriul proces de învățare. Proiectele internaționale sunt adesea bazate pe metoda *Project Based Learning* (PBL), unde echipe mixte trebuie să găsească soluții originale pentru provocări comune. Adaptarea la noi reguli și moduri de gândire stimulează plasticitatea creierului și creativitatea.

- **Exemple de bune practici**

- **Programul Erasmus+:** Facilitarea mobilităților fizice permite imersiunea totală într-o altă cultură.
- **eTwinning:** Comunitatea școlilor din Europa care permite colaborarea virtuală fără costuri de deplasare.
- **Parteneriatele strategice:** Schimbul de bune practici între profesori care se reflectă direct în calitatea actului didactic la clasă.

Colaborarea internațională nu este un simplu „opțional” în educația modernă, ci o necesitate. Ea oferă elevilor un avantaj competitiv, transformând învățarea într-o experiență vie și relevantă. Prin aceste parteneriate, școala reușește să dezvolte nu doar absolvenți bine pregătiți teoretic, ci și indivizi adaptabili, empatici și echipați pentru provocările secolului XXI.

Sistemele de învățământ de top au adoptat strategii diverse, adaptate nevoilor culturale și economice proprii, care servesc drept modele globale de bună practică:

1. Finlanda: Autonomie și starea de bine (Well-being)

Sistemul finlandez se concentrează pe reducerea stresului și pe calitatea timpului petrecut la școală:

- **Minimalizarea temelor:** Elevii au puține teme pentru acasă, punându-se accent pe învățarea eficientă în timpul orelor de curs prin activități practice și colaborative.
- **Autonomia profesorilor:** Cadrele didactice au o libertate mare în proiectarea lecțiilor și evaluarea elevilor, beneficiind de un timp redus de predare (aprox. 600 ore/an față de 1080 în SUA) pentru a se dedica planificării și nevoilor individuale ale elevilor.
- **Pauze frecvente:** După fiecare 45 de minute de curs, elevii au o pauză de 15 minute, de cele mai multe ori petrecută în aer liber, pentru a stimula creativitatea și a preveni epuizarea.

2. Japonia: Formarea caracterului și „Lesson Study”

În Japonia, educația pune un preț egal pe performanță și pe comportamentul social:

- **Morală și curățenie:** Elevii participă activ la curățenia școlii, învățând responsabilitatea socială și respectul pentru bunurile comune.
- **Metoda „Lesson Study”:** Profesorii colaborează pentru a crea o lecție „perfectă”: o planifică împreună, unul o predă în timp ce ceilalți observă, apoi o analizează și o rafinează colectiv.

3. Canada: Echitate și integrare

Sistemul canadian este un model de succes în integrarea elevilor cu medii diverse:

- **Integrarea imigranților:** Elevii nou-veniți beneficiază de programe care le permit să atingă același nivel cu colegii lor în aproximativ trei ani, integrând elemente din culturile lor în curriculum pentru a promova perspective multiple.
Ai dori să aprofundăm metoda „Lesson Study” din Japonia sau să vedem cum se aplică digitalizarea estoniană la o anumită materie?

4. Statele Unite ale Americii inițiativă, practică și integrarea tehnologiei.

Iată cele mai relevante exemple:

Project-Based Learning (PBL) – Învățarea bazată pe proiecte

Spre deosebire de sistemele tradiționale care se bazează pe memorare, în SUA este foarte populară metoda PBL (popularizată de instituții precum *High Tech High*).

- **Cum funcționează:** Elevii nu învață teoria separat, ci lucrează la un proiect amplu care răspunde unei probleme din lumea reală (de exemplu: „Cum putem reduce poluarea în cartierul nostru?”).
- **Beneficiu:** Dezvoltă autonomia, gândirea critică și capacitatea de a colabora, competențe esențiale cerute de angajatori.

„Social-Emotional Learning” (SEL) – Învățarea social-emoțională

SUA este pionier în integrarea sănătății emoționale în curriculum.

- **Practică:** Școlile alocă timp pentru ca elevii să învețe cum să-și gestioneze emoțiile, cum să rezolve conflicte prin comunicare și cum să ia decizii responsabile.
- **Impact:** Se consideră că un elev care este echilibrat emoțional va avea performanțe academice mult mai bune pe termen lung.

Flipped Classroom (Clasa inversată)

O metodă care a luat amploare odată cu platforme precum *Khan Academy*.

- **Conceptul:** Elevii studiază teoria acasă (prin clipuri video sau lecturi), iar timpul de la școală este dedicat exclusiv exercițiilor, dezbaterilor și proiectelor practice cu ajutorul profesorului.
- **Avantaj:** Profesorul devine un mentor/facilitator, nu doar un furnizor de informație.

STEAM Education

SUA a promovat puternic adăugarea "A"-ului (Art) în modelul STEM (Science, Technology, Engineering, Mathematics).

- **Abordarea:** Se încurajează elevii să folosească creativitatea și design-ul în proiectele tehnice. De exemplu, la o oră de inginerie, elevii trebuie să se gândească și la estetică sau la experiența utilizatorului (User Experience).

Activități Extracurriculare și Spiritul Comunitar

În sistemul american, sportul, cluburile de dezbateri, teatrul sau voluntariatul sunt la fel de importante ca notele la matematică.

- **Impact:** Aceste activități dezvoltă leadership-ul și sentimentul de apartenență la o comunitate, fiind criterii esențiale pentru admiterea la uni
Sistemul suedez de învățământ este renumit pentru modelul său profund democratic, unde ierarhia dintre profesor și elev este minimă, iar accentul se pune pe **egalitate, libertate și responsabilitate individuală**.

5. Suedia

„Friluftsliv” – Învățarea în aer liber

Chiar și în condiții meteo nefavorabile, Suedia promovează ideea că „nu există vreme rea, ci doar haine nepotrivite”.

- **Practică:** Multe școli și grădinițe (cunoscute sub numele de *I ur och skur* – „În ploaie sau soare”) își desfășoară mare parte din activități în natură.
- **Beneficiu:** Dezvoltă respectul pentru mediu, reziliența fizică și reduce stresul, oferind un context practic pentru lecțiile de biologie sau geografie.

Digitalizarea timpurie (1:1 Computing)

Suedia a fost printre primele țări care au implementat sistemul „un dispozitiv pentru fiecare elev”.

- **Practică:** Elevii primesc tablete sau laptopuri de la școală încă din clasele primare. Totuși, bunele practici recente includ și o dezbateri națională privind echilibrul dintre ecrane și cărțile tipărite pentru a menține abilitățile de scriere și citire.
- **Impact:** Familiarizarea cu tehnologia este văzută ca un drept de bază și o competență esențială pentru cetățenia digitală.

Fără note până în clasa a VI-a

Până la vârsta de 12-13 ani, elevii suedezi nu primesc note tradiționale.

- **Practică:** Evaluarea se face prin feedback descriptiv și planuri individuale de dezvoltare. Se pune accent pe progresul personal, nu pe competiția cu ceilalți.
- **Scop:** Prevenirea stresului timpuriu și încurajarea plăcerii de a învăța pentru sine, nu pentru un punctaj.

Democrația în școală și „Consiliul Elevilor”

Elevii suedezi au o influență reală asupra modului în care funcționează școala lor.

- **Practică:** Opinia elevilor este consultată în tot, de la meniul cantinei până la alegerea temelor de studiu pentru proiecte. Relația cu profesorul este una de parteneriat (elevii li se adresează profesorilor pe numele mic).
- **Beneficiu:** Dezvoltă spiritul civic, gândirea critică și încrederea că vocea lor contează într-o societate democratică.

„Skolmat” – Masa de prânz gratuită și nutritivă

Toți elevii din Suedia (în școlile de stat) primesc un prânz cald, gratuit și echilibrat nutrițional.

- **Practică:** Cantina este un loc de educație alimentară unde elevii învață despre nutriție și sustenabilitate (reducerea risipei alimentare).
- **Efect:** Asigură egalitatea de șanse, garantând că fiecare copil are energia necesară pentru a învăța, indiferent de situația financiară de acasă.

Dezvoltarea competențelor critice (Source Criticism)

În Suedia, „Källkritik” (critica surselor) este o parte fundamentală a curriculumului.

- **Practică:** Elevii sunt învățați de mici cum să identifice știrile false, cum să verifice informațiile din mediul online și cum să recunoască propaganda.
Te-ar ajuta să introducem o **comparație directă** între modelul american (bazat pe competitivitate și activități extracurriculare) și cel suedez (bazat pe egalitate și natură) pentru referatul tău?

Bibliografie

1. CUCOȘ, C., Psihopedagogie pentru examenele de definitivare și grade didactice, Ediția a III-a revizuită și adăugită, Editura Polirom, 2009
2. CERGHIT, I., NEACȘU, I., NEGREȚ DOBRIDOR, I., Prelegeri pedagogice, Editura Polirom, Iași
3. PREDĂ, V., BREBEN, S., GONGEA, E., Învățarea bazată pe proiecte, Editura Arves, Craiova 2009
4. ROBU, M., Empatia în educație, Didactica Publishing House, București 2008

PROIECT EDUCAȚIONAL

„ARTA VIITORULUI – Creativitate, colaborare și inovație în educația gimnazială”

Farkas Ildikó

Școala Gimnazială ”Mártonffi János” Vlăhița, jud. Harghita

Tema: Valorificarea sinergiei profesionale
prin învățare continuă și colaborare strategică
pentru evoluția educației

Motto

„Arta unește idei, oameni și generații, transformând
învățarea într-o experiență creativă și colaborativă.”

Domeniul

- Educație artistică – Educație plastică

Grup țintă

- Elevii claselor V–VIII, cadre didactice, părinți și parteneri educaționali

Perioada de desfășurare

- Anul școlar 2025-2026

Coordonator

- Profesor de educație plastică, Profesor de educație civică

ARGUMENT

- În contextul transformărilor actuale din educație, dezvoltarea competențelor-cheie necesită abordări didactice inovatoare și colaborative. Educația plastică oferă un cadru ideal pentru stimularea creativității, gândirii critice, comunicării și colaborării. Prin integrarea metodelor moderne de predare–învățare–evaluare și prin cooperarea dintre profesori, elevi și comunitate, proiectul contribuie la formarea unui mediu educațional incluziv, creativ și orientat spre viitor.

SCOPUL PROIECTULUI

- Promovarea unui proces educațional modern și colaborativ prin valorificarea artei vizuale ca instrument de dezvoltare a competențelor secolului XXI, utilizând metodologii inovatoare de predare, învățare și evaluare.



OBIECTIVE SPECIFICE

1. Dezvoltarea creativității și a expresivității artistice ale elevilor.
2. Integrarea tehnologiilor digitale în activitățile de educație plastică.
3. Stimularea colaborării între elevi, profesori și parteneri educaționali.
4. Aplicarea metodelor active și participative în procesul de predare–învățare.
5. Dezvoltarea competențelor de autoevaluare și evaluare reciprocă.
6. Promovarea învățării continue și a schimbului de bune practici între cadrele didactice.

METODOLOGII INOVATOARE UTILIZATE

Metode de predare

- Învățarea bazată pe proiecte (Project Based Learning)
- Design Thinking
- Învățarea prin descoperire
- Brainstorming și metoda 6-3-5
- Clasa inversată (Flipped Classroom)
- Gamificarea procesului educativ

Metode de învățare

- Lucru colaborativ în echipe
- Portofoliul digital
- Învățarea experiențială
- Ateliere creative interdisciplinare
- Peer Learning (învățarea între colegi)

Metode de evaluare

- Rubrici de evaluare
- Portofoliu artistic digital
- Autoevaluare și interevaluare
- Expoziții tematice cu feedback
- Evaluare bazată pe competențe

ACTIVITĂȚI PROPUSE

Activitatea 1 – „Arta și tehnologia”

Descriere: realizarea unor lucrări artistice utilizând aplicații digitale și instrumente clasice.

Produse finale:

- galerii digitale;
- afișe tematice;
- colaje digitale.

Activitatea 2 – „Muralul colaborativ”

Descriere: realizarea unei lucrări colective cu tema „Școala viitorului”.

Competențe dezvoltate:

- colaborare;
- comunicare;
- creativitate;
- responsabilitate.

Activitatea 3 – „Atelier interdisciplinar”

Parteneri: profesori de limba română, istorie, TIC și educație plastică.

Descriere: realizarea unor produse artistice inspirate din literatură, patrimoniu cultural și tehnologie.

Activitatea 4 – „Expoziția creativității”

Descriere: organizarea unei expoziții fizice și virtuale cu lucrările elevilor.

Rezultate:

- promovarea talentelor artistice;
- implicarea comunității școlare;
- valorizarea produselor educaționale.

Activitatea 5 – „Schimb de bune practici”

Descriere: sesiuni de colaborare între cadre didactice privind utilizarea metodelor inovatoare și a instrumentelor digitale în educație.

RESURSE

Umane

- profesori;
- elevi;
- părinți;
- parteneri comunitari.

Materiale

- materiale de desen și pictură;
- calculatoare/tablete;
- videoproiector;
- platforme educaționale digitale.

Financiare

- fonduri ale unității școlare;
- sponsorizări;



- parteneriate locale.

REZULTATE AȘTEPTATE

- creșterea motivației elevilor pentru învățare;
- dezvoltarea competențelor artistice și digitale;
- îmbunătățirea colaborării între actori educaționali;
- realizarea unui portofoliu digital al proiectului;
- consolidarea culturii organizaționale bazate pe inovare și cooperare.

IMPACTUL PROIECTULUI

- Proiectul contribuie la modernizarea procesului educațional prin integrarea tehnologiilor digitale și a metodelor inovatoare, dezvoltând competențe relevante pentru secolul XXI. Colaborarea strategică între profesori, elevi și comunitate generează un mediu educațional creativ, participativ și orientat spre performanță.

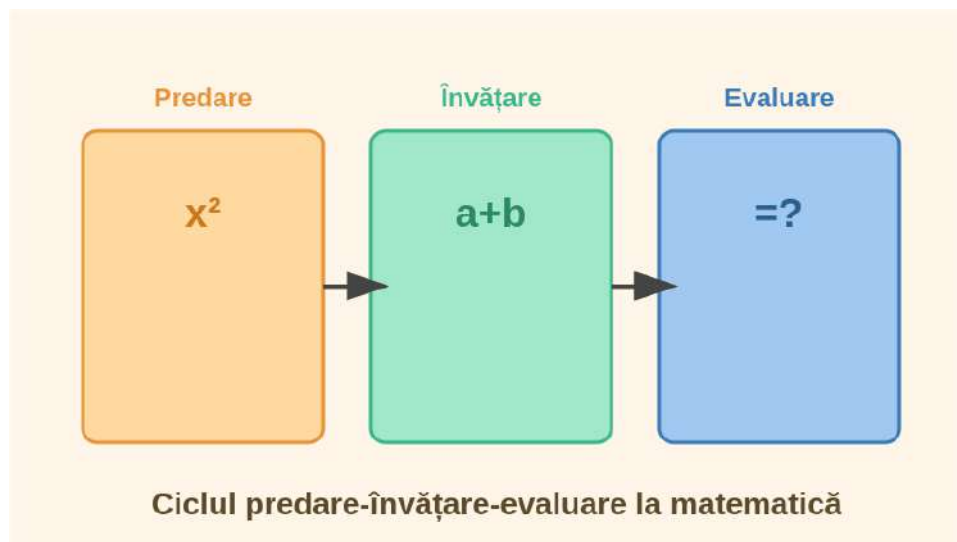
SUSTENABILITATE

- Activitățile și resursele dezvoltate vor fi integrate în practica didactică curentă, iar produsele realizate vor constitui exemple de bună practică și resurse educaționale pentru anii școlari următori.



PROIECT EDUCAȚIONAL: „MATEMATICA ÎN ECHIPĂ” – METODOLOGII INOVATOARE DE PREDARE-ÎNVĂȚARE-EVALUARE

Prof. Floarea Mariana, Liceul Tehnologic Topoloveni, Argeș



1. Argument și obiective

Proiectul „Matematica în echipă” propune integrarea unor metodologii moderne de predare-învățare-evaluare în orele de matematică, centrate pe elev, adaptabile în diverse sisteme educaționale (gimnaziu, liceu, formare profesională). Obiectivul principal este creșterea gradului de implicare activă a elevilor în rezolvarea de probleme, dezvoltarea raționamentului matematic prin colaborare și reducerea anxietății față de matematică prin activități de tip joc și proiect.

2. Metodologii integrate

- Învățarea bazată pe proiect (Project-Based Learning) – elevii lucrează în echipe pentru a rezolva o problemă reală cu conținut matematic (de exemplu, planificarea bugetului unei excursii a clasei, folosind procente, proporții și operații cu numere raționale).
- Clasa inversată (Flipped Classroom) – elevii vizionează acasă un material scurt despre un algoritm de calcul (de exemplu, rezolvarea ecuațiilor de gradul I), iar timpul din clasă este dedicat exercițiilor aplicate și rezolvării de probleme în echipă.
- Evaluarea formativă prin feedback continuu – fișe de autoevaluare și interevaluare completate după rezolvarea unor seturi de probleme, care evidențiază pașii corecți și greșelile tipice (de exemplu, erori de semn la rezolvarea ecuațiilor).

- Gamificarea – introducerea unor elemente de joc (puncte, niveluri, provocări cronometrate) în activitățile de exersare a calculului mental și a algoritmilor de rezolvare.

3. Exemplu de aplicare – unitate de învățare la matematică (clasa a VI-a, tema: Procente)

Tema: „Procente în viața de zi cu zi”. Pe parcursul a 4 ore, elevii sunt organizați în echipe de 4. Etapele activității sunt prezentate în tabelul de mai jos.

Etapă	Activitate	Rol metodologic
Ora 1	Recapitularea noțiunii de procent, pe baza unui material video vizionat acasă (calcularea unui procent dintr-un număr)	Clasa inversată – conceptul de bază este parcurs acasă
Ora 2	Rezolvarea în echipă a unor probleme aplicate: reduceri la prețuri, TVA, dobânzi simple, pe fișă de lucru ghidată	Învățare colaborativă, fișă de lucru cu pași intermediari
Ora 3	Realizarea unui „coș de cumpărături” fictiv: echipele calculează prețul final după aplicarea unor reduceri și a TVA-ului	Învățare bazată pe proiect, produs final concret (afiș/tabel cu calcule)
Ora 4	Prezentarea calculelor și completarea fișei de feedback (interevaluare a corectitudinii și clarității calculelor)	Evaluare formativă prin feedback între colegi

4. Resurse necesare și adaptabilitate

1. Resurse minime: fișe de lucru tipărite, calculator de buzunar (opțional), tablă, markere colorate – proiectul poate fi implementat fără echipament digital.

2. Resurse opționale: aplicații de geometrie dinamică (de exemplu, GeoGebra) pentru reprezentări grafice, aplicații de tip Wordwall sau Kahoot pentru recapitulare interactivă.
3. Adaptabilitate: structura poate fi transferată la alte teme de matematică (de exemplu, fracții – proiect despre rețete culinare, perimetre și arii – proiect despre amenajarea unei săli de clasă) și la alte niveluri de vârstă, ajustând complexitatea calculelor.

5. Rezultate așteptate

Implementarea acestui tip de proiect contribuie la creșterea motivației elevilor pentru matematică, la dezvoltarea capacității de a aplica algoritmi de calcul în contexte din viața reală și la formarea unor deprinderi de evaluare reflexivă (autoevaluare și interevaluare a corectitudinii calculelor). Pentru cadrul didactic, proiectul oferă un cadru concret de experimentare a metodelor inovatoare, care pot fi documentate și discutate ulterior în cadrul catedrei de matematică, contribuind astfel la propria dezvoltare profesională continuă.

PROIECT EDUCAȚIONAL

ÎNVĂȚAREA ACTIVĂ ȘI INOVATIVĂ PRIN METODE MODERNE

prof. înv. primar Florea Claudia

Școala Gimnazială nr.13, Timișoara

Proiectul educațional urmărește îmbunătățirea calității procesului instructiv-educativ prin integrarea unor metode inovatoare de predare-învățare-evaluare, centrate pe elev și pe formarea competențelor-cheie. Accentul este pus pe învățarea activă, colaborativă și aplicată, în care elevii devin participanți direcți la propria formare.

Scopul proiectului este dezvoltarea motivației pentru învățare și a competențelor cognitive, sociale și digitale ale elevilor prin utilizarea metodelor moderne precum învățarea bazată pe proiect, flipped classroom, gamificarea și evaluarea formativă.

Obiectivele proiectului sunt: stimularea gândirii critice și creative, dezvoltarea competențelor digitale, creșterea implicării active în lecții, dezvoltarea spiritului de echipă și a abilităților de comunicare, utilizarea instrumentelor moderne de evaluare.

Grupul țintă: elevi din învățământul primar

Durata: un semestru școlar.

Metodologie inovatoare utilizată

Se vor utiliza: învățarea bazată pe proiect (PBL), flipped classroom, învățarea colaborativă, gamificarea, învățarea prin descoperire și evaluarea formativă prin feedback continuu.

Activități concrete pentru elevi

1. Activitatea „Clasa inversată – Descoperim lecția acasă”

Elevii primesc înaintea lecției materiale digitale (video scurt, prezentare interactivă sau fișă digitală) despre tema „Protejarea mediului”. Acasă, aceștia notează 3 idei principale și 2 întrebări. În clasă, se discută ideile și se clarifică neînțelegerile. Activitatea continuă cu aplicarea cunoștințelor în exerciții practice.

2. Activitatea „Detectivii mediului” (învățare prin investigație)

Elevii sunt împărțiți în echipe și primesc sarcina de a identifica probleme de mediu din școală (ex: risipă de hârtie, lipsa reciclării). Ei observă, fotografiază, notează și realizează un mic raport. La final, propun soluții concrete pentru rezolvarea problemelor identificate.

3. Activitatea „Proiect: Orașul sustenabil” (PBL)

Elevii construiesc în echipe un model de oraș sustenabil folosind materiale reciclabile.

Sarcini concrete:

- realizarea unei machete (case, școli, parcuri)
- desenarea planului orașului
- includerea unor soluții verzi (panouri solare, piste de biciclete)

- prezentarea proiectului în fața clasei

Fiecare echipă își prezintă proiectul printr-un discurs scurt și un afiș explicativ.

4. Activitatea „Vânătoarea de cunoștințe” (gamificare)

Profesorul creează un joc cu întrebări și provocări pe teme de la lecție. Elevii primesc puncte pentru fiecare răspuns corect sau sarcină rezolvată.

Exemple de sarcini:

- rezolvă un rebus educațional
- identifică 5 cuvinte-cheie din lecție
- răspunde la o întrebare aplicativă

La final, echipa cu cele mai multe puncte primește „Diploma de exploratori ai cunoașterii”.

5. Activitatea „Jurnalul învățării” (reflecție și autoevaluare)

Elevii completează săptămânal un jurnal în care răspund la întrebări:

- Ce am învățat astăzi?
- Ce mi s-a părut dificil?
- Ce am reușit bine?
- Ce vreau să îmbunătățesc?

Acest instrument dezvoltă metacogniția și responsabilitatea față de învățare.

6. Activitatea „Cafeneaua ideilor” (învățare colaborativă)

Elevii lucrează în grupuri mici și discută o problemă dată, de exemplu: „Cum putem face școala mai prietenoasă cu mediul?”. Fiecare grup notează ideile pe un poster, apoi le prezintă colegilor. Se realizează un tur al galeriilor cu feedback între echipe.

Evaluare

Evaluarea este continuă și formativă și include:

- portofoliu digital (lucrări, fotografii, proiecte)
- autoevaluare și interevaluare
- rubrici de evaluare pentru proiecte
- feedback permanent din partea profesorului
- punctaje în activitățile de gamificare

Rolul cadrului didactic

Profesorul este facilitator al învățării, coordonator al activităților și ghid pentru elevi, sprijinind colaborarea, reflecția și creativitatea.

Resurse utilizate

Tablete/PC, platforme educaționale, materiale reciclabile, fișe de lucru, aplicații interactive, postere, markere.

Rezultate așteptate

Creșterea implicării elevilor, dezvoltarea competențelor digitale și sociale, îmbunătățirea rezultatelor școlare, dezvoltarea gândirii critice și a creativității.

Concluzie

Integrarea metodelor inovatoare de predare-învățare-evaluare transformă procesul educațional într-un demers activ, atractiv și eficient, în care elevii devin constructori ai propriei învățări.

SCENARIUL UNEI ZILE ÎN ACTIVITATEA ONLINE LA GRĂDINIȚĂ

Platforme utilizate pentru activități/ fișe de lucru/alte materiale: Wordwall, Voki PowerPoint , puzzle, Youtube, jspaint.app, ebook

Platforme utilizate pentru activități audio-video Google Classroom - sincron și asincron

NIVEL DE VÂRSTĂ/GRUPĂ: I Grupa Mică

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

TEMA PROIECTULUI: „Primăvară, bine ai venit!”

TEMA SĂPTĂMÂNALĂ/ SUBTEMA: „Alaiul insectelor”

TEMA ZILEI: „Fluturașul colorat”

FORMA DE REALIZARE: Activitate integrate A.D.P.+A.L.A.₁+A.D.E. (D.L.C.+D.E.C₁.) +ALA₂

TIPUL ACTIVITĂȚII: Formare de cunoștințe, priceperi și deprinderi.

FORMA DE ORGANIZARE: Frontal, individual.

MIJLOACE DE REALIZARE: jocuri și activități liber alese, povestirea educatoarei, activitate artistico-plastică, joc de mișcare, joc de miscare

DIMENSIUNI ALE DEZVOLTĂRII:

- + *Interacțiuni cu adulții și cu copiii de vârste apropiate;*
- + *Mesaje orale în diverse situații de comunicare;*
- + *Exprimarea orală a mesajului, a emoțiilor etc (exprimarea expresivă);*
- + *Motricitate grosieră și motricitate fină în contexte de viață familială;*
- + *Curiozitate, interes și inițiativă în învățare;*
- + *Activare și manifestare a potențialului creativ;*
- + *Comportamente prosociale, de acceptare și de receptare a diversității;*



COMPORTAMNTE VIZATE:

- Manifestă încredere în adulții cunoscuți, prin exersarea interacțiunii cu aceștia;
- Inițiază/participă la interacțiuni pozitive cu copii de vârstă apropiată;
- Manifestă curiozitate și interes pentru experimentarea și învățarea în situații noi
- Demonstrează capacitatea de comunicare clară a unor idei, nevoi, curiozități, acțiuni, emoții proprii (comunicare expresivă)
- Participă la activități de grup și la activități de joc, în situații uzuale, în calitate de vorbitor
- Demonstrează creativitate prin activități artistico-plastice, muzicale și practice, în conversații și povestiri creative;
- Utilizează mâinile și degetele pentru realizarea de activități variate;
- Demonstrează acceptare și înțelegere față de celelalte persoane din mediul apropiat

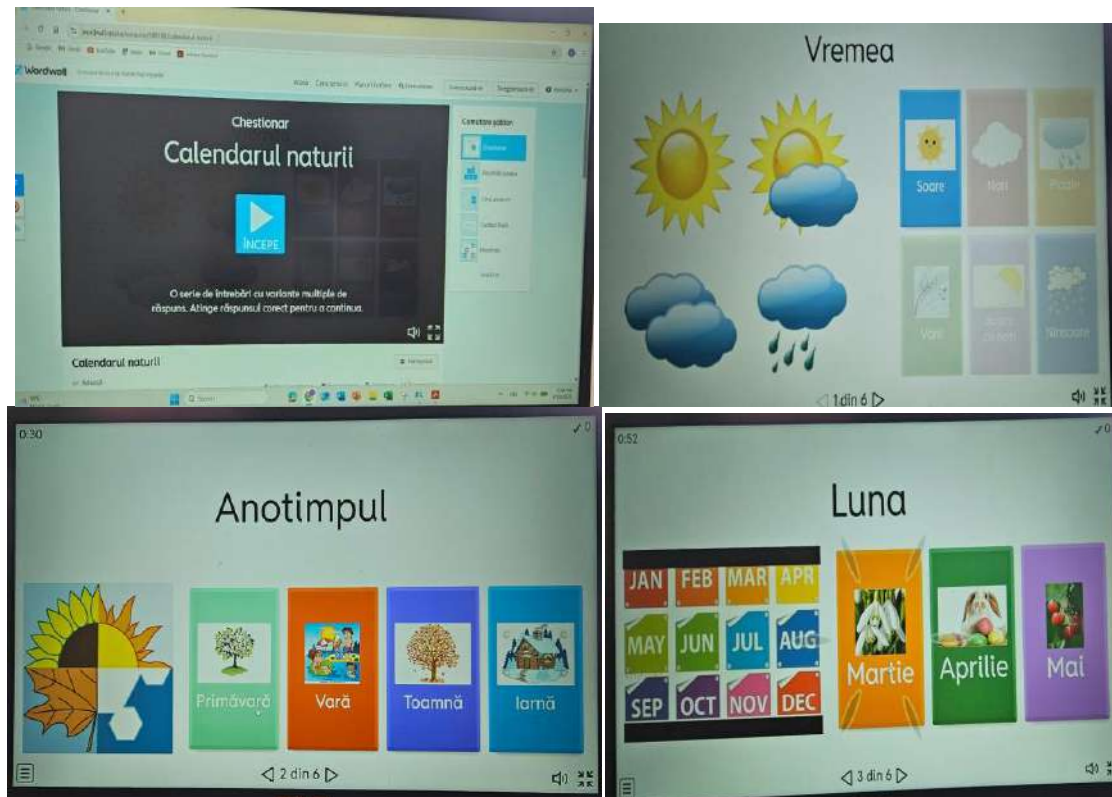
I. Activități de dezvoltare personală (ADP):

RUTINE: „Singurel mă îngrijesc” - deprinderi igienico-sanitare

Întâlnirea de dimineață: „Sunt și eu un fluturaș!”

- + Salutul
- + Prezența
- + Calendarul naturii <https://wordwall.net/ro/resource/949108/calendarul-naturii>

- Copiii participă la activitatea „Calendarul naturii”, în cadrul căreia vor observa elemente specifice zilei și vor răspunde la întrebări simple. Le prezintă calendarul și îi ghidez să analizeze aspecte precum anotimpul, vremea, ziua săptămânii și starea vremii.
- Pe baza observațiilor, copiii vor alege răspunsurile corecte la întrebările adresate, argumentând pe scurt alegerile făcute. Activitatea are rolul de a dezvolta orientarea în timp, vocabularul specific și capacitatea de observare a fenomenelor din natură.



Mesajul zilei realizat cu aplicatia VOKI

<https://www.voki.com/site/pickup?scid=20792439&chsm=ed5531c3e59c2fa8c6ad4f8d8b26733e>

Mesajul surpriză este transmis prin intermediul aplicației Voki, în care apare Omida. Aceasta le vorbește prietenos și le spune că tema zilei este despre ea și transformările prin care trece. Omida le cere ajutorul copiilor pentru a descoperi împreună lucruri interesante și îi invită să participe activ la activitățile propuse. Astfel, copiii sunt introduși într-o poveste interactivă și motivați să învețe prin joc.



Rutine: ”Și ele au părinți”-deprinderea de a avea un comportament adecvat față de necuvântătoare

TRANZIȚII:”Fluturașul colorat” <https://youtu.be/tBywAseO0qo?si=wiAsdpjWF-urxlKR>

Copiii participă la o activitate de tranziție în care vor asculta cântecul „Futurașul colorat” de pe YouTube. Pe parcursul audiției, sunt invitați să urmărească ritmul muzicii și să execute mișcările sugerate în videoclip.

Îi îndrum să imite gesturile și deplasările prezentate, respectând ritmul și indicațiile muzicale, pentru a realiza o trecere plăcută și dinamică între activități. Activitatea contribuie la relaxare, energizare și dezvoltarea coordonării prin mișcare pe muzică.



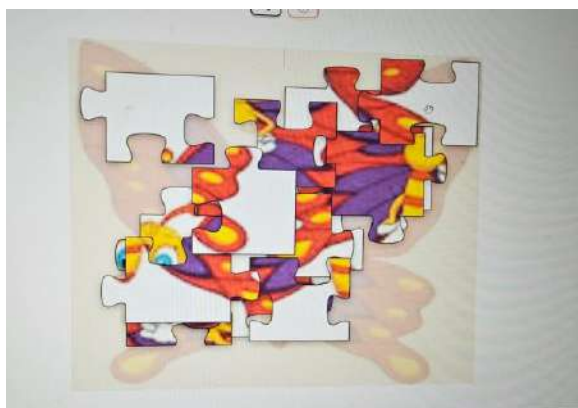
ACTIVITĂȚI LIBER ALESE (ALA 1):

CENTRUL JOC DE MASĂ : “Fluturasul”- realizare de puzzle online

Îi invit pe copii să participe la o activitate digitală interactivă, în cadrul căreia vor rezolva un puzzle online. Le explic pe înțelesul lor că vor avea de descoperit o imagine ascunsă, pe care o vor reface prin potrivirea corectă a pieselor.

Copiii accesează linkul oferit și observă imaginea puzzle-ului împărțită în mai multe piese. Îi ghidez să analizeze cu atenție forma și poziția fiecărui element, apoi să mute și să potrivească piesele până când imaginea este completă.

Pe tot parcursul activității, îi încurajez să lucreze cu răbdare, să observe detaliile și să colaboreze, dacă este cazul. La final, discutăm împreună imaginea obținută și le cer să spună ce au descoperit și cum au reușit să rezolve puzzle-ul.

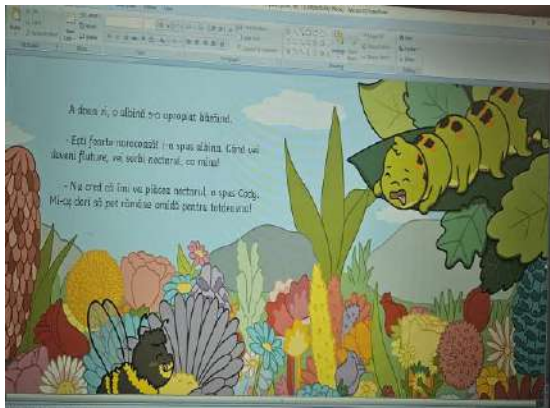


CENTRUL BIBLIOTECA: Omida precaută-Poveste PowerPoint

[http C:\Users\Asus\Downloads\ro-dlc-198-omida-precauta-ebook_ver_1\(2\).zip](http://C:\Users\Asus\Downloads\ro-dlc-198-omida-precauta-ebook_ver_1(2).zip)

[s://www.twinkl.ro/resource/omida-precaut-poveste-powerpoint-ro-dlc-177](http://www.twinkl.ro/resource/omida-precaut-poveste-powerpoint-ro-dlc-177) Copiii ascultă povestea „Omida precaută” accesând un link oferit de educatoare. Le explic pe înțelesul lor că vor urmări cu atenție povestea, pentru a descoperi ce se întâmplă cu personajul principal și ce învață aceasta din experiențele sale.

Pe parcursul audiției, îi încurajez să fie atenți la întâmplări, la personajele întâlnite și la mesajul poveștii. După ascultare, discutăm împreună despre firul narativ, despre comportamentul omidei și despre lecția transmisă, stimulând exprimarea liberă a ideilor și înțelegerea mesajului textului.



1.ACTIVITĂȚI PE DOMENII EXPERENȚIALE(ADE)

DOMENIUL LIMBĂ ȘI COMUNICARE (DLC)

Tema activității : „Omida mâncăcioasă ”de Eric Carle

Tipul activității : Transmitere de noi cunoștințe.

În continuare copiii se vor așeza pe pernute în formă de semicerc și sunt anunțați că vor asculta povestea „Omida mâncăcioasă” scrisă de Eric Carle. Înainte de a începe povestea ne vom pregăti prin următoarea **tranziție:** „Spatele ni-l îndreptăm/ Mănuțele pe genunchi le așezăm/ Povestea frumos să-o ascultăm”. Povestea va fi expusă cu ajutorul Youtube https://youtu.be/8k0L06bVhOA?si=gBP3zN6eh93ZW_-7



Asigurarea retenției și a feedbackului se realizează prin fixarea poveștii. Fixarea se realizează cu ajutorul unui joc realizat în aplicația wordwall. <https://wordwall.net/ro/resource/89438768/omida-mancacioasa>



2. CATEGORIA DE ACTIVITATE: ADE

DOMENIUL EXPERIENȚIAL: DEC – activitate artistico-plastica

TEMA ZILEI: „Fluturașul colorat” realizat în aplicația Justpaint

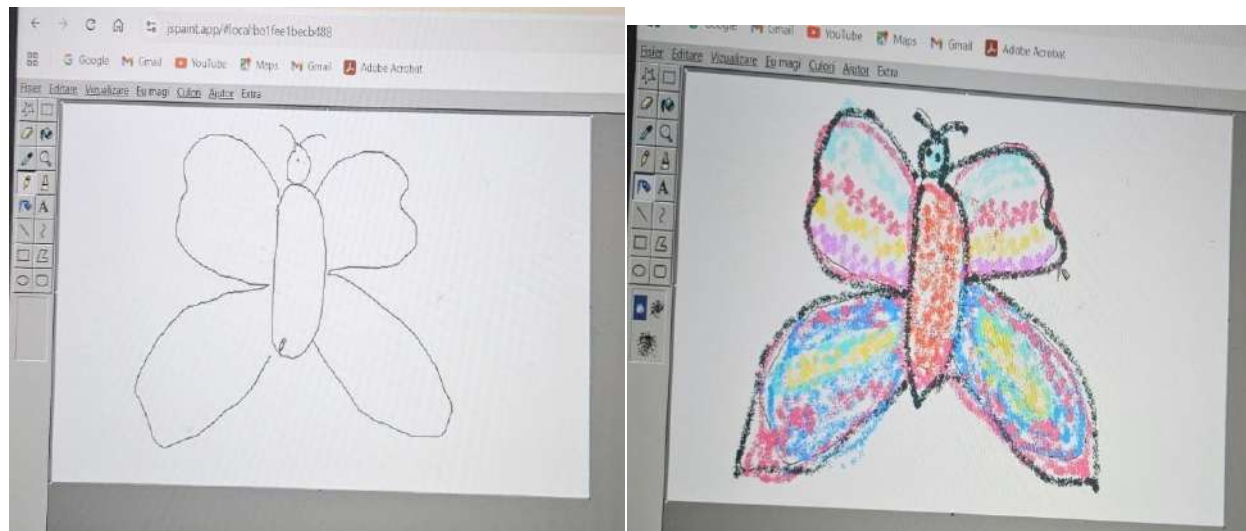
<https://jspaint.app/#local:ba1fee1becb488>

Copiii au lucrat în aplicația **jspaint**, unde au avut ca sarcină să creeze un fluturaș pornind de la o structură simplă. Ei au început prin a realiza **corpul fluturelui**, apoi au conturat și completat **aripile**, respectând forma dată. După ce au finalizat desenul de bază, au trecut la etapa de **colorare**, în care au umplut fiecare zonă a aripilor cu diferite culori, folosindu-și imaginația și creativitatea.

Prin această activitate, copiii au exersat:

- coordonarea mână–ochi,
- utilizarea instrumentelor digitale de desen,
- recunoașterea și combinarea culorilor,
- dezvoltarea creativității prin exprimare liberă.

Rezultatul final este un fluture colorat, realizat individual, în care fiecare copil și-a pus amprenta personală prin alegerea culorilor și modul de completare a spațiilor.



Joc de mișcare <https://youtu.be/hXZGJ-V2Ap8?si=EocruHen-uc4l4pk>

Copiii vizionează un videoclip muzical ritmat („Hopa Hopa”) și sunt invitați să participe activ prin mișcare. Ei vor imita pașii și gesturile prezentate în dans, încercând să reproducă cât mai fidel coregrafia. Activitatea urmărește coordonarea mișcărilor, atenția la ritm și dezvoltarea expresivității corporale prin imitație și joc muzical.





Școala Gimnazială „Aurel Vlaicu” Arad

Str. Fulgerului nr. 2 – 4, 310346 ARAD

Tel/fax: 0357/442060; Tel.: 0357/413294; Web: scoala-aurelvlaicu.ro

Nr. înreg.:

Avizat

**Director,
Prof. Frățilă Flavia**

PROIECT EDUCATIV

„Să ne cunoaștem orașul”



Inițiator: Gavriluță Călina



Școala Gimnazială „Aurel Vlaicu” Arad

Str. Fulgerului nr. 2 – 4, 310346 ARAD

Tel/fax: 0357/442060; Tel.: 0357/413294; Web: scoala-aurelvlaicu.ro

I. Argument

Educația pentru cetățenie activă și formarea spiritului civic reprezintă o componentă esențială a procesului educativ. Proiectul „Să ne cunoaștem orașul” are ca scop familiarizarea elevilor cu istoria, valorile culturale, personalitățile și instituțiile comunității locale.

Elevii de gimnaziu se află într-o etapă în care dezvoltă capacitatea de analiză critică, de implicare civică și de reflecție asupra propriei identități. Prin intermediul activităților practice – vizite, ateliere, activități creative și discuții în limba engleză – proiectul îi încurajează să exploreze și să valorifice potențialul cultural și istoric al orașului în care trăiesc.

Participarea activă la astfel de activități stimulează curiozitatea, creativitatea, spiritul de echipă și sentimentul de apartenență la comunitate, contribuind la formarea unor tineri responsabili, implicați și mândri de orașul lor.

II. Scopul proiectului

Dezvoltarea spiritului civic, a interesului pentru patrimoniul local și a sentimentului de apartenență la comunitatea locală, prin activități educative, culturale și lingvistice.

III. Obiective

- să cunoască istoria, valorile și simbolurile reprezentative ale orașului;
- să dezvolte capacitatea de a analiza și exprima opinii cu privire la comunitatea locală;
- să manifeste spirit civic și interes pentru implicarea în viața orașului;
- să comunice idei și informații despre orașul natal și în limba engleză;

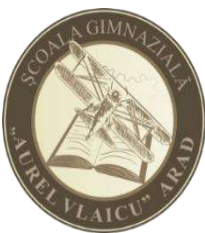
IV. Echipa de proiect

Inițiator : Gavriluță Călina

Colaboratori : PRIMĂRIA MUNICIPIULUI ARAD

Profesori participanți : Tomuța Diana, Bîc Petrișor Nicoleta, Giura Titirez Georgiana

Grup țintă : Elevii claselor V–VIII din Școala Gimnazială „Aurel Vlaicu” Arad, structura Gai



V. Resursele proiectului

Resurse umane: echipa de proiect, elevii claselor V-VIII, Primăria Municipiului Arad

Resurse materiale:

- materiale educative și digitale;
- spații pentru expoziție și activități;
- materiale de lucru (cartoane, markere, coli A3 etc.);

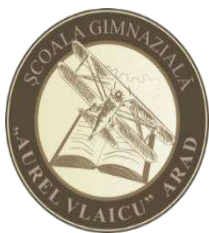
VI. Activitățile proiectului

Perioada de desfășurare : octombrie 2025

1. Vizită la Primăria orașului – familiarizarea elevilor cu rolul administrației locale și importanța implicării civice.
2. „Fotografiile toamnei” – activitate în parcul din centrul orașului: elevii realizează fotografii care surprind frumusețea naturii și a spațiilor publice din oraș.
3. Activitate creativă: „Dacă aș fi primarul orașului meu” – exercițiu de imaginație și responsabilitate civică, în care elevii propun măsuri concrete pentru îmbunătățirea orașului.
4. Expoziție și prezentare finală – amenajarea unei expoziții cu fotografii

VII. Rezultate

- creșterea gradului de cunoaștere a istoriei și culturii locale;
- dezvoltarea spiritului civic și a implicării comunitare;
- dezvoltarea abilităților de comunicare, colaborare și utilizare a limbii engleze;
- crearea unei expoziții



Școala Gimnazială „Aurel Vlaicu” Arad

Str. Fulgerului nr. 2 – 4, 310346 ARAD

Tel/fax: 0357/442060; Tel.: 0357/413294; Web: scoala-aurelvlaicu.ro

VIII. Evaluare și diseminare

Evaluarea se va realiza prin:

- analiza produselor elevilor (fotografii);
- observație directă și feedback din partea profesorilor;
- prezentarea publică a rezultatelor în cadrul expoziției finale;
- chestionare de satisfacție și reflecții scrise ale elevilor.

IX. Sustenabilitate

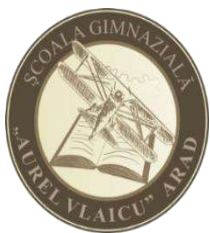
Proiectul „Să ne cunoaștem orașul” a fost primit cu mult entuziasm din partea elevilor. Aceștia au fost încântați să aprofundeze cunoștințele despre istoria orașului în care trăiesc. Continuitatea activităților educative s-a metarielizat prin discuțiile avute la școală, activitate care a avut un succes real. Dat fiind interesul și modul în care elevii școlii noastre au cooperat, anul viitor școlar ne propunem să continuăm acest proiect.

Director,

Prof. Frățilă Flavia

Responsabil activitate,

Prof. Gavriliuță Călina



Școala Gimnazială „Aurel Vlaicu” Arad

Str. Fulgerului nr. 2 – 4, 310346 ARAD

Tel/fax: 0357/442060; Tel.: 0357/413294; Web: scoala-aurelvlaicu.ro

Nr. înreg.:

RAPORT DE ACTIVITATE

TITLUL ACTIVITĂȚII: „Să ne cunoaștem orașul”

LOCUL DESFĂȘURĂRII ACTIVITĂȚII: Școala Gimnazială „Aurel Vlaicu” Arad, structura Gai, Primăria Municipiului Arad

DATA: 21.10.2025

TIPUL DE ACTIVITATE: - activitate extracuriculară, educație civică, combaterea abandonului școlar, educație morală/socială, educație culturală

OBIECTIVE:

- să cunoască istoria, valorile și simbolurile reprezentative ale orașului;
- să dezvolte capacitatea de a analiza și exprima opinii cu privire la comunitatea locală;
- să manifeste spirit civic și interes pentru implicarea în viața orașului;
- să manifeste spirit civic și interes pentru implicarea în viața orașului;
- să comunice idei și informații despre orașul natal și în limba engleză;

PARTICIPANȚI: *TOMUȚA DIANA, BÎC PETRIȘOR NICOLETA, GIURA TITIREZ GIORGIANA*

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII:

Proiectul „Să ne cunoaștem orașul” urmărește dezvoltarea spiritului civic, a interesului pentru patrimoniul local și a sentimentului de apartenență la comunitatea locală, prin activități educative, culturale și lingvistice.

RESURSE UMANE: elevii și profesorii școlii noastre

RESURSE MATERIALE: support pentru expoziție, bilet tramvai pentru deplasarea la Primăria Municipiului Arad, calculator, conexiune la Internet, imprimantă, hârtie A4



Școala Gimnazială „Aurel Vlaicu” Arad

Str. Fulgerului nr. 2 – 4, 310346 ARAD

Tel/fax: 0357/442060; Tel.: 0357/413294; Web: scoala-aurelvlaicu.ro

INDICATORI DE REALIZARE: existența documentelor, raportul de activitate, popularizarea activității pe grupurile claselor și a școlii

INSTRUMENTE DE EVALUARE: chestionare, portofoliul proiectului, fotografii, raport scris

REZULTATE STATISTICE: -creșterea cu cel puțin 75% a interesului pentru activitățile educative desfășurate în școală
-gradul de satisfacție al elevilor a fost de peste 90%, confirmând succesul proiectului

CONCLUZII:

Proiectul „Să ne cunoaștem orașul” a avut un impact pozitiv asupra elevilor și comunității, stimulând interesul pentru patrimoniul local și protejarea mediului. Elevii au dobândit competențe civice, ecologice, digitale și sociale, devenind mai implicați și mai responsabili față de orașul lor. Activitățile au consolidat colaborarea între școală și instituțiile locale, au promovat imaginea școlii în comunitate și au contribuit la formarea unui spirit civic activ și sustenabil.

Director,
prof. Frățilă Flavia

Responsabil activitate,
Gavriliuță Călina



PROIECT: Evaluarea și Integrarea Reflexelor Primitive în Activitatea Didactică și Terapeutică

Domeniul: Psihopedagogie specială, Terapie senzomotorie, Logopedie

GERGELY-KOVACS KATALIN

GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT NR.1. COVASNA

I. Introducere și Justificare Neurologică

Persistența reflexelor primitive dincolo de vârsta de un an reprezintă un indicator al imaturității sistemului nervos central. În terapiile senzomotorii moderne (cum ar fi metodele dezvoltate de Dr. Sarlós Erzsébet, TSMT sau INPP), se pune accent pe ideea că nu simptomul izolat trebuie corectat prin repetiție academică forțată, ci baza neurologică trebuie consolidată prin mișcare.

Dacă reflexele de supraviețuire rămân active, sistemul nervos se află într-o stare permanentă de stres (alertă de tip „*luptă sau fugi*”), fapt care blochează funcțiile cognitive superioare (cortexul prefrontal), afectând direct învățarea, adaptarea școlară și conexiunea socială.

II. Registrul Diagnostic: Evaluare, Simptomatologie și Corecție

Tabelul de mai jos constituie instrumentul de lucru principal pentru screeningul și planificarea intervenției:

Nume Reflex (Abreviere)	Test de Evaluare (Screening)	Manifestări Clinice / Simptome	Abordare Terapeutică / Exerciții
Reflexul de Paralizie prin Frică (FPR)	Monitorizarea reacției la stimuli bruști (zgomot, lumină, mișcare). Se observă dacă apare starea de „îngheț”.	Anxietate, atacuri de panică, defensivitate tactilă, mutism selectiv, rezistență la schimbare.	Legănare ritmică (hamac), stimulare tactilă controlată, asigurarea unui mediu securizant.
Reflexul Moro (MO-RO)	Decubit dorsal: lăsarea bruscă, controlată, a capului pe spate (câțiva centimetri).	Hipersensibilitate senzorială (zgomot, lumină), labilitate emoțională, crize de furie (<i>melt-down</i>), predispoziție la alergii/astm.	Poziția „ou” (ghemuire/compresie), legănare lentă, tehnici de presiune profundă.
Reflexul	Stimularea tactilă	Prindere rigidă a instru-	Modelat plastilină, utiliz-

Nume Reflex (Abreviere)	Test de Evaluare (Screening)	Manifestări Clinice / Simptome	Abordare Terapeutică / Exerciții
Palmar / de Prindere (PÁLMAR)	a palmei dinspre degetul mare spre degetul mic.	mentului de scris, disgrafie, motricitate fină slabă, mișcări involuntare ale gurii în timpul scrisului (Răspuns Babkin).	area mingilor cu țepi, „cântat la pian” pe masă, exerciții de sortare cu clești.
Reflexul Tonic Asimetric al Gâtului (ATRK)	Poziția patrupedă: întoarcerea lentă a capului într-o parte.	Dificultăți de citit-scris (dislexie/disgrafie), lipsa dominanței laterale, incapacitatea de a urmări fluent textul peste linia mediană.	Târâre pe burtă, mișcări de tip „mers indian”, desenarea de opturi culcate (\$\\infty\$) în aer/pe hârtie.
Reflexul Tonic Simetric al Gâtului (STRK)	Poziția patrupedă: flexia capului spre piept, urmată de extensia spre tavan.	Postură cifotică (coate flexate, poziția de șezut în „W”), alternanță dificilă a focalizării vizuale tablă-caiet.	Mers în patru labe controlat (capul și corpul se mișcă disociat), exercițiul „spatele pisicii”.
Reflexul Tonic Labirintic (TLR)	Anterior: flexia capului în decubit dorsal. Posterior: extensia capului și labelor în decubit ventral.	Percepție slabă a spațiului și timpului, frică de înălțime, mers pe vârfuri, tonus muscular flasc sau rigiditate.	Menținerea pozițiilor de „barcă” (pe burtă) și „corn” (pe spate), rulări pe sol, echilibrare pe mingea de gimnastică.
Reflexul Galant / Spinal (GALANT)	Poziția patrupedă: stimularea liniară a zonei paravertebrale de sus în jos.	Sindromul „spiridușului agitat” (imposibilitatea de a sta liniștit pe scaun), sensibilitate lombară, enurezis nocturn.	Exercițiul „îngerul de zăpadă”, desensibilizarea spatelui prin masaj cu texturi (perii, bureți), târâre pe covor.
Reflexul de Căutare-Supt (KERESŐ)	Mângâierea feței de la colțul gurii spre articulația maxilarului.	Selectivitate alimentară accentuată, dislație/tulburări de articulație, sialoree (hipersalivație), suptul degetului.	Băutul cu paiul, exerciții de suflat (baloane), gimnastică miofuncțională/linguală în fața oglinzii.

III. Protocol de Adaptare Școlară (Managementul Clasei)

Pentru copiii care prezintă un reflex **Galant** hiperactiv (cunoscuți ca copii „sajtkukac” sau agitați), se vor implementa următoarele măsuri ambientale în timpul orelor:

1. **Pernă Ergonomică Dinamică:** Utilizarea unei perne cu aer și țepi de cauciuc pe scaun, permițând micro-mișcări care descarcă tensiunea nervoasă fără a deranja clasa.
2. **Eliberarea Spătarului (Hát-mentesítés):** Evitarea contactului direct dintre spătarul scaunului și zona lombară pentru a preveni declanșarea involuntară a reflexului (folosirea de scaune fără spătar sau mingi de gimnastică acasă).
3. **Support Ritmic pentru Picioare:** Montarea unei benzi elastice groase între picioarele anterioare ale scaunului, oferind posibilitatea de autoreglare prin mișcare proprioceptivă în timpul scrisului.

IV. Dieta Senzorială Zilnică (Program de Integrare de 5 minute)

Un set complet de exerciții aplicat zilnic, structurat pe momente cheie:

- **Dimineața (După trezire) – 1 min:** „Jocul de-a sandvișul” (FPR/MORO) → Aplicarea unei presiuni profunde între două perne pentru stabilirea limitelor corporale și reducerea anxietății.
- **Înainte de micul dejun – 1 min:** Rulări pe axa longitudinală / „Barca” și „Cornul” (TLR) → Activarea sistemului vestibular și conștientizarea schemei corporale.
- **În timpul zilei (Joc) – 1 min:** Mersul pisicii (lent) sau „Roaba” (STRK/ATRK) → Parcurgerea unui traseu în patru labe cu coordonare contraterală strictă.
- **Înainte de prânz – 1 min:** Traseu tactil desculț (Plantar/TLR) → Mers pe iarbă, covor cu texturi sau pietricele pentru desensibilizarea tălpii și eliminarea mersului pe vârfuri.
- **Seara (Înainte de culcare):** Masaj prin presiune profundă (FPR) → Mișcări centripete (de la extremități spre trunchi) pentru activarea sistemului nervos parasimpatic și reducerea defensivității tactile.

V. Bibliografie / Referințe Bibliografice

1. **Goddard Blythe, S.** (2009). *Attention, Balance and Coordination: The A.B.C. of Learning Success*. Wiley-Blackwell. (Referință generală pentru corelațiile dintre reflexele primitive ca ATRK, STRK, TLR și dificultățile de învățare/comportament)
2. **Sarlós, E.** (2014). *Mozaikdarabkák a gyermekek fejlődéséből és fejlesztéséből (Anamnézis és reflex-integráció)*. Budapest. (Sursă fundamentală pentru utilizarea abrevierilor FPR, MORO, TLR în planurile de intervenție și evaluarea clinică din Ungaria)
3. **Ayres, A. J.** (2005). *Sensory Integration and the Child: 25th Anniversary Edition*. Western Psychological Services. (Suport științific pentru utilizarea stimulării tactile, vestibulare și a presiunii profunde în integrarea senzorială)
4. **Kranowitz, C. S.** (2005). *The Out-of-Sync Child: Recognizing and Coping with Sensory Processing Disorder*. Perigee Books. (Fundamentarea conceptului de „Dietă Senzorială” și utilizarea texturilor și a managementului ambiental la clasă)
5. **Dr. Sarlós Erzsébet jegyzetei és módszertani útmutatói** (Szenzomotoros fejlesztések és a primitív reflexek gátlása). (Sursă directă pentru exercițiile specifice românești traduse: „Tojás-tartás”, „Cica-mászás”, „Szendvics-játék”).

PROIECT EDUCAȚIONAL
„ÎNVĂȚĂM ÎMPREUNĂ PENTRU PROFESIILE VIITORULUI”

Prof . Gheorghe Ionuț
Colegiul Tehnic ”Costin D. Nenițescu” Pitești

Motto : „Învățăm împreună astăzi pentru a construi împreună tehnologia de mâine.”

1. Date generale ale proiectului

Titlul proiectului:

„ÎMPREUNĂ PENTRU PERFORMANȚĂ” – Învățare continuă și colaborare strategică pentru dezvoltarea competențelor tehnice și profesionale”

Domeniul: Educație tehnologică și dezvoltare personală

Grup țintă: Elevi de liceu (clasele IX–XII)

Durata proiectului: Un semestru școlar (4–6 luni)

Coordonator: Profesor de discipline tehnice

Parteneri:

- Conducerea unității școlare;
- Agenți economici locali;
- Consiliul elevilor;
- Asociația părinților;
- Specialiști din domeniul tehnic;
- Instituții de învățământ superior.

2. Argument

Societatea actuală se caracterizează printr-o dezvoltare tehnologică accelerată, care impune formarea unor competențe profesionale complexe și adaptabile. În acest context, simpla acumulare de informații nu mai este suficientă. Elevii trebuie să învețe să colaboreze, să comunice eficient, să rezolve probleme și să își actualizeze permanent cunoștințele.

Învățarea continuă și colaborarea strategică reprezintă două direcții esențiale pentru pregătirea tinerilor în vederea integrării pe piața muncii și a dezvoltării unei cariere de succes. Prin implicarea elevilor în activități colaborative și în parteneriate cu mediul economic, aceștia își dezvoltă competențele tehnice, digitale și sociale necesare în profesiile viitorului.

Proiectul urmărește crearea unui cadru educațional în care elevii să experimenteze beneficiile muncii în echipă, ale învățării permanente și ale colaborării cu specialiști din domeniul tehnic, contribuind astfel la dezvoltarea unei culturi a performanței și inovării.

3. Scopul proiectului

Dezvoltarea competențelor tehnice, digitale și sociale ale elevilor prin promovarea învățării continue și a colaborării strategice între școală, mediul economic și comunitate.

4. Obiective

La finalul proiectului, elevii vor fi capabili să:

- identifice importanța învățării continue în dezvoltarea profesională;
- colaboreze eficient în echipe de lucru;
- utilizeze instrumente digitale pentru documentare și comunicare;
- realizeze proiecte tehnice interdisciplinare;
- comunice și prezinte rezultate în mod profesionist;
- stabilească legături între cunoștințele dobândite în școală și cerințele pieței muncii;
- dezvolte inițiative inovatoare și soluții practice pentru probleme reale.

5. Grup țintă

Beneficiari direcți :60–100 elevi din clasele IX–XII.

Beneficiari indirecti

- Profesori;
- Părinți;
- Comunitatea locală;
- Agenți economici;
- Viitori elevi ai liceului.

6. Activitățile proiectului

Activitatea 1 – Lansarea proiectului

Tema: „Învățarea continuă – cheia succesului profesional”

Activități:

- prezentarea proiectului;
- realizarea unui chestionar privind competențele elevilor;
- constituirea echipelor de lucru;
- stabilirea responsabilităților.

Produse:

- afișul proiectului;

- regulamentul echipelor;
- portofoliul proiectului.
-

Activitatea 2 – Workshop tematic

Tema: „Competențele viitorului și meseriile tehnice”

Activități:

- prezentări multimedia;
- dezbateri;
- studii de caz;
- exerciții de lucru în echipă.

Invitați:

- specialiști din industrie;
- foști absolvenți;
- reprezentanți ai firmelor partenere.

Produse:

- prezentări PowerPoint;
- materiale informative.

Activitatea 3 – Vizită de studiu

Tema: „Învățăm din practică”

Activități:

- vizitarea unei companii;
- observarea proceselor tehnologice;
- interviuri cu specialiști.

Produse:

- jurnal de vizită;
- fotografii;
- raport de activitate.

Activitatea 4 – Ateliere de colaborare

Tema: „Lucrăm împreună pentru soluții mai bune”

Activități:

- brainstorming;
- rezolvarea unor probleme tehnice;
- proiectare asistată de calculator;

- utilizarea platformelor digitale colaborative.

Produse:

- schițe tehnice;
- modele digitale;
- fișe de lucru.

Activitatea 5 – Concurs de proiecte tehnice

Tema: „Inovăm pentru comunitate”

Activități:

- realizarea unor proiecte în echipă;
- identificarea unei probleme reale;
- propunerea unei soluții tehnice.

Exemple:

- sistem inteligent de economisire a energiei;
- automatizarea unei activități școlare;
- aplicație digitală pentru elevi;
- proiect de protecție a mediului.

Produse:

- prototipuri;
- machete;
- prezentări multimedia.

Activitatea 6 – Conferința elevilor

Tema: „Învățăm astăzi pentru profesiile de mâine”

Activități:

- prezentarea proiectelor;
- sesiune de întrebări și răspunsuri;
- expoziție tehnică.

Participanți:

- elevi;
- profesori;
- părinți;
- reprezentanți ai comunității.

Produse:

- broșură electronică;

- expoziție de proiecte;
- diplome.
-

7. Metode și strategii didactice

- învățarea prin proiect;
- învățarea colaborativă;
- brainstorming;
- studiul de caz;
- investigația;
- metoda portofoliului;
- dezbateră;
- prezentarea orală;
- observarea directă;
- peer learning.

8. Resurse

Umane:

- profesorii și elevii Colegiului Tehnic ”Costin D. Nenițescu”
- parteneri economici;
- părinți;
- specialiști invitați.

Materiale

- calculatoare;
- videoproiector;
- internet;
- materiale consumabile;
- software educațional.

Financiare

- bugetul școlii;
- sponsorizări;
- contribuții ale partenerilor.

9. Calendar orientativ

Activitate:

Septembrie - Lansarea proiectului

Octombrie - Workshop-uri tematice

Noiembrie - Vizite de studiu

Decembrie - Ateliere colaborative

Ianuarie - Realizarea proiectelor

Februarie - Conferința finală și evaluarea

10. Evaluarea proiectului

Instrumente de evaluare:

- chestionare;
- fișe de observație;
- portofolii;
- produse realizate;
- autoevaluare;
- evaluare între colegi.

Indicatori de succes:

- minimum 80% participare activă;
- minimum 10 proiecte realizate;
- creșterea nivelului de colaborare între elevi;
- dezvoltarea competențelor digitale și tehnice;
- consolidarea relațiilor cu partenerii economici.

11. Rezultate așteptate

- dezvoltarea spiritului de echipă;
- creșterea motivației pentru învățare;
- îmbunătățirea competențelor tehnice și digitale;
- dezvoltarea competențelor de comunicare și leadership;
- apropierea școlii de mediul economic;
- promovarea culturii învățării continue.

12. Sustenabilitatea proiectului

După finalizarea proiectului, activitățile și parteneriatele dezvoltate vor fi integrate în planul managerial al școlii și în activitățile extracurriculare, asigurând continuitatea colaborării dintre elevi, profesori și mediul economic. Rezultatele și exemplele de bună practică vor fi diseminate prin site-ul școlii, rețele profesionale și activități metodice.

LEARNING TOGETHER, GROWING TOGETHER: INNOVATION AND COLLABORATION IN THE 21ST CENTURY CLASSROOM

Prof. Gheorghe Nina-Alexandra

Școala Gimnazială Nr.1 Pietroșani, jud. Argeș

Target group: Lower secondary school students (Grades 5–8)

Project duration: 6 weeks

Project type: Interdisciplinary educational project

Theme: Innovation and collaboration through active learning

Project argument

The educational challenges of the twenty-first century require students to develop not only academic knowledge but also essential life skills such as communication, collaboration, creativity, critical thinking, and digital literacy. Modern education encourages teachers to move beyond traditional teaching methods and create learning experiences that actively involve students in the construction of knowledge.

This project is inspired by the principle of professional synergy through continuous learning and strategic collaboration. It translates these values into classroom practice by engaging students in cooperative activities, project-based learning, peer assessment, and digital collaboration. Through interdisciplinary tasks, learners discover that meaningful progress is achieved when individuals work together, share ideas, and learn from one another.

General objective

To develop students' collaborative, creative, and problem-solving skills through innovative teaching, learning, and assessment methodologies.

Specific objectives

By the end of the project, students will be able to:

- work effectively in diverse teams;
- use digital tools for research and collaborative learning;
- communicate ideas clearly through oral and written presentations;
- reflect on their own learning process and provide constructive peer feedback;
- design creative solutions to real-world educational and community challenges;
- demonstrate responsibility, empathy, and respect within group activities.

Innovative Teaching-Learning-Evaluation Methodologies

The project integrates several modern educational approaches that can be applied across different educational systems:

- Project-Based Learning (PBL);
- Cooperative Learning;
- Inquiry-Based Learning;
- Flipped Classroom elements;
- Peer Learning and Peer Assessment;
- Digital Storytelling;
- Gamification techniques;
- Reflective Learning Journals.

Project activities

Activity 1: "Our ideal school"

Students work in small groups to imagine and design the school of the future. They discuss questions such as:

- How should students learn?
- What role should technology play?
- How can collaboration improve education?

Each team creates a digital poster or presentation using online tools and presents its vision to the class.

Methods: brainstorming, collaborative learning, digital design.

Activity 2: "Innovation challenge"

Groups receive a real educational problem (reducing bullying, making homework more engaging, improving classroom communication, promoting environmental awareness).

Students research the issue, propose innovative solutions, and prepare a short pitch.

Methods: problem-solving, inquiry-based learning, teamwork.

Activity 3: "Learning from each other"

Each student becomes an "expert" on a chosen topic and teaches it to classmates through mini-workshops.

Topics may include:

- effective study techniques;
- digital safety;
- environmental protection;
- healthy lifestyles;

- responsible use of artificial intelligence.

Methods: peer teaching, collaborative learning.

Activity 4: "Community collaboration day"

Students organize a small community campaign involving parents, teachers, or local partners. Possible initiatives include:

- book donation campaign;
- school garden improvement;
- digital literacy workshop for younger students;
- environmental clean-up activity.

This activity strengthens the relationship between school and community.

Activity 5: "Reflection and celebration"

Students create individual reflective journals answering questions such as:

- What did I learn?
- How did teamwork help me?
- What challenges did I overcome?
- How can collaboration improve my future learning?

The project concludes with an exhibition where groups present their work.

Assessment strategies:

Assessment is continuous and focuses on both the learning process and the final products.

Assessment tools:

- observation grids;
- project portfolios;
- peer assessment sheets;
- self-assessment questionnaires;
- oral presentations;
- reflective journals;
- digital products (posters, presentations, videos).

Expected outcomes

At the end of the project, students will have:

- improved communication and teamwork skills;
- increased confidence in expressing ideas;
- enhanced digital competencies;
- greater awareness of the importance of cooperation;

- developed creativity and critical thinking abilities;
- understood that lifelong learning and collaboration are essential for personal and social development.

Sustainability of the project

The project can become an annual school initiative and may be expanded through partnerships with other schools, local institutions, and international educational networks such as eTwinning or Erasmus+ projects. The activities can be adapted to different age groups and educational contexts, making the project transferable across diverse educational systems.

"Learning together, growing together" promotes an educational culture where innovation and collaboration become the driving forces of meaningful learning. By engaging students in authentic, cooperative experiences, the project supports the development of key competencies needed for the future while reflecting the broader educational vision that excellence is achieved through continuous learning and shared responsibility.

Rolul educației tehnologice în dezvoltarea competențelor secolului XXI

Prof. Ghiorghiță Esmeralda

Societatea contemporană impune adaptarea continuă a sistemelor educaționale la noile cerințe economice, sociale și tehnologice. În acest context, disciplina Educație Tehnologică și Aplicații Practice ocupă un loc important în formarea elevilor, oferindu-le oportunitatea de a dezvolta competențe practice, creativitate, gândire critică și spirit antreprenorial. Integrarea metodologiilor inovatoare de predare-învățare-evaluare contribuie la transformarea procesului educațional într-o experiență activă și relevantă pentru elevi.

Metodologii inovatoare utilizate în educația tehnologică

Învățarea bazată pe proiecte (Project-Based Learning)

Învățarea bazată pe proiecte reprezintă una dintre cele mai eficiente metode moderne, deoarece implică elevii în rezolvarea unor probleme reale și în realizarea unor produse concrete. Această abordare dezvoltă autonomia, colaborarea și capacitatea de aplicare practică a cunoștințelor.

Exemple de proiecte:

- ✓ amenajarea unei mini-grădini ecologice;
- ✓ realizarea unei sere în miniatură;
- ✓ construirea unor obiecte utile din materiale reciclabile;
- ✓ proiectarea unei locuințe sustenabile.

Învățarea prin investigație (Inquiry-Based Learning)

Această metodă încurajează elevii să formuleze întrebări, să observe, să experimenteze și să descopere soluții. În educația tehnologică, investigația poate fi utilizată pentru studierea materialelor, a proceselor tehnologice sau a impactului activităților umane asupra mediului.

Design Thinking

Metoda Design Thinking stimulează creativitatea și rezolvarea problemelor prin identificarea nevoilor utilizatorilor, generarea de idei și realizarea de prototipuri. Elevii pot proiecta obiecte utile pentru școală, familie sau comunitate, dezvoltând competențe tehnice și antreprenoriale.

Gamificarea

Utilizarea elementelor de joc în procesul educațional crește motivația și implicarea elevilor. Activitățile practice pot include provocări, misiuni tehnologice, concursuri de construcție sau simulări digitale.

Proiecte educaționale cu aplicabilitate internațională

➤ Proiectul „Grădina Viitorului”

Elevii proiectează și amenajează o grădină sustenabilă utilizând principii de agricultură ecologică. Activitatea integrează cunoștințe din biologie, educație tehnologică și protecția mediului.

- **Competențe dezvoltate:**
 - ✓ planificare și organizare;
 - ✓ responsabilitate ecologică;
 - ✓ lucru în echipă;
 - ✓ observare și analiză.

➤ Proiectul „De la fermă la farfurie”

Elevii explorează etapele producerii alimentelor, cultivă plante aromatice și realizează preparate simple respectând normele de igienă și siguranță alimentară.

- **Competențe dezvoltate:**
 - ✓ alimentație sănătoasă;
 - ✓ gestionarea resurselor;
 - ✓ educație pentru consum responsabil.
- ✓ Proiectul „Atelierul reciclării creative”

Pornind de la materiale reutilizabile, elevii proiectează și realizează obiecte decorative sau funcționale. Activitatea contribuie la dezvoltarea creativității și a conștiinței ecologice.

➤ Proiectul „Casa inteligentă”

Elevii creează machete care integrează soluții moderne privind eficiența energetică și utilizarea tehnologiei în viața cotidiană. Acest proiect poate fi adaptat diferitelor niveluri de învățământ și sisteme educaționale.

▪ **Strategii moderne de evaluare**

În cadrul proiectelor inovatoare, evaluarea depășește modelul tradițional bazat exclusiv pe teste și verificări scrise.

Sunt recomandate:

- ✓ portofoliul educațional;
- ✓ fișele de observare;
- ✓ autoevaluarea;
- ✓ evaluarea între colegi;
- ✓ prezentarea publică a produselor realizate;
- ✓ rubricile de evaluare bazate pe competențe.

Aceste metode permit aprecierea progresului elevilor într-un mod autentic și relevant.

Impactul asupra dezvoltării elevilor

Cercetările educaționale demonstrează că utilizarea metodologiilor inovatoare conduce la:

- ❖ creșterea motivației pentru învățare;
- ❖ dezvoltarea competențelor practice și digitale;
- ❖ îmbunătățirea capacității de colaborare;
- ❖ stimularea creativității și a gândirii critice;
- ❖ pregătirea elevilor pentru profesiile viitorului.

Educația tehnologică devine astfel un spațiu în care teoria este transformată în practică, iar elevii învață să identifice probleme, să găsească soluții și să creeze produse cu utilitate reală.

Concluzii

Integrarea metodologiilor inovatoare de predare-învățare-evaluare în cadrul disciplinei Educație Tehnologică și Aplicații Practice contribuie la formarea unor elevi activi, responsabili și creativi. Proiectele educaționale bazate pe experiență, colaborare și rezolvarea problemelor reale reprezintă instrumente eficiente pentru dezvoltarea competențelor necesare secolului XXI și pentru adaptarea educației la cerințele unei societăți aflate într-o continuă transformare.

Prin promovarea învățării practice și a inovării, școala devine un mediu în care elevii nu doar acumulează cunoștințe, ci învață să le aplice pentru a construi soluții durabile pentru viitor.

Titlul Proiectului:
„Arhitectii Viitorului: Redescoperirea Matematicii prin Design și Tehnologie”

Prof. Gorea Codruța Mihaela

Școala Gimnazială ”Liviu Rebreanu”, Tg. Mureș



Argument:

Proiectul propune o schimbare de paradigmă, trecând de la „modelul bancar” al învățării (stocarea pasivă de informații) la un model constructivist, centrat pe elev, care cultivă creativitatea și rezolvarea de probleme reale. Matematica nu mai este văzută ca o disciplină abstractă, ci ca un instrument esențial pentru îmbunătățirea mediului de viață imediat.

1. Obiectivele Proiectului

- **Obiective Matematice:** Aplicarea practică a conceptelor de măsurare, arie, scară, raport și proporții în contextul reamenajării spațiului clasei.
- **Obiective Digitale:** Utilizarea instrumentelor de simulare 3D (ex: GeoGebra, Sweet Home 3D) și a platformelor de colaborare (Padlet, Jamboard/Miro) pentru vizualizarea conceptelor geometrice.

- Obiective Socio-Emoționale: Dezvoltarea abilităților de comunicare, empatie (față de utilizator) și colaborare prin strategii de învățare cooperativă.

2. Metodologii Inovative Integrate

- Design Thinking: Elevii parcurg patru etape: Descoperirea nevoilor utilizatorului, Ideare, Prototipare și Redesign.
- Clasa Inversată (Flipped Classroom): Elevii vizionează tutoriale video create de profesor acasă (pentru teorie și algoritmi), eliberând timpul din clasă pentru activități practice, discuții de nivel superior și asistență individualizată.
- Gamificare: Lecțiile sunt structurate ca misiuni (ex: „Detectivii Hardware” sau „Misiunea Ariei”), unde elevii acumulează puncte, insigne (ecusoane digitale) și progresează pe niveluri de dificultate.

3. Etapele de Implementare

Săptămâna 1: Empatie și Măsurare (Descoperirea)

- Activitate: Elevii interviează colegii și profesorii pentru a înțelege ce nevoi au într-o sală de clasă ideală (sunet, lumină, zone de lucru informale).
- Matematică: Măsurarea riguroasă a sălii actuale și a mobilierului. Se introduc conceptele de raport și scară pentru a desena o schiță 2D precisă.
- Strategie: Think-Pair-Share pentru a discuta rezultatele interviurilor.

Săptămâna 2: Ideare și Prototipare Digitală

- Activitate: Elevii generează idei creative de reamenajare. Folosesc instrumente de Inteligență Artificială pentru a genera simulări dinamice sau animații 3D ale conceptelor abstracte (ex: volumul corpurilor).
- Tehnologie: Utilizarea Padlet pentru a colecta resurse, linkuri și schițe, transformând matematica într-o experiență de echipă.
- Strategie: Rally Coach – elevii lucrează în perechi, unde unul rezolvă o problemă de calcul a ariei mobilierului, iar celălalt oferă ghidaj și feedback.

Săptămâna 3: Finalizarea și „Expoziția Arhitecților”

- Activitate: Crearea prototipului final într-un mediu virtual 3D. Elevii trebuie să-și justifice deciziile de design prin calcule matematice precise.
- Evaluare: Metoda „Turul Galeriei”. Echipele își expun prototipurile pe ecrane sau planșe flip-chart, iar colegii vizitează „expoziția”, oferind feedback pe post-it-uri și acordând calificative.
- Finalizare: O sesiune de Kahoot pentru verificarea cunoștințelor acumulate sub formă de concurs.

4. Evaluarea și Feedback-ul

- Evaluare Formativă: Utilizarea rubricilor pe niveluri (Novice, Intermediar, Expert) care evaluează atât acuratețea matematică, cât și înțelegerea nevoilor utilizatorului.
- Autorefecție: Elevii completează un „Jurnal de Design Personal” în care își analizează propriul progres și dificultățile întâmpinate.
- Climat: Profesorul oferă feedback pozitiv constant („Orice greșeală este o oportunitate de învățare”) și folosește elemente ludice pentru a diminua stresul evaluării, cum ar fi „Melodia de test”.

Resurse Suplimentare Necesare:

- Materiale: Markere, post-it-uri, coli flipchart, instrumente de măsurat.
- Digitale: Platforme online (GeoGebra, Kahoot, Wheel of Names, Padlet), aplicații de simulare 3D

PROIECT EDUCAȚIONAL – „NATURA, PRIETENA MEA!”

Grigorie Georgiana-Viorica

Școala Gimnazială Nr. 67

Motto: „Mici exploratori azi, mari protectori mâine!”

Tipul de educație: Educație ecologică experiențială, desfășurată prin activități interactive, promovând dezvoltarea unor comportamente responsabile față de natură și încurajarea unei atitudini proactive față de protecția mediului.

Colaboratorii pentru proiectul „Natura, prietena mea!” sunt:

- Specialiști în ecologie și protecția mediului:

- Invitarea reprezentanților Ocolului Silvic local, pentru activități practice și ghidaj;

- Drumeție alături de cercetași;

- Organizații de tineret și educație non-formală: Cercetașii României (Filiala Locală)

- Pentru organizarea drumeției, a atelierelor de orientare în natură și a jocurilor

de tip „vânătoare de comori”;

- Cadre didactice și educatori:

- Profesorii școlii, pentru coordonarea activităților interactive și supervizarea elevilor;

- Vizite și experiențe practice:

- Excursii la Grădina Botanică

- Vizite și activități în parcuri naturale și rezervații locale;

- Părinți și comunitatea locală:

- Implicarea părinților în organizarea activităților și excursiilor;

- Parteneriat cu firme locale prietenoase cu mediul pentru resurse și materiale educative.

Timp alocat desfășurării proiectului: 1 săptămână

Grup țintă:

Acest proiect se adresează elevilor din ciclul primar (clasele a III-a și a IV-a), de la Școala Gimnazială Nr. 67, Sector 3, București.

Copilăria este o perioadă specială de dezvoltare, cu trăsături și sarcini de învățare specifice. La această vârstă (8–10 ani), copiii trec prin schimbări importante fizice, intelectuale, sociale și emoționale. Dezvoltarea lor armonioasă depinde de sprijinul și încurajarea familiei, școlii și comunității. Proiectul oferă oportunități de învățare activă și experiențială, prin jocuri, activități practice și descoperirea naturii, stimulând responsabilitatea și atitudinile pozitive față de mediul înconjurător.

Argument

Parteneriatul dintre școală, Ocolul Silvic și organizația Cercetașii României reprezintă o oportunitate valoroasă, deoarece educația ecologică este esențială pentru protejarea mediului înconjurător și pentru menținerea echilibrului natural. Un proiect educațional dedicat acestei teme poate contribui la creșterea conștientizării asupra rolului naturii în viața noastră și în promovarea unui comportament responsabil față de resurse.

Alte argumente:

- **Accesibilitate la educație practică:** Mulți elevi din mediul urban nu dispun de interacțiuni directe cu natura sălbatică și nu au informații adecvate despre biodiversitatea locală. Proiectul poate oferi experiențe practice și resurse educaționale accesibile (precum drumețiile și atelierelor senzoriale), asigurându-se că toți au ocazia să învețe despre importanța protejării ecosistemelor.

- **Rolul instituțiilor de mediu:** O atitudine responsabilă față de natură este strâns legată de înțelegerea și respectarea regulilor pădurii. Educarea populației școlare despre importanța Ocoalelor Silvice și a voluntariatului în menținerea pădurilor poate încuraja elevii să se implice activ în protejarea spațiilor verzi, reducând astfel riscurile de degradare a mediului.

- **Promovarea stării de bine și a sănătății mintale:** Petrecerea timpului în natură și conectarea senzorială (prin sunete și atingere) ajută la reducerea stresului și la îmbunătățirea stării de spirit a

elevilor. Promovarea activităților în aer liber poate sprijini sănătatea mintală și fizică, oferind o alternativă sănătoasă la timpul petrecut în fața ecranelor.

- **Implicarea comunității:** Proiectul poate încuraja implicarea comunității, mobilizând părinți, cercetași și specialiști locali și promovând colaborarea între diferite grupuri. Aceasta poate duce la un sentiment de responsabilitate colectivă față de curățenia și protejarea spațiilor verzi din comunitatea noastră.

- **Educație pe termen lung:** Investiția în educația privind ecologia și protecția mediului are efecte pe termen lung. Obiceiurile prietenoase cu mediul învățate de la o vârstă fragedă (precum colectarea selectivă și respectul față de animale) pot avea un impact durabil asupra comportamentului civic al viitorilor adulți, reducând impactul negativ asupra planetei pe termen lung.

Realizarea acestui proiect educațional este esențială nu doar pentru îmbogățirea cunoștințelor individuale ale elevilor, ci și pentru promovarea sustenabilității comunității în ansamblu. Prin educație și conștientizare, putem contribui la construirea unei societăți mai responsabile, mai atente la mediu și mai informate.

Parteneriat între Școală, Ocolul Silvic și Cercetașii României Plan săptămânal privind educația ecologică și protecția mediului

SCOPURI :

- Formarea unor deprinderi responsabile privind protecția mediului și a biodiversității locale;
- Cunoașterea elementelor naturale specifice ecosistemelor de pădure (floră, faună);
- Dezvoltarea unui comportament civic activ referitor la curățenia naturii, mai ales în timpul drumețiilor;
- Antrenarea elevilor în activități extrașcolare practice care să le dezvolte spiritul de observație, orientarea și autonomia;
- Consolidarea parteneriatului între școală, Ocolul Silvic și organizația Cercetașii României.

OBIECTIVE :

- Dezvoltarea abilităților de identificare a urmelor de animale și a sunetelor din natură;

- Însușirea cunoștințelor cu privire la efectele poluării asupra apei și solului;
- Formarea unor deprinderi de orientare în teren și de lucru în echipă;
- Conștientizarea importanței pădurii ca organism viu și resursă vitală;
- Creșterea încrederii în sine și exprimarea liberă a opiniilor ecologice;
- Cultivarea și dezvoltarea respectului față de mediul înconjurător și resursele acestuia.

MATERIALE NECESARE :

- Materiale didactice și consumabile pentru ateliere (carton, plastilină, borcane, filtre); Transport și logistică pentru drumeția cu Cercetașii;
- Panouri informative, fișe de observație și elemente pentru „Roata Prieteniei”;
- Spațiu adecvat pentru activități (sală de clasă, curtea școlii, pădure).

PLAN SĂPTĂMÂNAL DE ACTIVITĂȚI

- LUNI: „Natura, prietena mea” – Întâlnire cu specialistul

Activitate: Vizita reprezentantului Ocolului Silvic local. Acesta le va vorbi copiilor despre pădure ca un organism viu, reguli de protecție și curiozități despre arborii din zonă.

Descriere: Sesiune interactivă în clasă sau în curtea școlii, unde invitatul prezintă mostre (scoarță, frunze, conuri) și răspunde întrebărilor copiilor.

Materiale: Videoproiector (pentru imagini din pădure), mostre naturale aduse de invitat.

- MARȚI: „Vânătoarea și Drumeția cu Cercetașii”

Activitate: Ieșire în natură organizată împreună cu un grup de cercetași.

Descriere: Elevii vor merge într-o scurtă drumeție. Pe traseu, cercetașii vor organiza o „Vânătoare de comori naturale” (găsirea anumitor tipuri de frunze, pietre, observarea mușchiului de copac) și jocuri de orientare.

Materiale:Rucsacuri, apă, fișe de observație pentru vânătoarea de comori, busole (oferite de cercetași).

●MIERCURI: „Macheta Naturii – Urme și Sunete” Activitate: Atelier practic de creație și explorare senzorială.

Descriere: Elevii vor lucra la o machetă mare a unui ecosistem. Pe machetă vor trebui să identifice și să plaseze urme de animale și vor asculta înregistrări audio cu sunete din natură (păsări, vânt, apă), încercând să identifice sursa.

Materiale: Carton duplex, sistem audio pentru sunete, fișe cu amprente de animale.

●JOI: „Experimentul Apa Curată și Apa Murdară”

Activitate: Experiment științific și discuție despre grija față de natură.

Descriere: Copiii vor avea două recipiente: unul cu apă curată și unul cu apă amestecată cu ulei, pământ și plastic („apa murdară”). Vor încerca să filtreze apa murdară pentru a vedea cât de greu este să o readuci la starea inițială, înțelegând astfel efectele ireversibile ale poluării.

Materiale: Borcane transparente, apă, ulei, pământ, filtre de cafea/vată, pâlnii.

● VINERI: „Roata Prieteniei Naturii” – Activitate deschisă Activitate: Joc recapitulativ și de evaluare.

Descriere: Se va folosi o roată colorată (tip Roata Norocului). Fiecare elev învârtă roata și primește o sarcină: fie o întrebare din ce au învățat în timpul săptămânii, fie o situație practică (ex: „Spune o situație în care oamenii fără griji pot pune în pericol animalele?”). Activitatea este deschisă, putând participa și părinți.

Materiale: Roată online cu întrebări, premii simbolice (ecusoane „Prietenul Naturii”).

ROLUL PARTENERIATULUI ÎNTRE ȘCOALĂ, OCOLUL SILVIC ȘI CERCETAȘII ROMÂNIEI

1. Dezvoltarea cunoștințelor privind ecologia și protecția mediului

Oferă elevilor informații esențiale despre ecosistemele forestiere, biodiversitate și importanța conservării resurselor naturale (apă, pădure), evidențiind legătura directă dintre un mediu curat și sănătatea noastră.

2. Stimularea curiozității și a spiritului de observație:

Încurajează elevii să exploreze activ natura prin identificarea urmelor și sunetelor și să își exprime creativitatea prin realizarea machetelor și a materialelor interactive (Roata Prieteniei).

3. Consolidarea parteneriatului școală-comunitate-autorități:

Întărește legătura dintre școală, specialiștii locali (Ocolul Silvic) și organizațiile de tineret (Cercetașii) prin colaborarea directă în cadrul drumețiilor și atelierelor, implicând totodată și părinții.

4. Învățarea prin experiență și descoperire:

Oferă oportunități practice pentru elevi de a aplica cunoștințele într-un context real, non-formal (drumeție în pădure, experimentul cu apa), transformând informația teoretică în trăire personală.

5. Dezvoltarea abilităților sociale și de autonomie:

Încurajează colaborarea, orientarea în teren și lucrul în echipă alături de cercetași și colegi, dezvoltând responsabilitatea civică și abilități sociale esențiale pentru viață.

BENEFICIILE PARTENERIATULUI

1.Creșterea motivației și participării elevilor: Participarea și implicarea activă din partea elevilor în activități educaționale de interes general, de ecologie și protecția mediului, atunci când acestea sunt facilitate într-un mod interactiv, practic și divers (drumeții, experimente).

2.Dezvoltarea competențelor ecologice, civice și de lucru în echipă (comunicare):

Experiențele de tip explorare în natură și de lucru în echipă alături de cercetași extind orizonturile elevilor, contribuind astfel la o educație holistică, integrată și în acord cu nevoile actuale ale societății privind mediul.

3.Consolidarea legăturilor dintre elevi și cadrele didactice: Interacțiunea în contexte non-formale (pădure, parc), poate conduce la crearea unor conexiuni și relații mai puternice între elevi și cadrele didactice, încurajând încrederea reciprocă și legăturile emoționale strânse.

4.Impact pozitiv asupra imaginii școlii: Implicarea în astfel de activități de interes public poate să contribuie la îmbunătățirea imaginii școlii din componența unei comunități și poate duce la un angajament educațional și social mai temeinic privind sustenabilitatea.

5.Contribuție la dezvoltarea personală: În cadrul activității, elevii pot dezvolta o suită de abilități personale precum reziliența, orientarea, lucrul în echipă, lucrul pe cont propriu, încrederea în sine, dar și capacitatea de a se adapta la situații noi și provocatoare în natură.

6.Participarea comunității: Părinții, specialiștii silvici și comunitatea locală sunt atrași în procesul educațional, creând astfel un sentiment de apartenență și sprijin în rândul părților implicate.

CONCLUZIE

Parteneriatul între școală, Ocolul Silvic și Cercetașii României, aduce o serie de beneficii, care contribuie la formarea holistică, dar și la dezvoltarea elevilor într-un domeniu mai puțin familiar cadrului formal din școală – educația ecologică experiențială. Acest parteneriat se dovedește a fi de o importanță crucială în vederea derulării unei experiențe formative complexe, dar care să nu se mai bazeze exclusiv pe școală. În cadrul acestui parteneriat, elevii nu învață doar despre importanța protejării naturii și a biodiversității, ci și despre dezvoltarea unor activități esențiale precum lucrul în echipă, orientarea, încrederea în sine, creativitate și răbdare.

Prin intermediul acestei colaborări, procesul educativ este mai captivant și mai relevant decât acum ceva timp, transformându-i pe elevi în mici exploratori responsabili din diversele etape de vârstă.

Așadar, acest parteneriat nu este valabil doar pentru cei care prezintă un interes de ordin științific, ci pentru toți elevii, fiind important să le fie prezentată și educația holistică, inovatoare, intuitivă, bazată și pe simțuri și conectare cu mediul.

BUGET ESTIMAT

Conform modelului financiar din sursele analizate:

1.Materiale Didactice și Consumabile

- Carton, plastilină, markere pentru Machetă (Miercuri): 150 RON.
- Materiale experiment (borcane, filtre) (Joi): 50 RON.
- Realizare „Roata Prieteniei” (carton, accesorii) (Vineri): 50 RON.

- Diplome și ecusoane: 50 RON.

2. Protocol și Invitați

- Apă și gustări pentru drumeția de Marți (sau protocol invitați): 150 RON.
- Mică atenție simbolică pentru reprezentantul Ocolului Silvic și Cercetași: 100 RON.

3. Transport (dacă drumeția necesită deplasare)

- Transport local sau fond de rezervă pentru bilete: 200 RON.

4. Fond de rezervă (Neprevăzute)

- Cheltuieli diverse: 100 RON.

TOTAL GENERAL ESTIMAT: 850 RON

ANALIZA SWOT

Forțe (Strengths):

- Posibilitatea de a dezvolta abilități ecologice, de orientare și de lucru în echipă;
- Creșterea interesului și implicării elevilor în protecția mediului și cunoașterea naturii;
- Dezvoltarea abilității de colaborare în vederea realizării machetelor și a sarcinilor de grup;
- Consolidarea parteneriatului cu instituții cheie (Ocolul Silvic) și organizații de tineret (Cercetașii).

Slăbiciuni (Weaknesses):

- Posibile dificultăți financiare în asigurarea transportului pentru drumeție sau a materialelor pentru ateliere;
- Limitarea timpului activităților, mai ales în cazul deplasărilor în natură;
- Posibile mici accidentări în timpul drumeției (zgârieturi, împiedicări) sau în manevrarea materialelor pentru experimente.

Oportunități (Opportunities):

- Dezvoltarea unor programe mai atractive, utile, diverse și educative în aer liber pentru elevi;
- Creșterea vizibilității școlii în comunitate prin implicarea Ocolului Silvic și a Cercetașilor în activități;
- Posibilitatea de a implica și alte ONG-uri de mediu care au un scop educațional în parteneriat.

Amenințări (Threats):

- Potențiale rețineri și temeri din partea părinților în ceea ce privește siguranța copiilor în drumeție (vreme, insecte);
- Rezistență sau scepticism față de valoarea și necesitatea educației ecologice non-formale;
- Dependența de resurse externe și posibile schimbări în programul partenerilor (Ocolul Silvic, Cercetașii) sau condiții meteo nefavorabile.

Bibliografie:

1. Bran Florina, Dincu Ion, *Ecologie generală și protecția mediului*, Editura ASE, București, 2003
2. Pătrașcu Roxana, Damian Andrei, Minciuc Eduard, *Problematici fundamentale privind dezvoltarea durabilă*, Editura AGIR, 2015
3. Ministerul Mediului, *Raport privind starea mediului în România*, București.

Data: 29.05.2025

Unitatea de învățământ: Grădinița Cu Program Prolungit Nr.8 Sighetu Marmației

Profesor pentru educație timpurie: Grijac Mihaela

Grupa: Mică

Tema anuală: „Când, cum și de ce se întâmplă? ”

Tema săptămânii: „Fluturași și albinuțe”

Tema activității: „Grădina fermecată a prieteniei ”

Tipul de activitate: Mixtă

Forma de realizare: Activitate integrată

Elemente componente ale activității integrate: ADP+ADE (DLC-Domeniul limbă și comunicare (povestirea educatoarei) +DEC Domeniul estetic și creativ (Activitate artă plastică -ștampilare) +ALA1 (Construcții, Științe, Bibliotecă) +ALA2

ADP – (Activitate de dezvoltare personală)

Întâlnirea de dimineață: „Fluturași, frumos colorați!”

- **Salutul:** „ Dimineața a sosit,/Veseli noi ne-am întâlnit/În cerc să ne adunăm/Cu drag să ne salutăm!,,
- **Tranziții:** „Dacă vesel se trăiește” , „ Înfloresc grădinile”.
- **Rutine:** „ Am grijă de insecte! ”-exersarea unor deprinderi de a ocroti insectele

ADE - (Activități pe domenii experiențiale)

- **DLC: Domeniul Limbă și Comunicare :** „ *Povestea celor trei fluturași* ”- povestirea educatoarei
- **DEC: Domeniul Estetic și Creativ :** „ *Fluturașii veseli*” - activitate artă plastică - ștampilare

ALA 1- (Activități liber alese)

- **Construcții:** „Fluturile”- din diverse sortimente de cereale
- **Știință:** „Micii observatori”- insecte -observare
- **Bibliotecă:** „Prima mea cartea mea cu insecte ”- realizare album

ALA 2 – (Activități liber alese)

- „Valsul fluturilor” dans ritmic, „Ne plimbăm prin grădina cu flori și fluturi”-joc

ADP:

Întâlnirea de dimineață:

„Fluturași frumoși colorați !”

Salutul: „ Primăvara a sosit ”

Tranziții: „Dacă vesel se trăiește, „

Înfloresc grădinile,,

Rutine: „ Am grijă de flori și insecte!” -exersarea unor deprinderi de a îngriji florile și insectele

ADE:

DLC: „Povestea celor trei fluturași ”-povestirea educatoarei

DEC: „Fluturașii veseli” - ștampilare

GRĂDINA FERMECATĂ A PRIETENIEI

ADP+DLC+DEC+ALA1+ALA2

ALA 1:

Construcții: „Fluturele” -din diverse sortimente de cereale

Științe „ Micii observatori” - observăm insecte

Biblioteca: „Prima mea cartea cu insecte” - realizare

ALA 2 :

Joc de mișcare: dans ritmic pe „Valsul fluturilor”

Joc liniștitor: „Ne plimbăm în grădina cu flori și fluturi ”

DIMENSIUNI ALE DEZVOLTĂRII :

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

C2. Finalizarea sarcinilor și a acțiunilor (persistență în activități)

C3. Activare și manifestare a potențialului creativ

Da1. Mesaje orale în contexte de comunicare cunoscute

Da2. Mesaje orale în diverse situații de comunicare

E1. Relații, operații și deducții logice în mediul apropiat

OBIECTIVE OPERAȚIONALE

Comportamente vizate:	Obiective operaționale:
Da 1.1. Exersează, cu sprijin, ascultarea activă a unui mesaj, în vederea înțelegerii și receptării lui (comunicare receptivă)	O1 Preșcolarul va fi capabil să precizeze titlul și personajele poveștii.
Da 1.2. Demonstrează înțelegerea unui mesaj oral, ca urmare a valorificării ideilor, emoțiilor, semnificațiilor etc. (comunicare expresivă)	O2 Preșcolarul va fi capabil să interpreteze mesajul transmis de text, cu ajutorul întrebărilor educatoarei
Da 2.1. Demonstrează capacitate de comunicare clară a unor idei, nevoi, curiozități, acțiuni, emoții proprii (comunicare expresivă)	O3 Preșcolarul va fi capabil să formuleze propoziții cu cuvintele „adăpost” = un loc unde ne ascundem , „uniți” = stau împreună, nu se despart
C 2.1. Realizează sarcinile de lucru cu consecvență C 3.2. Demonstrează creativitate prin activități artistico-plastice, muzicale și practice, în conversații și povestiri creative	O4 Preșcolarul va fi capabil să acopere întreaga suprafață dată prin tehnica ștampilării, pornind de la demonstrația educatoarei
A 1.1. Își coordonează mușchii în desfășurarea unor activități diversificate, specifice vârstei	O5 Preșcolarul va fi capabil să execute mișcările specifice jocului de mișcare
E 1.3. Construieste noi experiențe, pornind de la experiențe trecute	O6 Preșcolarul va fi capabil să redea comportamentul unor personaje din poveste

SCOP: Dezvoltarea capacității copiilor de a înțelege, conținutul unei povești scurte, prin activități specifice vârstei care să stimuleze limbajul, imaginația, atenția și participarea activă.

STRATEGII DIDACTICE:

METODE ȘI PROCEDEE: conversația, explicația, povestirea, demonstrația, exercițiul, turul galeriei, platforma wordwall, metoda pânzei de păianjen.

MATERIAL DIDACTIC: carte 3D cu povestea, insecte, fluturași, umbrele pentru pictat, acuarele, bureți, insecte, scoară de copac, mușchi, imagini cu insecte, lipici, fluture, diverse sortimente de cereale pictate în mai multe culori, scrisoare, cutie, recompense.

MIJLOACE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: laptop, boxe, video-proiector

Forme de organizare a copiilor : frontal, individual, pe grupe.

Durata: o zi

EVALUARE

- ➡ acuratețea răspunsurilor verbale oferite de copii la întrebările referitoare la poveste;
- ➡ corectitudinea executării mișcărilor de pregătire a mâinilor pentru efort;
- ➡ corectitudinea ștampilării pentru a acoperi întreaga suprafață dată;
- ➡ gradul de manifestare generală a comportamentelor și atitudinilor urmărite și nivelul de autonomie demonstrat pe parcursul efectuării sarcinilor din întreaga activitate.

BIBLIOGRAFIE:

1. „Proiectarea didactică în învățământul preșcolar” – *Modele practice actuale* , Delia Muste, Dana Jucan , Presa Universitară Clujeană, 2022
2. *Curriculum pentru educația timpurie* 2019;
3. Repere fundamentale în învățarea și dezvoltarea timpurie a copilului de la naștere la 7 ani, 2024.
4. *Suport pentru explicitarea și înțelegerea unor concepte și instrumente cu care operează curriculumul pentru educație timpurie*;
5. *Enciclopedia metodelor de învățământ*, Ion-Ovidiu Pânișoară, Polirom , 2022
6. *Elemente de didactică a educației timpurii- Ghid de bune practici pentru învățământul preșcolar*, Editura Diamant, 2023

SCENARIUL ZILEI

I. MOMENT ORGANIZATORIC

În vederea desfășurării optime a activității au loc: aranjarea mobilierului, pregătirea materialului didactic, asigurarea unei atmosfere de lucru adecvată. Sala de grupă va avea un decor specific, corespunzător temei alese.

ADP - Întâlnirea de dimineață

SALUTUL: - educatoarei se realizează prin recitarea versurilor:

Bună dimineața, cer frumos!

Bună dimineața, soare luminos!

Bună dimineața, micuțule vânt ce alergi pe pământ!

Bună dimineața, pomișori iubiți!

Bună dimineața, păsări mari și fluturi mici!

Bună dimineața, grupa TEDDY !

apoi, utilizând „tehnica comunicării rotative”, preșcolarii se vor saluta pe rând, salutul fiind transmis de la educatoare către copilul din dreapta și însoțit de o strângere de mână și expresia *Bună dimineața, micuț fluturaș!*

PREZENȚA: - După ce toți copiii s-au salutat, se va realiza prezența și notarea în catalog a absențelor după recitarea versurilor:

După ce ne-am adunat

Și frumos ne-am salutat,

Copiii s-au întâlnit

Cine oare n-a venit?

CALENDARUL NATURII: se va completa prin următoarele versuri

Vremea să o studiem

Și-n calendar să o notăm.

De e frig sau de e soare,

În ce anotimp suntem noi oare?

Educatoarea va adresa apoi preșcolarilor diverse întrebări:

- *De unde știm că este primăvară?*
- *În ce lună suntem?*

- *Ce zi a săptămânii este astăzi?*
- *Ce zi a fost ieri?*
- *Ce zi va fi mâine?*

GIMNASTICA DE ÎNVIORARE: Educatoarea împreună cu copiii se înviorază prin intermediul jocului de mișcare „Dacă vreau să cresc voinic,,

„Dacă vreau să cresc voinic

Fac gimnastică de mic

Trec în pas alergător

Sar voios într-un picior

Mă opresc! Respir ușor!

Toată lumea e a mea

Atunci când mă așez jos pe podea

Asta-i doar un început,

Ia priviți cât am crescut”.

ÎMPĂRTĂȘIREA CU CEILALȚI: „Cum te simți astăzi? ”- se va realiza cu ajutorul a două jetoane, unul având ilustrată o față veselă și o față tristă. Copiii vor alege jetonul potrivit emoției resimțite.

ACTIVITATEA DE GRUP: „Cui oferi o îmbrățișare ?” fiecare copil își va alege un coleg pe care îl va îmbrățișa.

NOUTATEA ZILEI: este reprezentată de prezența în grupă a lui Relu - Fluturelu.

REACTUALIZAREA CUNOȘTIINȚELOR: Educatoarea va întreba copii despre ce au vorbit săptămâna asta.

II. CAPTAREA ATENȚIEI: Zâna Fluturașilor și Relu -Fluturelul au o scrisoare pentru copii. Deoarece fluturașii au rămas fără culoare, aceștia cer ajutorul copiilor să readucă anotimpul la viață, prin îndeplinirea mai multor sarcini: (**Anexa 1**)

„Bună ziua, dragi copii!

Eu sunt Relu-Fluturelul

Și la voi am zburat

Că sunt tare supărat...

Deși Primăvara a venit,

Insectele mele nu au venit!

Sigur Vânticel le-a luat

Și pe jos le-a aruncat.

*Vreți copii să m-ajutați,
Insecte să căutați?
Mai întâi, o poveste veți asculta,
Pe urmă fluturași veți picta,
Albumul cu insecte veți realiza
Și un fluture din cereale veți crea.
Așa cum doamna educatoare vă va solicita.
Dar sigur că o să ne și distrăm
În Grădina Primăverii o să cântăm ,o să dansăm!
Atenți și cuminți de veți fi
Recompense veți primi!
La revedere, dragi copii!”*

III. ANUNȚAREA TEMEI: Dragi copii, astăzi vom asculta o poveste specială pe care ne-a trimis-o prietenul nostru, *Relu-Fluturelu*! El mi-a spus că e o poveste frumoasă despre prietenie și curaj. Vreți să o ascultăm împreună?

IV. DIRIJAREA ÎNVĂȚĂRII ȘI OBTINEREA PERFORMANȚEI:

DLC – „POVESTEA CELOR TREI FLUTURAȘI ” - povestirea educatoarei

Dragi copii, povestea propusă de Relu- Fluturelu pe care o vom asculta astăzi se numește „POVESTEA CELOR TREI FLUTURAȘI ” (Anexa 2)

„Cum se numește povestea?” Copiii repetă titlul în cor (povestea se numește „POVESTEA CELOR TREI FLUTURAȘI”)

Vom asculta povestea folosind această carte frumoasă 3D, unde fluturașii prind viață! Pe parcurs, vom învăța cuvinte noi, vom discuta despre ce se întâmplă în poveste și ne vom imagina că suntem chiar noi fluturașii! Educatoarea va expune conținutul poveștii utilizând o intonație adecvată, tonalitate potrivită, cu modularea vocii specifice fiecărui personaj din poveste, marcând pauzele determinate de semnele de punctuație și utilizând mimica și gesturile potrivite diferitelor situații. Se va respecta succesiunea momentelor principale. Întreaga poveste se va desfășura cu această carte 3D , în ordine cronologică desfășurării acțiunii. Pe parcursul povestirii, educatoarea va explica cuvintele necunoscute: cuvintele „senin” = limpede, clar „poznaș” = glumeț

Se va evidenția mesajul poveștii, *cât de important este să fim uniți și să ne*

*ajutăm în momentele grele. Ați văzut, dragii mei, că deși fluturașii au fost refuzați de mai multe flori, ei **nu s-au despărțit**. S-au susținut unii pe alții, iar la final, soarele i-a ajutat pentru că au fost **uniți și buni unii cu alții**. Asta ne arată că **prietenia adevărată** înseamnă să fim alături unii de ceilalți și la bine, dar mai ales la greu.*

Fixarea conținutului se va realiza printr-un joc interactiv, Roata întrebărilor, utilizând aplicația Wordwall, cu întrebări precum :

- *Cum se numește povestea ?*
- *Câți fluturași sunt în poveste?*
- *Ce făceau toată ziua fluturașii?*
- *Cine le-a oprit jocul celor trei fluturași?*
- *Cui au cerut cei trei fluturași, ajutorul?*
- *Cine i-a salvat până la urmă pe cei trei fluturași?*

Educatorea va insista ca răspunsurile copiilor să fie formulate în propoziții și corect din punct de vedere gramatical.

Prin tranziția ***Bat din palme clap-clap-clap***, se va face trecerea la activitatea artistico-plastică.

DEC – ACTIVITATE ARTISTICO – PLASTICĂ „Fluturașii colorați ” – ștampilare

Educatorea va anunța copiii că, *Relu-Fluturelu* mai are o surpriză colorată! El a spus că primăvara a sosit și o mulțime de fluturași, prietenii lui, au ieșit să zboare... dar sunt triști! De ce? Pentru că... nu au culoare! Sunt doar niște umbre fără viață și au nevoie de **voi**, micii artiști, să-i pictați și să-i faceți fericiți!

Vreți să-i ajutăm pe prietenii lui Fluturelu să prindă viață și culoare?

Prin Tranziția „Bat din palme” copiii se vor așeza la mese.

„Bat din palme clap clap-clap/

Din picioare trap, trap, trap

Ne-nvârtim, ne răsucim

Spre măsuțe noi pornim!”

PREZENTAREA MODELULUI EDUCATOAREI:

Educatorea va prezenta copiilor o umbrelă transparentă decorată cu fluturași colorați, ea va cere acestora să observe cu atenție și să descrie ceea ce văd: Priviți ce frumos arată această umbrelă! Ce forme recunoașteți? (Fluturași.)

Ce culori observăm pe aripile fluturașilor?

Cum credeți că au fost făcuți acești fluturași?

INTUIREA MATERIALULUI DIDACTIC ȘI METODEI DE LUCRU :

Educatoarea va arăta copiilor toate materialele necesare:

- umbrele transparente
- palete cu acuarele colorate
- bureții fixați pe suport din lemn
- șervețele

Educatoarea va încuraja copiii să le atingă, să le exploreze vizual și să le numească.

Tehnica pe care o vom folosi astăzi se numește **ștampilare**. Vom crea forme colorate apăsând cu burețelul plin de culoare pe suprafața umbreleței.

ÎMPĂRȚIREA MATERIALELOR:

Cadrul didactic va împărți copiilor materialele, după care, la cererea acestora, copiii le vor identifica denumindu-le: umbrele, paleta cu acuarele, buretele cu suport de lemn și un șervețel .

DEMONSTRAREA TEMEI:

Educatoarea le va demonstra copiilor modul de realizare a lucrării.

PASUL 1: Introducem buretele în acuarelă, pentru a absorbi culoare;

PASUL 2: Ridicăm buretele și aplicăm ferm pe umbrelă dintr-o mișcare și așteptăm 1-2 secunde pentru a se impregna culoarea.

PASUL 3: Ridicăm buretele și observăm că pe umbrelă a rămas o pată de culoare.

PASUL 4: Repetăm acest proces până când acoperim întreaga suprafață a fluturelui.

Înainte de a începe executarea lucrărilor, se vor realiza exerciții de încălzire a mușchilor mici și a mâinii prin poezii specifice și mișcări ale mâinilor.

„Batem palmele ușor 1,2,3

Batem palmele cu spor 1,2,3

Pumnișorii îi desfac

Degetele-mi fac pe plac

La pian acum cântăm

Degetele împreună ”

Educatoarea va preciza că urmează un alt set de exerciții pentru pregătirea mâinilor:

*„ Mâna lebădă o fac
Lebedele dau din cap
Lebedele în jur privesc
Mâinile mi le rotesc,
Spatele voi îndrepta
Umerii voi ridica
Sus-jos, sus-jos,
Pentru a lucra frumos”.*

EXECUTAREA LUCRĂRII DE CĂTRE COPII

Cadrul didactic îi va ruga pe copii să înceapă executarea lucrărilor și va face unele recomandări privind modul de lucru (să lucreze îngrijit) și privind postura corectă a corpului (spatele drept lipit de scaun). Educatoarea va interveni cu scurte observații și îi va ajuta pe copii când este necesar. Acum sunteți gata să pictați fluturașii! Alegeți culorile care vă plac și lucrați cu grijă. Spatele drept, picioarele pe podea, mânuțele relaxate. Haideți să-i bucurăm pe fluturașii lui Relu-Fluturelu!

Pe parcurs, educatoarea va oferi sprijin copiilor care întâmpină dificultăți; formulează aprecieri și încurajări, și corectează delicat postura sau modul de lucru, dacă este necesar. Felicitări, dragii mei! Ați fost adevărați artiști! Relu- Fluturelu este foarte mândru de voi, pentru că ați muncit cu drag și grijă.

În încheierea activității de pictură, se va utiliza metoda activ-participativă „**Turul galeriei**”, menită să încurajeze exprimarea liberă, aprecierea estetică și dezvoltarea spiritului de observație al copiilor. După finalizarea lucrărilor, creațiile copiilor vor fi expuse vizibil, într-un aranjament care simulează o adevărată „galerie de artă”. Copiii vor fi invitați să devină „vizitatori ai galeriei”, deplasându-se în liniște, în grupuri mici, pentru a admira picturile colegilor. Aceștia vor fi încurajați să observe elementele compoziționale ale lucrărilor – culorile folosite, formele redată, modul în care au aplicat vopseaua, detaliile originale – și să își exprime verbal părerile într-un mod pozitiv și constructiv. Copiii vor fi întrebați ce lucrare le-a plăcut cel mai mult, ce culori au observat cel mai frecvent și ce idee nouă au remarcat. Acest moment va oferi oportunitatea dezvoltării limbajului expresiv, a încrederii în sine și a respectului față de munca proprie și a celorlalți.

Se va realiza tranziția finală - igiena prin recitare unor versuri și vom merge la baie să ne spălăm pe mâini.

*„Să ai mâinile curate
Bine-i pentru sănătate.
De pe mâini ne-am murdărit,
La chiuvetă am fugit ”.*

V. ASIGURAREA RETENȚIEI ȘI A TRANSFERULUI

ALA 1: CENTRE DE INTERES

BIBLIOTECĂ : „Prima mea carte cu insecte” – realizare album

La acest centru, copiii vor deveni mici autori de albume! Fiecare copil va primi imagini atractive cu diferite insecte. După ce le vor analiza și vor alege preferatele, le vor lipi cu grijă într-un album personal intitulat „**Prima mea carte cu insecte**”. În timp ce lucrează, vor putea răsfoi și cărți tematice din colțul bibliotecii, vor asculta explicațiile educatoarei și vor discuta despre caracteristicile fiecărei insecte.

ȘTIINȚĂ: „Micii observatori” – observare de insecte

În cadrul acestui centru, copiii vor deveni mici exploratori curioși ai lumii din jurul lor. Pornind de la tema săptămânii – „*Fluturași și albinuțe*” – cei mici vor fi implicați într-o activitate practică și captivantă, în care vor învăța să observe, să descopere și să îngrijească micile vietăți din grădină.

CONSTRUCȚII : „*Fluturile*” – din diverse sortimente de cereale

Pornind de la povestea celor trei fluturași, la acest centru, copiii vor crea propriul fluture decorativ folosind cereale de diferite forme și culori. Pe masă o să fie șablonul unui fluture, iar în boluri vor fi puse cereale (porumb, grâu expandat, orez colorat etc.). Copiii vor pune cerealele cu grijă pentru a decora aripile fluturașului.

La finalul timpului petrecut la fiecare centru, vom face o plimbare prin sala de grupă, admirând lucrările realizate. Copiii vor explica ce au lucrat, ce le-a plăcut și vor învăța să aprecieze și munca colegilor. Se va încuraja exprimarea liberă și aprecierea pozitivă.

ALA 2 – ACTIVITĂȚI LIBER – ALESE

Urmează să se desfășoare un joc de mișcare, iar la final se va încheia printr-un joc liniștitor.

Joc de mișcare – „Valsul fluturilor”

Copiii, cu umbrelele pictate de ei în mâini, vor dansa ușor, cu pași de vals, pe melodia „Valsul fluturilor”. Mișcările vor fi line, armonioase, asemenea zborului ușor al fluturilor

prin aerul cald al primăverii.

Joc liniștitor – „Plimbare printre fluturi și flori”

După dansul vesel, copii se vor liniști și vom merge într-o plimbare imaginară prin sala de grupă, transformată într-o grădină fermecată. Cu pași mici și liniștiți, ne vom „plimba” printre florile și fluturii creați de copii, ascultând sunete blânde din natură (muzică de fundal ambientală).

VI. ASIGURAREA FEEDBACK ȘI EVALUARE

Atât pe parcursul activității, cât și la finalul acesteia, educatoarea va observa comportamentul copiilor și gradul de implicare în activități, va oferi întăriri pozitive, va corecta eventualele greșeli, va oferi feedback constructiv și va formula aprecieri individuale și colective cu privire la prestațiile copiilor. Activitățile din această zi se vor încheia cu **Metoda pânzei de păianjen**: educatoarea va avea un ghem de ață în mână, o să arunce ghemul la un copil, el va trebui să răspundă la întrebarea adresată de cadrul didactic, iar pe urmă să arunce ghemul la un alt copil. Se va continua tot așa până când o să ajungă ghemul la toți copii și se va forma pânza de păianjen. Copiii vor fi încurajați să răspundă în propoziții, să exprime trăiri și idei proprii.

Pe tot parcursul zilei, se va urmări gradul de implicare, comportamentul și colaborarea copiilor în cadrul activităților. Educatoarea va oferi:

- **întăriri pozitive** („Bravo!”, „Ce idee frumoasă ai avut!”),
- **feedback constructiv** („Hai să încercăm din nou, sigur reușim!”),
- **aprecieri individuale și colective.**

VII. ÎNCHEIEREA ACTIVITĂȚII

La finalul acestei zile minunate, educatoarea îi felicita călduros pe copii pentru implicarea și creativitatea de care au dat dovadă. Fiecare copil va primi o recompensă, o îmbrățișare din partea educatoarei și o mică surpriză pregătită cu drag!

✿ Vom încheia ziua cu zâmbete, liniște și recunoștință, bucuroși că am învățat lucruri noi, jucându-ne împreună.

(Anexa 1)

*„Bună ziua, dragi copii!
Eu sunt Relu-Fluturelul
Și la voi am zburat
Că sunt tare supărat...
Deși Primăvara a venit,
Insectele mele nu au venit!
Sigur Vânticel le-a luat
Și pe jos le-a aruncat.
Vreți copii să m-ajutați,
Insecte să căutați?
Mai întâi, o poveste veți asculta,
Pe urmă fluturași veți picta,
Albumul cu insecte veți realiza
Și un fluture din cereale veți crea.
Așa cum doamna educatoare vă va solicita.
Dar sigur că o să ne și distrăm
În Grădina Primăverii o să cântăm ,o să dansăm!
Atenți și cuminți de veți fi
Recompense veți primi!
La revedere, dragi copii!”*

POVESTEA CELOR 3 FLUTURAȘI

Erau odată trei frați fluturi: unul violet, unul roșu și unul galben. Cei trei dansau cât era ziua de lungă în jurul florilor din grădină, se jucau în lumina soarelui și nu se plictiseau nicio clipă pentru că erau foarte fericiți. Deodată a venit ploaia și le-a udat aripile frumoase. Cei trei fluturași au zburat spre casă, însă au găsit ușa închisă.

Frații fluturi au pornit în căutarea unei case și au zburat către o leaie roșie :

- Draga noastră leaie, poți să îți deschizi petalele și să ne lași să ne adăpostim între ele până trece furtuna? Leaia le răspunde: - Cel roșu cu galben poate intra, pentru că e ca mine, dar cel violet și galben nu. Cei doi frați galben și roșu îi spun: - Dacă frații noștri violet și galben nu se pot adăposti între petalele tale, atunci și eu voi rămâne în ploaie, cu ei. Afară ploua tot mai tare, iar fluturașii erau tot mai uzi, așa că și-au luat zborul spre o zambilă violet căruia i-au spus: -

Poți să îți deschizi floarea pentru a ne adăposti și noi de ploaie? Zambila răspunde:

- Fluturile violet poate intra la adăpost, pentru că este ca mine, dar cel roșu și cel galben vor rămâne afară, în furtună.

Fluturile violet spune: - Dacă nu ne primești pe toți trei, atunci eu voi rămâne în ploaie alături de frații mei. Mai bine rămânem în furtună decât să stăm despărțiți. Astfel, cei trei fluturi și-au luat zborul. Au ajuns lângă o narcisă galbenă căruia i-au spus: "Poți să îți deschizi floarea pentru a ne adăposti și pe noi de ploaie?"

- „Fluturile galben poate intra la adăpost, pentru că este ca mine, dar cel roșu și cel violet vor rămâne afară, în furtună. Fluturile galben spune: „Dacă nu ne primești pe toți trei, atunci eu voi rămâne în ploaie alături de frații mei.

Astfel, cei trei fluturi și-au luat zborul. Dar soarele, care se afla în spatele unui nor, a auzit totul, și știa că sunt trei frați buni care au rămas uniți chiar și în fața unei furtuni. Așa că a ieșit dintre nori, a alungat ploaia și a început să strălucească cu putere deasupra grădinii. Soarele a uscat aripile celor trei fluturași. Cei trei frați și-au reluat imediat joaca și au dansat în jurul florilor din grădina până seara. Apoi au fugit spre casa lor unde au găsit, de această dată, ușa larg deschisă.

PROIECT DIDACTIC – ACTIVITĂȚI PE DOMENII EXPERIENȚIALE - DȘ

DATA: 17.04.2026

UNITATEA DE ÎNVĂȚĂMÂNT:

EDUCATOARE: HILIUȚĂ Corina

NIVELUL/GRUPA: 3-5 ani, Nivel I, Grupa mijlocie

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

TEMA PROIECTULUI TEMATIC: „În grădina cu flori a Primăverii”

TEMA SĂPTĂMÂNALĂ: Miresmele primăverii

TEMA ACTIVITĂȚII: „Flori colorate în vase așezate!”

DOMENIUL EXPERIENȚIAL: Științe

CATEGORIA DE ACTIVITATE Activitate matematică

MIJLOC DE REALIZARE: Joc didactic

SCOPUL: Consolidarea cunoștințelor matematice privind noțiunile însușite anterior (poziții spațiale, culoare, raportarea cantității la număr în centrul 1-4).

OBIECTIVE OPERAȚIONALE: toți copiii până la sfârșitul activității vor fi capabili:

- O1. să formeze grupe de flori de același fel, conform indicațiilor precizate de educatoare;
- O2. să așeze minimum două flori în vaza corespunzătoare culorii;
- O3. să așeze tot atâtea flori câte indică cifra de pe vaza indicată de educatoare.
- O4. să descopere vaza care are cu o floare mai mult sau mai puține flori decât cea indicată inițial,

SARCINA DIDACTICĂ:

Formarea grupelor de flori de primăvară de același fel;

Așezarea florilor după culoare în vaza corespunzătoare,

Raportarea corectă a cantității la număr și a numărului la cantitate

REGULI DE JOC:

Educatoarea numește, pe rând, câte un copil pentru a denumi florile de primăvară și a forma grupe de flori de același fel.

De asemenea, numește câte un copil pentru a pune una sau mai multe flori în vaza de aceeași culoare, vor număra florile din fiecare vază și vor așeza cifra corespunzătoare numărului de flori pe vase.

Educatoarea va solicita copiii să găsească vaza care are cu o floare mai mult sau mai puțin decât cea indicată inițial.





ELEMENTE DE JOC: surpriza mesajul video de la Relu Bondărelul, aplauze.

STRATEGII DIDACTICE:

Metode și procedee: exercițiul, explicația, conversația, demonstrația, problematizarea, aplicația Voki,

<https://www.voki.com/site/create?VkJd=20765445&chsm=49dd40c1980abdcac1375106b1759df8&share=sharing&vname=Relu%20bondărelu>

<https://wordwall.net/ro/resource/109165068/flori-colorate-%C3%AEn-vaze-adunate>



observarea sistematică a comportamentului copiilor.

Mijloace de învățământ: laptop, tabla interactivă, mesaj video de la Relu Bondărelul, vase cu flori colorate (roșii, galbene, verzi), flori colorate (roșu, galben și verde)

Forma de organizare: frontal, individual.

Durata activității: 20 minute



DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII

Nr. crt.	ETAPELE ACTIVITĂȚII	Ob. op.	CONȚINUTUL ȘTIINȚIFIC	STRATEGIA DIDACTICĂ			OBSERVAȚII
				Metode și procedee	Mijloace de învățământ	Forma de organizare	
1.	Momentul organizatoric		Se creează condițiile propice desfășurării activității: aranjarea scaunelor în formă de semicerc și pregătirea materialului necesar.				
2.	Captarea atenției		Educatoarea le arată copiilor mesajul video primit de la Relu Bondărelul, prin care acesta le transmite că a auzit despre ei că sunt foarte pricepuți la matematică și că ar vrea și el să învețe de la ei să formeze grupe de flori de același fel, de culori diferite, să numere și să asocieze corect cifra la grupa corespunzătoare. Apoi educatoarea îi întreabă dacă sunt de acord. https://www.voki.com/site/create?VkId=20765445&chsm=49dd40c1980abdcac1375106b1759df8&share=sharing&vname=Relu%20bondărelu	Surpriza Conversația	Laptop Tabla interactivă Mesajul video de la Relu bondărelul	Frontal	
3.	Reactualizarea cunoștințelor		Educatoarea va pune câteva întrebări legate de florile din sala de grupă, culoarea unor articole vestimentare ale unor copii, cifrele indicate pe vagoanele trenului din sala de grupă.	Conversația		Individual	
4.	Anunțarea temei și a obiectivelor		Educatoarea anunță tema și obiectivele activității pe înțelesul lor. Jocul didactic „Flori colorate în vase așezate!”	Expunerea		Frontal	
5.	Dirijarea învățării		Explicarea regulilor jocului				

		Educatoarea prezintă copiilor sarcinile și regulile jocului. Copiii, pe rând, vor rezolva sarcinile jocului didactic. După ce se vor da explicațiile necesare, se trece la desfășurarea jocului de probă. Jocul de probă Se va efectua, mai întâi, jocul de probă, pentru a observa dacă toți copiii au înțeles ce vor avea de făcut.	Explicația			
	O1	Desfășurarea propriu-zisă a jocului Se va desfășura jocul, urmărindu-se realizarea sarcinilor. Varianta 1 Se dezvoltă diverse flori de primăvară, de culori diferite. Copiii au ca sarcină să formeze grupe de flori de același fel. Varianta 2 Se vor dezvoltă 4 vase colorate astfel: una roz, una albastră, una galbenă și albă. Copiii solicitați vor trebui să aleagă una sau mai multe flori (conform indicației educatoarei), de culoare roz, albă, albastră sau galbenă și să le așeze în vaza de aceeași culoare. După aceea, vor trebui să numere florile din fiecare vază și să asocieze cifra corespunzătoare numărului de flori din fiecare vază. Educatoarea acordă ajutor acolo unde este nevoie, prin indicații și sugestii, cu privire la respectarea sarcinilor jocului.	Explicația Demonstrația	Narcise, zambile, lalele.	Frontal	
	O2		Explicația Demonstrația	vaze colorate vaze cu flori colorate		
			Exercițiul Explicația	vaze colorate flori colorate, cifre	Individual	

6.	Obținerea performanței	O3	Complicarea jocului Pe tabla magnetică va rămâne vaza cu 3 flori. Li se va solicita copiilor să aleagă de pe măsuță vaza care are cu un element mai mult decât cea aflată pe tablă, copiii alegând vaza cu 4 flori. De asemenea, li se va cere să aleagă de pe măsuță vaza care are cu o floare mai puțin decât cea aflată pe tablă, respectiv vaza cu 2 flori	Explicația Demonstrația Exercițiul	Vaze colorate Flori	Individual	
7.	Asigurarea retenției și a transferului	O1 O2 O3	Se va realiza prin jocul „Flori colorate în vase așezate!” din aplicația Wordwall. Fiecare copil va răspunde la câte o întrebare referitoare la pozițiile spațiale, culori sau raportarea cantității la număr. https://wordwall.net/ro/resource/109165068/flori-colorate-%C3%AEn-vaze-adunate	Explicația Demonstrația Exercițiul	Laptop Tabla interactivă „Flori colorate în vase așezate!”- Wordwall	Individual	
8.	Evaluarea jocului		- Se realizează printr-o fișă de lucru	Conversația Problematizarea		Frontal	
9.	Încheierea activității		Educatoarea face aprecieri generale asupra modului de participare al copiilor la activitate și declară echipa câștigătoare după ce numără punctele fiecărei echipe.	Conversația	Tablita de scor	Frontal	

PROGRAM DE DEZVOLTARE SOCIO-EMOȚIONALĂ PENTRU PREȘCOLAARI

„ÎNVĂȚĂM SĂ NE COMPORTĂM FRUMOS CU CEILALȚI”

Profesor consilier școlar Ijeconi Alina-Patricia

CJRAE TIMIȘ

SCOPUL PROGRAMULUI

Dezvoltarea comportamentelor sociale pozitive și reducerea comportamentelor neadecvate la preșcolari prin activități educaționale și implicarea activă a părinților.

OBIECTIVE

- Formarea și consolidarea capacității preșcolarilor de a-și controla comportamentul și de a-și gestiona emoțiile în mod adecvat
- Stimularea dezvoltării empatiei și a spiritului de cooperare în relațiile cu ceilalți copii
- Diminuarea manifestărilor agresive sau a comportamentelor de opoziționism în cadrul activităților desfășurate în grup
- Încurajarea implicării părinților în susținerea și consolidarea comportamentelor pozitive ale copiilor atât în mediul educațional, cât și în mediul familial

Durata programului: 8–10 săptămâni

Echipa de intervenție

- consilierul școlar
- cadrele didactice
- părinții
- conducerea unității (la nevoie)

Planificarea activităților:

Săptămâna 1 – Descoperim emoțiile și prietenia alături de Arici

Scopul activității:

Dezvoltarea autocontrolului, gestionarea emoțiilor, empatiei și a comportamentelor prietenoase la copii, prin activități ludice și participative.

Obiective:

- Identificarea și exprimarea emoțiilor proprii și ale celorlalți
- Înțelegerea importanței prieteniei și cooperării
- Reducerea comportamentelor agresive sau opoziționiste

Descriere activitate:

Copiii participă la activitatea „Ariciul alege să fie un bun prieten”, folosind **tehnica Ariciului isteț**:

1. **Nu mă simt bine.**
2. **Mă opresc.**
3. **Mă liniștesc! Respir adânc de trei ori. Mă gândesc la altceva!**
4. **Caut soluții!**

Săptămâna 2 – Povestea Broscuței țestoase

Scopul activității:

Dezvoltarea competențelor de reglare emoțională și recunoaștere a emoțiilor.

Obiective:

- Etichetarea corectă a reacțiilor emoționale ale personajelor
- Diferențierea reacțiilor adecvate de cele inadecvate
- Exersarea modalităților adecvate de gestionare a furiei

Descriere activitate:

Copiii ascultă povestea Broscuței țestoase și discută despre emoțiile personajelor. Exersează reacții potrivite prin jocuri de rol și discuții ghidate.

Săptămâna 3 – Broscuța Țestoasă ne învață cum să fim super-broscuțe

Scopul activității:

Consolidarea autocontrolului, dezvoltarea cooperării și învățarea gestionării adecvate a furiei prin jocuri și tehnici interactive.

Obiective:

- Familiarizarea copiilor cu **tehnica Broscuței Țestoase** pentru gestionarea furiei
- Exersarea autocontrolului în situații provocatoare
- Dezvoltarea cooperării și a comportamentelor prosoziale în grup

Descriere activitate:

Copiii participă la jocuri tematice „super-broscuțe” în care:

1. **Învăță tehnica Broscuței Țestoase:**
 - Copilul „se retrage în carapacea sa” pentru a se calma atunci când simte furie.
 - Exersează respirația profundă pentru liniștire.
 - Alege o reacție pozitivă și constructivă înainte de a răspunde situației.
2. Aplică tehnica în scenarii practice, simulând situații conflictuale sau frustrante.
3. Participă la activități de grup pentru a dezvolta cooperarea și empatia față de colegi.

Săptămâna 4 – Cum rezolvăm conflictele

Scopul activității:

Dezvoltarea abilităților copiilor de a gestiona conflictele și situațiile tensionate în relațiile de prietenie, prin exerciții practice și jocuri de rol.

Obiective:

- Să învețe să rezolve problemele care apar într-o relație de prietenie
- Să exerseze strategii adecvate de rezolvare a problemelor
- Să reacționeze adecvat în situații conflictuale

Descriere activitate:

Copiii participă la jocuri de rol și simulări în care apar conflicte tipice între prieteni. Sub îndrumarea educatorului, învață să identifice problema, să comunice calm și să aplice strategii eficiente pentru rezolvarea situațiilor conflictuale. Activitatea se finalizează cu discuții despre reacțiile potrivite și reflecții asupra comportamentelor prietenoase.

Săptămâna 5 – Detectivul de emoții și comportamente pro sociale**Scopul activității:**

Identificarea emoțiilor și a comportamentelor pozitive în rândul colegilor și autocunoaștere.

Obiective:

- Observarea și recunoașterea emoțiilor colegilor
- Identificarea comportamentelor pro sociale
- Exersarea reacțiilor pozitive în interacțiunile sociale

Descriere activitate:

Copiii devin „detectivi de emoții”, descoperă emoțiile în funcție de indicii non-verbali și contextele în care se manifestă anumite emoții și posibile cauze ale acestora

Săptămâna 6 – Semaforul comportamentelor**Scopul activității:**

Dezvoltarea autocontrolului și a discernământului în alegerile comportamentale.

Obiective:

- Clasificarea comportamentelor în adecvate și inadecvate
- Exersarea luării deciziilor corecte în diverse situații sociale
- Consolidarea autocontrolului și a respectului reciproc

Descriere activitate:

Copiii folosesc un „semafor” (roșu, galben, verde) pentru a indica comportamentele potrivite sau nepotrivite în diferite scenarii, discutând deciziile și efectele acestora asupra grupului.

Săptămâna 7 – Empatia în acțiune**Scopul activității:**

Dezvoltarea capacității de a înțelege și respecta sentimentele altora.

Obiective:

- Recunoașterea emoțiilor colegilor
- Dezvoltarea comportamentelor de ajutor și susținere
- Exersarea comunicării empatică

Descriere activitate:

Copiii participă la povestiri și jocuri de rol în care trebuie să își imagineze cum se simt ceilalți și să găsească modalități de a le fi de ajutor.

Săptămâna 8 – Copacul prieteniei

Scopul activității:

Consolidarea relațiilor pozitive dintre copii, dezvoltarea empatiei, cooperării

Obiective:

- Să încurajeze cooperarea și interacțiunea pozitivă între copii
- Să recunoască și să aprecieze gesturile prietenoase ale colegilor
- Să dezvolte sentimentul de apartenență la grup și respectul reciproc

Descriere activitate:

Copiii primesc o fișă cu trunchiul unui copac și frunze din hârtie glasă cu numele lui precum și frunze fără nume. Fiecare copil va cere prietenilor din sala de grupă frunze cu numele lor pentru a le lipi în copacul de pe fișă. La final fiecare copil va avea un copac al prieteniei.

Atelier pentru părinți – Gestionarea comportamentelor dificile la preșcolari

1. Scopul atelierului

Sprijinirea părinților în înțelegerea și gestionarea comportamentelor dificile ale copiilor prin utilizarea unor strategii educaționale pozitive și prin îmbunătățirea comunicării părinte–copil.

2. Obiective

- Conștientizarea cauzelor comportamentelor neadecvate la copii.
- Identificarea unor metode pozitive de disciplină.
- Îmbunătățirea comunicării dintre părinți și copii.
- Consolidarea colaborării dintre familie și grădiniță.

3. Structura atelierului (60–90 minute)

Activitate de deschidere – „Copilul meu este special pentru că...”

Fiecare părinte spune o calitate a copilului său sau un lucru frumos pe care îl face copilul.

Discuție – „De ce se comportă copiii astfel?”

Se analizează posibile cauze ale comportamentelor dificile: oboseală, nevoia de atenție, frustrare, lipsa regulilor clare, imitația comportamentului adulților.

Activitate – „Ce facem în loc să pedepsim?”

Se discută alternative la pedeapsă: stabilirea regulilor clare, consecințe logice, oferirea de opțiuni copilului, aprecierea comportamentelor pozitive.

Exercițiu – „Cum vorbim cu copilul?”

Părinții reformulează mesaje negative în mesaje constructive (ex: „Ești obraznic!” → „Nu este bine să lovești. Putem spune că suntem supărați.”).

Activitate – „Regulile din familie”

Părinții identifică 3 reguli importante pe care le pot aplica acasă (ex: vorbim frumos, strângem jucăriile, nu lovim).

Încheiere – „Un lucru pe care îl voi încerca acasă”

Fiecare părinte menționează o strategie pe care o va aplica în relația cu copilul.

Bibliografie

- Omuț-Cherechianu, I., & Coroiu, N. (2015). *Ariciul alege să fie bun prieten: Agresivitatea la copii*. Cluj-Napoca: Editura Diana.
- Salomie, I. (2022). *Detectivul de emoții: Activități de învățare integrată pentru grupa mică și mijlocie*. Editura EDU.
- Ștefan, C. A., & Kállay, É. (2007). *Dezvoltarea competențelor emoționale și sociale la preșcolari: Ghid practic pentru educatori*. Asociația de Științe Cognitive din România (ASCR).

PROIECTE EDUCAȚIONALE BAZATE PE INOVAȚIE ȘI COLABORARE ÎN EDUCAȚIA TIMPURIE – EXPERIENȚE DE ÎNVĂȚARE PENTRU GRUPA MICĂ

Prof. Ilovan Domnica

Grădinița cu program prelungit nr. 1, Năsăud, BN

Educația timpurie are rolul de a crea experiențe de învățare adaptate nivelului de dezvoltare al copilului și de a susține formarea unor deprinderi și atitudini esențiale pentru integrarea școlară și socială ulterioară. În cazul grupei mici, procesul educațional trebuie să valorifice jocul, explorarea și interacțiunea directă cu mediul apropiat.

Lucrarea prezintă un model de proiect educațional destinat copiilor de 3–4 ani, construit pe principii de inovație și colaborare. Proiectul propune activități integrate și experiențiale, prin care copiii învață prin observare, descoperire și participare activă, în parteneriat cu familia.

Primii ani petrecuți în grădiniță reprezintă o etapă importantă pentru adaptarea copilului la mediul educațional și pentru dezvoltarea sentimentului de apartenență la grup. La grupa mică, copilul învață în principal prin joc, experimentare și interacțiune. Din acest motiv, activitățile educaționale trebuie să pornească de la interesele copiilor și să creeze contexte în care aceștia să poată observa, manipula, comunica și descoperi.

Proiectele educaționale oferă oportunitatea organizării unor experiențe integrate, în care copilul participă activ și își dezvoltă competențele într-un mod natural și atractiv.

Curriculumul pentru educația timpurie promovează organizarea activităților în jurul experiențelor de învățare și dezvoltarea globală a copilului.

La grupa mică sunt urmărite în special:

- ✓ dezvoltarea limbajului;
- ✓ dezvoltarea socio-emoțională;
- ✓ dezvoltarea motricității;
- ✓ formarea autonomiei;
- ✓ stimularea curiozității.

Abordările inovatoare presupun:

- ✓ activități interdisciplinare;
- ✓ metode interactive;
- ✓ utilizarea materialelor concrete;
- ✓ implicarea familiei.

Colaborarea dintre educator și familie are o importanță deosebită la această vârstă deoarece oferă copilului siguranță și continuitate între mediul familial și cel educațional

Titlul proiectului: „Descoperim lumea împreună!”

Grup țintă: Copii – grupa mică (3–4 ani)

Durata: 8 săptămâni (adaptabil pe parcursul anului școlar)

Scop: Crearea unui mediu educațional colaborativ și stimulativ care să susțină dezvoltarea armonioasă a copiilor prin activități integrate bazate pe joc, explorare și colaborare.

Obiective specifice:

- ✓ Dezvoltarea capacității copiilor de observare și explorare.
- ✓ Formarea deprinderilor de comunicare și cooperare.
- ✓ Stimularea creativității și exprimării emoționale.
- ✓ Creșterea implicării părinților în activitățile educaționale.
- ✓ Dezvoltarea autonomiei personale.

Proiectul utilizează metode adaptate particularităților grupei mici: (joc didactic; învățare prin descoperire; observare directă; conversație euristică; activități senzoriale; ateliere părinte–copil; evaluare prin observare și portofoliu). Accentul este pus pe participare și experiență, nu pe produsul final.

Desfășurarea proiectului

Activitatea 1 – „Cine sunt eu?” (obiectiv: adaptare și dezvoltare socio-emoțională)

Copiii se prezintă prin joc; identifică emoții folosind imagini; realizează „floarea grupei”, având ca rezultate: acomodare; încredere; apartenență la grup.

Activitatea 2 – „Micii exploratori ai naturii” (obiectiv: descoperirea mediului apropiat)

Copiii observă florile și insectele din curte; colectează elemente naturale pentru realizarea unui colaj colectiv cu tema ”Primavara a sosit!; se joacă jocul senzorial „Ce ating?”, dezvoltându-și competențe de observare, exprimare verbală, motricitate fină;

Activitatea 3 – „Atelier creativ împreună cu părinții” (obiectiv: colaborare familie–grădiniță)

Părinții și copiii: realizează flori decorative; creează personaje din materiale reciclabile; participă la expoziția grupei. Această activitate are ca beneficii: consolidarea relației afective; implicare activă.

Activitatea 4 – „Carnavalul Primăverii” (obiectiv: exprimare artistică și socializare)

Copiii interpretează cântece și poezii; poartă accesorii realizate în proiect; participă la jocuri de grup, activități care ajută la dezvoltarea limbajului, exprimare emoțională, încredere în sine.

Evaluarea proiectului s-a realizat prin: observație sistematică; portofoliul copilului; produse realizate; fotografii din activități; feedback-ul părinților, itemii urmăriți fiind: participarea; comunicarea; autonomia; implicarea.

În urma desfășurării proiectului s-au remarcat: adaptare mai rapidă la mediul grădiniței; creșterea implicării copiilor; îmbunătățirea relațiilor dintre copii; dezvoltarea exprimării verbale; consolidarea colaborării cu familiile.

Activitățile experiențiale și colaborative au favorizat participarea activă și au transformat învățarea într-o experiență pozitivă.

În educația timpurie, iar în mod special la grupa mică, inovația educațională se regăsește în modul în care sunt create experiențele de învățare. Proiectele bazate pe colaborare și explorare oferă copiilor contexte autentice prin care învață să comunice, să observe, să creeze și să descopere lumea în ritmul propriu. Parteneriatul dintre educator și familie contribuie la dezvoltarea unui climat educațional sigur și stimulat, favorabil dezvoltării armonioase a copilului

Bibliografie:

- Ministerul Educației. (2019). *Curriculum pentru educația timpurie*. București: Ministerul Educației.
- Clipa, O. (coord.). (2023). *Educația timpurie. Resurse pentru dezvoltarea practicienilor*. Iași: Polirom.
- Păun, E. (2017). *Pedagogie. Fundamente și abordări contemporane*. București: Polirom.
- Vrașmaș, E. (2014). *Educația timpurie – abordări moderne*. București: Editura Didactică și Pedagogică.

PROIECTELE eTWINNING -O MODALITATE EFICIENTĂ DE ÎNVĂȚARE COLABORATIVĂ

Incze Erica- Grădinița cu P.P. "Mica Sirenă" Cluj-Napoca

Proiectele eTwinning reprezintă o punte între școlile europene, oferind cadrul ideal pentru comunicare, colaborare și evoluție într-o societate multiculturală și dinamică. Aceste proiecte facilitează derularea unor activități comune prin folosirea platformelor digitale sigure, interactive care promovează învățarea colaborativă, dezvoltarea competențelor-cheie și construirea unei comunități europene de învățare.

Unul dintre proiectele eTwinning, derulate cu preșcolarii, este proiectul „Ce te face curios?” care a fost centrat pe copil și orientat pe proces, conceput pentru copii cu vârste între 4 și 11 ani, punând curiozitatea în centrul învățării. Proiectul și-a propus să sprijine abilitățile copiilor de a pune întrebări, exprimarea de sine, schimbul de idei și dezvoltarea unor atitudini pozitive față de învățare. Structurat în jurul temelor Spațiu, Natură și Tehnologie & Inginerie, proiectul a pus accent pe participarea activă a copiilor, implicarea familiei și îndrumarea profesorilor pe tot parcursul procesului. Prin adoptarea învățării bazate pe investigație, a abordărilor bazate pe curiozitate și a practicilor de învățare colaborativă, proiectul a urmărit stabilirea unei cooperări europene semnificative între copiii din diferite țări. Prin rezultatele comune și interactive create în timpul procesului, călătoriile de curiozitate ale copiilor au devenit vizibile, iar interacțiunea interculturală a fost consolidată. Proiectul și-a propus să reunească educatorii care prețuiesc curiozitatea și doresc să facă învățarea plăcută și semnificativă în educația timpurie și primară din România, Turcia, Italia, Spania, Lituania și Georgia.

Câteva dintre activitățile derulate au vizat cunoașterea reciprocă și cunoașterea curiozității, în care copiii au exprimat domeniile despre care sunt curioși și au realizat un panou al curiozității, prin expunerea unor desene care exprimă ce doresc să descopere în activitățile viitoare; cunoașterea Spațiului, fiind expuse activitățile realizate pe un Digipad de pe platforma proiectului; curiozități despre natură și activități de explorare a naturii realizate cu copiii, acestea fiind împărtășite cu ajutorul aplicației Padlet; întrebări despre tehnologie și inginerie, dar și activități colaborative realizate în parteneriat cu copiii din alte țări; realizarea unei povești despre călătoria unei semințe în natură, prin colaborare cu copiii din celelalte țări, cu ajutorul aplicației Flipbook, o poveste despre creștere, prietenie și îngrijire a naturii. Prin Flipbook s-a

realizat experiența unei cărți fizice, dar într-un format online modern și interactiv. Diseminarea proiectului s-a realizat prin intermediul panoului eTwinning al școlilor și al grădinițelor, al grupurilor de părinți, care au fost implicați permanent în derularea proiectului, prin intermediul paginii proiectului de pe Facebook și Youtube. Astfel derularea acestui proiect a urmărit interacțiunea cu comunitatea, urmărind transparență și deschidere spre nevoile care asigură evoluția celor implicați.

Pentru asigurarea progresului societății este necesară asigurarea unei baze sănătoase, sistemul educațional trebuie să vizeze obiective realiste, să identifice modalități eficiente de realizare a acestora, care să sprijine cercetarea și inovația.

Bibliografie:

- Borțeanu, S., Brănișteanu, R., Curriculum pentru învățământul preșcolar, Didactica Publishing House, București, (2009).

Webografie:

- [Despre eT. | Platforma Europeană de Educație Școlară](#)

DESCOPERIREA PROPRIILOR SUPERPUTERI ȘI A STĂRII DE BINE

PROIECT DIDACTIC

Ion Cristina Veronica

Școala Gimnazială „Matei Basarab” Târgoviște

- **Clasa:** a II-a A
- **Disciplina de învățământ:** Dezvoltare personală
- **Subiectul lecției:** Descoperirea propriilor superputeri și a stării de bine
- **Tipul lecției:** formare de deprinderi și priceperi
- **Scopul lecției:** formarea deprinderii de a identifica și gestiona corect emoțiile în diferite contexte
- **Competențe specifice vizate:**
 - 1. 2.1. Exprimarea emoțiilor de bază în situații variate
 - 2. 2.6. Totul despre mine (identificarea trăsăturilor personale)
 - 3. 2.7. Puncte tari și puncte slabe (recunoașterea capacităților proprii)
- **Obiective operaționale:**
 - 1. O1: Să identifice propriile trăsături de caracter corelându-le cu una dintre metaforele: Foc, Pământ, Aer, Apă)
 - 2. O2: Să numească cele 5 componente ale modelului PERMA (Ingredientele fericirii) adaptate limbajului vârstei;
 - 3. O3: Să asocieze emoții pozitive cu activități care le aduc satisfacție personală;
 - 4. O4: Să colaboreze în grupuri de interes pentru a defini 'superputerea' comună a elementului reprezentat
- **Metode, procedee și tehnici didactice:**
 - 1. Metode și procedee: Conversația euristică, Explicația metaforică, Jocul de rol, Metoda Ciorchinului, Tehnica „Oglinda fermecată”, Brainstorming.
 - 2. Mijloace de învățământ: Manualul digital, Fișe de lucru individuale, Jetoane cu elementele naturii, Videoproiector, Resurse digitale interactive.

3. Forme de organizare: Frontal, pe grupe, individual.

- Durata: 45'

Nr. crt.	Etapale lecției / Timp	Ob. Op.	Eșalonarea conținutului	Strategia didactică			Evaluare
				Metode, procedee și tehnici did.	Mijloace de învăț.	Forme de organizare	
1.	Momentul organizatoric 1'		Se organizează colectivul de elevi, se pregătesc materialele necesare, se asigură climatul favorabil învățării.				Observarea comportamentului
2.	Reactualizarea cunoștințelor și deprinderilor 3'		Se proiectează un joc interactiv pentru a identifica starea emoțională actuală a clasei. Se utilizează resursa digitală pentru a 'scana' emoțiile copiilor. Întrebare: 'Dacă emoția voastră de acum ar fi o superputere, ce ar putea face ea?'. Elevii răspund și interacționează cu jocul de pe ecran.	conversația	https://digitaledu.ro/emotii-de-baza-test/	frontal	Evaluarea orală

3.	Activitate/discuție e introductivă 5'		Lansez următoarea întrebare: „Ce înseamnă pentru voi emoția potrivită?” Solicit elevilor să noteze propriile idei la tablă. Inițiez o discuție pornind de la varietatea răspunsurilor pentru a evidenția personalități diferite.	Brainstorming Conversația euristică		Frontal	Observarea sistematică a comportamentului
4.	Anunțarea temei și a obiectivelor 1'		Se anunță subiectul lecției, obiectivele operaționale pe înțelesul elevilor. Elevii notează data și titlul. Astăzi vom porni într-o aventură pentru a ne descoperi superputerile ascunse folosind elementele naturii și vom învăța rețeta fericirii numită PERMA'. Se scrie titlul pe tablă.	Explicația	Caiete	Frontal	
5.	Prezentarea optimă a conținutului și dirijarea învățării 25'		Profesorul prezintă tipurile umane prin metafore: 'Energeticul Foc' (activ, lider), 'Stabilul Pământ' (organizat, calm), 'Creativul Aer' (idei multe, vesel), 'Empatica Apă' (ascultător, prietenos). 'Cine simte că are energia unui foc care luminează totul? Sau cine este calm ca	Explicația metaforică, Tehnica mișcării în spațiu	Jetoane simbolice (Foc, Pământ, Aer, Apă)	Pe grupe	Observarea participării

		pământul sub picioarele noastre?'. Elevii primesc jetoane colorate și se plasează în colțul clasei corespunzător elementului cu care rezonază. Fiecare grupă trebuie să identifice o 'superputere' a elementului lor și o 'slăbiciune' (ex: Focul e puternic, dar poate arde dacă nu e atent). Se consultă manualul digital la pagina indicată pentru a vedea cum se transformă emoțiile în acțiuni. Profesorul trece pe la fiecare grupă și ghidează discuția. Profesorul introduce 'Ingredientele fericirii' (PERMA): P (Emoții pozitive - Ce mă face să zâmbesc?), E (Implicare - Ce fac cu pasiune?), R (Relații - Cine sunt prietenii mei?), M (Sens - De ce ajut?), A (Realizare - Ce am reușit să fac?). Elevii primesc o fișă sub formă de floare cu 5 petale pe care notează câte un exemplu personal pentru fiecare literă.	Brainstorming, Discuția în grup Expunerea, Ciorchinele	https://manuale.edu.ro/manuale/Clasa%20a%20II-a/Dezvoltare%20personala/Uy5DLiBBcnMgTGlicmkg/A972.pdf Fișă de lucru „Floarea Stării de Bine”		Aprecieri verbale Produsele activității
6.	Evaluare 5'	Se accesează un joc didactic online pentru a verifica recunoașterea situațiilor care	Joc digital	https://digitaledu.ro/em	Frontal	Evaluare formativă

			generează 'starea de bine'. Elevii vin pe rând la tabla interactivă pentru a potrivi situația cu emoția pozitivă corectă.		otii-cum-te-simti-atunci-cand-joc-didactic/		
7.	Asigurarea retenției și transferului 3'		Tema pentru acasă: Să realizeze un desen cu elementul lor (Foc, Apă etc.) făcând o faptă bună.	Explicația		Frontal	
8.	Aprecieri și recomandări 2'		Profesorul face aprecieri generale: 'Astăzi am descoperit că suntem o echipă de elemente magice care știu rețeta fericirii!'. 	Conversația		Frontal	Autoevaluarea Aprecieri verbale

BIBLIOGRAFIE

1. Ministerul Educației Naționale, Programa școlară pentru disciplina Dezvoltare personală, clasa pregătitoare, clasa I și clasa a II-a, București, 2013.
2. Manual Dezvoltare personală clasa a II-a, Ed. Ars Libri, 2023.
3. Seligman, M., Flourish: A Visionary New Understanding of Happiness and Well-being, 2011 (Sursa pentru modelul PERMA).

„PRIETENII PĂSĂRILOR” – ZIUA INTERNAȚIONALĂ A PĂSĂRILOR ÎN ȘCOALA
NOASTRĂ

FIȘĂ DE ACTIVITATE EXTRAȘCOLARĂ

Ion Cristina Veronica

Școala Gimnazială „Matei Basarab” Târgoviște

Scopul activității	Dezvoltarea stării de bine a elevilor prin activități educative, creative și ecologice, promovând respectul față de natură, cooperarea și responsabilitatea față de mediul înconjurător.
Clase implicate	a II-a A
Durata activității	2 ore
Locul desfășurării activității	Sala de clasă
Număr elevi participanți	26
Număr cadre didactice implicate	2
Obiectivele educaționale ale activității	Dezvoltarea interesului pentru lectură și cunoașterea lumii păsărilor; Formarea unei atitudini responsabile față de protecția mediului și a viețuitoarelor; Dezvoltarea creativității și a spiritului practic prin activități artistice și ecologice; Consolidarea relațiilor de colaborare și comunicare între elevi; Promovarea stării de bine emoționale prin activități interactive și colaborative; Dezvoltarea empatiei și a respectului față de natură și comunitate; Creșterea încrederii în sine prin valorizarea muncii și a rezultatelor obținute; Încurajarea implicării active în activități de voluntariat și responsabilitate civică.
Conținutul activității (succint)	1. Emoții pozitive Elevii încep ziua prin citirea unor texte despre păsări. Au fost alese texte cu mesaj cald și inspirațional, cărțile pentru copii cu imagini bogate și sugestive: Atlasul penelor, This Rabe și Descoperim cu Apolodor, în Delta păsările-n Zbor, Florin Bicom.

	După lectură, elevii împărtășesc ce emoții le-au transmis și ce păsări preferă. Activitatea creează bucurie, curiozitate și relaxare. 2. Implicare Se organizează ateliere practice unde elevii realizează păsări/jucării din materiale reciclabile (hârtie, PET-uri, carton, textile). Elevii sunt implicați activ, folosindu-și creativitatea și îndemânarea. 3. Relații Elevii lucrează în echipe pentru a construi hrănitoare și adăpătoare pentru păsări. Colaborarea îi ajută să comunice, să împartă idei și să se sprijine reciproc. Se consolidează relațiile dintre colegi și dintre elevi-profesori. 4. Sens După realizarea hrănitoarelor, acestea sunt amplasate în curtea școlii sau în comunitate. Elevii discută despre importanța protejării păsărilor și a mediului. Activitatea capătă sens prin contribuția reală la natură și responsabilizarea elevilor. 5. Realizări Se organizează o mică expoziție cu lucrările realizate și se oferă diplome simbolice „Cel mai creativ proiect”. Elevii simt satisfacție și mândrie pentru munca lor.
Rezultatele activității	Elevii și-au dezvoltat interesul pentru natură și protejarea păsărilor; Participanții au realizat produse creative utilizând materiale reciclabile; Au fost construite și amplasate hrănitoare și adăpătoare pentru păsări; Elevii și-au îmbunătățit abilitățile de colaborare și comunicare; Activitatea a contribuit la creșterea stării de bine și a motivației pentru implicarea în activități educative.
Impactul (asupra instituției, personalului școlii, elevilor, părinților, comunității locale, etc)	Dezvoltarea unei atitudini responsabile față de natură și mediul înconjurător; Îmbunătățirea relațiilor dintre elevi prin activități de cooperare; Crearea unui climat educațional pozitiv și incluziv;

	Consolidarea legăturii dintre școală și comunitate prin activități cu impact ecologic; Promovarea unei culturi a respectului, empatiei și implicării active.
Caracterul inovator	Integrarea modelului PERMA în proiectarea activității educative; Îmbinarea lecturii cu activitățile practice și ecologice; Utilizarea materialelor reciclabile pentru realizarea produselor creative; Valorificarea activităților colaborative pentru dezvoltarea stării de bine; Transformarea învățării într-o experiență interactivă și cu impact real asupra comunității.

**„Respect și Empatie – Cheia Schimbării”
PROIECT EDUCATIV JUDEȚEAN**

Coordonator: Istrate Ioana Mădălina

PROIECT EDUCATIV

A. DENUMIREA PROIECTULUI

- a) **Titlul:** „Respect și Empatie – Cheia Schimbării”
b) **Domeniul și tipul de educație în care se încadrează:** Educație civică
c) **Tipul de proiect:** județean

B. APLICANTUL

Coordonate de contact: Școala Gimnazială Nr. 1 Sânnicolau Român

Com.

Cod poștal:

Telefon/Fax:

E-mail:

Responsabil proiect:

Coordonator: Prof. Istrate Ioana Mădălina

Echipa de proiect:

Experiența în domeniul proiectului

- Cadrele didactice aprobate au experiență în proiecte educative regionale și județene, folosind metode interactive, colaborative și centrate pe elev.
- Echipa este familiarizată cu problematica bullying-ului și a climatului școlar și este pregătită să ofere soluții creative pentru a crea un mediu de învățare mai sigur și mai incluziv.

Coordonatori locali:

C. CONTEXT

Proiectul județean „Respect și Empatie – Cheia Schimbării” se adresează elevilor, cadrelor didactice și comunităților școlare din județul Bihor și își propune dezvoltarea competențelor socio-emoționale și reducerea fenomenelor de bullying în unitățile de învățământ. În contextul social și educațional actual, caracterizat de diversitate culturală și socială, relațiile interpersonale pozitive, comunicarea nonviolentă și acceptarea diferențelor sunt fundamentale pentru sănătatea emoțională și dezvoltarea armonioasă a elevilor.

La nivel județean, numeroase școli se confruntă cu situații de conflict, marginalizare a unor elevi sau grupuri vulnerabile, precum și comportamente agresive care afectează atât procesul educațional, cât și starea de bine a elevilor. Aceste provocări evidențiază necesitatea unor intervenții structurate, menite să promoveze valori precum respectul reciproc, empatia și responsabilitatea socială.

Proiectul propune o serie de activități și strategii educaționale integrate, care includ ateliere de dezvoltare personală, sesiuni de consiliere, jocuri de rol și exerciții de comunicare nonviolentă. Prin aplicarea unor metode preventive și corective, proiectul urmărește să sprijine cadrele didactice în gestionarea situațiilor conflictuale și să încurajeze elevii să adopte comportamente prosociale. În plus, activitățile comune între școli permit schimbul de bune practici și consolidarea unei rețele educaționale orientate spre incluziune și colaborare.

Prin acest demers, proiectul contribuie la crearea unui climat școlar sigur, incluziv și empatic, în care fiecare elev se simte valorizat și sprijinit. Dezvoltarea competențelor socio-emoționale nu doar că reduce riscul de bullying, dar și stimulează coeziunea socială, responsabilitatea civică și reziliența emoțională a elevilor, pregătindu-i pentru integrarea armonioasă în societate.

D. DESCRIEREA PROIECTULUI

Scop: Cultivarea empatiei, respectului și comportamentului prosocial în rândul elevilor din județul Bihor și prevenirea violenței și bullying-ului în mediul școlar.

Obiective:

- Creșterea nivelului de conștientizare privind consecințele bullying-ului;
- Dezvoltarea abilităților de comunicare nonviolentă și a empatiei;
- Promovarea rezolvării pașnice a conflictelor;
- Formarea unei culturi pozitive, incluzive și colaborative la nivelul unităților școlare din județ.

Grup țintă: elevi, cadre didactice, membrii comunității locale
 ȘCOALA GIMNAZIALĂ - elevi
 ȘCOALA GIMNAZIALĂ - elevi

Direct: elevi din ciclul primar, gimnazial și liceal din județul Bihor

Indirect: cadre didactice, părinți, consilieri școlari, comunități locale

Durata: Ianuarie – Iunie 2026

E. CALENDARUL ACTIVITĂȚILOR

Nr. crt	Activitatea	Grup țintă	Perioada	Responsabil	Rezultate
1	„Aleg respectul!” – campanie județeană de sensibilizare	Elevi din grupul țintă	Ianuarie 2026	coordonatori locali	Creșterea gradului de informare și atenționare privind comportamentele negative
2	„În pașii celuiilalt” – ateliere de înțelegere emoțională	Elevi din grupul țintă	Februarie 2026	coordonatori locali	Consolidarea capacității de a recunoaște și înțelege emoțiile proprii și ale altora
3	„Vorbe cu impact” – promovarea comunicării constructive	Elevi din grupul țintă	Martie 2026	cadre didactice	Îmbunătățirea modului de exprimare și adoptarea unui limbaj respectuos
4	„Soluții în armonie” – exerciții de gestionare pașnică a conflictelor	Elevi din grupul țintă	Aprilie 2026	cadre didactice	Dezvoltarea abilităților de cooperare și negociere între elevi

5	„Luna relațiilor frumoase” – activități colaborative între unități școlare	Elevi din grupul țintă	Mai 2026	coordonatori județeni	Crearea și întărirea legăturilor pozitive dintre elevi și grupuri școlare
6	„Macheta Empatiei – Construim o lume fără bullying” – Concurs județean	Elevi, profesori, părinți din grupul țintă	Iunie 2026	coordonator județean	Realizarea și prezentarea unor machete tematice

F. MONITORIZAREA PROIECTULUI

- fiecare unitate parteneră realizează un **proces verbal** pentru fiecare activitate, însoțit de fotografii/filmări.
- procesele verbale sunt centralizate și transmise coordonatorului județean;
- coordonatorul întocmește **raportul județean final**, pe baza rapoartelor locale.

G. REZULTATE AȘTEPTATE

Calitative:

1. Creșterea climatului școlar pozitiv în unitățile participante.
2. Dezvoltarea competențelor socio-emoționale ale elevilor.
3. Reducerea agresivității și a situațiilor conflictuale.
4. Consolidarea relațiilor între elevi, profesori și părinți.
5. Raportări pozitive din partea tuturor partenerilor.

Cantitative:

1. Participarea unui număr de cel puțin 20 de școli din județ.
2. Minim 500 de elevi implicați direct în activități.
3. Minim 100 de cadre didactice participante.
4. Scăderea numărului de incidente raportate în școlile implicate (acolo unde există date).

H. DISEMINAREA PROIECTULUI (la nivel județean)

- Sesiuni de informare la nivelul ISJ Bihor
- Publicarea activităților pe paginile de Facebook ale școlilor partenerere;
- Comunicate de presă și articole pe site-ul școlilor;
- Eveniment județean final cu expoziții, prezentări și momente artistice;
- Promovarea proiectului în rețeaua consilierilor școlari și în comunitate.

I. IMPACTUL PROIECTULUI

Pe termen scurt:

- îmbunătățirea relațiilor dintre elevi;
- creșterea siguranței și incluziunii în școli.

Pe termen lung:

- consolidarea unei culturi județene de respect, empatie și cooperare;
- diminuarea fenomenelor de bullying.

La nivel comunitar:

- influențarea pozitivă a relațiilor sociale din comunitățile locale;
- formarea unei mentalități bazate pe sprijin reciproc.

J. SUSTENABILITATEA PROIECTULUI

- Formare continuă pentru cadrele didactice implicate;
- Crearea unui **Club județean al empatiei**, cu activități anuale;
- Parteneriate permanente cu ONG-uri, consilieri, psihologi școlari.

K. BUGETUL PROIECTULUI

- Sponsorizări, donații, granturi
- Contribuții ale comunității locale
- Voluntariat
- Resurse logistice puse la dispoziție de școlile partenere

L. PARTENERI

1. Unități de învățământ din județul Bihor:

2. Autoritățile locale:

3. ONG-uri:

M. ANEXE

ANEXE

ANEXA 1 - ACORD DE PARTENERIAT

Încheiat astăzi,, între:

1. Școala, adresa....., jud., reprezentată de director **prof.**, în calitate de director și coordonator al Proiectului Educativ Județean, „*Respect și Empatie – Cheia Schimbării*”,

și

2., jud. Bihor, reprezentată de director **prof.**, în calitate de director, și **prof.**, în calitate de partener în proiect.

Perioada de derulare: Ianuarie – Iunie 2026

Art. 1. Scopul acordului

Promovarea comportamentelor prosociale, a empatiei și respectului în rândul elevilor din unitățile de învățământ partener și prevenirea fenomenului de bullying.

Art. 2. Obiectivele colaborării

- Implementarea activităților stabilite în calendarul județean.
- Realizarea unui schimb de bune practici între unitățile școlare.
- Crearea unui cadru colaborativ pentru educația socio-emoțională.

Art. 3. Obligațiile părților

Coordonatorul se angajează să:

- elaboreze documentația proiectului;
- coordoneze calendarul activităților la nivel județean;
- asigure comunicarea permanentă cu partenerii;
- centralizeze rezultatele și să redacteze raportul final județean;
- promoveze activitățile și impactul proiectului.

Partenerii se angajează să:

- creeze condiții optime pentru desfășurarea activităților;
- organizeze activitățile pentru care sunt responsabili;
- transmită coordonatorului județean procesele-verbale, fotografiile și materialele rezultate;
- promoveze acțiunile proiectului în comunitatea locală.

Art. 4. Dispoziții finale

(1) Acordul intră în vigoare la data semnării de către ambele părți.

(2) Prezentul Acord de Parteneriat se încheie în două exemplare, câte unul pentru fiecare parte.

UNITATEA DE ÎNVĂȚĂMÂNT

Școala Gimnazială Nr. 1 Sânnicolau Român

Director,

.....

Director,

.....

ANEXA 2 – PROCES-VERBAL DE ACTIVITATE (model județean)

PROCES-VERBAL

Nr. / Data:

Unitatea școlară:

Activitatea:
(Denumirea conform calendarului județean)

Coordonator local:

Cadre didactice participante:

Clasa/Nr. elevi:

Locul desfășurării:

Durata:

Grup țintă:

1. Contextul și descrierea activității
.....
.....

2. Obiective urmărite

-
-
-

3. Desfășurarea activității
.....
.....

(Se pot anexa fotografii, materiale realizate, postere, colaje etc.)

4. Evaluare / Observații

- reacția și implicarea elevilor;
- competențe dezvoltate;
- dificultăți întâmpinate;
- recomandări pentru activitățile viitoare.

.....
.....

5. Concluzii
.....
.....

Semnături:
Coordonator local, _____
Director unitate școlară, _____

ANEXA 3

Avizat,
Inspector

Prof.

CONCURS JUDEȚEAN
„Macheta Empatiei – Construim o lume fără bullying”

1. Argument

Bullying-ul reprezintă una dintre cele mai frecvente forme de violență în mediul școlar, cu efecte negative semnificative asupra dezvoltării emoționale, sociale și educaționale a elevilor. Promovarea empatiei, a respectului reciproc și a colaborării constituie un demers educațional esențial pentru crearea unui climat școlar sigur și incluziv. Concursul județean „**Macheta Empatiei – Construim o lume fără bullying**” își propune să stimuleze creativitatea elevilor și să dezvolte competențe socio-emoționale prin activități artistico-aplicative realizate în echipă.

2. Scopul concursului

Promovarea empatiei, a respectului, a cooperării și a prevenirii bullying-ului în mediul școlar, prin realizarea unor machete tematice care reflectă o școală sau o comunitate ideală.

3. Obiective

- conștientizarea efectelor negative ale bullying-ului;
- dezvoltarea empatiei și a comportamentelor prosoziale;
- stimularea creativității și a expresiei artistice;
- dezvoltarea spiritului de echipă și a colaborării;
- implicarea elevilor și cadrelor didactice în activități de prevenire a violenței școlare.

4. Tema concursului

„Școala în care vreau să fiu – respect, armonie, empatie”

5. Grup țintă și participare

- elevi din ciclul **primar, gimnazial și liceal**;
- participarea se realizează pe **echipe formate din 3–6 elevi**;
- fiecare echipă este coordonată de **un cadru didactic**;
- fiecare unitate de învățământ poate participa cu maximum o lucrare / nivel de învățământ.

6. Condiții de realizare a lucrărilor

- realizarea unei **machete tematice** care să reprezinte o școală sau o comunitate ideală, lipsită de bullying;
- utilizarea de **materiale diverse**: hârtie, carton, materiale reciclabile, textile etc.;
- evidențierea **situațiilor pozitive de interacțiune** (sprijin între colegi, cooperare, incluziune, comunicare non-violentă);
- **dimensiuni recomandate**: aproximativ 50 x 70 cm;
- atașarea unei **descrieri scrise** (maximum 1 pagină) care să includă:
 - titlul lucrării;
 - mesajul transmis;
 - explicația elementelor principale;
 - rolul fiecărui membru al echipei.

7. Criterii de evaluare și punctaj

Evaluarea se realizează de către o comisie de specialitate, conform următoarei grile (100 puncte):

1. Relevanța tematică – 30 puncte

- măsura în care lucrarea reflectă tema empatiei și prevenirea bullying-ului;

2. **Creativitatea și originalitatea** – 25 puncte
 - soluții artistice inovatoare, elemente originale;
3. **Calitatea tehnică a realizării** – 20 puncte
 - îngrijirea execuției, stabilitatea machetei, utilizarea adecvată a materialelor;
4. **Claritatea mesajului transmis** – 15 puncte
 - ușurința cu care mesajul este înțeles de public;
5. **Lucrul în echipă** – 10 puncte
 - colaborarea dintre membri și distribuirea sarcinilor.

Vor fi descalificate lucrările:

- care nu sunt însoțite de fișa de înscriere;
- care nu respectă tema propusă;
- lucrările copiate;
- în care se observă intervenția adulților.

Nu se admit contestații.

Evaluarea lucrărilor elevilor va fi făcută de către un juriu format din cadre didactice din unitatea organizatoare.

8. Ierarhizarea și punctajul pentru premii

Premiile se acordă pe **niveluri de învățământ** (primar, gimnazial, liceal), în funcție de punctajul obținut:

- **Premiul I:** 90–100 puncte
- **Premiul II:** 80–89 puncte
- **Premiul III:** 70–79 puncte
- **Mențiune:** 60–69 puncte

Premiul special „Școala Empatiei” se acordă lucrării care transmite cel mai puternic mesaj de incluziune, solidaritate și prevenire a bullying-ului, indiferent de nivelul de învățământ.

9. Premiere

Se vor acorda premiile I, II, III pentru fiecare nivel de învățământ și diplome de participare pentru copiii care nu au fost premiați.

Premiile constau în:

- diplome pentru elevi și cadrele didactice coordonatoare;
- locurile I vor primi câte o medalie;
- premiul special pentru „Școala Empatiei” constă într-o diplomă și o cupă;
- lucrările premiate vor fi incluse într-o **expoziție județeană finală**, fizică în sediul unității.

10. Dispoziții finale

- lucrările vor fi transmise la Școala Gimnazială Nr. 1 Sânnicolau Român, adresa Sânnicolau Român, nr. 600 prin poștă sau curier;
- lucrările înscrise nu se returnează;
- prin participare, unitățile de învățământ își exprimă acordul pentru utilizarea imaginilor lucrărilor în scop educațional și de promovare;
- comisia de evaluare își rezervă dreptul de a face ajustări în acordarea premiilor, în funcție de calitatea lucrărilor;
- nu se percep taxe.

„Empatia se construiește pas cu pas – iar școala este locul unde începe.”

ANEXA 4 – RAPORT FINAL (model pentru fiecare școală parteneră)
Proiect județean „Respect și Empatie – Cheia Schimbării”
Perioada: Ianuarie – Iunie 2026

Unitatea școlară:

1. Activități desfășurate

(Listați toate activitățile cu date, număr de participanți și rezultate)

-
-
-

2. Impactul proiectului asupra elevilor

- schimbări observate în comportament;
- îmbunătățirea relațiilor dintre elevi;
- dezvoltarea abilităților socio-emoționale;
- exemple concrete.

3. Implicarea cadrelor didactice

- număr de profesori implicați;
- contribuții și inițiative locale;
- colaborări în interiorul școlii.

4. Implicarea părinților și comunității

- participarea la activități;
- susținerea logistică;
- reacții și feedback primit.

5. Argumente privind sustenabilitatea

- activități ce pot fi continuate anual;
- cluburi sau grupuri formate;
- resurse identificate pentru derularea pe termen lung.

6. Sugestii și recomandări

.....

Semnături:

Coordonator local _____

Director _____

COLABORAREA TRANSNAȚIONALĂ PRIN PROIECTELE ETWINNING - STRATEGII PENTRU O EDUCAȚIE INTERCONECTATĂ –

Prof. înv. primar Tilore KORTNER
Școala Gimnazială Nr. 2 Lugoj, județul Timiș

„Educația nu are frontiere atunci când ecranele devin punți, iar diversitatea devine o resursă.”



Rolul principal al proiectelor eTwinning este de a transforma educația tradițională într-o experiență digitală, colaborativă și interculturală la nivel european. Aceste proiecte acționează ca un catalizator pentru modernizarea școlilor, oferind o platformă sigură unde profesorii și elevii din țări diferite învață și lucrează împreună. Printre

rolurile esențiale ale eTwinning în educație, enumăr:

- Promotor al colaborării transnaționale, conectând săli de clasă izolate geografic, transformându-le într-o comunitate unică de învățare fără granițe.
- Catalizator pentru digitalizare, impunând utilizarea practică și responsabilă a instrumentelor Web 2.0 (platforme, aplicații de editare video/audio, chestionare online).
- Inovator pedagogic, înlocuind memorarea pasivă cu învățarea bazată pe proiecte (Project-Based Learning) și abordări interdisciplinare (STEAM).
- Sursă de dezvoltare profesională, oferind profesorilor acces gratuit la webinare, cursuri internaționale și schimburi constante de bune practici.
- Generator de competențe europene, dezvoltând direct spiritul de toleranță, cetățenia activă și conștiința culturală a elevilor implicați.



Pentru elevi, *crește motivația* prin activități interactive axate pe realitate, *dezvoltă comunicarea* nativă în limbi străine prin dialog direct, *formează gândirea critică* prin rezolvarea de sarcini în echipe mixte. În cazul profesorilor, *combate rutina* profesională prin diversificarea metodelor didactice, *asigură recunoaștere* internațională prin Certificatele de Calitate, *extinde rețeaua* de contacte pentru viitoare proiecte Erasmus+.

Anul trecut școlar, 2024-2025, am desfășurat proiectul eTwinning „*Joyful STEM with Nature*”, având 17 școli partenere din 8 țări, Turcia, România, Bulgaria, Spania, Grecia, Lituania, Georgia și Croația.

În cadrul acestuia, am acoperit o multitudine de arii curriculare - Educație pentru mediu, Științe, Artă, Design / desen și tehnologie, Etică, Studii europene, Limbi străine, Informatică / TIC, materii vocaționale de predare - Artă / Îngrijire medicală / Pedagogie, iar ca și competențe cheie - Digital / Personal / Social / Abilități de învățare a învățării.



Activitățile desfășurate în cadrul acestui proiect au fost diverse, implicând elevii și dascălii din toate aceste lcoli partenere:

1. Realizarea logo-ului și a afișului / banner-ului proiectului / votare
2. Utilizare instrumente web.2 + canva – puzzle afișul și logo-ul proiectului
3. Prezentare profesori, orașul, școala – hartă / e-book
4. Prezentare elevi – web.2: Chatterpix Kids – padlet
5. Integrarea curriculară – ebook
6. AI și jocuri educative pentru copii – Student



Technokids / Toy Theater

7. AI și instrumente web pentru profesori
8. Acrostih – numele proiectului
9. Activitate luna ianuarie – carte de colorat Snow Globe – canva
10. Activitate luna martie – realizarea de ecosisteme, medii de viață – e-book
11. Activitate luna aprilie – Cicluri de viață din natură – Canva, Artă creativă, Abilități practice, e-book
12. Activități luna mai – expoziții, Ziua Europei, Code Week 2025
13. Ziua Internațională a Siguranței pe internet
14. Webinarii profesori
15. Webinarii elevi
16. Realizare de panouri și expoziții ale produselor proiectului în școlile partenere
17. Completare chestionare despre proiect de către elevi, părinți și profesori
18. Diseminarea activităților proiectului: facebook, instagram, site-uri școală



Proiectul eTwinning a avut un rol important în stimularea colaborării educaționale prin:

- lucru în echipe mixte: Elevii din țări diferite nu doar au comunicat, ci au colaborat direct pentru a crea produse comune, cum ar fi reviste digitale, clipuri video sau coduri de programare.

- dezvoltarea competențelor lingvistice: Comunicarea curentă în limbi de circulație internațională



(în special engleza) a devenit un instrument natural de lucru, nu doar o materie de studiu.

- abordare interdisciplinară: Proiectul a permis profesorilor de materii diferite să colaboreze în cadrul aceleiași școli sau cu parteneri externi pentru a aborda teme complexe (de exemplu, ecologie, istorie sau matematică distractivă).
- digitalizarea metodelor de predare: Profesorii au colaborat prin intermediul platformei securizate European School Education Platform, schimbând bune practici și resurse educaționale deschise.
- schimb intercultural autentic: Elevii au descoperit tradițiile, valorile și stilul de viață al colegilor din alte comunități, fapt care dezvoltă toleranța și spiritul de cetățenie europeană.

Cu ajutorul proiectului eTwinning „Joyful STEM with Nature”, am pornit într-o nouă aventură educativă europeană. Datorită activităților desfășurate, elevii mei de clasa I au învățat să citească mai repede și mai bine, curioși fiind să descopere informații și curiozități despre natură – plante, animale, medii de viață - și și-au format unele abilități lingvistice, printr-o abordare interdisciplinară. Sunt foarte mândru că au reușit să ducă la sfârșit toate sarcinile de lucru, fie că lucrau individual, ajutați de familie sau în echipă, la școală.



De asemenea, și-au format o serie de abilități de artele plastice și tehnologie, prin participarea la activitățile practice, prin realizarea produselor finale, prin participarea la diverse evenimente legate de proiect, prin acțiune, prin experimentare și atingere. S-au adaptat la societate și la viața socială prin activități de voluntariat, plantare de salcâmi cu ocazia evenimentului „Oxygen Plant Festival”, sau de stejari, cu Asociația „Caravana Pădurii”. Încrederea în sine s-a îmbunătățit, iar abilitățile manuale s-au îmbunătățit cu ajutorul desenelor și lucrărilor confecționate. Au reciclat materiale reziduale pe care nu le foloseau acasă, formându-și un comportament eco-civic. Învățând noi tehnologii TIC și ajutați de AI, copiii au obținut o educație de bază pentru viața și educația lor viitoare. Proiectul nostru e foarte valoros și a avut, de asemenea, valori metacognitive în ce privește



gândirea algoritmică, căutarea de soluții la probleme și stabilirea relațiilor cauză-efect. Toți copiii au urmărit activitățile cu entuziasm și interes. Școala noastră se află într-o zonă de cartier, o zonă puțin dezavantajată din punct de vedere socio-economic și socio-cultural, dar participăm anual la proiecte de educație ecologică și suntem mândri să spunem că, în

ultimii 3 ani, am fost câștigători la nivel național ai Campaniei „Școala Ecoterrienilor”, organizată de Asociația Ecotic București.

Toate activitățile au dus la formarea la elevi a reprezentărilor morale pozitive și a unui comportament eco-civic și social corect, la stimularea formării răbdării, a atenției voluntare, a spiritului critic și autocritic. Am aplicat metode și tehnici munca în grup mic, brainstorming, animație, învățare prin practică. Consideră că întregul proiect este un mare câștig pentru elevi și pentru mine, o părțică din ce înseamnă competențele-cheie formându-se, cu siguranță: comunicarea în limba maternă și străină (engleză), competențe de bază în științe și tehnologii, continuarea formării unor competențe digitale, sociale și civice, inițiativă, sensibilitate și exprimare practică și culturală.



Bibliografie:

- Bunea, Daniela, *Modalități de integrare a proiectelor eTwinning în curriculum*, Revista de pedagogie digitală iTeach.
- Grama, Vasilica, *Rolul și importanța proiectelor eTwinning în contextul învățământului românesc actual*, Lucrare metodică-științifică.
- Mara, Daniel, *Educație pentru educație*, Editura ALMA MATER, Sibiu, 2006 (utilă pentru fundamentarea teoretică a parteneriatelor educaționale).
- *European School Education Platform* (Platforma oficială unde se derulează proiectele): <https://school-education.ec.europa.eu/>

INSPECTORATUL ȘCOLAR AL JUDEȚULUI SUCEAVA, ROMÂNIA
G.P.P., CĂSUȚA PITICILOR'GURA HUMORULUI
CENTRUL DE RESURSE PENTRU EDUCAȚIE ȘI DEZVOLTARE
STR.LCT.V.MARCEANU NR.22 TELEFON/FAX-0230/231576
E-MAIL: casutapiticilor2@yahoo.com

„MICH EXPLORATORI DIGITALI”
ÎNVĂȚĂM PRIN JOC ȘI TEHNOLOGIE
NOILE EDUCAȚII- EDUCAȚIE PENTRU TEHNOLOGIE ȘI
DIGITALIZARE
PROGRAM JUDEȚEAN



COORDONATOR PROIECT: LUCAN LORENA-IOANA

An școlar 2025-2026

**DENUMIREA PROIECTULUI-TITLUL : „MICII EXPLORATORI
DIGITALI”**

**a) SLOGAN: SĂ CUNOAȘTEM LUMEA MARE CU PAȘI MICI ȘI IDEI
DIGITALE!**

**"Rolul tehnologiei poate fi extins aproape în orice domeniu, aducând un
plus de valoare și o mai mare eficiență." – Victor Marcusohn**

**b) DOMENIUL ȘI TIPUL DE EDUCAȚIE ÎN CARE SE
ÎNCADREAZĂ:** Educație pentru tehnologie și digitalizare

c) TIPUL PROIECTULUI: județean

d) B. APLICANTUL: Coordonate de contact a unității de învățământ:

a. Grădinița cu Program Prelungit „Căsuța Piticilor” Gura Humorului

Adresa instituției: STR. LCT. V. MARCEANU, NR. 22

E-MAIL: casutapiticilor2@yahoo.com TELEFON/FAX-0230/231576



b. Coordonator al proiectului la nivelul unității:

EDUCATOARE-LUCAN LORENA-IOANA

Datele applicantului:

Lucan Lorena-Ioana, educatoare, debutant

Telefon: 0755790119

Adresa de email: lucanlorena26@gmail.com

Echipa de proiect: Prof. Turza Elena-director

Prof. Amăriuchi Camelia

Prof. Celechi Patricia

Prof. Negură Anișoara

Echipa de implementare:

- ***prof. Hemen Tatiana/Bilan Diana***
- ***prof. Iacob Mihaela***
- ***prof. Zofotă Cornelia/Ursachi Oana***
- ***prof. Pisancu Alina/ Spînu Nicoleta***
- ***prof. Sava Adriana/Dobreanu Sabina***
- ***prof. Celechi Patricia/Negură Ana***
- ***prof. Wanzo Irina/ Șelet Elena***
- ***prof. Amăriuchi Camelia***

C. PARTENERI/COLABORATORI:

- ***GPN "Lumea Copilăriei" Gura Humorului***
- ***Școala Gimnazială, Teodor Balan" Gura Humorului***
- ***Școala Gimnazială Nr.1 Gura Humorului***
- ***Comitetul de părinți al grupei, Steluțele"***



D.CONTEXT: ARGUMENT

Copiii de vârstă preșcolară manifestă un interes și o curiozitate naturală pentru tot ce înseamnă nou, în mod special digitalizare și tehnologie. Într-o societate înzestrată cu tablete, laptop-uri, telefoane, jocuri video și multe alte aparate digitale, copiii sunt preocupați de modul în care acestea funcționează, încercând să descopere singuri lumea calculatoarelor. Cu toate acestea lipsa unui program și a unor reguli bine stabilite privind utilizarea conștientă a tehnologiei poate duce la exces, cu efecte negative asupra sănătății .

Acest proiect pune în valoare beneficiile digitalizării și a unei vieți în care preocuparea principală a umanității își are rădăcinile în dispozitive electrice, dar totodată, aduce la lumină și aspectele negative care sunt surprinse de-a lungul dezvoltării tehnologiei.

Copiii vor realiza că un corp sănătos se menține doar prin respectarea unui program bine stabilit de către părinți și că beneficiile acestei arii de dezvoltare le va ușura viața, iar în același timp, vor învăța cum să se protejeze de abuzatori virtuali.

Ziua de 17 mai este „Ziua Mondială a Telecomunicațiilor și Societății Informaționale”(TIC), o zi celebrată la nivel global pentru a sublinia importanța acestor domenii.

Analiza SWOT

Puncte Tari	Oportunități
❖ <i>posibilitatea de a parcurge teme variate;</i> ❖ <i>informare din surse variate;</i> ❖ <i>schimb de experiență;</i> ❖ <i>dotarea cu materiale noi;</i> ❖ <i>posibilitatea abordării creative și interactive;</i> ❖ <i>promovarea activităților de digitalizare;</i> ❖ <i>vizite cu preșcolarii;</i>	❖ <i>toți participanții pot oferi alternative valoroase de soluționare a tematicii;</i> ❖ <i>ieșirea din "tiparul curricular";</i> ❖ <i>se pot exprima propriile nemulțumiri, dar și expectațiile prin exprimarea dorințelor și satisfacțiilor;</i> ❖ <i>participare necondiționată cu materiale proprii, la fiecare temă;</i> ❖ <i>promovarea propriilor idei;</i> ❖ <i>posibilitatea testării cunoștințelor;</i>
Puncte slabe	Amenințări
❖ <i>lipsa dotarilor necesare;</i> ❖ <i>neimplicarea activă membrilor; a tuturor</i> ❖ <i>planificarea unor teme care nu prezintă interes pentru toți;</i> ❖ <i>dificultăți de comunicare;</i>	❖ <i>interesul scăzut uneori pentru anumite activități;</i> ❖ <i>timp insuficient;</i>

E. DESCRIEREA PROIECTULUI:

Scopul:

Dezvoltarea competențelor digitale de bază, precum și abordarea unei atitudini pozitive în ceea ce privește curiozitatea utilizării responsabile a tehnologiei în activitățile de învățare și joc.

Obiective:

privind copiii:

- ❖ *inițierea copiilor în observarea componentelor specifice a unor instrumente digitale simple(tabletă, calculator, tablă interactivă);*
- ❖ *sprijinirea copiilor pentru a manifesta interes și curiozitate;*
- ❖ *stimularea creativității, a imaginației și a gândirii logice prin aplicații și jocuri interactive;*
- ❖ *cunoașterea și aprecierea normelor privind siguranța copiilor pe internet;*

privind partenerii:

- ❖ *stimularea implicării părinților și a altor factori educaționali în derularea activităților;*
- ❖ *promovarea unor relații reciproce între părinți și alți factori educaționali, pentru a transmite copiilor valorile ce vizează siguranța în mediul online;*
- ❖ *implicarea directă a părinților în desfășurarea activităților proiectului din punct de vedere material sau financiar;*
- ❖ *crearea unui mediu educațional favorabil și stimulativ pentru motivarea copiilor în vederea desfășurării activităților;*
- ❖ *implicarea partenerilor în realizarea programului de activități.*

Grup țintă:

beneficiari direcți: 32 copii preșcolari cu vârsta de 4 ani;

beneficiari indirecti: alte grupe de preșcolari, părinții acestora și cadrele didactice- educatoare și învățători din grădinițe și școli primare, școlarii mici, comunitatea locală.

Durata: an școlar 2025-2026

CONȚINUTUL PROIECTULUI

Metodologie:

Proiectul se va derula în toate grupele din grădiniță.

Fiecare echipă de educatoare va particulariza activitățile ce se vor desfășura, în funcție de tematica lunară propusă de proiect, de particularitățile de vârstă și interesele copiilor.

De asemenea, vor crea un portofoliu al grupei, vor expune la panou rezultatele obținute (produse ale activității copiilor, fotografii) și vor furniza informații și fotografii edificatoare echipei de realizare a revistei grădiniței.

Regulament:

Coordonatorul proiectului va promova o strategie de comunicare, informare și implicare a întregii comunități preșcolare dar și a partenerilor în acțiunile pe care le desfășoară, va monitoriza pe ansamblu derularea proiectului;

- ❖ cadrele didactice vor realiza un panou care va cuprinde informații, rezultate ale activităților;*
- ❖ cadrele didactice asigură desfășurarea activităților propuse la grupele pe care le conduc incluzându-le în activitățile de învățare din programul zilnic, monitorizează rezultatele și asigură participarea părinților și a altor parteneri;*
- ❖ directorul unității și cadrele didactice se preocupă de popularizarea acțiunilor în comunitate și pentru atragerea de sponsori pentru activitățile care necesită fonduri bănești și materiale;*
- ❖ toate cadrele didactice asigură securitatea copiilor în timpul derulării activităților.*

Criterii de evaluare:

- ❖ gradul de implicare a fiecărei educatoare în pregătirea, desfășurarea și monitorizarea activităților;*
- ❖ capacitatea copiilor de a participa efectiv la derularea activităților,*

- 
- ❖ *măsura în care se implică partenerii și rolul lor în realizarea obiectivelor proiectului;*

Standarde:

- ❖ *implicarea tuturor grupelor din grădiniță în derularea proiectului;*
- ❖ *creșterea procentuală a participării efective a partenerilor;*
- ❖ *particularizarea activităților la nivelul de vârstă a copiilor;*
- ❖ *progresul evidențiat și interesul față de activitățile de digitalizare ale copiilor și partenerilor implicați;*

Indicatori:

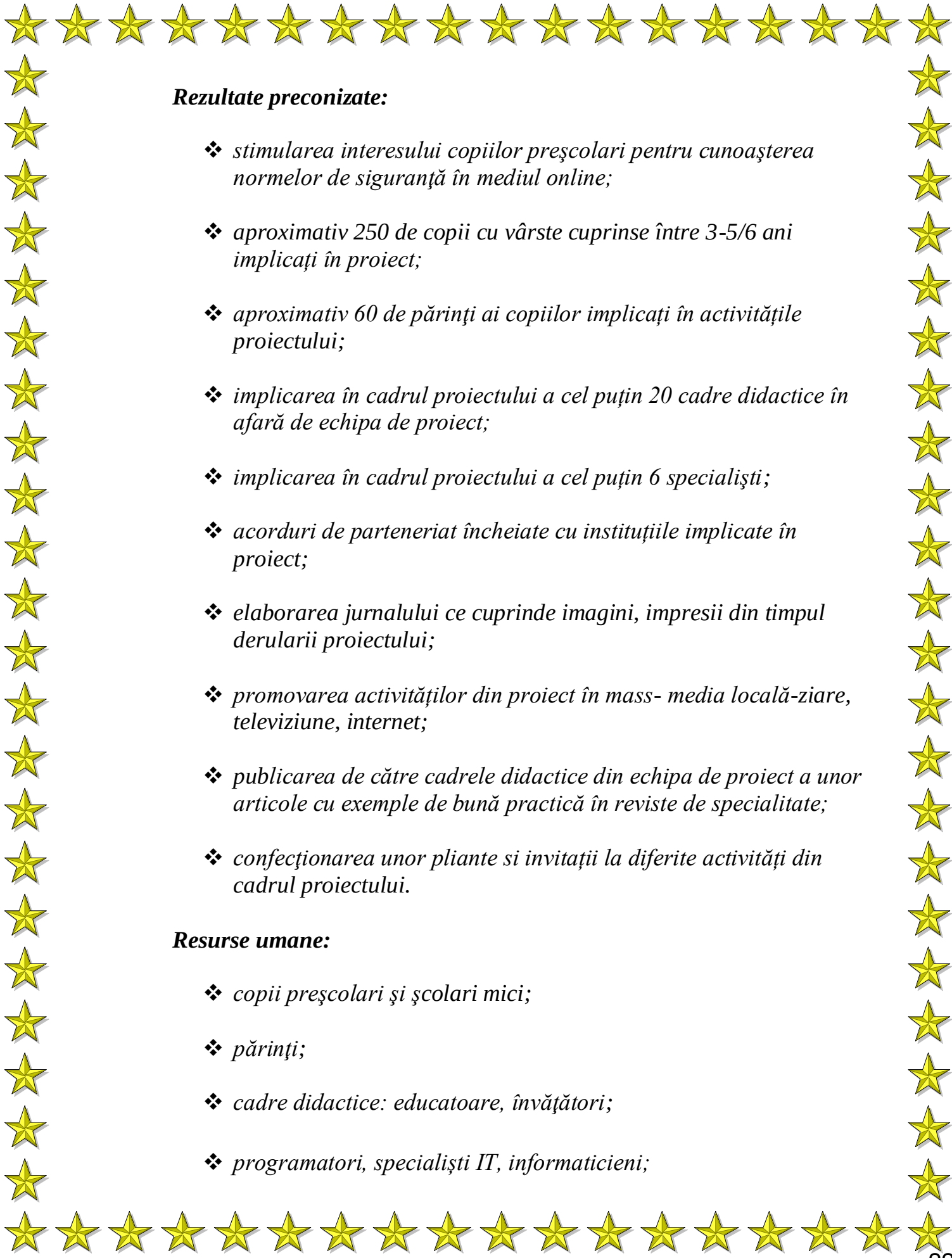
- ❖ *coerența proiectului;*
- ❖ *concordanța dintre obiective și conținut;*
- ❖ *desfășurarea optimă a activităților planificate;*
- ❖ *eficiența activităților în rândul preșcolarilor și partenerilor;*
- ❖ *asigurarea securității copiilor în timpul desfășurării activităților din cadrul proiectului;*
- ❖ *evaluarea la toate nivelele;*
- ❖ *nivelul de comunicare în cadrul echipei de proiect și cu partenerii proiectului;*

Metode și tehnici de lucru:

- ❖ *convorbiri, observări, dezbateri, vizionari de casete video, prezentări ppt, prezentări de imagini foto, expoziții foto și cu lucrările copiilor, vizite, memorizări, întâlniri cu specialiști.*

Forme de organizare:

- ❖ *pe grupe, individual, frontal*



Rezultate preconizate:

- ❖ *stimularea interesului copiilor preșcolari pentru cunoașterea normelor de siguranță în mediul online;*
- ❖ *aproximativ 250 de copii cu vârste cuprinse între 3-5/6 ani implicați în proiect;*
- ❖ *aproximativ 60 de părinți ai copiilor implicați în activitățile proiectului;*
- ❖ *implicarea în cadrul proiectului a cel puțin 20 cadre didactice în afară de echipa de proiect;*
- ❖ *implicarea în cadrul proiectului a cel puțin 6 specialiști;*
- ❖ *acorduri de parteneriat încheiate cu instituțiile implicate în proiect;*
- ❖ *elaborarea jurnalului ce cuprinde imagini, impresii din timpul derularii proiectului;*
- ❖ *promovarea activităților din proiect în mass- media locală-ziare, televiziune, internet;*
- ❖ *publicarea de către cadrele didactice din echipa de proiect a unor articole cu exemple de bună practică în reviste de specialitate;*
- ❖ *confecționarea unor pliante și invitații la diferite activități din cadrul proiectului.*

Resurse umane:

- ❖ *copii preșcolari și școlari mici;*
- ❖ *părinți;*
- ❖ *cadre didactice: educatoare, învățători;*
- ❖ *programatori, specialiști IT, informaticieni;*

Protocoloale parteneriale cu:

- ❖ *GPN "Lumea Copilăriei" Gura Humorului;*
- ❖ *Școala Gimnazială,, Teodor Balan";*
- ❖ *Școala Gimnazială Nr.1 Gura Humorului;*
- ❖ *Comitetul de părinți al grupei,,Steluțele";*
- ❖ *Programatori;*
- ❖ *Specialiști IT;*

Responsabilitățile partenerilor:

- ❖ *împărtășirea experienței personale în domeniul proiectului prin activități comune;*
- ❖ *desfășurarea unor activități comune;*
- ❖ *sprijin în derularea proiectului;*
- ❖ *diseminarea rezultatelor în cadrul comunității;*
- ❖ *consultanță de specialitate;*
- ❖ *cooptarea grădiniței la unele acțiuni tematice ce se desfășoară în aceste instituții;*
- ❖ *asigurarea spațiului pentru expoziții;*

Diseminare proiect:

- ❖ *Revista grădiniței;*
- ❖ *Promovare prin mijloace mass-media;*
- ❖ *Sesiune de prezentare a proiectului;*

❖ *Site-ul grădiniței.*

F. Evaluare proiect:

❖ *Portofoliul proiectului și CD-ul;*

❖ *Jurnalul proiectului;*

❖ *Chestionare pentru părinți;*

❖ *Expoziții cu lucrări ale copiilor;*

❖ *Albume foto;*

❖ *Jurnalul proiectului la grupe;*

❖ *Inregistrarea unor CD-uri cu acțiuni deosebite;*

❖ *Prezentarea activităților în fața părinților și a altor parteneri;*

❖ *Elaborarea de lucrări pentru publicații și pentru sesiuni de comunicări;*

❖ *Schimb de idei, materiale didactice și educative între grădiniță și partenerii implicați în proiect.*

G. SUSTENABILITATEA PROIECTULUI: „Micii exploratori digitali”

❖ *În cadrul activităților extracurriculare și a activităților cu părinții, educatoarele și copiii abordează teme legate de norme de siguranță în mediul online, realizează vizite la diverse instituții implicate în proiect și prezintă cât mai multe elemente din câmpul ariei digitale.*

❖ *La nivelul instituției, unele grupe desfășoară activități în cadrul opționalelor aprobate în acest an școlar.*



H. BUGETUL PROIECTULUI: *din surse de finanțare proprii,
sponsorizări de la părinți, persoane publice și agenți economici.*

ANEXE- Convenții de colaborare;

Anexa 1

Albinuța și soarele

de Nina Stănculescu

A fost odată, demult tare, o albină mică. Și fiindcă era mai mititică decât celelalte, îi spuneau Albinuța.

Toată ziua zbura împreună cu celelalte albine din floare în floare, ca să strângă polen și nectar și să pregătească la stup ceară și miere. Atât de repede alergau ele pe câmpuri, încât se întreceau chiar și cu vântul. Nicio albină nu era atât de harnică precum Albinuța și nimeni nu zbura mai repede decât ea.

Însă, oricât se străduiau, tot nu reușeau să ajungă la toate florile de pe câmpie. Multe flori se ofileau cu nectarul necules.

Când văzură albinele una ca asta, se strânsă să se sfătuiască. Cea mai bătrână și mai înțeleaptă dintre ele, Regina albinelor, spuse,:

- Ziua este prea scurtă! De aceea nu reușim să adunăm nectarul de peste tot. Să meargă Albinuța, cea mai vrednică dintre noi, la Soare și să-l roage să mai rămână puțin pe cer, până ne terminăm toată treaba!

Toate albinele încuviințară. Iar Albinuța, dacă auzi una ca asta, ce era să facă? Se pregăti de drum. Albinele o însoțiră până la marginea câmpiei, apoi își luară rămas-bun și se întoarseră la treburile lor. Albinuța porni înainte, către muntele cu vârful ascuns în nori. Zbura ea ce zbura, gândindu-se cum să ajungă la Soare, Albinuța obosită se așeză lângă o albăstriță care se legăna liniștită în bătaia vântului.

Floarea o întrebă cu blândețe:

- Ce-i cu tine, albinuță mică? De unde vii?

Albinuța răspunse:

- Zbor în slăvi la mândrul Soare

Să-l rog de n-ar vrea oare

Să nu plece-n orice zi

Așa iute la culcare!

Opridu-se din legănat, Albăstrița se minună și o chemă atunci între petalele ei moi și parfumate:

- Vai ce curajoasă ești! Să zbori atât de departe! Drumul e tare lung! Odihnește-te puțin între petalele mele să prinzi puteri! Ar fi atât de bine să mai rămîni pe cer soarele în fiecare zi! Să stea oricât de mult! E atât de frumos și bine când luminează și dă căldura!

Și atât de plăcut era între petalele Albăstriței că Albinuța mai, mai că ar fi rămas cu ea de vorbă până-n seara, de n-ar fi fost atât de grăbită.

Mulțumi pentru odihnă și de vorbele bune și cu puteri sporite porni iar la drum.

Mai zbură ea cât zbură și întâlnește o buburuză.

- O albină aici? se miră aceasta. Încotro mergi?

Albinuța îi răspunse:

- Zbor în slăvi la mândrul Soare

Să-l rog de n-ar vrea oare

Să nu plece-n orice zi

Așa iute la culcare!

Buburuza își clătină antenele și spuse:

- Din partea mea, Soarele poate să stea cât dorește pe cer. Dar nu pot lăsa un călător obosit fără ajutor.

Și, zicând acestea, o așază pe un pat de frunze uscate și îi aduse suc de iarbă să-și recapete puterile. Albinuța îi mulțumi și își continuă drumul.

Și porni mai departe...

În drumul său spre Soare, albinuța întâlnește un fluturaș colorat care zbura vesel printre flori. Observând că albinuța era obosită și îngrijorată, fluturașul s-a apropiat de ea și a întrebat-o unde merge.

Albinuța îi răspunde:

- Zbor în slăvi la mândrul Soare
Să-l rog de n-ar vrea oare
Să nu plece-n orice zi
Așa iute la culcare!

Fluturașul i-a spus că și el iubește căldura și razele blânde ale Soarelui și că s-ar bucura ca acesta să rămână mai mult timp pe cer, pentru ca florile să fie mereu deschise și poienița plină de culoare și veselie. El a încurajat-o pe Albinuța să își continue drumul și s-a oferit să o însoțească o parte din călătorie. După ce au zburat împreună o vreme, fluturașul și-a luat rămas-bun de la ea și i-a urat drum bun spre Soare.

Muntele cu vârful în nori se ridică acum drept înaintea ei și Albinuța se grăbi că nu cumva să asfințească soarele și să trebuiască să aștepte până a doua zi că să-l vadă iar. Cu cât urca pe munte o învăluia din toate părțile un vânt puternic, gata-gata s-o doboare la pământ. Apoi, din ce în ce se făcea tot mai rece, încât îi înghețară antenele scurte și piciorușele strânse de-a lungul trupului. De-abia putea să mai dea din aripi de frig și osteneală. Dar își făcea curaj și nu se lasă bătută.

Când însă izbuti să ajungă sus, pe creasta muntelui, pe vârful lui, văzu că până la soare mai era cale destul de lungă, iar puterile o părăsiseră aproape de tot. Ce să facă? Să se întoarcă la stup?

În cele din urmă, ajunse pe vârful muntelui. Soarele o zări și se miră:

- Ce-o fi cu albinuța asta singură pe vârful muntelui?
Întinse o rază, o înfășură pe Albinuța de mijloc și o ridică până la el:
- Ce cauți aici? Întrebă Soarele. Și ce mai faci harnicele tale surori?

Atunci Albinuța prinse a spune:

- Bună ziua, mândru Soare,
Albinele surioare
Te-ar ruga de n-ai vrea oare
Să nu pleci în orice zi
Așa iute la culcare!
Soarele rămase pe gânduri:

- Îmi place să ajut roadele pământului să crească și vietățile să trăiască. Dar nimeni nu mi-a cerut asta până acum. Sunteți niște albinuțe foarte harnice și v-am îndrăgit nespuse. De acum înainte, voi lumina cerul mai mult timp în fiecare zi, pentru ca voi să vă puteți termina munca.

Albinuța nu mai putea de bucurie. Își mișca antenuțele încoace și încolo de fericire.

Soarele adăugă:

- Dar când veți avea mai puțin de lucru, să-mi dați de veste și atunci voi pleca mai devreme.
Albinuța nu știa cum să-i mulțumească mai bine. Coborî repede pe pământ pe raza de

lumină și zbură ca gândul spre stup.

A doua zi, Soarele rămase puțin mai mult pe cer. În ziua următoare rămase și mai mult. Și tot așa, în fiecare zi, până când vara trecu și florile erau tot mai puține pe câmpuri. Atunci albinele îi trimiseră vorbă Soarelui că nu mai aveau nevoie să stea atât de mult pe cer. Soarele începu să apună din ce în ce mai devreme, până când veni iarna, iar albinele se retraseră în stup să doarmă până la primăvară.

De atunci și până astăzi, Soarele rămâne tot mai mult pe cer odată cu venirea primăverii, pentru ca albinele să aibă timp să adune nectarul și polenul florilor. Iar după ce trece vara, zilele devin din nou mai scurte.

Și tot de atunci, se spune că albinele au rămas cu mijlocul vărgat de la raza cu care Soarele a ridicat-o pe Albinuța spre el.



Clasa: a IV- a

Data: 15.10.2025

Disciplina: Educația plastică

Învățător: Matcovschi Tatiana

Unitatea de învățare nr.2: Alfabetul artei plastice

- **Tema:** Punctul în grafică și pictură. Subiectul: „Ploaie ciobănească pe covor de frunze”

Tipul lecției: de formare a capacităților de aplicare a cunoștințelor

Tehnologia didactică a lecției:

metode, procedee și tehnici: *explicația, demonstrația, conversația, exercițiul, observația, jocul didactic, scrisoarea, salutul, cufărul, traista călătoare, surpriza lecției;*

mijloace de instruire *creioane, acuarelă, guașă, indicatoare, postere, tabla,*

forme: *frontal, în grup, în perechi, individual;*

tehnologie-hardware: *computer, diapozitive, power poin, joc digital;*

Resurse materiale:

Resurse temporale: 45 minute

Evaluarea: aprecieri orale, autoevaluarea, autoaprecierea

Referințe bibliografice:

Curriculum Național, clasele I-IV, Chișinău, 2018;

Manual de

Ghid de implementare a curriculumului. Chișinău, 2018.

Metodologia privind implementarea evaluării criteriale prin descriptori. Clasa a IV-a, 2017.

Unități de competențe	Obiective lecției	Produsul lecției	Criterii de evaluare
2.1. Explorarea materialelor și tehnicilor specifice pentru obținerea formelor plane/ volumetrice.	La sfârșitul lecției elevul va fi capabil: O1-să identifice elemente de limbaj din cadrul artelor enumerate ; O2- Să obțină puncte, utilizând diverse materiale și procedee artistice O3- să utilizeze corect algoritmul de lucru la îndeplinirea sarcinilor plastice; O4- să comenteze lucrarea în baza algoritmului.	Lucrare plastică utilizând pata /punctual ca elemente de limbaj plastic	1. Respect tema plastică și subiectul. 2. Obțin puncte prin diverse tehnici de lucru 3. Combin reușit/corespunzător/adecvat culorile în lucrare. 4. Execut lucrarea cu acuratețe (aspectul estetic). 5. Reprezintă subiectul într-un mod individual și creativ.

Momente le lecției	Ob op.	Resurs e de timp	Demersul didactic	Strategii didactice		
				Metode Mijloace	Forme de organiza re	Evaluare
Evocare		3min	Salutul: -Bună dimineața,soare! - Bună dimineața, floare! -Bună dimineața, nouă! - Bună dimineața, vouă! - Bună dimineata, o zi nouă!	Conversația	Frontal	Aprecieri verbale
		2min	Organizarea clasei și pregătirea materialelor: Ca să fiu eu pictor mare Am nevoie de culoare Ca să fiu o pictoriță Am nevoie de foiță . De vopsele felurite Și creioane ascuțite Pensule și radiere Ca să pot lucra cu ele.(copii prin gest ridică rechizitele)	Dispoziția lecției	Frontal	
		1min	-Atenție la ecran , avem un oaspete. Recunoașteți cine-i? PPT cu Zâna Toamnei:. , Vă salut,dragi elevi! Pe aripile vântului tomnatic, Pe ramurile doldora de aur, Pe umerii norilor plumburii, Pe stropii ploii ciobănești Vin cu alaiul meu în ospeție să descoperim frumusețea naturii! Ce ziceți, acceptați provocarea? - Copii, ați recunoscut personajul. Acum începem călătoria pe tărâmul fermecat al Toamnei. - Vizualizați imaginar tabloul artistic al anotimpului multicolor și identificați alfabetul artei plastice.	Ppt în Animație		Aprecieri verbale
		3 min	Audiție muzicală cu imaginarea unui tablou plastic (cap pe bancă, ochii închiși) https://www.youtube.com/watch?v=CwJVU081g_o (prima strofă și refren) -întrebări...ce? unde? când?de ce? -Ați intuit corect e vorba despre anotimpul auriu al anului –TOAMNA	Audiție		
			Să ne amintim! Joc digital	Joc digital	Frontal	

Realizarea sensului	O ₁	3min.	https://wordwall.net/ro/resource/20912466- punctul - Ce alte elemente ale limbajului plastic cunoașteți? https://wordwall.net/ro/resource/23183367/alfabetul-artei-plastice Anunțarea subiectului: - Azi vom reda frumusețea toamnei în diverse tehnici de lucru cu ajutorul elementului plastic – punctul. - Ce cunoașteți despre punct? Ne reamintim din manual pagina 21, format electronic(Punctul este urma cea mai mică lăsată de un instrument de lucru pe o suprafață. În arta plastică, punctul este utilizat: – cu rol constructiv – pentru a modela volumul și spațiul; – cu rol figurativ – pentru a reda forme din natură; – cu rol decorativ – pentru a ornamenta diferite obiecte, vase, țesături ș)	Joc digital	Frontal	Aprecieri verbale
	O ₂	3 min.	La tablă :planșa „Soarele” Pe raze de soare scrise cuvinte –cheie: Punct/mărime Culoare Stropire forțată Suflare dirijată Dactilopictură Ștampilare - Ce reprezintă aceste cuvinte? Sunt niște Tehnici de lucru - Ploaia ciobănească de toamnă, elevi, azi ne va puncta o compoziție frumoasă în echipă cu o furtună de emoții toamnice. –planșa „Nor cu curcubeu” Pentru aceasta e bine să știi! Punctul are o capacitate nelimitată de a contura imagini și de a exprima idei și emoții. Expresivitatea acestui element de limbaj plastic depinde de mărimea și dimensiunea punctelor; valoarea și culoarea lor (fig. 2.1). Pentru a sugera volumul și spațiul, vom aplica puncte mari și întinse în prim-plan, iar în depărtare vom desena puncte mici și deschise. Vom ține cont și de culori: în prim-plan vom amplasa culori calde, în depărtare – culori reci. În artă, punctul a fost valorificat la maximum începând cu anul 1885, când s-au introdus termenul și tehnica numită poantilism (point, în traducere – punct) <i>PPT cu imagini din manual, pag.22</i> - Acum la treabă! Am zis mai sus că vom realiza o compoziție în echipă, asta ar însemna că vom realiza trei produse , pe trei rânduri cu subiectul „Ploaie ciobănească pe covor de frunze,, - Poziția corectă în bancă și ascultați instrucțiunile, algoritmul de lucru și criteriile de success!	Explicația		
				Povestirea		
		5min	1) Nori cu ploaie în tehnicile suflare dirijată și stropire forțată.	Algoritmul	Frontal	

Reflecția	O ₂		Veți avea nevoie de foaie decupată format A4 sub forma unui nuraș, acuarelă, apă, pensulă mare, pai și periută de dinți. 2) Umbrela veselă în tehnica dactilopictura decorativă. Veți avea nevoie de foaie format A1, decupată sub forma unei umbrele uriașe, guașă, apă, șervețele umede și degetul arătător al vostru. 3) Frunze aurii în tehnica șampilării . Veți avea nevoie de foaie A4, decupată sub forma unei frunze, acuarelă, apă, pensulă și instrumente ce lasă urma unui punct mare(dop, creion, radieră de creion, căpăcele etc.) Pentru realizarea produsul cu succes respectăm următoarele Criterii de succes! (la ecran)			
	O ₃		1. Respect tema plastică și subiectul. 2. Obțin puncte prin diverse tehnici de lucru 3. Combin reușit/corespunzător/adecvat culorile în lucrare. 4. Execut lucrarea cu acuratețe (aspectul estetic). 5.Reprezintă subiectul într-un mod individual și creative	Ppt –ECD Expoziția Argumentul	Frontal Lucru independent Cooperare	Aprecieri verbale
		10min	Realizarea concomitent a produselor sub fonul melodiei https://www.youtube.com/watch?v=OPcymm3mJek Acroșarea lucrărilor pe tabla centrală cu comentarea unei expresii plastice. Analiza desenelor prin autoapreciere			
		10min	Aprecieri verbale din partea Zânei: Ploaie splendidă! Umbrelă minunată! Frunze extraordinare! Sunteți de laudă! Aplauze! - Copii, ce emoții vă trezește acest fenomen frumos al toamnei? - Ce element al limbajului plastic ați realizat în desene? - Cu ce instrumente ați realizat azi puncte? - Prin ce tehnici ați redat punctual? - Realizați în 3 minute un tablou al emoțiilor de toamnă, o furtună de culori calde, un vârtej de puncte, șampilate cu instrumentele pregătite de acasă. https://www.youtube.com/watch?v=CwJVU081g_o Acroșarea pe tabla expoziției			
Extindere	O ₄		Zâna Toamnă e foarte mulțumită de lucrările voastre și are un mesaj: „Sunt mândră de răspunsurile complete și cunoștințele vaste despre elementele limbajului plastic. M-ați fascinat prin lucrările plastice realizate cu multă creativitate. Bravo! Meritați surpriza din darurile mele!” Coșul cu mere cu creionașe	Surpriza		autoevaluarea

			Flash mobul lecției Tema pentru acasă Lectura temei din manual pagina 21-22			
--	--	--	---	--	--	--

Adio, clase primare!

**Intrarea în sală cu vals oricare
Poeziile sunt creații proprii de ale elevilor
redactate de doamna învățătoare.**

1. Sofia Roșca

Un copil poate trezi din somn o lume- ntreagă.
O floare a aprins mai viu lumina
O ciripire s-a iscat prin frunze,
și frunza a mișcat încet din buze

2. Sîngerean Mădălina

Speranțele ne cuceresc inimile
și îndemnați de timpul care fuge
culegem din pomul vieții
cele mai frumoase clipe.

3. Doroftei Magdalena

Astăzi depănăm cele mai frumoase amintiri
Vom celebra 4 ani de vise și realizări
Vă mulțumim că ne sunteți alături
În această zi plină de emoție și recunoștință

Cântecul: „Îmi place școala”

https://youtu.be/W1cKLAOyFKE?si=LqD2_-fiiWYAKlub

4. Rudenco Sofia

Clopoțelul sună- n prag,
Ne adună iar cu drag,

În băncuțe stăm cuminiți,
Să fim oameni împliniți.
Cărți și taine descifrăm,
Lumea-n jur o explorăm,
Împreună învățăm ,
Taina cărții o aflăm .

5. Jalba Damian

Școala mea e ca o floare,
Plină de lumină-n zare,
Cu colegi și profesori,
Învățăm de multe ori.
În caiete scriem bine,
Visuri mari pentru mâine,
Clopoțelul când răsună,
Toți intrăm voioși împreună.

6. Petica Alex

Sună clopoțelul, ora a-nceput,
Lumea din caiete iar ne-a fermecat,
Învățăm ce-i bine, pas cu pas, mereu,
Și pornesc în viață cu un vis al meu
Gândul că suntem mari acum,
Cărțile ne sunt prieteni de nădejde,
Pășim împreună pe același drum,
Unde orice taină prinde sens acum.

7. Alexandra Chirtoacă

Fiind cu cărțile prieteni
Noi pășim pe altă treaptă.
Un nou drum acum începe,
Clasa-a cincea ne așteaptă.
Căci cu grijă și răbdare,
Cartea noi am studiat.
Cine-n viață știe carte
De multe surprize are parte.

Cântecul: „Cine are carte are parte”

<https://youtu.be/vEUZnOyh7E0?si=JSRa4PIY4zcEz6iV>

8. Doroftei Magdalena

La revedere, clasa mea
Au trecut anii ca-n poveste,
Cu joc și carte zi de zi,
Am învățat ce-nseamnă „este”
Și cum frumos putem gândi.
Ne despărțim, dar nu de tot,
Purtăm în suflet amintiri,
Cu pași mai mari pornim în zbor,
Spre alte visuri și trăiri.

9. Duca Irina

Patru ani de zbor și de poveste,
S-au scurs ca visul unui răsărit,

Rămân în urmă bănci și vechi ferestre,
Și drumul primei școli s-a-ncheiat, tihnit.
Cu pași grăbiți plecăm spre viitor,
Lăsând în urmă clipe ce-am iubit,
Spre noi succese zburăm cu mult dor,
Cu sufletul curat și împlinit.

10. Popa Gabriela

Primul sunet de chemare
Clinchetul de clopoțel
Mă vesti să intru-n clasă
Că eram școlar și eu.
Îmi simțeam inima plină
De dorul ce mă-ndemna
Cu glas mare de chemare
Pentru draga școala mea.

11. Rotari Ana

La școală merg cu bucurie,
Cu ghiozdan plin de veselie.
Învăț să scriu și să citesc,
În fiecare zi cresc și zâmbesc.
Doamna-nvățătoare ne învață,
Să fim cuminți mereu viață.
Cu colegii mei mă joc frumos,
Iar la școală totul e luminos.

12. Caraman Corneliu

Școala este-o casă de minuni,
Unde creștem mari și buni,
Unde cartea ne-nsoțește,
Și lumina ne-ndrumește,
Spre un drum ce ne clădește.
Folosim util orice minut,
Învățăm tot ce-i de știut,
Cu răbdare și cu dor,
Ne clădim un viitor,
Plin de vise și mult spor

Cântecul: „Școala”

[https://youtu.be/YHeCw45I5fs?si=vTOIzcUEl
bmL8MWI](https://youtu.be/YHeCw45I5fs?si=vTOIzcUEl
bmL8MWI)

13. Iurin Mihail

Învățătoarea ne învață,
Cu blândețe și cu dor,
Ne ajută-n orice clipă,
Să urcăm tot mai ușor.
În clasă-i veselie mare,
Când ne spune-un gând frumos,
Iar cu glasul ei cel dulce,
Face totul luminos

14. Alina Popili

Învățătoarea iubită,
Este mereu fericită,

Ne învață cu răbdare,
Tot ce știe fiecare.
La școală noi învățăm,
Frumos să ne comportăm,
Cu caiete și cu flori,
Suntem veseli uneori.

15. Sîngerean Mădălina.

Scumpa noastră învățătoare,
Ești plină de cumpătare
Ne ajuți pe toți mereu,
Cu a ta blândețe ,nu ne este greu.
Azi, cu tristețe și dor,
Ne despărțim, nu-i prea ușor.
Doamna noastră învățătoare,
Te iubim până la soare.

16. Stepanov David

Prima noastră învățătoare iubită,
Blândă, răbdătoare și luminată,
Ne-a luat de mână în clasa întâi,
Și ne-a învățat să fim oameni buni.

Ne-a arătat litere, drumuri și vise,
Ne-a deschis cărți ca niște cuprinse promisiuni,

Ne-a învățat să citim cu răbdare,
Să nu ne pierdem în întrebări și uitare.

17. Cordolean Darius

Ați fost pentru noi ca o rază de soare,
În zile cu ploaie sau încercare,
Cu zâmbetul blând și privirea senină,
Ne-ați dat încredere, speranță și lumină.

Astăzi vă spunem din suflet curat:
Vă mulțumim pentru tot ce ne-ați dat,
Pentru fiecare cuvânt și-nvățare,
Pentru iubire, răbdare și îndrumare.

Cântecul: „Prima învățătoare-n viața mea”

<https://youtu.be/Al5nbrMAif0?si=yOfSJL2HQUUaoIF>

18. Roșca Sofia

Copilăria-i floare rară,
Cu răs curat de primăvară,
Cu pași mărunți prin iarba vie
Și vise dulci scrise pe hârtie.
Sub cerul plin de păsărele,
Ne străluceau în ochi mărgelile,
Iar jocul nostru minunat

Face din zi un basm curat.

19. Duca Nicolae

Alergăm prin pădăii,
Fără griji, doar bucurii,
Timpul stă pe loc un pic,
Când ești mare fiind mic.
Zmeul fuge către nori,
Colorat în mii de flori,
Lumea-i joacă și povești,
Dacă știi să mai privești

20. Mihăilă Dragoș

Copilăria-i ca floare
Plină de râs și de culoare
Cu jocuri multe și povești
Cu vise mari și ochi cerești
Prin iarbă alergăm voioși
Cu pași mici și zgomotoși
Iar în suflet vom păstra
Anii dulci din copilăria mea

21. Croitor Laurențiu

Copilărie, copilărie
Tu ne dai aripi, cântec și joc,
Copilărie, dulce pădărie
Ești floarea vieții, floare de foc
În suflet mama, în inimi Doamna,

Căci amândouă mame ne sunt,
Ne cresc cu drag, ne-ndrumă viața,
Ești floarea vieții pe –acest pământ.

Cântecul: „Copiii colorează viața”

<https://youtu.be/uqvHKbaNjLU?si=CPzn2MqmSI-NBBUo>

22. Caraman Sofia

Natura zâmbește,
Soarele încălzește,
Toți copiii se bucură
De soare și voie bună.
Peste tot sunt doar copii
Cu lumină și căldură,
Mii de raze aurii
Copilăria e-o aventură.

23. Jingan Matei

Copilăria mea frumoasă,
Cu fratele stau în casă.
Ne jucăm mereu afară,
Până vine iarăși seară.
Alergăm prin iarba mare,
Râdem mult pe ulicioare.
Țin minte orice zi,
Din anii de copilărie.

24. Ahmed Alrahmo

Lăsați-mă să fiu copil,
Să simt că am copilărie,
Lăsați-mă să înfloresc
Ca floarea dulce din câmpie.
Lăsați-mă să fiu copil,
Să zburd o clipă fericit,
Să simt că primăvara e
Și pentru mine mult dorit.

Cântecul: „Copilărie”

<https://youtu.be/3Q7Y7csi9sk?si=-wKUAK9D1t9Xogba>

25. Griza Lina

Anii au trecut ușor,
Cu zâmbete și cu dor,
Iar acum la despărțire,
Păstrăm marea amintire.
Draga noastră învățătoare.
Ne-a crescut cu răbdare mare,
Iar acum plecăm zâmbind,
Amintiri frumoase-având.

26. Miron Delia

Învățătoarea mea iubită
Este bună și smerită,
Cu zâmbetul ei frumos
Face fiecare zi cu folos.

Dimineață când intrăm,
Cu drag noi o salutăm,
Ea ne spune vorbe dulci
Și ne-ajută să fim buni.

27. Botnari Cătălin

Învățătoarea mea iubită,
Ne învață zi de zi,
Cu răbdare și cu grijă,
Cum mai buni putem deveni.
Cu zâmbetul ei senin,
Clasa parcă-i un palat,
Ne ajută să-nvățăm
Tot ce este minunat.

28. Arhirii Andreea

Doamna noastră ne învață
Să avem zâmbet pe față,
E blândă și ne dă povești,
N-ai cum să nu o iubești!
Ea ne scrie pe tablă mare

Litere și cifre-n soare
Ne ajută la tot ce e greu,
O vom purta în gând mereu

Cântecul: „Draga mea învățătoare dulce stea”

<https://youtu.be/TDhEk2iHzVg?si=SoXNKRkwCKUzzOQQ>

29. Cepraga David

Adio, dragă clasă mică,
Azi vom pleca, dar fără frică!
Vă mulțumim, învățătoare,
Că ne-ați dat raze de la soare!
Spre gimnaziu pornim acum,
Cu pași mai siguri pe alt drum.
Dar în clasa minunată,
N-o vom uita niciodată!

30. Scoropad Alexandra

Adio, clasă minunată,
Tu vei fi neuitată,
Cu colegi și bucurii,
Ani frumoși de copilării.
Ne despărțim cu dor acum,
Fiecare pe-al său drum,
Dar în suflet vom păstra
Clasa noastră, nu o vom uita.

31. David Stepanov

S-a dus și ultimul ceas,
Vacanța vine cu al ei popas,
Ghiozdanul stă acum uitat,
Iar vara ne-a îmbrățișat.

Cântecul: „Vacanța a venit”

<https://youtu.be/NEUJmsePzXs?si=HKrBylp7dmZUBz7w>

32. Gața Daria

Clasa a patra s-a sfârșit,
Și parcă ieri am venit,
Cu ghiozdane și zâmbire,
Cu joc și multă fericire.
Doamna bună ne-a învățat
Să fim buni cu adevărat
Noi acum ne despărțim
Dar cu drag ne amintim

33. Radu Vlad

A venit și ziua mare,
Cu emoții și culoare,
Clopoțelul a sunat,
Clasa-a patra s-a-ncheiat.

Vacanța acum sosește,

Soarele ne însoțește,
Dar mereu vom păstra-n gând
Anii cei frumoși la rând.

34. Morozanu Ratmir

Si așa a trecut timpul
Zi de zi și ceas de ceas
Și-am ajuns în ziua-n care
Să vă spunem bun rămas!
Bun rămas, dragi clase primare!
Ani frumoși, plini de culoare,
Veți rămâne-n amintire,
Plini de drag și fericire.

Cântecul: „Primăvară vals de vis”

<https://youtu.be/Sh0DkQBapts?si=b475oPXJgHIXelGD>

PROIECT EDUCAȚIONAL
„ZIUA MATEMATICII – INOVAȚIE ȘI COLABORARE”

Matei Alina Ionela, Colegiul Economic "Maria Teiuleanu", Pitești

ZIUA π -14 MARTIE

AN ȘCOLAR 2025- 2026

„Ziua Matematicii – Inovație și Colaborare”

PROFESOR COORDONATOR

MATEI ALINA IONELA



Argument

Matematica reprezintă un domeniu fundamental al cunoașterii, având un rol esențial în dezvoltarea gândirii logice, a creativității și a capacității de rezolvare a problemelor. În contextul societății co contemporane, caracterizate prin progres tehnologic accelerat și necesitatea cooperării interdisciplinare, promovarea matematicii prin activități inovatoare și colaborative contribuie la formarea competențelor necesare secolului XXI.

Proiectul „Ziua Matematicii – Inovație și Colaborare” urmărește valorificarea potențialului educativ al matematicii prin activități interactive, care încurajează participarea activă a elevilor, schimbul de idei și aplicarea cunoștințelor în contexte practice.

Scopul proiectului

Dezvoltarea interesului pentru matematică prin promovarea unor metode moderne de învățare, bazate pe colaborare, creativitate și utilizarea elementelor inovatoare în procesul educațional.

Obiective

- Stimularea gândirii critice și a raționamentului logic prin activități matematice aplicative.
- Dezvoltarea competențelor de colaborare și comunicare în cadrul activităților de grup.
- Încurajarea utilizării tehnologiilor digitale și a resurselor educaționale moderne în studiul matematicii.
- Evidențierea aplicațiilor matematicii în știință, tehnologie și viața cotidiană.
- Promovarea spiritului competitiv bazat pe fair-play și respect reciproc.

Grup țintă

Elevii din ciclul gimnazial și/sau liceal, cadrele didactice și comunitatea școlară.

Activități propuse

1. Atelier de rezolvare colaborativă a problemelor

Elevii, organizați în echipe, vor rezolva probleme cu grad diferit de dificultate, utilizând metode diverse și argumentând soluțiile identificate.

2. Concurs „Matematica în viața reală”

Participanții vor prezenta proiecte care evidențiază aplicațiile matematicii în domenii precum informatica, economia, arhitectura, medicina sau ingineria.

3. Escape Room Matematic

Activitate interactivă în cadrul căreia echipele vor rezolva provocări logice și matematice pentru a parcurge succesiv etapele jocului.

4. Expoziție de postere și materiale digitale

Elevii vor realiza postere, infografice și prezentări multimedia dedicate unor matematicieni celebri, descoperiri importante sau aplicații inovatoare ale matematicii.

5. Dezbateri: „Matematica – motor al inovației”

Participanții vor analiza impactul matematicii asupra progresului științific și tehnologic, argumentând importanța acestuia în dezvoltarea societății moderne.

Resurse necesare

- Materiale didactice și auxiliare;
- Echipamente multimedia și aplicații digitale;
- Spații destinate activităților de grup;
- Premii și diplome pentru participanți.

Rezultate așteptate

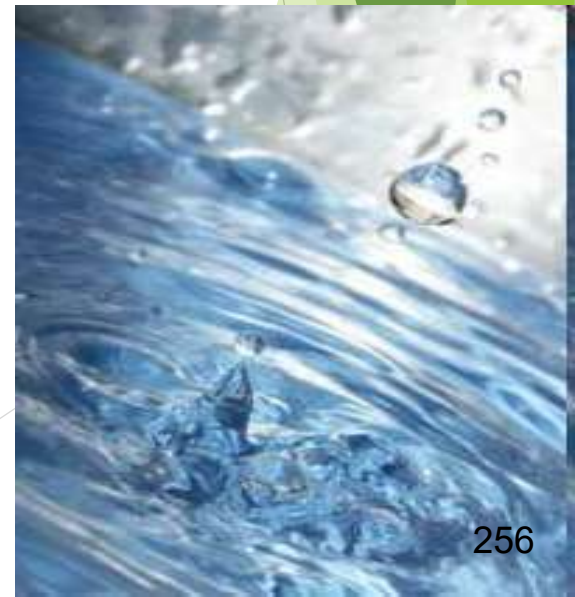
- Creșterea interesului elevilor pentru studiul matematicii;
- Dezvoltarea competențelor de colaborare, comunicare și rezolvare de probleme;
- Consolidarea legăturii dintre matematică și aplicațiile sale practice;
- Promovarea unei imagini pozitive a matematicii în cadrul comunității școlare.

Concluzii

Prin abordarea integrată a conceptelor de inovație și colaborare, proiectul „Ziua Matematicii – Inovație și Colaborare” contribuie la transformarea învățării matematicii într-o experiență relevantă, atractivă și orientată spre dezvoltarea competențelor necesare într-o societate bazată pe cunoaștere și progres tehnologic.



Credit: Kidzone Fun Facts



15.01.2025

ri de agre

***Stări de
agregare***

Fișă de lucru

1.Scrie starea de agregare.



2. Completează propoziția.

La masa de dimineață consum următoare alimente în stare solidă.

(pâine, lapte, suc, cașcaval, salam, ceai)

3. Îndepărtează intrusul.

a) ulei, oțet, pai, suc;

b) carte, bancă, ocean, pat;

c) nor, albină, ceață, fum;





Proiecte educaționale inovatoare centrate pe integrarea tehnologiilor și metodologiilor convergente în învățământul preșcolar

Autor: Mike Réka

Funcția: Profesor pentru învățământul preșcolar

Instituția: Grădinița cu Program Prelungit Manocska

Prezentul articol analizează impactul și modalitățile practice de integrare a tehnologiilor și metodologiilor convergente în educația timpurie, având ca repere fundamentale incluziunea școlară și obiectivele dezvoltării durabile. În contextul actual, optimizarea triadei predare-învățare-evaluare în grădiniță nu mai poate fi disociată de dinamica digitală. Lucrarea propune un model conceptual bazat pe convergența dintre mediul fizic de învățare și cel virtual, exemplificând bune practici prin proiecte tematice integrate. Utilizarea responsabilă a instrumentelor digitale și a metodelor activ-participative transformă preșcolarul dintr-un consumator pasiv de tehnologie într-un explorator activ, capabil de colaborare, empatie și rezolvare de probleme..

1. Schimbarea de paradigmă în educația timpurie

Societatea contemporană traversează o perioadă de transformări tehnologice accelerate, fenomen care reconfigurează fundamental profilul psihologic și nevoile de învățare ale copiilor din generația actuală. În acest peisaj fluid, învățământul preșcolar reprezintă piatra de temelie a dezvoltării holistice a individului. Simpozionul *„PROFESIONIȘTI ÎN EDUCAȚIE: Învățare, colaborare, evoluție”* aduce în prim-plan o interogație esențială: *Cum putem optimiza actul didactic prin utilizarea tehnologiei fără a altera specificul vârstei preșcolare, bazat pe joc și interacțiune directă?*

Răspunsul rezidă în adoptarea **metodologiilor convergente**. Acest concept presupune intersecția armonioasă și complementară dintre metodele active

clasice (experimentul, modelarea, jocul de rol, observarea) și resursele ecosistemului digital (software educațional, robotică, realitate augmentată). Departe de a fi o simplă alternanță de mijloace, convergența metodologică presupune o fuziune în care tehnologia potențează experiența senzorială directă, stimulând curiozitatea nativă a copilului și facilitând personalizarea demersului didactic. Conform noului *Curriculum pentru educație timpurie*, activitățile trebuie destructurate ca experiențe integrate de învățare. Tehnologia digitală, utilizată ca instrument de explorare și creație, devine un element de legătură transversal, unificând cele cinci domenii de dezvoltare: dezvoltarea fizică și motrică, dezvoltarea socio-emoțională, dezvoltarea cognitivă, dezvoltarea limbajului și a comunicării, precum și capacitățile și aptitudinile de învățare.

2. Abordarea conceptuală a metodologiilor convergente

Învățarea convergentă depășește dihotomia simplistă „mediul fizic versus mediul digital”. Ea propune un spațiu hibrid de învățare (Phygital – Physical & Digital), adaptat specificului gândirii preșcolarului, care evoluează de la stadiul preoperațional spre operații concrete. Pentru copilul de 3-6 ani, abstractizarea digitală capătă sens doar dacă este ancorată într-o realitate palpabilă. Prin convergență, un ecran tactil sau un robot educațional nu izolează copilul, ci devin o „masă de lucru rotundă” în jurul căreia se nasc dezbateri, se negociază reguli și se rezolvă sarcini în echipă. Metodologiile convergente au la bază trei piloni centrali:

1. **Activismul:** Copilul acționează direct asupra obiectelor fizice și virtuale.
2. **Colaborarea:** Tehnologia mediază comunicarea și cooperarea între egali.
3. **Semnificația:** Conținuturile sunt selectate în strânsă legătură cu universul imediat al copilului și cu marile provocări ale lumii actuale (ecologie, diversitate).

3. Optimizarea procesului de Predare-Învățare-Evaluare: Proiecte și bune practici

Pentru a demonstra valoarea aplicativă a acestor concepte, prezentăm două proiecte educaționale implementate la nivelul grupei mari, concepute în deplină concordanță cu cerințele curriculare actuale.

Proiectul I: „Micii Gardieni ai Planetei” (Focus: Dezvoltare Durabilă și Metode Active)

- **Domenii integrate:** Domeniul Științe (Cunoașterea mediului, Matematică), Domeniul Om și Societate (Educație pentru societate), Domeniul Limbă și Comunicare.
- **Obiective prioritare:** Identificarea circuitului deșeurilor, înțelegerea conceptului de reciclare, exersarea comportamentelor eco-responsabile.
- **Demersul didactic convergent:**
 - *Faza fizică:* Copiii realizează o colectare selectivă a materialelor din grupă (plastic, hârtie, carton). Ulterior, în curtea grădiniței, plantează semințe în ghivece confecționate din sticle de plastic reciclate.
 - *Faza digitală:* Folosind tablete, preșcolarii scanează coduri QR plasate pe containerele de reciclare. Codurile deschid scurte animații video explicative despre cum se transformă plasticul în fabricile de reciclare. De asemenea, copiii utilizează o aplicație de Realitate Augmentată (AR) pentru a vizualiza ciclul de creștere al plantei pe care au plantat-o, accelerând virtual un proces ce durează luni de zile.
 - *Rezultat:* Învățarea devine profundă. Copilul atinge pământul (fizic), înțelege fenomenul biologic prin AR (digital) și își asumă responsabilitatea udării zilnice a plantei (durabilitate).

Proiectul II: „Robo-Poveștile Incluziunii” (Focus: Învățare Colaborativă și Incluziune)

- **Domenii integrate:** Domeniul Limbă și Comunicare (Educarea limbajului), Domeniul Științe (Gândire computațională), Domeniul Socio-Emoțional.

- **Obiective prioritare:** Dezvoltarea structurilor gramaticale, stimularea empatiei, cooperarea în grupuri eterogene.
- **Demersul didactic convergent:**
 - *Context incluziv:* Grupa include doi copii cu tulburare de spectru autist (TSA) și un copil cu întârziere în dezvoltarea limbajului.
 - *Strategia aplicată:* S-au format micro-echipe de câte trei copii. Sarcina a constat în programarea unui minirobot tactil (de tip *Bee-Bot* sau *Blue-Bot*) pentru a parcurge un covor tematic pe care erau desenate scene din povestea „Pungața cu doi bani”, dar adaptată într-o cheie modernă a toleranței.
 - *Rolul tehnologiei:* Robotul funcționează ca un facilitator social. Pentru copiii cu TSA, structura predictibilă și logică a pașilor de programare (înainte, înapoi, la stânga, la dreapta) oferă un mediu de siguranță emoțională. Aceștia au preluat rolul de „programatori”, transmițând instrucțiunile colegilor care așezau cardurile fizice pe traseu. Copilul cu dificultăți de vorbire a fost încurajat să verbalizeze acțiunea robotului („Cocoșul merge la boier”).
 - *Rezultat:* Tehnologia a eliminat barierele de comunicare. Evaluarea nu s-a realizat prin fișe individuale tipărite, ci prin observarea modului în care echipa a reușit să ducă robotul la destinație, validând progresul fiecărui copil în funcție de ritmul propriu.

Inovații în procesul de Evaluare Formatoare

În cadrul metodologiilor convergente, evaluarea își pierde caracterul coercitiv și devine o oglindă a evoluției copilului. Instrumentele digitale aduc o plusvaloare considerabilă:

- **Portofoliile digitale (E-portofolii) prin aplicația Seesaw:** Fiecare preșcolar deține un spațiu digital unde cadrul didactic încarcă fotografii ale lucrărilor, dar și înregistrări audio în care copilul explică ce a desenat sau ce a construit. Acest instrument permite o evaluare dinamică a limbajului și a proceselor cognitive, oferind părinților un feedback transparent și imediat.

- **Evaluarea bazată pe joc (Gamification):** Prin intermediul display-ului interactiv și al aplicațiilor de tip *Wordwall*, activitățile de evaluare de la finalul proiectelor tematice se transformă în jocuri de asociere, sortare sau clasificare. Copiii își autoevaluează răspunsurile în timp real, prin confirmări vizuale și sonore pozitive, eliminându-se complet anxietatea specifică testării tradiționale.

4. Incluziunea și Dezvoltarea Durabilă: Pilonii educației viitorului

Proiectele educaționale inovatoare nu pot fi conceptualizate în afara celor doi vectori globali: **echitatea (incluziunea)** și **sustenabilitatea (dezvoltarea durabilă)**. Grădinița are datoria de a pune bazele acestor valori încă de la cele mai timpurii vârste.

Incluziunea multidimensională. Convergența tehnologică oferă instrumente compensatorii remarcabile. Pentru copiii cu deficiențe senzoriale sau neuromotorii, utilizarea ecranelor interactive cu contrast înalt, a software-urilor de comunicare bazate pe pictograme (AAC) sau a materialelor didactice augmentate 3D reprezintă modalitatea prin care aceștia pot participa de la egal la egal la activitățile de grup. Tehnologia nu individualizează în sensul izolării, ci personalizează în sensul accesibilizării. Ea permite crearea unor trasee de învățare flexibile, adaptate designului universal pentru învățare (Universal Design for Learning - UDL).

Educația pentru dezvoltare durabilă. Dincolo de tema ecologică a proiectelor, managementul digital al grupei de grădiniță contribuie direct la sustenabilitate. Reducerea masivă a consumului de hârtie prin digitalizarea planificărilor, a fișelor de lucru (înlocuite parțial cu activități manipulative și aplicații interactive) și a comunicării cu familia reprezintă o transpunere în practică a modelului de economie verde. Mai mult, preșcolarii învață să respecte resursele tehnologice, să înțeleagă conceptul de energie și să își dezvolte o igienă digitală sănătoasă, esențială pentru starea lor de bine pe termen lung. Prin intermediul bunelor practici prezentate, s-a demonstrat că tehnologia, atunci când este subordonată unor scopuri pedagogice clare și ghidată de principii umaniste, devine un aliat de prim rang al incluziunii și al dezvoltării durabile. Ea optimizează predarea, dinamizează învățarea și umanizează evaluarea. Evoluția

noastră ca profesioniști în educație depinde direct de curajul de a experimenta aceste metodologii inovatoare, oferindu-le preșcolarilor o educație timpurie de calitate, echitabilă, modernă și profund ancorată în valorile sustenabilității

Bibliografie

1. **Ministerul Educației Naționale (2019).** *Curriculum pentru educația timpurie*. București: MEN.
2. **Ciolan, L. (2008).** *Învățarea integrată: fundamente pentru un curriculum transdisciplinar*. Iași: Editura Polirom.
3. **Glava, A., Glava, C. (2002).** *Introducere în pedagogia preșcolară*. Cluj-Napoca: Editura Dacia.
4. **Comisia Europeană (2020).** *Planul de acțiune pentru educația digitală (2021-2027): Resetarea educației și formării pentru era digitală*. Bruxelles.
5. **Organizația Națiunilor Unite (2015).** *Transformarea lumii noastre: Agenda 2030 pentru dezvoltare durabilă* (Obiectivul 4: Educație de calitate).
6. **Pânișoară, I.-O. (2017).** *Profesorul de succes. 59 de principii de pedagogie practică*. Iași: Editura Polirom.



Studiu de caz: Impactul proiectului eTwinning

„Step Up! Life Skills”

Date generale

Clasa: a XI-a, intensiv limba engleză

Număr elevi participanți: 13

Nivel de competență lingvistică: B2–C1 (conform CECRL)

Proiect eTwinning: „Step Up! Life Skills”

Parteneri internaționali: instituții de învățământ din Grecia și Croația

Perioada de implementare: octombrie 2025- iunie 2026

Profesor coordonator: Militaru Nicoleta Marilena

Contextul proiectului

Proiectul „Step Up! Life Skills” a fost conceput pentru dezvoltarea competențelor de viață ale elevilor prin colaborare internațională, utilizarea limbii engleze în contexte autentice și participarea la activități interdisciplinare. Elevii au lucrat în echipe mixte cu partenerii din Grecia și Croația, folosind instrumente digitale și platforma eTwinning pentru comunicare și realizarea produselor finale.



Obiectivele proiectului

1. Dezvoltarea competențelor de comunicare în limba engleză.
2. Îmbunătățirea competențelor digitale.
3. Dezvoltarea gândirii critice și a capacității de rezolvare a problemelor.
4. Formarea competențelor sociale și de colaborare.
5. Identificarea competențelor de viață necesare în dezvoltarea personală și profesională.

Metodologia studiului de caz

Evaluarea impactului s-a realizat prin:

- observarea sistematică a activității elevilor;
- chestionare de feedback aplicate la finalul proiectului;
- analiza produselor realizate;
- autoevaluarea și reflecția elevilor;
- monitorizarea participării la activitățile colaborative.

Activități relevante

- întâlniri online cu partenerii internaționali;
- realizarea de prezentări și materiale multimedia;
- dezbateri pe teme privind dezvoltarea personală;
- activități de lucru în echipe internaționale;
- utilizarea aplicațiilor digitale pentru colaborare și creare de conținut.





Rezultate și impact

1. Dezvoltarea competențelor lingvistice

Elevii au utilizat limba engleză în situații autentice de comunicare, atât oral, cât și în scris.

Participarea constantă la activitățile proiectului a contribuit la:

- îmbunătățirea fluentei în exprimare;
- extinderea vocabularului specific competențelor de viață;
- creșterea încrederii în comunicarea cu vorbitori non-nativi.

Indicatori observați:

- 12 din 13 elevi au participat activ la întâlnirile internaționale;
- toți elevii au realizat produse în limba engleză;
- creșterea calității exprimării în sarcinile scrise.

2. Dezvoltarea competențelor digitale

Elevii au utilizat diverse instrumente digitale pentru colaborare și prezentare.

Rezultate:

- autonomie crescută în utilizarea aplicațiilor online;
- dezvoltarea competențelor de creare a conținutului digital;
- utilizarea responsabilă și sigură a mediului online.

3. Dezvoltarea competențelor sociale și interculturale

Colaborarea cu elevi din Grecia și Croația a favorizat:



- respectul pentru diversitate culturală;
- capacitatea de lucru în echipe internaționale;
- dezvoltarea empatiei și a abilităților de negociere.

Exemple observate:

- comunicare eficientă în grupuri mixte;
- schimb de perspective culturale;
- implicare activă în luarea deciziilor comune.

4. Dezvoltarea competențelor de viață

Proiectul a contribuit la formarea unor competențe esențiale pentru viitorul personal și profesional al elevilor:

- gestionarea timpului;
- asumarea responsabilităților;
- gândire critică;
- rezolvarea problemelor;
- adaptabilitate;
- leadership și inițiativă.

Feedback-ul elevilor

Principalele beneficii menționate de elevi au fost:

- oportunitatea de a comunica în limba engleză cu colegi din alte țări;
- dezvoltarea încrederii în sine;
- învățarea unor noi instrumente digitale;
- descoperirea unor perspective culturale diferite;



- dezvoltarea abilităților de colaborare și organizare.

Concluzii

Proiectul eTwinning „Step Up! Life Skills” a avut un impact semnificativ asupra celor 13 elevi ai clasei a XI-a intensiv engleză. Participarea la activități colaborative internaționale a contribuit la dezvoltarea competențelor lingvistice, digitale, sociale și interculturale, precum și a competențelor de viață necesare integrării într-o societate globalizată. Proiectul a oferit contexte autentice de învățare și a crescut motivația elevilor pentru utilizarea limbii engleze și pentru implicarea în activități educaționale internaționale.

Recomandări

- continuarea participării la proiecte eTwinning;
- extinderea colaborărilor internaționale;
- integrarea activităților bazate pe competențe de viață în curriculum;
- valorificarea rezultatelor proiectului în activitățile școlare viitoare.

PROIECT DIDACTIC

Data:

Școala:

Clasa: I

Învățător: Mocean Alina

Aria curriculară: Limbă și comunicare

Disciplina: Comunicare în limba română (activitate integrată)

Unitatea de învățare: Activități la școală/Scrierea funcțională

Subiectul lecției: Recapitulare literelor j, h, g și grupul de litere “ge”.

Tipul lecției: recapitulare

Domenii integrate: CLR, MEM, AVAP

Obiectiv fundamental: consolidarea și dezvoltarea competențelor de comunicare corectă, cu accent pe sunetul j, h, g și grupul de litere “ge”.

Obiective operaționale:

O1- să scrie corect cuvintele are denumesc imaginile date;

O2- să alcătuiască propoziții corecte din punct de vedere gramatical;

O3- să despartă cuvintele date în silabe, precizând numărul acestora poziția sunetului j, h, g și “ge” ;

O4- să găsească cuvinte cu înțeles opus;

O5- să scrie corect cuvinte,propoziții care conțin, pe lângă literele învățate, grupul de litere “ge”

Strategii didactice:

- **Metode și procedee:** Explicația,exercițiul,conversația,problematizarea,observarea,expunerea,algoritmul, munca individuală;
- **Mijloace și materiale:** planșe, flipchart ,caiet, minge ;
- **Forme de organizare:** frontală, individuală;
- **Forme de evaluare:** orală, frontală, formativă;

Durata: 45 de min.

Bibliografie:

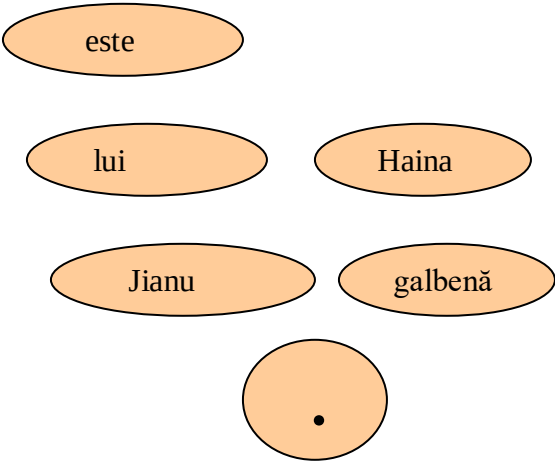
- Ioan Ședrean, „Metodica predării limbii române la clasele I-IV”, București, editura Didactică și Pedagogică, 1995;
- Ilinca Anton, „Metodica limbii române în învățământul primar”, Bacău, Editura „Grigore Tabacaru”, 1999;
- Ioan Surdu, Ioan Dănilă, „Educația limbajului în grădiniță, la grupele mare și pregătitoare (Preabecedar)”, Editura „Egal”, 1998
- Online www.didactic.ro

DESFĂȘURAREA LECȚIEI

Evenimentul didactic	OB. OP.	Conținut științific	STRATEGII DIDACTICE			Evaluare
			Metode și procedee	Mijloace de învățământ	Forme de organizare	
1. Moment organizatoric		Se asigură condițiile optime pentru desfășurarea lecției: pregătirea materialului didactic necesar, îndrumarea elevilor în activitatea de pregătire.	Conversația		Frontal	Observare sistematică
2. Verificarea temei pentru acasă		Se verifică selectiv tema pentru acasă cantitativ și/sau calitativ.	Observarea	Caiete tip I	Frontal	Scrisă
3. Captarea atenției		Amintesc elevilor că fulgul de nea mi-a spus că are un mesaj pentru copiii isteți din clasa mea. În biletul de la ora de Dezvoltare personal am găsit în bilet o poveste. Ei bine, în aceasta oră vom deschide al doilea bilet cu speranța că vom afla mesajul „Sunteți curioși copii?” Voi da citire biletului 2 (Anexa 1) <i>“Vai, copii, ce am pătit!</i> <i>Chiar Zmeul Vânt m-a răpit.</i> <i>M-a închis într-un castel,</i> <i>Nu pot vedea nimic din el.</i> <i>La fel cum a fost odată</i> <i>Când Zâna Toamna a fost furată.</i> <i>Mi-este tare dor de surorile mele</i> <i>Și nu pot ca să ajung la ele.</i> <i>Vă rog, copii, să mă ajutați,</i> <i>Și dacă puteți să mă eliberați!”</i> <i>Zâna Primăvara</i>	Conversația	Biletul	Frontal	Observare sistematică
			Conversația		Frontal	

4. Anunțarea subiectului și a obiectivelor operaționale		Astăzi vom încerca să o salvăm pe Zâna Primăvara. Zmeul Vânt a închis-o într-un castel și nu vrea să-i mai dea drumul. Ea a apelat la voi pentru a o elibera. Dar pentru a o găsi trebuie să depășim anumite obstacole. Va trebui să ne reamintim sunetele și literele învățate, să ordonăm cuvinte date într-o propoziție, să găsim cuvinte cu sens opus unor cuvinte date, să alintăm cuvintele lucrând atât individual cât și în perechi.	Conversația Explicația		Frontal	Evaluare orală
	O1	Se scrie data și titlul lecției la tablă și în caiete: Recapitulare → h, j, g, ge				
5. Dirijarea învățării	O2	Elevii sunt îndrumați să observe pe flipchart planul de recapitulare:				
	O3	- Sunetele și literele învățate; - Despărțirea cuvintelor în silabe; - Ordonarea cuvintelor date într-o propoziție;	Conversația			
	O4	- Cuvinte cu sens opus și asemănător; - Eu spun una tu spun multe; - Alintarea cuvintelor. Se vor reactualiza cunoștințele elevilor folosind metoda RAI: <i>Cum se numește semnul sunetului?</i> <i>Literele sunt de mai multe feluri, care sunt acestea? (..tipar/mână, mari/mici)</i> <i>Când se scrie cu literă mare?</i> <i>În ce se despart cuvintele?</i> <i>Mai multe cuvinte, ce formează ele?</i> <i>În ce lună ne aflăm?</i> <i>Cărui anotimp îi aparține?</i>	Explicația		Frontal	Observare sistematică
		Prezintă elevilor planșa cu castelul, în care este închisă zâna și le explică că fiecare fereastră a	RAI	Chestionarul		

	castelului este închisă pentru a nu vedea unde, în ce parte a castelului este ascunsă Zâna. Va trebui să rezolvăm sarcinile din spatele ferestrelor numerotate pentru a o salva pe Zână. . Fereastra 1 Scrie denumirea obiectelor sugerate de fiecare imagine. Haină, minge, joc, geantă Fereastra 2 Identifică numărul de silabe și încercuiește cifra corespunzătoare: joc : 1, 2, 3, 4 hartă: 2, 3, 4, 5 gândăcel : 2, 3, 4, 5 jucărie : 2, 3, 4, 5 prăjitură: 2, 3, 4, 5 Eugenia: 2, 3, 4, 5 Se poate complica jocul (folosind cuvinte formate din mai multe silabe). Fereastra 3 Care este opusul cuvintelor pentru: Greu, harnic, plânge, trage Fereastra 4 Mama a cumpărat pentru Geta 64 de jucării, iar	Explicația Conversația Explicația Explicația Explicația Explicația Conversația	Panoul cu plansa Flipchart Marker Flipchart	individual Individuală Frontal Individual Frontal	Evaluare orală Evaluare scrisă Evaluare orală Evaluare orală Evaluare orală Evaluare scrisă
--	--	---	---	--	---

7. Fixarea cunoștințelor	pentru Gelu cu 40 mai puține. Câte jucării a primit Gelu? Fereastra 5 Alintă cuvintele următoare: gândac, jucărie, găleată, pahar, gard, geam, haină Fereastra 6 Pune în ordine cuvintele de pe petale și apoi transcrie propoziția.  Fereastra 7 Împart elevilor Fișa de evaluare (Anexa 2) Le explic ce au de făcut și că au la dispoziție 5 minute să o rezolve.	Explicația Problematizarea Conversația Floare de lotus Exercițiul	Flipchart Caiete Flipchart	Frontal Frontal Individual Frontal	Evaluare orală Evaluare scrisă Evaluare orală
	8. Evaluarea/Asigurarea retenției și a	Explicația Exercițiul	Fișă de evaluare		Evaluare scrisă

transferului		În spatele ultimei ferestre va fi găsită Zâna Primăvara. Ea le va mulțumi copiilor pentru ajutorul acordat oferindu-le câte o invitație.	Conversația		Individual	
8.Încheierea activității		<i>“Dragi copii,vă mulțumesc. Fericire vă doresc, M-ati salvat,imi pare bine, Primiți cate-o invitație de la mine. În ora de matematică să ne distrăm Probleme și exerciții să rezolvăm ”</i> Fac aprecieri individuale și colective, cu privire la modul de desfășurare al activității, la participarea elevilor și la conduita acestora	Conversația	Biletul	Frontal	Evaluare orală

Biletul 2

Vai, copii, ce am pățit!
Chiar Zmeul Vânt m-a răpit.
M-a închis într-un castel,
Nu pot vedea nimic din el.
La fel cum a fost odată
Când Zâna Toamna a fost furată.
Mi-e tare dor de surorile mele
Și nu pot ca să ajung la ele.
Vă rog, copii, să mă ajutați
Și dacă puteți să mă eliberați!

Zâna Primăvara

***“Dragi copii, vă mulțumesc.
Fericire vă doresc,
M-ați salvat, îmi pare bine,
Primiți cate-o invitație de la mine.
În ora de matematică să ne distrăm
Probleme și exerciții să rezolvăm”***

Fișă de evaluare

1. Unește prin săgeți, imaginea cu denumirea potrivită:



găină

haină

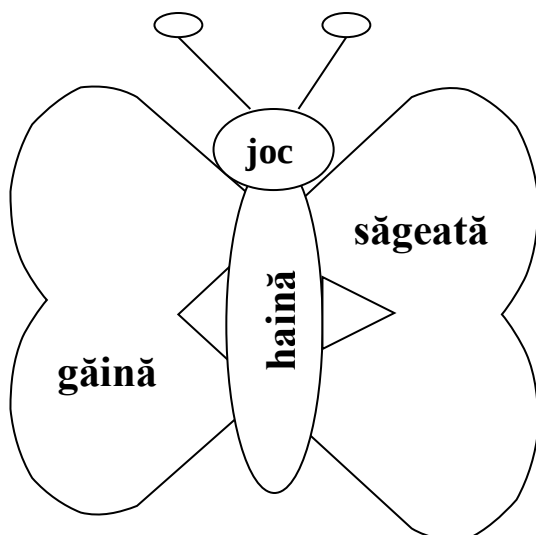
prăjitură

înger



2. Colorează cuvintele formate din:

- O silabă cu negru;
- Două silabe cu portocaliu;
- Trei silabe cu albastru.



„Iubirea mamei”
(ADP+ ALA1+ DȘ+ DEC+ ALA2)



Grupa Mijlocie Albinuțe

PROIECT DE ACTIVITATE INTEGRATĂ

Grupa: mijlocie „Albinuțele”

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

Tema proiectului tematic: „Zumzet de iubire”

Tema săptămânii: „La mulți ani, iubită mama!”

Tema activității: „Iubirea mamei”

Forma de realizare: Activitate integrată

Mijloace de realizare: activitate integrată (de o zi) cu secvențe din cadrul activității matematice și educației muzicale, respectiv însușirea unui cântec

Tipul activității: de consolidare/ sistematizare a cunoștințelor, a priceperilor și transmitere și însușire de noi cunoștințe

Categorii de activități de învățare:

- **ACTIVITĂȚI DE DEZVOLTARE PERSONALĂ**

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

Întâlnirea de dimineață: „Bună dimineața, inimi bune!” (discuții libere)

Tranziții: „Rândul iute să-l formăm”, „ Mâinile le ridicăm pe cap noi le așezăm...”, „Bat din palme CLAP-CLAP-CLAP!”, „Adunăm, adunăm jucăriile noi le adunăm”.”

Moment de mișcare: „Yoga guppy”

- **JOCURI ȘI ACTIVITĂȚI LIBER ALESE**

Joc de rol: „De-a florarii” (cumpărarea florilor artificiale pentru ziua mamei)

Artă: „Buchet pentru mama” (pictarea cu pipeta a florilor confecționate din cotonete demachiante)

Nisip și apă: „Viață în ghiveci” (plantarea semințelor/ bulbilor de flori în pământ)

Construcții: „Flori de pe câmpii” (construirea florilor de pe câmpie din piese de logo)

Joc distractiv: „Buchețele”

Joc de atenție: „Unde este bulbul de floare?”

- **ACTIVITĂȚI PE DOMENII EXPERIENȚIALE**

Domeniul Științe (DS): Activitate matematică – Joc didactic „O ajutam pe Fifi florăreasa”

Domeniul Estetic și Creativ: Educație muzicală – Predare cântec: „ De ziua ta mămico” de Corina Chiriac -adaptare; Audiție „ Mărțișoare, mărțișoare”

Scopurile activității: Consolidarea cunoștințelor și a deprinderilor referitoare la asocierea cantității la asocierea cantității la număr și invers în limitele 1-3; Formarea deprinderii de a reda linia ritmico-melodică a cântecului respectând tonul, semnalul de început și de final atât în colectiv cât și pe grupe sau individual.

COMPORTAMENTE URMĂRITE PE PARCURSUL ACTIVITĂȚII INTEGRATE

(preluate din planificarea săptămânală; Curriculum pentru Educația Timpurie (2019), p. 18-24):

A.1.1 Își coordonează mușchii în desfășurarea unor activități diversificate, specifice vârstei. A.1.3. Utilizează mâinile și degetele pentru realizarea de activități variate A 2.1 Utilizează simțurile (văzul, auzul, simțul tactil, mirosul etc.) în interacțiunea cu mediul apropiat A.2.2. Își coordonează mișcările în funcție de ritm, cadență, pauză, semnale sonore, melodii
B.1.2. Demonstrează abilități de solicitare și de primire a ajutorului în situații problematice specifice B.1.3. Inițiază/ participă la interacțiuni pozitive cu copii de vârstă apropiată
C.2.1. Realizează sarcinile de lucru cu consecvență C.3.1. Manifestă creativitate în activități diverse C.3.3. Demonstrează simț muzical ritmic, armonic prin cântec, joc cu text și cânt, dans etc.
D.1.1. Demonstrează înțelegerea unui mesaj oral, ca urmare a valorificării ideilor, emoțiilor, semnificațiilor etc. (comunicare expresivă) D.2.1. Demonstrează capacitate de comunicare clară a unor idei, nevoi, curiozități, acțiuni, emoții proprii (comunicare expresivă)
E.1.1. Identifică elementele caracteristice ale unor fenomene/ relații din mediul apropiat E.2.1 Demonstrează familiarizarea cu conceptul de număr și cu numerația E.2.4. Efectuează operații de seriare, grupare, clasificare, măsurare a obiectelor E.3.3. Descrie unele caracteristici ale lumii vii, ale Pământului și Spațiului

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

COMPORTAMENTE URMĂRITE:	OBIECTIVE OPERAȚIONALE:
A.1.3. Utilizează mâinile și degetele pentru realizarea de activități variate A.2.2. Își coordonează mișcările în funcție de ritm, cadență, pauză, semnale sonore, melodii C.2.1. Realizează sarcinile de lucru cu consecvență C.3.1. Manifestă creativitate în activități diverse D.1.1. Demonstrează înțelegerea unui mesaj oral, ca urmare a valorificării ideilor, emoțiilor, semnificațiilor etc. (comunicare expresivă) E.1.1. Identifică elementele caracteristice ale unor fenomene/ relații din mediul apropiat	O₁. - Preșcolarul va fi capabil să realizeze anumite sarcini, precum: salutul, sesizarea absenței unui copil, identificarea stării vremii, ziua săptămânii și exercițiile din cadrul momentului de mișcare O₂. - Preșcolarul va fi capabil să participe activ și conștient la sarcinile propuse în cadrul activităților liber alese 1 și 2, respectând indicațiile oferite de educatoare; mai precis: plantarea bulbilor de flori, pictarea cu pipeta a buchetelor din vază, construirea florilor din grădină, folosirea unor formule de salut și manifestarea unei conduite pozitive în florărie;
B.1.2. Demonstrează abilități de solicitare și de primire a ajutorului în situații problematice specifice B.1.3. Inițiază/ participă la interacțiuni pozitive cu copii de vârstă apropiată E.2.1 Demonstrează familiarizarea cu conceptul de număr și cu numerația E.2.4. Efectuează operații de seriare, grupare, clasificare, măsurare a obiectelor	O₃- Preșcolarul va fi capabil să raporteze corect numărul la cantitate și invers, utilizând un limbaj matematic adecvat și folosind materialele puse la dispoziție; O₄. Preșcolarul va fi capabil să rezolve sarcinile de lucru din cadrul jocului didactic matematic, făcând apel la cunoștințele dobândite anterior;

A 2.1 Utilizează simțurile (văzul, auzul, simțul tactil, mirosul etc.) în interacțiunea cu mediul apropiat C.3.3. Demonstrează simț muzical ritmic, armonic prin cântec, joc cu text și cânt, dans etc. D.1.1. Demonstrează înțelegerea unui mesaj oral, ca urmare a valorificării ideilor, emoțiilor, semnificațiilor etc. (comunicare expresivă)	O5. Preșcolarul va fi capabil să păstreze o poziție corectă în timpul cântului în vederea unei respirații corespunzătoare și a unei emisii corecte, cât și în timpul executării exercițiilor de respirație indicate de educatoare,; O6. Preșcolarul va fi capabil să redea corect textul și linia ritmico-melodică a cântecului „Mama, doar mama” respectând tonul, semnalul de început și cel de final;
--	--

Strategii didactice :

- **Metode și procedee didactice:** explicația, demonstrația, conversația, exercițiul, problematizarea, exersarea, exercițiul fizic, jocul, copacul cu ghicitori

- **Mijloace didactice:** elementul surpriză, calendarul naturii cu jetoanele sale (fenomene ale naturii, simboluri, zilele săptămânii), jetoane faguri, caietul de prezență, jetoane cu emoții, siluete Fifi, piese lego, pipete, recipiente pentru apă, flori din cotonete demachiate, flori artificiale, vase, șorțulet pentru florari, suport din florărie, roata numerelor, jetoane ghivece, jetoane bulbi, palete numere, siluete polistiren buchete de flori, tavasenzorială, ghivece, pământ, stropitoare, lopățele, bulbi de flori, zar, videoproiector, laptop, joc WordWall (<https://wordwall.net/resource/30301890>), tub de hârtie, ață, pahare colorate.

- **Forme de organizare a activității:** frontal, individual, pe grupe

Durata: o zi

Evaluare:

Pe parcursul activității vor fi evaluate următoarele aspecte:

- Capacitatea de:
 - A număra corect și conștientă în limitele 1-3 și raportarea numărului la cantitate;
 - A reproduce corect linia ritmico-melodică a cântecului
- Calitatea și acuratețea produselor activității:
 - aspectele de motricitate fină de la centrul Arte și Construcții, plantarea bulbilor la centrul Nisip și apă, manifestarea unei conduite pozitive în cadrul Jocului de rol

- Gradul de manifestare generală a comportamentelor și atitudinilor pozitive urmărite (inițierea unor interacțiuni pozitive cu copiii de vârstă apropiată, consecvența, autonomie personală);
- Corectitudinea executării mișcărilor din cadrul rutinelor și tranzițiilor, respectarea sarcinilor din cadrul jocului de atenție;

Bibliografie:

1. *** M.E.N. (2019), *Curriculum pentru Educația Timpurie (a copiilor de la naștere până la vârsta de 6 ani)*, București;
2. Breben, S., Matei, E., Gongea, E., Ruiu, G. (2001), *Cunoașterea mediului înconjurător. Ghid pentru învățământul preșcolar*, Editura Radical
3. Chiș, O., Glava, A., Tătaru, L. (2014), *Piramida cunoașterii. Repere metodice în aplicarea curriculumului preșcolar*, Editura Diamant, Pitești;
4. Culea, L. și colab. (2008), *Activitatea integrată din grădiniță – Ghid pentru cadrele didactice din învățământul preuniversitar*, Editura Didactica Publishing House, București.



Harta conceptuală:



SCENARIUL ZILEI

I. Moment organizatoric:

În cadrul momentului organizatoric, cadrul didactic va asigura următoarele: organizarea corespunzătoare a spațiului educațional, pregătirea materialelor didactice necesare activităților, aerisirea spațiului educațional, intrarea ordonată a preșcolarilor în sala de grupă.

II. Captarea atenției

Captarea atenției se va realiza prin intermediul unui filmuleț proiectat, respectiv fiecare mămică își va saluta albinuța, în finalul activității mama mea mă va saluta și pe mine și o va prezenta pe prietena ei Fifi florăreasa (Anexa 2), aceasta reprezentând *noutatea zilei*.

Întâlnirea de dimineață

Activitatea debutează cu întâlnirea de grup între copii și educatoare prin intermediul *Salutului*.

Salutul: Educatoarea îi salută pe copii prin expresia: *Bună dimineața, albiuțelor!* iar copiii răspund la salutul educatoarei: *Bună dimineața, Denisa!*

Prezența: Educatoarea va numi fiecare copil prezent la grădiniță, iar copii vor răspunde: *Prezent!* când își vor auzi numele, urmând să își lipească fagurele.

Calendarul naturii: Împreună cu preșcolarii se stabilește anotimpul și starea vremii. Astfel, un copil numit de educatoare va privi pe geam și va spune cum este vremea.

Împărtășirea cu ceilalți: Se realizează pe baza unei conversații, inima mea este bună atunci când fac... (preșcolarul argumentează alegerea făcută).

Momentul de mișcare se va realiza pe versurile cântecului „Yoga guppy”, utilizându-se, în acest sens, videoproiectorul.

III. Anunțarea temei și obiectivelor activității integrate

Educatoarea le prezintă preșcolarilor tema și obiectivele activității, utilizând un limbaj accesibil: „Astăzi vom desfășura o activitate pentru mămicile noastre cu ajutorul materialelor puse la dispoziție, vom picta buchete de flori, vom construi florile de pe câmpie, vom planta bulbi în pământ, vom cumpăra flori de la florărie și o vom ajuta pe Fifi . Pentru a ajuta-o pe Fifi să facă



ordine în florărie, va trebui să grupăm florile pe care aceasta le are, urmând să o învățăm un cântec pe care îl va cânta mămicii cu ocazia zilei de 8 Martie . La final, ne vom amuza cu jocurile *Buchetele* și *Unde este bulbul de floare?*.”

IV. Reactualizarea cunoștințelor anterioare:

Această etapă a activității se va realiza utilizând metoda interactivă Copacul cu ghicitori. Pe ecran este proiectat în fața copiilor un copac pe care vor fi așezate 3 plicuri colorate, numerotate de la 1 la 3, în interiorul cărora se vor afla ghicitori referitoare la obiectele pe care le folosește mama. Pe rând, câte un copil numit de către educatoare va veni în față, va arunca zarul, mai apoi va alege o ghicitoare din plicul de pe copac, pe care este scris cifra corespunzătoare cu cea de pe fațeta zarului. Fiecare preșcolar va avea la dispoziție câte un jeton diferit pe care este ilustrat răspunsul la câte una dintre ghicitori. Educatoarea va citi ghicitoarea tuturor copiilor, iar aceștia vor răspunde prin ridicarea jetonului care reprezintă răspunsul corect al ghicitorii. Ulterior, preșcolarii vor așeza jetonul corespunzător răspunsului ghicitorii în copac lângă ghicitoare. Educatoarea va evidenția faptul că preșcolarii trebuie să fie atenți la ghicitori și la jetonul pe care îl au, deoarece jetoanele sunt diferite, iar aceștia pot răspunde la doar la o ghicitoare cu ajutorul jetoanelor și nu la mai multe.

Plicul 1 – „Fără roți umblă,/ nu are pas,/ Strânge tot praful,/ nu-i lucru de-apas./ Și cu un cablu lung se poate plimba/ Cine-i acest ajutor pe care-l folosește mama mea?” (aspiratorul)

„Ce dihanie ciudată,/ Cu gât lung și gură mare,/ A-n ghițit, așa, deodată/ Tot ce-i pulbere-covoare” (aspiratorul)

Plicul 2 – „Avem o cutie- n care,/ punem rufe murdare/ Doar butonul învârtești/ Și curate le primești (mașină de spălat)

„Fără mine, hainele încrețite sunt/ Eu le fac netede ca pe drum/ De mă atingi te ard acum.” (călcător)

Plicul 3 – „Pe buze strălucesc,/ Cu nuanțe colorate,/ ele se văd de departe,/ Sunt mic și pătrat/ Și ușor de invidiat.” (ruj)

După ce preșcolarii au răspuns la toate ghicitorile în mod corect, se subliniază faptul că aceștia au cunoștințele necesare referitoare la obiectele pe care le folosește o mămică.

V. Dirijarea învățării și obținerea performanței

Copiii se vor îndrepta, într-un șir, spre centrele de interes (ALA₁, anexa 3) pe tranziția „, Măinile le ridicăm, pe cap le așezăm...”, unde vor observa și își vor alege activitățile dorite. Astfel, centrul *Joc de rol* va avea ca temă „La florărie” și presupune utilizarea formulelor de politețe și a comportamentului. La centrul *Arte*, cu tema intitulată „Buchete de flori”, preșcolarii vor utiliza pipetele pentru a picta florile realizate din cottonete demachiante. La *Nisip și apă*, tema va fi „Viață în ghiveci”, unde preșcolarii vor avea ca sarcina plantarea și udarea bulbilor de flori puși la dispoziție, folosind unelte de grădinărit. Nu în ultimul rând, la centrul *Construcții*, tema se va intitula „Flori de pe câmpii”, unde preșcolarii vor construi flori prin îmbinarea pieselor de lego aflate pe masă.

După prezentarea sarcinilor de la fiecare centru, copiii vor alege centrul la care vor să lucreze, se vor așeza, vor întui materialele de pe masă, iar educatoarea va trece pe la fiecare centru pentru a le oferi informații referitoare la îndeplinirea sarcinilor.

Educatoarea va supraveghea și îndruma munca preșcolarilor care vor lucra la centrele de interes, iar după finalizarea sarcinilor, va face aprecieri asupra întregii activități, precum și a modului de participare la activitate și a comportamentului acestora. Va trece pe la fiecare centru și va discuta despre ceea ce au realizat, asigurându-se de îndeplinirea sarcinilor propuse, încurajându-i pe preșcolari să analizeze lucrările, utilizând metoda Turul galeriei.

Rutină: consolidarea deprinderilor igienico-sanitare: copiii se îndreaptă spre baie pe tranziția: „Rândul iute să-l formăm”.

Cu ajutorul **tranziției** „Bat din palme CLAP-CLAP-CLAP”, copiii se întorc în sala de grupă și se așază în semicerc, pregătiți pentru activitatea din cadrul Domeniului Științe.

Domeniul Științe:

Activitatea matematică, respectiv jocul didactic debutează printr-un moment surpriză, descoperirea și întuirea materialului de pe masa (flori artificiale: lalele, zambile, narcise, raftul din florărie, cifre și jetoane cu cifre).

Educatoarea le transmite copiilor: „Dragi copii, în ceea ce urmează o vom ajuta pe florăreasa Fifi să aranjeze buchetele de



flori ca să fie pregătită pentru 8 Martie, astfel încât să ne reamintim despre numerele și cifrele 1, 2, respectiv 3”.

Pentru reactualizarea cunoștințelor se vor realiza exerciții de verificare și repetare în limitele 1-3:

- „Aș vrea să numere un copil până la 3.” (se va numi un copil care să numere în acest interval, iar apoi se numără cu întreaga grupă);
- „Atenție! Numărați de câte ori bat eu din palme!” (un copil numit de educatoare va preciza de câte ori educatoarea a bătut din palme (de 2 ori). Voi adresa copiilor întrebări precum: „- Cum ți-ai dat seama că am bătut de două ori din palme?”).
- Se va interpreta cântecul „Hai să zicem 1” cu întreg colectivul de preșcolari, evidențiind cifrele de la 1 la 3, folosindu-ne de degete.

După realizarea acestor exerciții de reactualizare a cunoștințelor despre numerele și cifrele 1, 2 respectiv 3, se trece la realizarea **jocului didactic** care se numește „O ajutam pe Fifi florăreasa” Educatoarea va transmite numele jocului, iar preșcolarii îl vor repeta pentru al reține,

Scopul jocului: verificarea și consolidarea cunoștințelor referitoare la raportarea dintre număr și cantitate în concentrul 1-3, pe baza obiectelor (flori, jetoane) date.

Sarcina de joc: recunoașterea cifrelor corespunzătoare numărului de obiecte (flori);

Educatoarea va **explica regulile jocului didactic:** copiii numiți vor veni pe rând în față, lângă masa cofetarului și vor număra obiectele (prăjiturile) care se află pe fiecare tavă, după numărarea acestora, vor indica și așeza jetonul cu cifra corespunzătoare în față fiecărei tăvii, vom aplauda răspunsurile corecte, vom oferi sprijin colegii noștri care întâmpină dificultăți.

Jocul de probă

Se va realiza cu ajutorul materialelor tridimensionale. Pe tabla magnetică vor fi expuse 3 ghivece. În fiecare ghiveci de se vor regăsi una, două respectiv trei flori de primăvară, iar lângă pe masă vor fi așezate jetoanele reprezentând cifrele 1, 2 respectiv 3. Sarcina copiilor va fi aceea de a număra pe rând fiecare floare din ghiveci, așezând lângă fiecare ghiveci cifra corespunzătoare numărului de flori care se află în aceasta. Educatoarea va acorda următoarele indicații: „Vom începe să numărăm de la stânga la dreapta, folosind aratatorul și încercuind atâtea obiecte în concordanță cu numărătoarea care se desfășoară.” După numărarea acestora, de către preșcolarul numit de către educatoare, acesta alege și așează jetonul cu cifra corespunzătoare lângă ghiveciul

cu flori. Se va repeta numărul obiectelor împreună cu întreg colectivul de copii, pentru asigurarea consolidării priceperii de a număra.

Jocul propriu-zis.

În fața copiilor se află raftul din florăria lui Fifi, iar pe masă sunt buchetele de flori care trebuie aranjate. Copiii vor avea ca sarcină de lucru să așeze pe raft buchetele de flori cu numărul de flori pe care îl indică cifra de pe fiecare raft:

Raftul 1 – cifra 3 – copiii vor așeza 2 buchete alcătuite din trei flori;

Raftul 2 – cifra 1 – copiii vor așeza 3 buchete alcătuite dintr-o floare;

Raftul 3 – cifra 2 – copiii vor așeza un buchet alcătuit din două flori.

Educatorea va adresa întrebări preșcolarilor: „Ce cifră este pe primul raft?/ Ce buchete vom așeza?”. După așezarea buchetelor pe fiecare raft în parte, se va realiza numărarea acestora împreună cu toți copiii.

În continuare, se va realiza etapa de **complicare a jocului didactic**.

Varianta 1

Această variantă a jocului presupune ca preșcolarii să rotească roata numerelor, astfel încât să formeze grupe de flori. Roata va fi poziționată în fața copiilor, florile artificiale vor fi așezate pe o masă, iar vasele pentru flori pe o altă masă. Roata va indica numărul de elemente din grupă și bulina culoarea acesteia. Un preșcolar va veni în față va da de roată, aceasta se va opri la numărul:

-3, vaza roșie, astfel preșcolarul va forma o grupă din trei elemente de culoare roșie;

-2, vaza galbenă, astfel preșcolarul va forma o grupă din două elemente de culoare galbenă;

-1, vaza mov, astfel preșcolarul va forma o grupă dintr-un element de culoare mov;

-3, vaza albă, astfel preșcolarul va forma o grupă din trei elemente de culoare albă;

-2, vaza portocalie, astfel preșcolarul va forma o grupă din două elemente de culoare portocalie;

-1, vaza roz, astfel preșcolarul va forma o grupă dintr-un element de culoare roz;

La final, copiii vor observa cu ajutorul educatoarei, rând pe rând fiecare grupă numărând elementele acestora.

Varianta 2

La această variantă, preșcolarii copiii vor fi așezați la mese și li se va solicita să intuiască materialul regăsit pe acestea. Ei vor găsi câte o farfurie de plastic în care vor avea așezate palete cu numerele și cifrele de la 1 la 3, câte 3 jetoane cu bulbi de flori și un ghiveci de flori. În ghiveci,

după ce educatoarea va roti de roată, copiii vor așeza rând pe rând atâtea jetoane câte li se va cere: „Vă rog să așezați tot atâtea semințe cate vă indică roata numerelor: un jeton/ trei jetoane/ două jetoane”. De fiecare dată după ce vor așeza numărul de jetoane indicat de către educatoare, copiii vor ridica paleta cu cifra care reprezintă numărul de jetoane așezat pe ghiveci.

În încheierea activității matematice, educatoarea face aprecieri individuale și colective asupra modului de participare al preșcolarilor la activitate, iar aceștia sunt invitați să se ridice pentru a ieși din grupă pentru servirea gustării.

Domeniul Estetic și Creativ:

cântec - „Mama, doar mama” - predare

audiție - „Mărțișoare, mărțișoare”

Prin această activitate am urmărit redarea liniei ritmico-melodică a cântecului respectând tonul, semnalul de început și de final atât în colectiv cât și pe grupe sau individual. Am urmărit, de asemenea, dezvoltarea sentimentelor de dragoste pentru ființa unică, mama.

Preșcolarii se vor întoarce în sala de grupă și se vor așeza pe scaune în semicerc.

Educatoarea va pune întrebări referitoare la tema abordată săptămâna anterioară în cadrul activității muzicale, urmând să audieze cântecul „Mărțișoare, mărțișoare”.

Educatoarea se va asigura că preșcolarii grupei au o poziție corporală optimă pentru activitatea muzicală, mai precis spatele și capul drepte cu mâinile așezate comod pe genunchi, iar când vor sta în picioare, va fi necesară o poziție dreaptă a spatelui și degajată. Pentru a interpreta cântecul educatoarea împreună cu preșcolarii grupei vor desfășura exercițiile muzicale pregătitoare ce conține etapa de pregătire a respirației corecte și cea de pregătire a intonației și a omogenizării vocilor.

Exerciții de respirație:

Aceste exerciții vor mări treptat capacitatea aparatului respirator și mijlocesc o emisie cât mai naturală a sunetelor.

Mirosim buchetul de flori pregătit pentru mămică noastră, inspirație adâncă, trenul șuieră în gară cu onomatopee pe consoana Ș la expirare.

Tragem aer în piept și îl expirăm pentru a sufla toate lumânările aflate pe tort.

Umflăm balonul, treptat până acesta se sparge și creează un sunet puternic Boom.

Exerciții pregătitoare:

Aceste exerciții vor asigura intonația corectă a cântecului care urmează să fie însușit de către preșcolari.

Educatorea va porni de la sunetul sol din octava centrală, sunetul cel mai ușor de intonat pentru copii, pe care îl va exemplifica folosind vocalele a-e-i-o-u, pentru deprinderea preșcolarilor de a deschide gura în diferite forme și să emită corect sunetul pe expirație. Se vor utiliza următoarele silabe ajutătoare onomatopice:

Mor-mor-mor, imitând ursul;

Cip-cip-cip, imitând pasărea;

Cu-cu-ri-gu, imitând cocoșul;

Tu-tu-tu-tu, imitând trompeta.

Educatorea va anunța titlul cântecului pe care îl vor interpreta: „Cântecul pe care îl vom învăța pentru a-l cânta cu ocazia zilei de 8 Martie se numește „Mama, doar mama” de Corina Chiriac.”

Va urma familiarizarea copiilor cu textul cântecului pe care o vom realiza printr-un scurt dialog, având în vedere particularitățile gândirii, ale imaginației copiilor, bazându-mă pe un material intuitiv reprezentat printr-o planșă.

Cântecul va fi interpretat de către educatoare (anexa 4) expresiv, clar, corect intonat, cu o dicție perfectă.

În timpul execuției cântecului nu voi scăpa din vedere modul de manifestare al copiilor pentru a observa care este impresia pe care o produce cântecul asupra lor, iar apoi vom discuta foarte pe scurt despre acesta. Îi voi întrebat dacă le-a plăcut cântecul și-și doresc să-l cânte și ei; Ce anume le-a plăcut și de ce; toate acestea având ca scop captarea atenției copiilor și implicarea lor completă în activitatea muzicală.

După ce voi cânta model de două ori, voi solicita, repetarea cântecului în grup cu toți copiii. Apoi, se va repeta cântecul pe grupe până la însușirea corectă și completă. Voi numi, pe rând, câțiva copii, să cânte câte o strofă din cântec în timp ce ceilalți vor fredona cântecul în gând. Copiii care au interpretat solistic cântecul vor fi ajutați, la nevoie, fie corectându-le intonația fie reamintindu-le versurile.

În încheierea activității muzicale educatoarea face aprecieri verbale pozitive asupra modului în care preșcolarii s-au străduit să învețe cântecul, cât și despre interpretarea corectă a acestuia.

VI. Asigurarea retenției și a transferului cunoștințelor;

Jocul distractiv „Buchețele”. Scopul acestui joc constă în recunoașterea numărului spus de către educatoare, formând grupe de copii din tot atâtea elemente. Copii așezați în cerc execută diverse variante de mers (mers normal, cu brațele sus, mersul piticului, mersul racului, mers pe călcâie etc.) La un moment dat, educatoarea rostește un număr între 1-3. La rostirea numărului 3, copiii se vor aduna și vor forma grupe de 3 preșcolari. Această grupare se va realiza sub forma unui buchețel cu cei 3 copii strânși și la un loc. Jocul va continua până vor fi rostite toate numerele din centrul 1-3.

După finalizarea acestui joc, se va realiza un joc de atenție „Găsește bulbul de floare” – Voi așeza pe masa trei ghivece de plastic de culori diferite și voi ascunde bulbul sub unul dintre acestea. Voi muta repede ghivecele între ele, iar copiii au sarcina de a ghici sub care ghivecise află bulbul de floare. Scopul acestui joc constă în dezvoltarea și antrenarea atenției copiilor, și în același timp fiind și un joc distractiv.

VII. Asigurare feedback și evaluare

Preșcolarii vor participa la un joc care se va desfășura cu ajutorul videoproiectorului: pe ecran vor apărea întrebări referitoare la activitățile desfășurate pe parcursul zilei. Educatoarea va citi întrebările, iar copiii vor alege varianta corectă de răspuns. Dacă acesta este corect, educatoarea va trece la următoarea întrebare până le va epuiza pe toate.

Educatoarea va evalua următoarele aspecte: raportarea corectă număr- cantitate și folosirea limbajului matematic din cadrul Domeniului Științe, interpretarea corectă a cântecului „ Ochii cei mai dragi din lume” din cadrul Domeniului Estetic și Creativ, aspectele de motricitate fină: plantarea bulbului de floare la centrul Nisip și apă, folosirea unei conduite pozitive în cadrul centrului Joc de rol, pictarea cu pipeta a buchetelor de flori din cadrul centrului Arte, corectitudinea executării mișcărilor în timpul a tranzițiilor, a momentelor de mișcare; gradul de manifestare generală a comportamentelor și atitudinilor urmărite și nivelul de autonomie demonstrat.

Educatoarea va face aprecieri colective și individuale cu privire la prestația și implicarea copiilor în activitate, rezolvarea sarcinilor și la comportamentul adoptat de către aceștia pe parcursul activității. La final, preșcolarii vor fi încurajați să argumenteze de ce le-a plăcut/ nu le-a plăcut activitatea sau cum doreau ei să se desfășoare.

Anexa 1

Rândul iute să-l formăm,
Lângă ușă n-așezăm,
Și cuminiți noi așteptăm,
Ca la baie să plecăm.

Bat din palme
CLAP-CLAP-CLAP
Din picioare,
TRAP-TRAP-TRAP
Ne învârtin, ne răsucim
Și la baie noi pornim.

Mâinile le ridicăm,
Pe cap noi le așezăm
Mai apoi pe ochi, pe nas
Pe urechi ne-a mai rămas
Iute batem din picioare,
Palmele le lovim tare
Umerii îi vom mișca
Spatele îl vom îndrepta,
Ne învârtin, ne răsucim
Și la centre noi pornim.

Anexa 2

Machetă polistiren



Anexa 3

Centrul Construcții



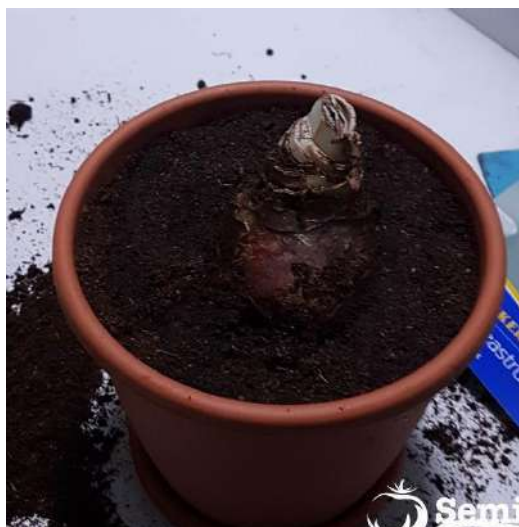
Centrul Arte



Centrul Joc de rol



Centrul Nisip și Apă



Anexa 4

Mama, doar mama - Corina Chiriac- adaptare

Ochii cei mai dragi din lume
Care sunt făcuți anume
Sa ne dea lumina lor
Parca rupta dintr-un soare
Cine oare, cine-i are?

R: Mama doar mama
Fără a fi datoare
Îți da tot ce-n suflet are
Mama, doar mama
Găsește alinare
Simte când ceva te doare
Mama te-nvata primii pași în viața
Si te-ajuta sa-nvingi teama
Mama doar mama
Uitând parca de sine
Ea trăiește doar prin tine

Glasul care si-n tăcere
E cuprins de mângâieri
Si în vorbe de alint
E o caldă dezmiertare
Cine oare, cine-l are?

Proiect didactic

ȘCOALA GIMNAZIALĂ GEMENELE

DATA:

PROPUNĂTOR: Prof. înv. prim. Moroianu Mariana

CLASA: a IV – a

ARIA CURRICULARĂ: LIMBĂ ȘI COMUNICARE

DISCIPLINA: COMUNICARE ÎN LIMBA ROMÂNĂ

UNITATEA TEMATICĂ: „CĂLĂTORII ȘI AVENTURI”

SUBIECTUL LECȚIEI: Cuvântul-parte de propoziție

TIPUL LECȚIEI: Predare (lecție interdisciplinară)

DURATA: 50 MINUTE

COMPETENȚE VIZATE:

LLR:

1.2. Deducerea sensului unui cuvânt prin raportare la mesajul audiat în contexte de comunicare previzibile;

1.4. Manifestarea atenției față de diverse tipuri de mesaje în contexte previzibile;

2. 4. Inițierea și menținerea unei interacțiuni în vederea rezolvării de probleme individuale sau de grup;

3.3. Extragerea dintr-un text a unor elemente semnificative pentru a susține o opinie referitoare la mesajul citit.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

Pe parcursul și la sfârșitul orei elevii vor fi capabili:

a) cognitive:

O1- să denumească felul părților de vorbire indicate;

O2- să scrie cuvintele ce exprimă părți de vorbire învățate;

- O3** - să formuleze întrebări corespunzătoare unei părți de propoziție;
- O4** - să identifice părțile de propoziție potrivit întrebărilor formulate;
- O5** - să aranjeze corect cuvintele pentru a forma propoziții;

b) psiho-motrice

- O.m1** : să-și dirijeze efortul oculo-motor către centrul de interes sugerat de cadrul didactic;
- O.m2** : să folosească corect mijloacele de învățământ (fișe, caiete) și instrumentele de scris;

c)afective:

- O.a.1:** să dovedească interes pentru lecție, concretizat în participarea activă;
- O.a.2:** să manifeste spirit de inițiativă și cooperare în cadrul grupului.

STRATEGII DIDACTICE:

- 1.Metode și procedee:** conversația, observația, explicația, exercițiul;
- 2. Mijloace de învățământ și materiale:** planșă, siluete personaje, fișe de lucru, video-proiector, flipchart;
- 3. Forma de organizare a activității:** individuală, pe grupe, frontală.

Bibliografie:

- ❖ *Programe școlare, clasele a III-a și a IV- a, anexa nr. 2, ordin nr. 5003/02.12.2014*
- ❖ Molan Vasile, *Didactica disciplinei „Limba și literatura română” în învățământul primar*, Ed. Miniped, București-2010
- ❖ Șerdean, Ioan - *Didactica limbii și literaturii române pentru învățământul primar*, Editura Corint, București, 2003

ETAPELE LECTIEI Timp	OB · op.	CONȚINUTURILE ÎNVĂȚĂRII	STRATEGII DIDACTICE			EVALUARE
			Metode si procedee	Mijloace didactice	Forme de organiza-re	
1. Moment organizatoric 1 min.		Se asigură condițiile optime pentru începerea orei.	conversația		frontal	Observarea comportamentului copiilor
2. Verificarea temei pentru acasă si a cunoștințelor anterioare 5 min	O1	Verific tema calitativ si cantitativ. Ce părți de vorbire ați învățat? ...substantivul, adjectivul, pronumele și verbul . Ce este substantivul? De câte feluri sunt substantivele? Când analizez un substantiv ce trebuie sa avem în vedere? Ce este adjectivul? Pe cine determina el? Ce este pronumele?Câte personae are ?Dar numere ? Ce este verbul? Câte persoane are verbul? Dar timpuri?	conversația explicația		frontal individual	
3.Captarea atenției 3 min.	O1	Prezint planșa(castelul). Împart elevilor o fișă de lucru cu urmatorul exercițiu: I.Observă planșa si bifează doar cuvintele care au legatură cu aceasta si spune ce parte de vorbire este fiecare cuvânt. Ninsoare ☐ verde ☐ zăpadă ☐ cer ☐ ruginiu ☐ flori ☐ umbrelă ☐ ele ☐ castel ☐ munti ☐ a avea ☐ nori ☐	conversația explicația	fișă de lucru	frontal	Aprecieri verbale

		câine ☐ curcubeu ☐ împărat ☐ a inflori ☐ vânt ☐ Concluzie: Pentru a comunica avem nevoie de <u>cuvinte</u>. <u>Toate cuvintele care au anumite caracteristici comune alcatuiesc o parte de vorbire.</u>				
4. Anunțarea temei 1 min		Astăzi la ora de limba română vom învăța cum folosim cuvintele pentru a formula mesaje, mai exact despre Cuvântul – parte de propoziție, despre rolul cuvintelor într-o propoziție și despre cum le putem descoperi cu ajutorul întrebărilor. Scriu titlul la tablă și elevii în caiete.	conversația		frontal	Observarea comportamentului copiilor
5. Dirijarea învățării 30 min		Se citește de către elevi: Povestea împăratului uituc În mijlocul unei păduri, la poalele unor munți stâncoși, se ridica, măreț, un castel foarte frumos și foarte vechi. Acolo trăia un împărat bătrân împreună cu fiica sa, fiul său, o haită de câini, o armată de pisici și o biată slujnică care se chinuia să îi mulțumească pe toți. Pe vremea când împăratul era tânăr și puternic, avea o mulțime de supuși și le știa numele tuturor. Obişnuia să stea pe tron și să strige: „Să vină...!”. Atunci persoana chemată se prezenta imediat în fața împăratului pentru a primi ordinele. Acum, însă, împăratul a îmbătrânit, a rămas fără supuși și și-a pierdut și memoria. Nu știa nici numele celor apropiați, însă două cuvinte încă îi mai rămăseseră înfipte în minte: „Să vină!”.		planșă siluete personaje	frontal	Observarea comportamentului copiilor Aprecieri verbale

		Slujnica, sărmana, când auzea aceste vorbe, nu știa pe cine să cheme și era nevoită să meargă după toți pentru a-i aduce în fața împăratului. Pentru că nici ea nu mai era tânără, această vânzoleală prin castel o epuiza. Într-o zi, sătulă de drumuri, aceasta s-a rugat pentru ajutor. Zâna Cuvintelor a apărut ca prin farmec și femeia a implorat-o: - Zână bună, te rog, fă o minune ca împăratul să poată rosti măcar câteva cuvinte scurte pentru a ști pe cine să chem! Te rog să faci asta pentru că m-am săturat să alerg toată ziua prin castel după pisici, dacă împăratul dorește să le mângâie, după căței dacă împăratul le dorește compania, după fiica sa ca aceasta să-i cânte sau după fiul lui când vrea să-i fie curățate armele!... Înduioșată de vorbele slujnicei, zâna l-a atins pe împărat cu bagheta sa magică și deodată pe cer apărură un curcubeu imens și lucrurile s-au schimbat. Atunci când împăratul voia să-și cheme frumoasa fiică striga: „Să vină ea!”, când îl chema pe fiul său, striga: „Să vină el!”. Pisicile erau strigate: „Să vină ele!”, iar câinii: „Să vină ei!”. Astfel i-a făcut slujnicei un mare bine ușurând munca sa, iar împăratul a mai trăit mulți ani bucuros că putea fi înțeles chiar dacă nu rostea decât câteva cuvinte. Așa scurte cum erau, dânsa îl înțelegea pentru că ele puteau înlocui numele lungi ale celor dragi pe care oricum el le uitase demult. - Găsiți cuvinte cu același înțeles pentru: <u>slujnică</u>, <u>vânzoleală</u>, <u>epuiza</u>. - Alcătuiți enunțuri cu aceste cuvinte. - Unde se afla castelul împăratului?		planșă siluete personaje	frontal	Observarea comporta- mentului copiilor Aprecieri verbale
--	--	--	--	--	----------------	--

		- Cum era împăratul? - Cine îi era alături mereu? - Ce a decis slujnica? - Tu ce părere ai despre decizia ei? Voi cum ați fi procedat? II. Alege ideea textului: 1. Povara anilor poartă cu sine multe neplăceri. 2. Oricât de anevoios ar fi drumul, nu renunța! 3. Prietenul la nevoie se cunoaște. 4. O slujnică credincioasă nu te abandonează niciodată. III. Citește propozițiile de mai jos: Pe cerul cu nori a aparut curcubeul. ☐ Castelul împăratului se află la poalele munților stâncoși. ☐ Împăratul era bătrân. ☐ Da sau nu? a) În alcătuirea propozițiilor au fost folosite toate cuvintele de la exercițiul 1? ☐ b) Au fost adăugate alte cuvinte? ☐ c) Unele cuvinte și-au schimbat forma? ☐ d) Propozițiile au înțeles? ☐		fisa de lucru Anexa 1	frontal	Observarea comportamentului copiilor Aprecieri verbale
--	--	--	--	--------------------------	---------	---

		IV. Scrie in dreptul fiecărei propoziții de la exercițiul III numărul de cuvinte pe care îl are. V. Schimbă ordinea cuvintelor în propozițiile de la exercițiul III fără a schimba înțelesul acestora. Am aflat: <i>Pentru a comunica un mesaj ,asezăm cuvintele intr o anumită ordine, alcătuind propoziții cu înțeles, (Scriu la tablă și în caiete).</i> VI. Ordonează cuvintele pentru a obține propoziții. a) castel, împărat, La, bătrân, trăia, un. b) Zâna, ajutat-o, slușnică, Cuvintelor, pe, a. VII. Alege de pe imaginea de mai jos întrebarea potrivită la care să răspundă cuvintele subliniate. Completează tabelul. 				
O5					frontal	Observarea comportamentului copiilor
					Individual	Aprecieri verbale
O5			Fișă de lucru Anexa 1		pe echipe	

		Pe cerul cu nori a apărut curcubeul . <table><tr><td>cuvinte</td><td>întrebări</td></tr><tr><td>pe cerul cu nori a apărut curcubeul</td><td></td></tr></table> Împăratul uită. <table><tr><td>cuvinte</td><td>întrebări</td></tr><tr><td>Împăratul uită</td><td></td></tr></table> Zâna Cuvintelor a îndeplinit dorința slujnicei. <table><tr><td>cuvinte</td><td>întrebări</td></tr><tr><td>Zâna Cuvintelor a îndeplinit dorința slujnicei</td><td></td></tr></table> Am aflat! În propoziție, cuvântul devine <i>parte de propoziție</i>. Fiecare cuvânt dintr-o propoziție are <i>un rol</i>. Fiecare parte de propoziție poate fi descoperită cu ajutorul unei <i>întrebări</i>.	cuvinte	întrebări	pe cerul cu nori a apărut curcubeul		cuvinte	întrebări	Împăratul uită		cuvinte	întrebări	Zâna Cuvintelor a îndeplinit dorința slujnicei					
cuvinte	întrebări																	
pe cerul cu nori a apărut curcubeul																		
cuvinte	întrebări																	
Împăratul uită																		
cuvinte	întrebări																	
Zâna Cuvintelor a îndeplinit dorința slujnicei																		
	O3 O4		Fișă de lucru Anexa 1	frontal individual	Observarea comporta- mentului copiilor Aprecieri verbale													

	O3	VIII. Scrie intrebarea la care raspunde fiecare cuvânt din propozițiile de mai jos. <table><tr><td>Zâna</td><td>atinge</td><td>împăratul</td><td>cu bagheta</td><td>magică.</td></tr></table> ↓ ↓ ↓ ↓ ↓	Zâna	atinge	împăratul	cu bagheta	magică.		fișă de lucru Anexa 1	frontal	Observarea comporta- mentului copiilor Aprecieri verbale
Zâna	atinge	împăratul	cu bagheta	magică.							
6. Obținerea performanței 5 min	O2 O3	IX. Scrie cuvintele potrivite pentru a obține propoziții. a)-----avea mulți supuși----- . (cine?) (ce fel de?) b)-----muntelui e un castel----- . (unde?) (ce fel de?)	conversația	fișă de lucru Anexa 1	frontal	Aprecieri verbale					
7. Evaluare 5 min	O3	Alcătuiește propoziții cu cuvintele: <i>împăratul, uituc, strigă</i> . Precizează intrebarea la care raspunde fiecare cuvânt.	conversatia explicația	fișă de lucru Anexa 1	individual	Aprecieri verbale					
8. Încheierea activității 1min		Se fac aprecieri privind desfășurarea lecției și implicarea activă a copiilor. Se oferă recompense. Se indică tema pentru acasă: exercițiile 4 si 5 pag110 din manual.	conversatia explicația		frontal	Recompen se					

Povestea împăratului uituc

În mijlocul unei păduri, la poalele unor munți stâncoși, se ridica, măreț, un castel foarte frumos și foarte vechi. Acolo trăia un împărat bătrân împreună cu fiica sa, fiul său, o haită de câini, o armată de pisici și o biată **slujnică** care se chinuia să îi mulțumească pe toți.

Pe vremea când împăratul era tânăr și puternic, avea o mulțime de supuși și le știa numele tuturor. Obișnuia să stea pe tron și să strige: „Să vină...!”. Atunci persoana chemată se prezenta imediat în fața împăratului pentru a primi ordinele. Acum, însă, împăratul a îmbătrânit, a rămas fără supuși și și-a pierdut și memoria. Nu știa nici numele celor apropiați, însă două cuvinte încă îi mai rămăseseră înfipte în minte: „Să vină!”.

Slujnica, sărmana, când auzea aceste vorbe, nu știa pe cine să cheme și era nevoită să meargă după toți pentru a-i aduce în fața împăratului. Pentru că nici ea nu mai era tânără, această **vânzoleală** prin castel o **epuiza**.

Într-o zi, sătulă de drumuri, aceasta s-a rugat pentru ajutor. Zâna Cuvintelor a apărut ca prin farmec și femeia a implorat-o:

- Zână bună, te rog, fă o minune ca împăratul să poată rosti măcar câteva cuvinte scurte pentru a ști pe cine să chem! Te rog să faci asta

pentru că m-am săturat să alerg toată ziua prin castel după pisici, dacă împăratul dorește să le mângâie, după căței dacă împăratul le dorește compania, după fiica sa ca aceasta să-i cânte sau după fiul lui când vrea să-i fie curățate armele!...

Înduioșată de vorbele slujnicei, zâna l-a atins pe împărat cu bagheta sa magică și deodată pe cer a apărut un curcubeu imens și lucrurile s-au schimbat. Atunci când împăratul voia să-și cheme frumoasa fiică striga: „Să vină ea!”, când îl chema pe fiul său, striga: „Să vină el!”. Pisicile erau strigate: „Să vină ele!”, iar câinii: „Să vină ei!”.

Astfel dumneaiei i-a făcut slujnicei un mare bine ușurând munca sa, iar dumnealui a mai trăit mulți ani bucuros că putea fi înțeles chiar dacă nu rostea decât câteva cuvinte. Așa scurte cum erau, dânsa îl înțelegea pentru că ele puteau înlocui numele lungi ale celor dragi pe care oricum el le uitase demult.

Anexa 1

FIȘĂ DE LUCRU

I. Observă planșa și bifează doar cuvintele care au legătură cu aceasta și spune ce parte de vorbire este fiecare cuvânt.

Ninsoare	☐	verde	☐	zăpadă	☐
cer	☐	ruginiu	☐	flori	☐
umbrelă	☐	ele	☐	castel	☐
munti	☐	a avea	☐	nori	☐
câine	☐	curcubeu	☐	împărat	☐
a înflori	☐	vânt	☐		

Spune ce parte de vorbire este fiecare cuvânt bifat.

II. Alege ideea textului .

1. Povara anilor poartă cu sine multe neplăceri.
2. Oricât de anevoios ar fi drumul, nu renunța!
3. Prietenul la nevoie se cunoaște.
4. O slujnică credincioasă nu te abandonează niciodată.

III. Citește propozițiile de mai jos:

Pe cerul cu nori a aparut curcubeul.

☐

Castelul împăratului se află la poalele munților stâncoși.

☐

Împăratul era bătrân.

☐

Da sau nu?

- | | | |
|---|-----------|-----------|
| a) În alcătuirea propozițiilor au fost folosite toate cuvintele de la exercițiul 1? | Da | Nu |
| b) Au fost adăugate alte cuvinte? | Da | Nu |
| c) Unele cuvinte și-au schimbat forma? | Da | Nu |
| d) Propozițiile au înțeles? | Da | Nu |

IV. Scrie în dreptul fiecărei propoziții de la exercițiul III numărul de cuvinte pe care îl are.

V. Schimbă ordinea cuvintelor în propozițiile de la exercițiul III fără a schimba înțelesul acestora.

VI. Ordonează cuvintele pentru a obține propoziții.

a) castel, împărat, La, bătrân, trăia, un.

b) Zâna ,ajutat-o, slușnică, Cuvintelor, pe, a.

VII. Alege din imaginea alăturată întrebarea potrivită la care să răspundă cuvintele subliniate. Completează tabelele.

Pe cerul cu nori a apărut curcubeul.

cuvinte	întrebări
pe cerul cu nori a apărut curcubeul	



Împăratul uită.

cuvinte	întrebări
Împăratul uită	

Zâna Cuvintelor a îndeplinit dorința slujnicei.

cuvinte	întrebări
Zâna Cuvintelor a îndeplinit dorința slujnicei	

VIII. Scrie întrebarea la care răspunde fiecare cuvânt din propozițiile de mai jos.

Zâna	atinge	împăratul	cu bagheta	magică.
------	--------	-----------	------------	---------

↓

↓

↓

↓

↓

IX. Scrie cuvintele potrivite pentru a obține propoziții.

a)-----avea mulți supuși----- .

(cine?)

(ce fel de?)

b)-----muntelui e un castel----- .

(unde?)

(ce fel de?)

IX. Alcătuieste propoziții cu cuvintele: *împăratul*, *uituc*, *strigă*. Precizează întrebarea la care răspunde fiecare cuvânt.

I. Observă planșa și bifează doar cuvintele care au legătură cu aceasta și spune ce parte de vorbire este fiecare cuvânt.

Ninsoare	☐	verde	☐	zăpadă	☐
cer	☐	ruginiu	☐	flori	☐
umbrelă	☐	ele	☐	castel	☐
munti	☐	a avea	☐	nori	☐
câine	☐	curcubeu	☐	împărat	☐
a înflori	☐	vânt	☐		

Spune ce parte de vorbire este fiecare cuvânt bifat.

II. Alege ideea textului .

1. Povara anilor poartă cu sine multe neplăceri.
2. Oricât de anevoios ar fi drumul, nu renunța!
3. Prietenul la nevoie se cunoaște.
4. O slujnică credincioasă nu te abandonează niciodată.

III. Citește propozițiile de mai jos:

Pe cerul cu nori a aparut curcubeul.

☐

Castelul împăratului se află la poalele munților stâncoși.

☐

Împăratul era bătrân.

☐

Da sau nu?

- | | | |
|---|-----------|-----------|
| a) În alcătuirea propozițiilor au fost folosite toate cuvintele de la exercițiul 1? | Da | Nu |
| b) Au fost adăugate alte cuvinte? | Da | Nu |
| c) Unele cuvinte și-au schimbat forma? | Da | Nu |
| d) Propozițiile au înțeles? | Da | Nu |

IV. Scrie în dreptul fiecărei propoziții de la exercițiul III numărul de cuvinte pe care îl are.

V. Schimbă ordinea cuvintelor în propozițiile de la exercițiul III fără a schimba înțelesul acestora.

VI. Ordonează cuvintele pentru a obține propoziții.

a) castel, împărat, La, bătrân, trăia, un.

b) Zâna ,ajutat-o, slușnică, Cuvintelor, pe, a.

VII. Alege din imaginea alăturată întrebarea potrivită la care să răspundă cuvintele subliniate. Completează tabelele.

Pe cerul cu nori a apărut curcubeul.

cuvinte	întrebări
pe cerul cu nori a apărut curcubeul	



Împăratul uită.

cuvinte	întrebări
Împăratul uită	

Zâna Cuvintelor a îndeplinit dorința slujnicei.

cuvinte	întrebări
Zâna Cuvintelor a îndeplinit dorința slujnicei	

VIII. Scrie întrebarea la care răspunde fiecare cuvânt din propozițiile de mai jos.

Zâna	atinge	împăratul	cu bagheta	magică.
------	--------	-----------	------------	---------

↓

↓

↓

↓

↓

IX. Scrie cuvintele potrivite pentru a obține propoziții.

a)-----avea mulți supuși----- .

(cine?)

(ce fel de?)

b)-----muntelui e un castel----- .

(unde?)

(ce fel de?)

IX. Scrie întrebarea la care răspunde fiecare cuvânt din propozițiile de mai jos.

Împăratul	uita	tot.
-----------	------	------

↓

↓

↓

Curcubeul	a apărut	pe cer.
-----------	----------	---------

↓

↓

↓

PROIECT TEMATIC: *Elemente din natură și oamenii*

Camelia Munteanu

Profesor pentru educație timpurie

Grădinița cu Program Prelungit nr. 21 Iași –

strucură a Școlii Gimnaziale “George Călinescu” Iași

Tema anuală de studiu: *Când, cum și de ce se întâmplă?*

Tema proiectului: *Elemente din natură și oamenii*

Grupa: mijlocie *Spiridușii*

Durata proiectului: trei săptămâni (17 noiembrie – 5 decembrie 2025)

Dimensiuni ale dezvoltării:

- + Dezvoltarea fizică, a sănătății și a igienei personale: conduită senzorio-motorie, pentru orientarea mișcării;
- + Capacități și atitudini în învățare: curiozitate, interes și inițiativă în învățare, activare și manifestare a potențialului creativ;
- + Dezvoltarea cognitivă și cunoașterea lumii: caracteristici structurale și funcționale ale lumii înconjurătoare;
- + Dezvoltarea socială și emoțională: autocontrol și expresivitate emoțională, comportamente prosociale, de acceptare și de respectare a diversității;
- + Dezvoltarea limbajului, a comunicării și a premiselor citit-scrisului: mesaje orale în diverse situații de comunicare.

Comportamente vizate:

- recunoaște anumite schimbări și transformări din mediul înconjurător;
- evidențiază caracteristicile unor obiecte localizate în spațiul înconjurător;
- comunică idei, impresii pe baza observărilor efectuate;
- demonstrează capacitate de comunicare clară a unor idei, nevoi, curiozități, acțiuni, emoții proprii;
- își coordonează mișcările în funcție de stimuli vizuali, ritm, cadență, pauză, semnale sonore, melodii;
- își însușește și respectă reguli; înțelege efectele acestora în planul relațiilor sociale, în contexte familiare;
- explorează și utilizează texturi și suprafețe diferite când se joacă (nisip, apă, pietre, lemn, frunze, pluș, plastic, burete etc.);
- exersează, cu sprijin, asumarea unor responsabilități specifice vârstei, în contexte variate;

- demonstrează creativitate prin activități artistico-plastice, muzicale și practice, în conversații și povestiri creative.

Resurse:

Materiale: pietre, lemne, vase de sticlă, iarbă decorativă, oglinzi, albume, carduri cu cifre, imagini, planșe, atlase, pliante, puzzle, mulaje, joc de masă, fișe de lucru, calendarul naturii, jetoane, material demonstrativ și mărunț, foi de bloc de desen, acuarele, pensule, șevalete, pahare, bețișoare de unică folosință, creioane colorate, carioci, planșete, planșe, povești, calculator, hârtie colorată, lipici, truse de construcții, mingi, videoproector, cuburi din plastic, trusă lego.

Digitale: aparat foto, telefon, tabletă, laptop, calculator, platforma educațională (Google Classroom), aplicații media: Canva, Padlet, Pinterest, LearningApps, YouTube, Facebook.

Umane: copii, profesori, părinți.

Temporale: 3 săptămâni („Pietrele”: 17-21 noiembrie 2025, „Lemnele și copacii”: 24-28 noiembrie, „Cum construiesc oamenii case”: 2-5 decembrie 2025).

Metode și procedee:

- joc, observare spontană și dirijată, conversație euristică și spontană, povestire, exercițiu, învățare prin descoperire, învățare prin cooperare, învățare de la egali, problematizare, experiment, demonstrație, explicația, joc de rol, pictura.

Inventar de probleme:

Ce știu copiii despre tema investigată? Ce nu știu și vor să afle despre tema investigată?

- Pietrele și lemnul se găsesc în natură.
- Pietrele și lemnul pot fi de mai multe feluri.
- Pietrele și lemnul sunt utilizate pentru a construi adăposturi, case sau drumuri.
- Pietrele și lemnul sunt utilizate pentru a confecționa obiecte de artă.
- Cum putem construi utilizând pietrele și lemnul?
- Cum confecționăm obiecte de artă, utilizând pietrele și lemnul?

Descrierea proiectului:

Într-una din zile, când preșcolarii au ieșit în curtea grădiniței pentru a desfășura activități în aer liber, au observat un băiat de la grupa mare care bătea cuie cu o piatră în trunchiul unui copac tăiat. Curioși, copiii l-au întrebat de ce bate cuiele în lemn, iar colegul lor mai mare le-a spus că vrea să construiască o casuță pentru păsări unde să le pună firmituri ca să mănânce, în timpul iernii. Încântați, preșcolarii de la grupa mijlocie *Spiridușii* au mers apoi în sala de grupă povestind între ei despre această întâmplare. Am auzit discuția copiilor, și i-am întrebat dacă doresc să învețe mai multe lucruri despre pietre, despre lemne și despre cum construiesc oamenii case. Toți copiii au fost entuziasmați de propunerea profesorului și astfel a apărut ideea unui proiect tematic despre pietre, lemne, copaci și despre cum construiesc oamenii case cu aceste materiale.

Scrisoare pentru părinți:

Dragi părinți,

Grupa mijlocie „Spiridușii” derulează, în următoarele trei săptămâni, un proiect tematic intitulat ***Elemente din natură și oamenii***, un proiect despre pietre, lemn, copaci – ca materiale utilizate în construcții dar și în artă. Vom aborda această temă pentru a dezvolta cunoștințele, aptitudinile și atitudinile copiilor referitoare la modul în care oamenii construiau casele în trecut și despre cum se construiesc în zilele noastre. Totodată, vom explora utilizarea artistică a pietrelor și a lemnului prin realizarea de podoabe și a unor obiecte de decor. Pentru aceasta vă rugăm să discutați cu copiii despre acest subiect, să le oferiți informații corecte pe care să le împărtășească și celorlalți copii din grupă și să transmiteți la grupă (pe stick) fotografiile care îi arată pe copii folosind pietrele sau lemnul, în diferite situații. De asemenea, este important să consolidăm împreună, noi la grădiniță și dumneavoastră în mediul familiei, abilitățile practice ale copiilor. Dacă este posibil vă propunem să faceți o plimbare cu copiii pentru a le arăta un drum cu pietre sau o mică pădure. Totodată, vă îndemnăm să încercați diferite experimente în care să folosiți pietrele și lemnul. Lăsați/ajutați copiii să atingă și să manipuleze pietrele sau lemnul și să le fotografieze în diferite ipostaze.

Dragi părinți, trebuie să știți că deși sunt mici, tot ceea ce îi înconjoară este fascinant pentru copii. De aceea, vrem să aflăm cât mai multe lucruri despre elementele din natură, mai ales despre pietre și lemne. Vă mulțumim pentru înțelegere și ajutor!

Profesorii și copiii grupei *Spiridușii*.

O schiță a Hărții proiectului tematic:

Elemente din natură și oameni

(Pietrele și lemnul – materiale în construcții și în artă)

Elemente din natură și oameni

Pietrele

17-21 noiembrie 2025

Lemnele și copacii

24-28 noiembrie 2025

Cum construiesc oamenii case

2-5 decembrie 2025

PROIECT DIDACTIC

Eusebiu Neculai Munteanu

Profesor pentru educație timpurie

Grădinița cu Program Prelungit nr. 21 Iași –
strucură a Școlii Gimnaziale “George Călinescu” Iași

Grupa: mijlocie *Spiridușii* – Step by Step

Grădinița cu Program Prelungit nr. 21 Iași – Școala Gimnazială George Călinescu

Domenii experiențiale: Științe, Limbă și comunicare, Om și Societate, Estetic și creativ, Psihomotric

Mijloc de realizare: Activitate interdisciplinară

Subiectul zilei: Povestea spiridușului *Sfarmă-Piatră*

Tipul activității: mixtă

Forme de organizare: pe grupuri mici și individual

Scopul: Dezvoltarea capacității de a rezolva probleme, luând decizii atât individual, cât și în echipă; stimularea capacității de exprimare a emoțiilor, sentimentelor, gândurilor și ideilor.

Obiective operaționale pentru centrele deschise. Preșcolarul va fi capabil:

 ADE - DEC: Pictură pe pietre

O₇ – să picteze piatra cu cel puțin două culori diferite;

O₁₃ – să exprime verbal idei și sentimente despre activitatea desfășurată;

 JALA - JOC DE MASĂ: Descoperă umbra!

O₁₀ – să presare/cearnă făină peste piatră cu ajutorul sitei;

O₁₁ – să ridice piatra de pe suport cu o singură mișcare pentru a descoperi *umbra* pietrei;

O₁₃ – să exprime verbal idei și sentimente despre activitatea desfășurată;

 JALA - ARTE: Tablouri pe oglinzi; Cadouri pentru musafiri.

O₅ – să realizeze machetele tridimensionale;

O₆ – să colaboreze în realizarea machetelor, utilizând materialele puse la dispoziție
(pietre, pietriș și nisip);

O₁₃ – să exprime verbal idei și sentimente despre activitatea desfășurată;

 JALA - ȘTIINȚE: Spirala lui Arhimede.

O₁₂ – să utilizeze *Spirala lui Arhimede*;

O₁₃ – să exprime verbal idei și sentimente despre activitatea desfășurată;

 JALA - JOC DE MIȘCARE: Să-l ajutăm pe Sfarmă-Piatră! – Numără și transportă pietrele!

O₁ – să numere elementele unor mulțimi în limitele 1-10;

O₂ – să asocieze cantitatea la număr;

O₃ – să asocieze numărul la cantitate;

O₈ – să se deplaseze corect pe traseul prestabilit;

O₉ – să transporte pietrele la locul prestabilit, folosind coșul pus la dispoziție;

O₁₃ – să exprime verbal idei și sentimente despre activitatea desfășurată;

Pe parcursul activității preșcolarul va mai fi capabil și:

O₄ – să exprime verbal idei și sentimente despre personajele și evenimentele din poveste;

O₁₄ – să manifeste interes pentru tema proiectului individual prezentat în cadrul activității.

Sarcina didactică: Îndeplinirea sarcinilor conform desfășurării jocului și în funcție de grupul din care fac parte.

Regulile jocului: Copiii se vor grupa în grupe de lucru: cei care mută pietrele, cei care pictează pietrele, cei care realizează machete și cadouri. Fiecare echipă se deplasează în locul indicat de educator. Fiecare echipă va avea de rezolvat sarcini distincte, din diverse domenii experiențiale. După rezolvarea corectă a sarcinilor, fiecare copil va primi câte o piatră prețioasă. Pietrele prețioase vor fi oferite prințesei ca dar de nuntă, la finalul poveștii.

Elemente de joc: surpriza, aplauzele, recompensele.

Strategii didactice:

Metode și procedee: conversația euristică, explicația, demonstrația, exercițiul activ, elemente de problematizare, învățarea prin descoperire, munca independentă, lucrul în echipă.

Materiale și mijloace didactice: pietre de diferite forme și mărimi, pietriș, nisip, acuarele, pensoane, pahare, oglinzi, iarbă decorativă, carduri cu cifre, traseu cu pietre, făină, site.

Bibliografie:

Horățiu Catalano, Ion Albușescu – *Alternativa educațională Step by Step. Abordări teoretice și pragmatice*, Editura Didactica Publishing House, București, 2020.

Kieran, E., - *Predarea ca o poveste. O nouă abordare a predării și curriculum -ului în școala primară*, Editura Didactica Publishing House, București, 2007.

Durata: 25-30 de minute

Etapetele activității	Ob.	Conținutul activității de învățare	Strategii didactice			Evaluarea formativă
		Activitatea profesorului și a copiilor	Metode și procedee	Materiale și mijloace didactice	Forme de organizare	
1. Organizarea activității	O ₄	Sala de grupă va fi aerisită și împărțită pe sectoare de lucru specifice centrelor deschise.		Mese Scaune	frontal	Evaluarea gradului de compliance a copiilor și a deprinderilor gospodărești.
2. Introducerea în activitate și captarea atenției		În sala de grupă apare spiridușul <i>Sfarmă-Piatră</i> și prințesa cu inima de piatră. Preșcolarii își reamintesc povestea spiridușului <i>Sfarmă-Piatră</i> și cum acesta s-a blocat în peșteră și s-a rătăcit.	Conversația Expunerea Explicația Problematizarea	Materiale didactice Laptop Videoprojector Joc Padlet	frontal	Evaluarea capacității de atenție și de concentrare.
3. Anunțarea titlului și a obiectivelor		Astăzi vom picta, vom realiza machete și vom rezolva probleme pentru a-l ajuta pe spiridușul <i>Sfarmă-Piatră</i> să ajungă înapoi acasă.	Conversația Explicația		frontal	Evaluarea curiozității copiilor și a gradului de interes față de tema anunțată.
4. Prezentarea conținutului și dirijarea învățării	O ₁ O ₂ O ₃	Copiii se deplasează la fiecare centru de interes. Prezintă materialele aflate pe mese și modul de lucru cu acestea.	Expunerea	Materialele didactice puse la dispoziție, specifice	individual pe grupuri	Evaluarea curiozității copiilor și a gradului de
		Copiii lucrează individual, în perechi sau în grupuri	Munca individuală	fiecărui centru	individual,	

5. Obținerea performanței	O ₅ O ₆ O ₇ O ₈	mici, utilizând resursele puse la dispoziție. Intervin atunci când este nevoie sau atunci când solicită copiii.	Învățarea prin cooperare		pe grupuri	interes față de materialele de la centre.
6. Realizarea feedback-ului	O ₉ O ₁₀ O ₁₁ O ₁₂	În urma realizării sarcinilor de lucru, copiii pun întrebări, răspund, împărtășesc unii altora idei și sentimente referitor la experiența trăită.	Conversația		individual, pe grupuri	Evaluarea respectării instrucțiunilor primite în vederea realizării sarcinilor de lucru.
7. Aprecieri colective și individuale	O ₁₃ O ₁₄	Apreciez comportamentul și modul de lucru al copiilor; evidențiez pe acei copiii care au descoperit cele mai interesante corelații între temele studiate.	Conversația		frontal	Evaluarea reacțiilor manifestate de copii în cadrul evaluării (accent pe fair play).
8. Încheierea activității		Surpriza de la finalul activității: susținerea unui proiect individual de către o invitată surpriză. Aceasta va fi invitată la petrecerea care va avea loc. Activitatea se încheie cu participarea copiilor la nunta spiridușului cu prințesa cu inima de piatră.	Conversația Expunerea			Evaluarea curiozității copiilor și a gradului de interes față de proiectul prezentat.

Proiect de activitate integrată de zi

Propunător: prof. Ed. Timpurie Mureșan Patricia Teodora

Grupa: Mare

Tema anuală de studiu: Cum exprimăm ceea ce simțim?

Tema proiectului tematic: Magia anotimpului de gheață

Tema activității: „Spiridușul cel poznaș și luminițele de Crăciun”

Forma de realizare: activitate integrată

Mijloace de realizare: joc didactic+ tehnici de pictură

Tipul activității: consolidarea/ sistematizarea cunoștințelor, a priceperilor și a deprinderilor

Categorii de activități de învățare: ADP+ ALA1+ ADE1+ ADE2+ ALA2

Scopurile activității: Consolidarea cunoștințelor referitoare la formularea de propoziții simple și complexe, activizarea vocabularului în limba română; sistematizarea priceperilor și a deprinderilor practice și plastice în vederea dezvoltării simțului estetic și creativ.

Comportamente vizate	Obiective operaționale
B.1.2. Își însușește și respectă reguli; înțelege efectele acestora în planul relațiilor sociale, în contexte familiare	O1. Preșcolarul va fi capabil să formuleze propoziții dezvoltate, corecte din punct de vedere gramatical, cu sens logic, demonstrând activizarea vocabularului și a exprimării, având la bază suport imagistic.
B.2.3. Exersează, cu sprijin, asumarea unor responsabilități specifice vârstei, în contexte variate	
D.1.1. Exersează, cu sprijin, ascultarea activă a unui mesaj, în vederea înțelegerii și receptării lui (comunicare receptivă)	
D.1.2. Demonstrează înțelegerea unui mesaj oral, ca urmare a valorificării ideilor, emoțiilor, semnificațiilor, etc.(comunicare expresivă)	
D.2.2. Respectă regulile de exprimare corectă, în diferite contexte de comunicare	
D.2.3. Demonstrează extinderea progresivă a vocabularului	
D.3.2. Discriminează/diferențiază fonetic cuvinte, silabe, sunete și asociază sunete cu litere	

E.1.1. Identifică elementele caracterisice ale unor fenomene/relații din mediul apropiat	
A.1.1. Își coordonează mușchii în vederea unor activități diversificate, specifice vârstei	O2. Preșcolarul va fi capabil să demonstreze simț artistic, consolidându-și deprinderile privind tehnicile de pictură, manifestând creativitate și dovedind eficiență la masa de lucru.
C.2.2. Integrează ajutorul primit, pentru realizarea sarcinilor de lucru la care întâmplină dificultăți.	
C.3.2. Demostrează creativitate prin activități artistico-plastice, muzicale și practice, în conversații și povestiri creative	
A.1.3. Utilizează mâinile și degetele pentru realizarea de activități variate	O3. Preșcolarul va fi capabil să finalizeze sarcinile primite, dezvoltând relațiile sociale prin dorința de cunoaștere și colaborare, demonstrând consecvență în deslușirea temelor date.
B.1.3. Inițiază/participă la interacțiuni pozitive cu copii de vârstă apropiată	
C.2.1. Realizează sarcinile de lucru cu consecvență	
C.1.1. Manifestă curiozitate și interes pentru experimentarea și învățarea în situații noi	
B.4.1. Recunoaște și exprimă emoții de bază, produse de piese muzicale, texte literare, obiecte de artă etc	
E.2.5. Rezolvă situații-problemă, pornind de la sortarea și reprezentarea unor date	O4. Preșcolarul va fi capabil să rezolve sarcinile primite, dovedind spirit de echipă, empatizând cu colegii, reușind atingerea obiectivelor privind finalizarea cerințelor.
A.2.3. Își coordonează mișcărilor în funcție de ritm, cadență, pauză, semnale sonore, melodii	
B.2.1. Exprimă recunoașterea și respectarea asemănărilor și a deosebirilor dintre oameni	
C.1.2. Inițiază activități de învățare și interacțiuni cu copiii sau cu adulții din mediul apropiat	
D.3.3. Identifică prezența mesajului scris, apreciază și valorifică mesajul scris în activitățile curente	

E.1.4. Identifică posibile răspunsuri/soluții la întrebări, situații-problemă și provocări din viața proprie și a grupului de colegi	
B.2.2. Își însușește și respectă reguli; înțelege efectele acestora în planul relațiilor sociale, în contexte familiare	O5. Preșcolarul va fi capabil să manifeste comportamente dezirabile din punct de vedere social, dovedind empatie și înțelegere, oferind respect și suport în intermediul interacțiunilor prestate.
B.2.4.Exersează, cu sprijin, abilități de negociere și de participare la luarea deciziilor	
B.2.5. Demonstrează acceptare și înțelegere față de celelalte persoane din mediul apropiat	
B.3.2. Exersează, cu sprijin, autoaprecierea pozitivă, în diferite situații educaționale	
B.4.2. Recunoaște și exprimă emoții de bază, produse de piese muzicale, texte literare, obiecte de artă etc	
E.1.2. Compară experiențe, acțiuni, evenimente, fenomene/relații din mediul apropiat	

Strategii didactice

- **Metode și procedee didactice:** conversația, explicația, exercițiul, jocul didactic, demonstrația,
- **Mijloace didactice:** spiriduș- element integrator, traseul spiridușului, sticla pentru parfrum, recipiente pentru mirodenii,mirodenii, colier magic, sac, calendarul naturii, panoul de prezență, instalații luminoase, laptop, TV, castroane, gheață, figurine, pipete, sare, linguri, jetoane, panou de plută, piuneze, sfoară, fâșii de hârtie colorată, lipici, brăduți de plastic, tablă magnetică, pânză pentru pictură, planșă model, acuarele, pensule, dopuri de pluță pentru pictură, palette, șervețele, pahare pentru pictură brad artificial, podoabe pentru brad, recopense, stickere.
- **Forme de organizare a activității:** frontal, individual, grup

Scopul jocului didactic: Perfecționarea deprinderii de a formula propoziții dezvoltate, corecte din punct de vedere gramatical și cu sens logic.

Sarcina jocului didactic: Formularea propozițiilor care să includă în mod logic cuvântul/ cuvintele date.

Regula jocului didactic: Copilul numit, primește jetoane pe care să le prezinte grupei, urmând să formuleze propoziții cu acestea.

Elemente de joc: aplauze, încurajări, recompense.

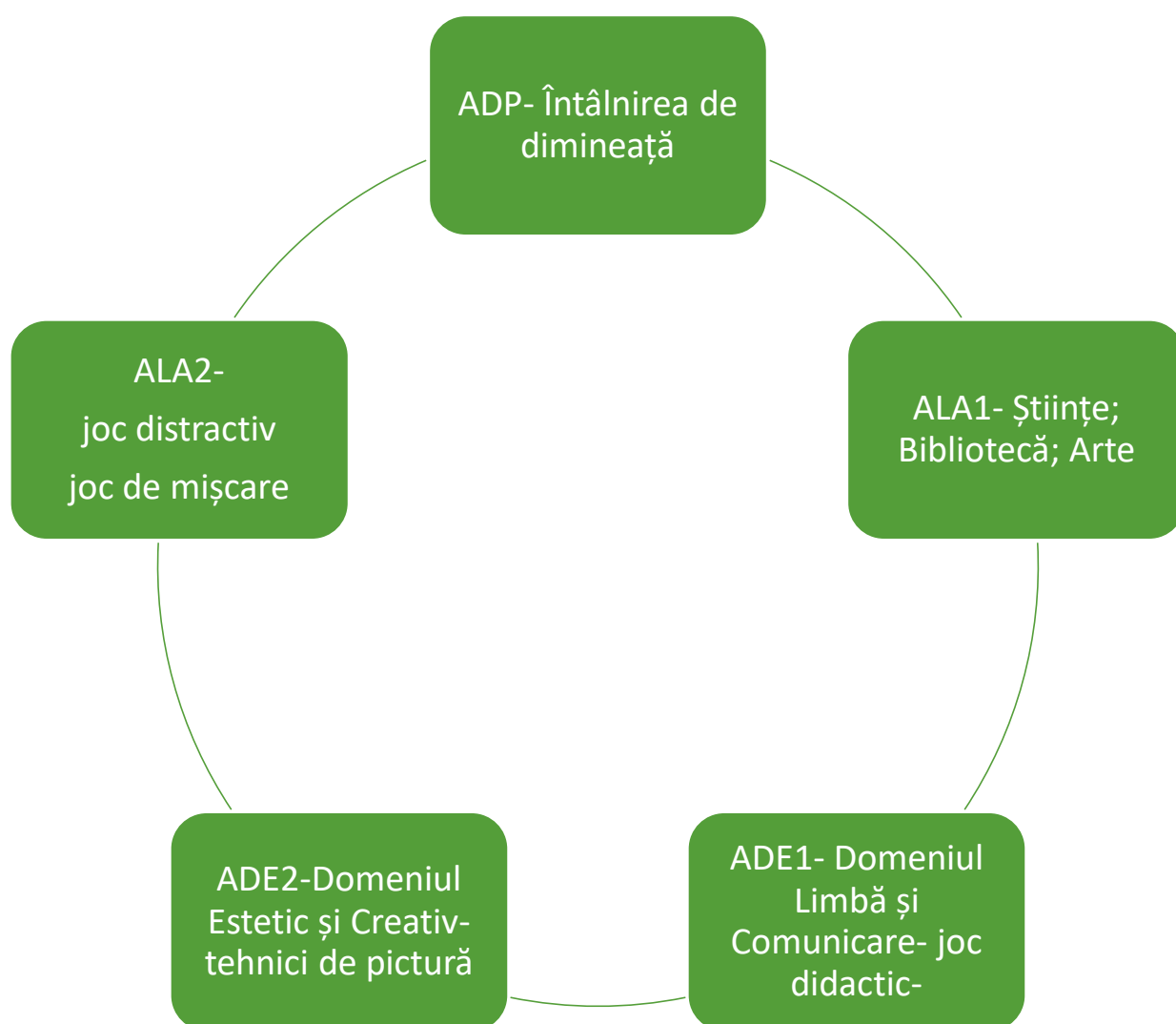
Durata: o zi- tura I

Evaluare: aprecieri verbale, recompense, încurajări, stikere, aplauze.

Bibliografie:

- (n.d.). Ministerul Educației. https://www.edu.ro/sites/default/files/_fișiere/Minister/2024/div/Repere_fundamentale_educatie_timpurie_2024.pdf
- (n.d.). Ministerul Educației. https://www.edu.ro/sites/default/files/Curriculum%20ET_2019_aug.pdf
- Adina Glava Dorina-Lucia-Olimpia Balasz-Mureșan Lolica Tătaru. (2023). *Elemente de didactică a educației timpurii. Ghid de bune practici pentru învățământul preșcolar*. EDITURA DIAMANT.
- Muste, D., & Jucan, D. (n.d.). *Proiectarea didactică în învățământul preșcolar*. Presa Universitară Clujeană.
- Tătaru, L.L. et al. (2014) *Piramida Cunoașterii: Repere Metodice în Aplicarea Curriculumului Preșcolar*. Pitești: Diamant.

HARTA ACTIVITĂȚII INTEGRATE



SCENARIUL ZILEI

I. Moment organizatoric

Educatorea asigură condițiile necesare desfășurării optime a activității: aerisirea sălii de grupă, pregătirea materialelor necesare, aranjarea mobilierului, asigurarea conexiunii la internet și a funcționării echipamentelor media, apoi primește copiii în sala de grupă.

II. Captarea atenției

Preșcolarii sunt așezați în semicerc, cu fața spre geamurile sălii de grupă. Educatorea și copiii se întreabă ce s-a întâmplat în sala de grupă, cum a apărut acest decor și mai ales cu ce scop. În timpul discuției, la geamul grupei apare o umbră roșie și se aud niște bătăi în fereastră. Educatorea deschide geamul, iar de grilajul acestuia este agățată o sanie, în care stă așezat un spiriduș ce duce în spate un sac mare roșu. Poftindu-l pe spiriduș în grupă, acesta îi șoptește cadrului didactic la ureche că e rușinat și va vorbi cu copiii prin intermediul ei, cu ajutorul unui colier magic, pe care îl găsește în sac. Educatorea își pune colierul la gât și începe să le spună copiilor mesajul spiridușului: „Dragi copii, eu sunt Spiridușul cel poznaș. Bine, numele meu adevărat este Spiridușul Fifi, dar pentru că...am făcut multe pozne, toată lumea mă cunoaște drept *Spiridușul cel poznaș*. Cu siguranță vă întrebați ce caut eu aici, de ce am primit acest nume, ce s-a întâmplat cu grupa voastră... Să vă spun ce s-a întâmplat: Eu sunt unul din spiridușii care lucrează la Atelierul lui Moș Crăciun. Știți voi... confecționăm jucării, le ambalăm și le încărcăm în sania Moșului pentru ca el să le ducă copiilor în seara de Crăciun. Asta e treaba mea de foarte mulți ani, și mă pricep chiar foarte bine la ceea ce fac. Însă... anul trecut, înaintea Crăciunului am avut o idee tare îndrăzneată, iar Moș Crăciun s-a supărat pe mine. Mie...îmi plac foarte mult luminițele de Crăciun, acelea care luminează prin oraș, în brad, în vitrinele magazinelor, chiar și aici la voi la grădiniță. Îmi plac atât de mult, încât... mi-aș dori un tort de ziua mea din beculețe. Sau... aș dormi cu capul pe o pernă din luminițe. Sau... și mai bine! Aș putea să îmi schimb numele în *Spiridușul Luminos care luminează luminițe luminate luminând luminosul Crăciun*. Bine. Poate ar fi exagerat. Dar... cred că am exagerat și cu pozna de anul trecut. După ce Moș Crăciun a citit toate scrisorile copiilor, ne-a spus nouă, spiridușilor, ce jucărie își dorește fiecare copil, pentru a o pregăti. Dar... eu m-am gândit... ca în fiecare cadou să ambalez doar beculețe și instalații luminoase, în loc de jucăriile cerute de copii. Și... în loc de fundiță pe cadou, am legat o... instalație luminoasă. Hahaha, ce amuzant a fost! Mi-a plăcut atât de mult. Bine, Moș Crăciun nu a fost de aceeași părere.

A aflat doar în dimineața Crăciunului, când, pândind pe la geamuri, a observat copiii dezamăgiți de cele aflate în cadou. Și acum, ce să vezi? Moșul s-a gândit că eu trebuie să vin la grădiniță, să învăț că nu mereu se poate să fac tot ce vreau eu și...să învăț să mă bucur de tot ce e în jurul meu. Problema e că, eu am fost pe la multe grădinițe de copii, și nu am reușit să învăț lecția. Așa că, astăzi e ultima mea șansă. Crăciunul se apropie! Moșul mi-a spus că... am de parcurs un traseu, cu mai multe stații. În momentul în care sania ajunge la câte o stație, voi veți avea de desfășurat o misiune, iar eu trebuie să observ comportamentul vostru, pentru a ști cum trebuie să reacționez și eu pe viitor. La finalizarea misiunii, ușa stației se va deschide, și vom găsi în interior un ingredient magic, cu ajutorul căruia vom forma un parfum fermecat la finalul zilei. După ce voi obține toate ingredientele secrete, și formula parfumului va fi perfectă, voi reuși să intru în acea gaură roșie cu super puteri, care mă va teleporta prin horn direct înapoi în atelierul Moșului. Am în sac, chiar și sticla fermecată pe care chiar Moșul mi-a dat-o. Ce ziceți, puteți să mă ajutați?” Preșcolarii sunt încântați de idee și acceptă cu interes provocarea Spiridușului.

III. Anunțarea temei și a obiectivelor

Educatorea îi anunță pe copii faptul că astăzi își vor petrece ziua alături de „Spiridușul cel poznaș și luminițele de Crăciun”, încercând să finalizeze toate misiunile trimise de Moș Crăciun. Pentru început, vom saluta spiridușul, vom realiza prezența pentru a vedea cine e alături de noi astăzi în misiune, aflând și starea vremii din ziua de azi, urmând apoi să îi spunem spiridușului despre poznele pe care le-am mai făcut și noi de-a lungul vremii. Apoi, ne vom juca și noi cu luminițele și decorațiunile de Crăciun, arătându-i Spiridușului faptul că suntem mereu bucuroși să lucrăm cu ceea ce primim, fără să ne supărăm. Pentru ca Spiridușul să vadă cum știm să ne așteptăm rândul și să vorbim frumos, îl vom învăța să formuleze niște propoziții, după care vom picta ceva spectaculos. Spre finalul zilei, vom cânta și vom dansa în jurul bradului, iar apoi îl vom împodobi. Sperăm să reușim, cu toate aceste activități să îl învățăm pe musafirul nostru cum să aibă un comportament adecvat.

IV. Dirijarea învățării și obținerea performanței

Întâlnirea de dimineață

Educatorea roagă copiii să *salute* Spiridușul cel poznaș, dându-i curaj și lui să rostească câteva vorbe. Apoi, pentru a se împrieteni cu el, se realizează *prezența zilei*, iar fiecare copil își agață fotografia în copacul luminos.

Pentru a intra în atmosfera specifică iernii, se stabilesc datele specifice *calendarului naturii*, completând cu jetoane castelul Zânei Iarnă. *Împărtășirea cu ceilalți* va avea drept tematică poznele copiilor, fiecare fiind sincer și mărturisind cea mai mare pozna pe care a săvârșit-o vreodată, tocmai pentru a-i demonstra Spiridușui că și ei sunt năzdrăvani și uneori poznași.

Momentul de mișcare

Educatorea, le amintește copiilor faptul că ei mai cunosc un personaj mofturos, și anume un glob. Dorind să îi arate Spiridușului pățania globului, se realizează *momentul de mișcare*, având la bază cântecul „Globul mic si mofturos”-Tralala.(anexa 1)

Apoi, educatoarea va deschide ușa primei stații, unde se afla primul ingredient al parfumului: esența de portocale, trecând pe la fiecare copil să îi simtă mirosul, urmează să o așeze în recipientul special pentru parfum.

ADP- Tranziție- colindă „Iată vin colindători” (anexa 2)

ALA1- Activități liber alese 1

Preșcolari vor reveni în sală, fiindu-le explicate cerințele de lucru aferente fiecărui centru deschis, prezentate și materialele de lucru avute la dispoziție, ei alegând masa la care se vor așeza pentru a începe a doua parte a călătoriei magice.

- Centrul *Științe*
 - Tema: „Figurine înghețate”
 - Materiale: castroane, decorațiuni tematice, pipete, vas cu apă, vas cu sare, linguri, șervețele.
 - Sarcina: Preșcolarul va dezgheța decorațiunea cu ajutorul pipetei cu apă și a sării, adăugând treptat și repetat cele două ingrediente peste cubul de gheață, până când decorațiunea va fi dezghețată complet.
- Centrul *Biblioteca*
 - Tema: „Ghirlanda alfabetului”
 - Materiale: panou de plută, piuneze, sfoară, jetoane în formă de becuțe cu litere și obiecte.
 - Sarcina: Preșcolarul va căuta jetoane cu imaginea a cărei denumire începe cu o anumită literă, așezând-o în ghirlanda a cărei prim becuț indică litera respectivă. Se continua operațiunea, până la finalizarea jetoanelor.

- Centrul *Artă*
 - Tema: „Beteală pentru brad”
 - Materiale: fâșii de hârtie colorată, lipici, becuțe cu sclipici- jeton
 - Sarcina: Preșcolarul va realiza o beteală pentru brad din hârtie, prin înlănțuirea fâșiilor de hârtie colorată, lipind la final becuțele cu sclipici.

Preșcolarii vor lucra la centrele de lucru, timp în care educatoarea îi va ghida și ajuta, atunci când este cazul. Se va anunța treptat timpul rămas, iar la final se vor prezenta produsele obținute la fiecare centru, educatoarea felicitând copiii pentru modul de lucru și implicarea în activitate.

La finalul activităților liber alese, educatoarea va deschide ușa celei de-a doua stații, unde se afla al doilea ingredient al parfumului: scorțișoara, trecând pe la fiecare copil să îi simtă mirosul, urmează să o așeze în recipientul special pentru parfum.

ADP- Tranziție- colindă „Steaua sus răsare” (anexa 3)

ADE1- Activități pe domenii experiențiale- Domeniul Limbă și Comunicare- joc didactic-

Jocul propozițiilor

La intrarea în sala de grupă, copiii se așază în semicerc, educatoarea îi anunță faptul că au trecut deja de jumătatea traseului, iar acum provocările sunt din ce în ce mai grele pentru spiriduș.

Educatoarea realizează **introducerea în activitate** „Urmează să îi arătăm Spiridușului cum ne păstrăm răbdarea, chiar dacă am vrea să fim mereu primii la răspuns, cum ne încurajăm și felicităm colegii pentru răspunsurile lor, sau cum îi susținem pe cei care nu au răspuns corect.”

Prezentând materialele, educatoarea anunță copiii faptul că vor avea de nevoie de noile materiale apărute în grupă, și anume instalația luminoasă gigantică, tabla magnetică și chiar și de televizor și laptop pentru a ne juca împreună *Jocul propozițiilor (anunțarea activității)*.

Explicarea și demonstrarea jocului începe cu detalierea sarcinii jocului de către educatoare: „Copilul numit, va veni în fața grupei, va extrage dintr-un bec gigantic jetoanele, așezându-le la vedere, pentru a le vedea și colegii. Apoi, va denumi obiectele ilustrate, urmând să formuleze o propoziție cu toate cele trei cuvinte.

Dacă răspunsul este o propoziție/ frază clară, care să conțină toate cuvintele, copilul va fi aplaudat de colegi și va primi un sticker de la Spiriduș. Dacă propoziția nu respectă cerințele, copilul va fi încurajat și ajutat pentru a găsi un răspuns corect”.

Pentru asigurarea înțelegerii sarcinii jocului, se va executa **jocul de probă** prin invitarea unui copil pentru o primă încercare. **Jocul propriu-zis** continuă până la epuizarea tuturor jetoanelor din instalația luminoasă.

Variantă 1

Preșcolarii își vor îndrepta atenția asupra tăblii magnetice, pe care se află cartonașe colorate. Fiecare culoare se repetă, fiind prezentă de două ori. Copilul numit vine în fața tablei, alege, verbalizând, o culoare, urmând ca apoi să întoarcă cele două jetoane având culoarea respectivă. Se numesc obiectele prezente pe fiecare cartonaș în parte, iar apoi copilul va formula o propoziție/ frază care să conțină cele două cuvinte. Dacă răspunsul este o propoziție/ frază clară, care să conțină cele două cuvinte, copilul va fi aplaudat de colegi și va primi un sticker de la Spiriduș. Dacă propoziția nu respectă cerințele, copilul va fi încurajat și ajutat pentru a găsi un răspuns corect. Se continuă jocul, până la întoarcerea tuturor perechilor de jetoane.

Variantă 2

Cu ajutorul aplicației Wordwall, prin intermediul laptopului, copiii vor învăța *Roata Crăciunului*, pe care sunt afișate diferite imagini cu tematică de iarnă. Ilustrația indicată de săgeată, reprezintă cuvântul pe care copilul trebuie să îl folosească într-o propoziție/ frază clară. Dacă răspunsul este o propoziție/ frază clară, care să conțină cuvântul, copilul va fi aplaudat de colegi și va primi un sticker de la Spiriduș. Dacă propoziția nu respectă cerințele, copilul va fi încurajat și ajutat pentru a găsi un răspuns corect. Se continuă jocul, până la eliminarea tuturor variantelor de răspuns din roată.

Variantă 3

Un preșcolar va veni în fața semicercului și va mima o acțiune, în timp ce alt copil va formula o propoziție privind activitatea mimată. Dacă propoziția este formulată corespunzător din punct de vedere logic și gramatical și în același timp redă activitatea mimată, copilul va primi un sticker de la Spiriduș. Dacă cerința nu este îndeplinită, copilul va fi încurajat și ajutat pentru a găsi un răspuns corect.

Încheierea jocului didactic se realizează prin felicitarea copiilor de către spiriduș pentru că l-au învățat să aibă răbdare, să nu se supere, să își aștepte rândul și să fie mulțumit cu ceea ce a primit. Apoi, copiii vor fi întrebați dacă le-a plăcut jocul. Educatoarea deschide ușa celei de-a treia stații, de unde obține un alt ingredient magic pentru parfum- vanilie, pe care copiii îl miros, iar apoi îl toarnă cu grijă în sticla fermecată.

ADP- Tranziție- colindă „Scoală gazdă din pătuț” (anexa 4)

V. Asigurarea retenției și a transferului cunoștințelor

ADE1- Activități pe domenii experiențiale- Domeniul Estetic și Creativ- activitate artistico-plastică- tehnici de pictură

La revenirea în sala de grupă, preșcolarii se vor așeza la mese, **în mod organizat**, conform **aranjării mobilierului** de către cadrul didactic, unde e deja **pregătit materialul necesar** pentru activitate, iar la masa educatoarei se regăsește modelul pregătit în prealabil.

Educatoarea **anunță tema lucrării și prezintă modelul pregătit**, copiii aflând titlul „Cadoul luminos”, titlu pe care îl va avea și tabloul lor la finalul activității. **Intuirea materialelor de lucru** necesare se va realiza printr-un scurt dialog cu copiii, aceștia observând obiectele de pe masa lor: tablou cu pânză neagră, pensule, dopuri de plută, planșetă cu acuarele, șervețele, pahare cu apă.

Se va explica și demonstra copiilor modul de lucru pentru fiecare parte a lucrării în parte, realizându-se specificațiile necesare, prezentarea tehnicilor de pictură, cu pensula și ștampilarea cu dopurile de plută, dar și normele igienico-sanitare de care preșcolarii trebuie să țină cont la masa de lucru.

Înainte ca preșcolarii să înceapă realizarea lucrării, se vor executa **exerciții de încălzire a mușchilor mici ai mâinii**, prin intermediul unor mișcări motrice specifice pentru a influența încălzirea musculaturii, prin poezii specifice și mișcări imitative.

După executarea exercițiilor de încălzire a mușchilor mici ai mâinii, copiii vor începe **realizarea lucrării artistico-plastice**. Educatoarea va urmări modul de lucru al copiilor, raportarea la modelul educatoarei privind tehnica de lucru, corectitudinea utilizării instrumentelor, încurajarea folosirii notei personale în ceea ce privește lucrarea, intervenind cu sugestii când este necesar. Pe parcursul realizării lucrării de către preșcolari se vor relua

indicațiile necesare fiecărui pas de lucru în parte, cadrul didactic ajutând copiii aflați în dificultate.

Educatorea va anunța treptat **finalizarea timpului** acordat acestei activități, ajutând astfel preșcolarii să-și gestioneze timpul rămas. După terminarea acestei perioade, lucrările preșcolarilor vor fi așezate la expoziție, în sala de grupă, valorificând raportarea corectă la model în privința tehnicilor de lucru dar și a amprente personale lăsată pe lucrare.

Acum, educatoarea deschide ușa ultimei stații, care conține ingredientul nușoară. Copiii îl miros și pe acesta, iar educatoarea îl introduce în sticla fermecată. Pe spatele recipientului cu nușoară, însă, apare un desen cu un ceas. Acest lucru înseamnă că trebuie să lăsăm poțiunea magică să se activeze, timp în care se vor continua activitățile distractive cu Spiridușul cel poznaș.

ADP- Tranziție- cântec „ Vine, vine Moș Crăciun!” (anexa 5)

Preșcolarii revin în sala de grupă, unde găsesc un brad neîmpodobit, iar în vârful lui se află așezat, nimeni altul decât Spiridușul cel poznaș. Acesta îi anunță pe preșcolari că s-a gândit să facă o ultimă pozna, promițând solemn că e ultima. A despodobit bradul și propune să dansăm în jurul lui. Copiii îi spun că nu e bine ce a făcut, dar au încredere în promisiunea lui, așa că încep un **Dans în jurul bradului (ALA2)**. Spiridușul rămâne în vârf pentru a observa dacă copiii respectă regulile jocului: atunci când muzica pornește, ei dansează în jurul bradului, dar atunci când muzica se oprește, ei trebuie să înghețe, stând fără să se miște, până începe din nou melodia.

La finalul melodiei, Spiridușul cel poznaș propune copiilor să împodobească din nou bradul, de data aceasta fără instalație luminoasă, deoarece și-a dat seama că se poate și așa. În plus, nu se poate ca totul să fie doar cum îi place lui, așa că vor utiliza podoabele dezghețate de dimineață și ghirlandele realizate în cadrul celor două centre, dar și alte decorațiuni tematice. Așadar, copiii încep să **Împodobească bradul (ALA2)** pe fond muzical tematic, în timp ce educatoarea parfumează Spiridușul cu parfumul fermecat.

În timp ce preșcolarii împodobesc, educatoarea le spune că se întâmplă ceva, timp în care se scarpină în jurul gâtului și aprinde colierul luminos. Ea simte că a primit super puteri, și mâna ei se îndreaptă spre Spiridușul cel poznaș, fiind atrasă ca un magnet spre gaura roșie din colțul grupei, spiridușul fiind tras acolo cu o putere incredibilă.

VI. Asigurarea feedback-ului și evaluarea

Imediat după ce Spiridușul a fost preluat de gaura roșie, pe ecranul televizorului grupei apare Moș Crăciun care le vorbește copiilor, prin video call: *Ho-ho-ho! Dragii Moșului! Vreau să vă spun că sunt atât de bucuros! Ați reușit să îi demonstrați Spiridușului cel poznaș, sau mai bine zis... FIFI, faptul că viața e frumoasă și fără atâtea pozne. În sfârșit și-a învățat lecția. El a ajuns cu bine la mine, deja este în Atelierul meu, pregătește jucării și cadouri pentru copii. Mai este așa de puțin până la Crăciun! Cu ajutorul parfumului fermecat, el s-a teleportat imediat până aici la mine. Vreau să vă felicit pentru toată implicarea, tot efortul depus dar și pentru toate sfaturile bune pe care le-ați oferit spiridușului. Sunteți minunați! Isteți, ascultători și veseli. Dar.. vă rog să-mi spuneți: vouă v-a plăcut activitatea de astăzi? Ce anume v-a plăcut cel mai mult? Cum v-ați simțit? Ați vrea pe viitor să ajutați și alte persoane? Sunt foarte curios să aflu părerea voastră. Copii! Trebuie să plec! Până nu o să uit, vreau să îi spun lui Fifi să ambaleze el personal cadourile voastre de Crăciun! Da-da! Acelea pe care le voi pune sub brad. Și încă ceva, nu uitați să-mi pregătiți biscuiți cu ciocolată și lapte cald, preferatele mele. Va îmbrățișez, dragii Mosului!*

Educatorea le mulțumește și ea preșcolarilor pentru implicare și modul de lucru de peste zi, îi întreabă cum s-au simțit și ce părere au despre activitatea zilei. Apoi, observând faptul că spiridușul și-a uitat sacul, scoate din el recompensele pentru fiecare copil în parte.

ANEXE

- Anexa 1- Globul mic și mofturos

Globul mic și mofturos,

A cazut acum pe jos,

Plici! S-a spart.

Stralucirea lui s-a dus,

Ca era increzut nespus,

Ba ca o crenguta ascunde,

Frumusetea lui de gala,

Ba ca l-a cam enervat,

O bucata de beteala,

Lumanarile il incing,

Nu-i avantajat de verde,

Printre atea alte globuri,

Haina lui de argint se pierde,

Iar bradu-i prea mic și e prea firav,

Ce spuneti copii de asa narav?

- Anexa 2- Iată vin colindători

Iată, vin colindători, florile dalbe,

Noaptea pe la cântători, florile dalbe

Florile dalbe!

Și ei vin mereu, mereu, florile dalbe,

Și-l aduc pe Dumnezeu, florile dalbe

Florile dalbe!

Dumnezeu adevărat, florile dalbe,

Soare-n raze luminat florile dalbe

Florile dalbe!

- Anexa 3- Steaua sus răsare

Steaua sus răsare

Steaua sus răsare ca o taină mare
Steaua strălucește și lumii vestește
Și lumii vestește.

Că astăzi curata prea nevinovata
Fecioara Maria naște pe Mesia
Naște pe Mesia.

Magii cum zariră steaua și porniră
Mergând după rază pe Hristos să-L vază
Pe Hristos să-L vază.

Și dacă porniră îndată-L gasiră
La dansul intrară și i se închinară
Și i se închinară.

Cu daruri gătite lui Hristos menite,
Ducând fiecare bucurie mare
Bucurie mare.

Care bucurie și la noi să fie,
De la tinerețe pân' la bătrânețe
Pân' la bătrânețe.

- Anexa 4 – Scoală gazdă din pătuț

Scoala gazda din patut,
Florile dalbe,
Si ne da un colacut,
Florile dalbe.

Ca mamuca n-o facut,
Florile dalbe,
Sita deasa n-o avut,
Florile dalbe.

Pe cand sita-o capatat,
Florile dalbe,
Covata i s-o crapat,
Florile dalbe.

L-o sfadit mama pe tata,
Florile dalbe,
Ca n-o reparat covata,
Florile dalbe.

Cand covata o lipit,
Florile dalbe,
Cuptorul nu s-o pornit,
Florile dalbe.

Cand cuptorul s-o pornit,
Florile dalbe, versuri.us
Anul nou o si venit,
Florile dalbe.

Florile dalbe!
Florile, florile dalbe!

- Anexa 5- Vine, vine Moș Crăciun

Ce se-aude, ce e oare?
Clopoțeeii sună: „cling!”
Și lumini de sărbătoare
La ferești se-aprind, se sting...

Vine, vine, vine Moș Crăciun!
Ho-ho-ho! E pe drum...
Vine, vine, vine Moș Crăciun!
Ho-ho-ho! E pe drum...

S-au trezit, de-atâta zarvă,
Sus, pe cer, stelule;

Fulgii, curioși, se-ntreabă
Tresărind din somn, ce e?

Vine, vine, vine Moș Crăciun!
Ho-ho-ho! E pe drum...
Vine, vine, vine Moș Crăciun!
Ho-ho-ho! E pe drum...

Toți copiii pe la geamuri
Se arată somnoroși;
Uite-o sanie și-n hamuri
Renii saltă bucuroși.

Vine, vine, vine Moș Crăciun!
Ho-ho-ho! E pe drum...
Vine, vine, vine Moș Crăciun!
Ho-ho-ho! E pe drum...

PROIECT DE LECȚIE

CLASA A III A	CLASA A IV A
ARIA CURRICULARĂ: Matematică și științe ale naturii OBIECTUL: Științe ale naturii UNITATEA DE ÎNVĂȚARE: Plantele SUBIECTUL: Reacții ale plantelor la diferite schimbări ale mediului TIPUL LECTIEI: Consolidare și fixare de cunoștințe DISCIPLINE INTEGRATE: ● Arte vizuale și abilități practice ● Educație civică COMPETENȚE SPECIFICE: -Identificarea unor caracteristici ale corpurilor vii și nevii; -Aplicarea planului dat pentru efectuarea unei investigații a mediului înconjurător. OBIECTIVE OPERATIONALE: - Să numească condițiile de mediu necesare creșterii și dezvoltării plantelor; -Să descrie plante crescute în diferite condiții de mediu (condiții normale, fără lumină, fără apă, fără căldură); -Să observe deosebiriile dintre plante, în funcție de condițiile de mediu în care au crescut și s-au dezvoltat;	ARIA CURRICULARĂ: : Matematică și științe ale naturii OBIECTUL: Științe ale naturii UNITATEA DE ÎNVĂȚARE: Corpuri. Proprietăți și schimbări ale caracteristicilor corpurilor SUBIECTUL: Amestecuri dintre substanțe. Dizolvare. TIPUL LECTIEI: Predare-Însușire de noi cunoștințe DISCIPLINE INTEGRATE: ● Arte vizuale și abilități practice COMPETENȚE SPECIFICE: 2.1. Elaborarea unui plan propriu pentru realizarea unei investigații a mediului înconjurător; 2.2. Aplicarea planului propriu propus pentru efectuarea unei investigații a mediului înconjurător. OBIECTIVE OPERATIONALE: -să realizeze amestecuri între substanțele date; -să identifice condițiile care favorizează dizolvarea pe baza experimentelor făcute; -Să folosească adecvat instrumente pentru a descoperi transformările suferite de substanțe;

-Să identifice etapele de îngrijire a plantei pentru o creștere și o dezvoltare optimă.

STRATEGIA DIDACTICĂ:

METODE ȘI PROCEDEE DIDACTICE: conversația, observația, explicația, exercițiul, ciorchinele.

MIJLOACE DIDACTICE: plansă ciorchine, 3 ghivece cu flori, fișe de lucru-nufăr, ghivece, pământ, butași-muşcate, imagini muscate.

FORME DE ORGANIZARE: frontal, individual.

FORME DE EVALUARE: observarea sistematică, evaluarea orală, evaluare formativă, aprecieri verbale.

RESURSE UMANE: 3 elevi

RESURSE TEMPORALE: 50min.

BIBLIOGRAFIE:

* *Programa școlară, M.E.C.S, București.*

* *Ghidul cadrului didactic-Editura Sinapsis*

Autori: Simona Brie ,Adina Micu ;

* www.didactic.ro

* www.pinterest.com

* www.twinkl.ro

STRATEGIA DIDACTICA:

METODE ȘI PROCEDEE DIDACTICE: conversația, explicația, observația, exercițiul, experimente.

MIJLOACE DIDACTICE: laptop, videoproiector, prezentare powerpoint, flipchart, pahare de unică folosință, lingurițe, apă(caldă și rece), lămâie, zahăr, nisip, sticle, hârtie colorată, farfurii de unică folosință, bicarbonat de sodiu, oțet.

FORME DE ORGANIZARE: frontal, individual.

FORME DE EVALUARE: observarea sistematică, evaluarea orală, evaluare formativă, aprecieri verbale.

RESURSE UMANE: 2 elevi

RESURSE TEMPORALE: 50min.

BIBLIOGRAFIE:

* *Programa școlară M.E.C.S, București.*

* *Ghidul cadrului didactic-Editura Sinapsis*

Autori: Simona Brie ,Adina Micu ;

* www.didactic.ro

* www.pinterest.com

* www.twinkl.ro

CLASA A III A				CLASA A IV A			
CONȚINUT INSTRUCTIV – EDUCATIV	STRATEGIA DIDACTICĂ			CONȚINUT INSTRUCTIV - EDUCATIV	STRATEGIA DIDACTICĂ		
	Metode și procedee	Forme de organizare	Mjloace didactice		Metode și procedee	Forme de organizare	Mijloace didactice
1.Moment organizatoric Asigur condițiile necesare desfășurării lecției. Pregătesc materialul didactic necesar. Atrag atenția asupra respectării normelor de igienă.	Conversația	Frontal		1.Moment organizatoric Asigur condițiile necesare desfășurării lecției. Pregătesc materialul didactic necesar. Atrag atenția asupra respectării normelor de igienă.	Conversația	Frontal	
2. Captarea atenției <i>Încălzirea mușchilor mici ai mâinii</i> Voi prezenta elevilor o planșă pe care vom completa un ciorchine cu tema: “De ce au nevoie plantele?(creștere și dezvoltare) “.(Anexa  1)	Conversația Ciorchinele Explicația	Frontal	Planșă ciorchine	3. Reactualizarea cunoștințelor <i>Încălzirea mușchilor mici ai mâinii</i> Elevii vor primi 3 imagini în care sunt reprezentate stările de agregare ale apei(solidă, lichidă și gazoasă). Ei vor nota sub fiecare imagine starea de agregare în care se află apa. Inițiez o discuție pe baza răspunsurilor oferite de elevi.	Conversația Explicația Exercițiul	Individual	Imagini stări de agregare

 Elevii completează ciorcinele cu factori sau condiții de mediu, de care au nevoie plantele.	Exercițiul Exercițiul			-Cum se numește apa pe care o consumă oamenii? Apă potabilă.			
3. Reactualizarea cunoștințelor Se inițiază o conversație pe baza ciorchinelui și a cunoștințelor însușite anterior despre reacțiile plantelor la diferite condiții de mediu. <i>Plantele nu pot trăi fără lumină. Toate plantele au nevoie de apă pentru a trăi.</i> <i>Dați exemple de plante care au mai multă nevoie de apă pentru a se dezvolta.</i> <i>Dați exemple de plante care s-au adaptat la regiuni mai secetoase.</i> <i>Temperatura influențează viața plantelor.</i>	Conversația Explicația Exercițiul	Frontal		3.Captarea atenției Captarea atenției se va realiza prin amestecarea apei cu zeama de la o lămâie, pentru a se observa modificările apei atunci când este amestecată cu alte substanțe. • Ce se întâmplă dacă stoarcem zeamă de lămâie în apă? • Care sunt lichidele care alcătuiesc amestecul? • Ce gust are amestecul? De ce? • Dar dacă se adaugă zahăr? • Ce se întâmplă dacă se agită?	Conversația Explicația Exercițiul	Individual Frontal	Pahare Apă Lămâie

EXERCITIUL 3 <i>Ce modificări a suferit planta din al treilea ghiveci? Din ce cauză?</i> EXERCITIUL 4 <i>Planta re nevoie de o temperatură</i> EXERCITIUL 5 <i>De unde își iau plantele energia pentru a-și prepara hrana?</i> EXERCITIUL 6 <i>Ce se întâmplă cu planta în lipsa apei?</i> EXERCITIUL 7 <i>Este posibilă viața omului fără plante? De ce?</i> EXERCITIUL 8 <i>Ce atitudine trebuie să manifestăm față de plante?</i> Verificăm frontal rezultatele obținute și le consemnăm pe planșa de pe tablă.	Exercițiul Exercițiul	Individual Frontal	Fișe de lucru - floare	Solicit exemple din experiențele lor pentru care au făcut aceste predicții. SLIDE 2 Dizolvarea este fenomenul de răspândire a particulelor unor substanțe (lichide, solide, gazoase) printre particulele altor substanțe, rezultând o soluție. SLIDE 3 Elevii vor efectua două experimente: 1. Amestecarea apei cu zahăr 2. Amestecarea apei cu nisip Pe baza experimentelor efectuate, vom preciza care substanțe s-au amestecat în mod uniform și care nu s-au amestecat în mod uniform. SLIDE 4 Elevii vor preciza în care dintre cazuri, apa a rămas incoloră, și în care caz s-a colorat. <i>Dizolvarea substanțelor poate fi influențată de mărimea particulelor, de agitarea amestecului și de temperatura</i>	Explicația Exercițiul Experiment	Individual Frontal	
---	-------------------------------------	----------------------------------	-------------------------------	--	--	----------------------------------	--

				<i>lichidului.</i> <i>Dacă o substanță se dizolvă în altă substanță, spunem că este solubilă.</i> <i>Altele sunt greu solubile, iar altele sunt insolubile.</i> SLIDE 5 Elevii vor observa ce semnifică fiecare cuvânt pe care l-am găsit în realizarea sarcinilor anterioare. VOCABULAR amestec – combinație de două sau de mai multe substanțe; substanță – corp (solid, lichid, gazos) omogen; omogen – în a cărei alcătuire nu există diferențe; dizolvare – fenomenul prin care o substanță (solidă, lichidă, gazoasă) se amestecă în mod omogen (uniform) cu o substanță lichidă; soluție – amestecul rezultat în urma dizolvării; solubil – corp solid, lichid sau gazos care se amestecă în mod uniform cu un lichid. Exemplu: sarea și apa; insolubil – corp solid, lichid sau gazos care nu se amestecă în mod uniform cu un lichid. Exemplu:	Explicația Exercițiului		
					Explicația Exercițiului		

				nisipul și apa; SLIDE 6 Elevii vor observa care sunt factorii care accelerează dizolvarea: -temperatura apei -amestecarea -mărimea substanțelor Experiment 1 Elevii vor amesteca zahărul cu apă caldă și cu apă rece. Observăm în care caz se produce mai repede dizolvarea. Se notează rezultatul obținut. <i>Cu cât temperatura unui lichid este mai mare, cu atât dizolvarea celorlalte substanțe ale amestecului are loc mai rapid.</i> Experiment 2 Elevii vor amesteca zahărul cu apă și vor observa ce se întâmplă dacă amestecă sau dacă nu amestecă <i>Cu cât se va amesteca mai mult, cu atât dizolvarea are loc mai rapid.</i> Experiment 3 Elevii vor amesteca zahăr cu apă și	Explicația Exercițiul Experiment Explicația Explicația Exercițiul Experiment	Individual Frontal Individual Frontal	
--	--	--	--	---	---	---	--

				un un cub de zahăr cu apă. Prin amestecare, vom observa în care dintre cazuri se produce mai rapid dizolvarea. <i>Cu cât particulele substanțelor sunt mai mici, cu atât dizolvarea are loc mai rapid.</i>	Explicația Exercițiul Experiment	Individual Frontal	
6.Obținerea performanței Voi oferi elevilor material individual pentru a planta flori de primăvară.(butași mușcate) Vom urmări evoluția creșterii și dezvoltării florii, respectând condițiile de mediu.	Conversația Explicația Exercițiul	Individual	Ghivece Pământ Butași-mușcate	6.Obținerea performanței EXPERIMENT- VULCAN Elevii vor primi câte o sticlă înfășurată în hârtie colorată(maro). Vor adăuga în sticlă apă și bicarbonat de sodiu, după aceea vor adăuga oțet pentru a observa reacția obținută în urma amestecării substanțelor. <i>Când bicarbonatul de sodiu și oțetul se amesteca, acestea eliberează dioxid de carbon (acesta este același gaz care se află în bulele din băuturile carbogazoase).</i>	Experiment Exercițiul Explicația	Individual Frontal	Sticlă Apă Bicarbonat de sodiu Oțet
7.Asigurarea retenției și a transferului				7.Asigurarea retenției și a transferului			

Evaluez elevii prin întrebări verbale: <i>-Despre ce am discutat în cadrul lecției de astăzi?</i> Despre reacțiile plantelor la diferite schimbări ale mediului.	Conversația	Frontal		Evaluez elevii prin întrebări verbale: <i>-Despre ce am discutat în cadrul lecției de astăzi?</i> Despre amestecarea și dizolvarea substanțelor.	Conversația	Frontal	
8.Încheierea lecției Voi face aprecieri generale și individuale asupra desfășurării lecției, modului în care au participat elevii și au răspuns la solicitări.	Conversația	Frontal		8.Încheierea lecției Voi face aprecieri generale și individuale asupra desfășurării lecției, modului în care au participat elevii și au răspuns la solicitări.	Conversația	Frontal	

PROIECT DE LECȚIE

Unitatea de învățământ: Școala Gimnazială Nr. 3- structură a Școlii Gimnaziale Nr. 3 Galați

Data: 20.V. 2026

Clasa: pregătitoare

Propunător: Prof. înv. primar Neagu Florentina

Aria curriculară: Matematică și Științe

Disciplina: Matematică și explorarea mediului

Discipline integrate: Dezvoltare personală, Comunicare în limba română, Muzică și mișcare

Unitatea tematică: Prieteni ai naturii – Protejarea resurselor

Subiectul lecției: Adunarea cu trecere peste ordin în centrul 20–31

Tipul lecției: Învățarea de noi conținuturi

Forma de realizare: Activitate integrată

Scopul lecției: Formarea deprinderii de a calcula sume prin completarea zecii, folosind materiale reciclabile.

Competențe specifice

1.1. Recunoașterea și scrierea numerelor în centrul 0-31

1.5. Efectuarea de adunări repetate/ scăderi repetate prin numărare și reprezentări obiectuale în centrul 0-31

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

5.1. Sortarea/clasificarea unor obiecte/ materiale etc., pe baza unui criteriu dat

Obiective operaționale

O1: Să explice necesitatea colectării materialelor re folosibile (dopuri) în contextul protejării naturii.

O2: Să identifice numerele formate din zeci și unități în centrul 20-31.

O3: Să calculeze suma a două numere prin completarea zecii, folosind corect materialul concret (cofraje de ouă și dopuri).

O4: Să colaboreze în grup pentru rezolvarea sarcinilor matematice propuse.

Resurse

I. Metodologice:

a) Metode și procedee: Conversația euristică, Explicația, Demonstrația, Exercițiul, Jocul didactic

b) Mijloace de învățământ: tablă interactivă SMART (poveste eco), cofraje de ouă tăiate la 10 alveole, dopuri de plastic de două culori, jetoane cu cifre, fișe de lucru.

c) Forme de organizare: Frontal, individual, în perechi.

II. Temporale: 45 minute (35 min activități de învățare + 10 min activități recreative).

III. Umane: 21 elevi

IV. Forme și tehnici de evaluare: Observarea sistematică, Aprecieri verbale, Interevaluarea, Fișa de lucru.

V. Bibliografie:

1. MECT (2013). *Programa școlară pentru disciplina Matematică și explorarea mediului, Clasa pregătitoare.*
2. Mihăilescu, C., Pițilă, T. (2024). *Matematică și explorarea mediului - auxiliar pentru clasa pregătitoare*, Ed. Didactica Publishing House.
3. Rațiu, M. (2025). *Strategii moderne în predarea matematicii la ciclul primar*, Ed. Art.

DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII

Evenimentul didactic	Ob. Op.	Activități de învățare	Strategia didactică (Metode, Mijloace, Organizare)	Evaluare
1. Moment organizatoric		Pregătirea materialului: cofrajele și dopurile sunt așezate pe bănci. Întâlnirea de dimineată <i>1. Salutul</i> Copiii sunt așezați în cerc pe covor. Activitate: „Bună dimineăta, micule ecologist/mică ecologistă!”. Elevii își pot saluta colegul din stânga folosind un gest „eco” (ex: o strângere de mână „verde” sau un semn de „OK” pentru planetă). <i>2. Împărtășirea cu ceilalți</i> Tema de discuție: „Ce obiecte din plastic am găsit ieri acasă care pot fi reciclate?”. Legătura cu matematica: Fiecare copil menționează un obiect, iar propunătorul încurajează numărarea lor rapidă. <i>3. Activitatea de grup</i> Jocul „Reciclăm și numărăm”: Se trece din mână în mână un coș cu dopuri. Fiecare copil pune un dop în coș și spune numărul următor (1, 2, 3... până la 20), pregătind terenul pentru subiectul lecției: Adunarea cu trecere peste ordin în concentrul 20-31.	Conversația, resurse materiale, frontal.	Observarea comportamentului .

2. Captarea atenției	O1	<i>4. Noutatea zilei</i> a) Momentul surpriză: În centrul cercului apare un plic mare, verde, care conține „Scrisoarea de la Pământ”. Se prezintă „Scrisoarea de la Pământ” – Pământul este trist că are prea multe deșeuri. Copiii devin „Reciclatori Matematici”.	Povestirea, / Tabla interactivă SMART, Frontal.	Evaluare orală.
3. Anunțarea temei		b) Mesajul: Pământul le cere ajutorul elevilor să curețe apele și să calculeze corect resursele salvate. Astăzi învățăm să adunăm dopurile salvate din natură, formând „zeci pline”, până la numărul 31. <i>5. Calendarul naturii</i> Data: Se stabilește data de 11.03.2026. Starea vremii: Se discută despre cum vremea influențează natura și de ce este important să protejăm resursele indiferent de anotimp.	Explicația, Frontal.	Stimularea interesului.
4.Reactualizarea cunoștințelor	O2	Numărarea dopurilor verzi și albastre până la 20. Descompunerea numărului 10. Jocul: „Pescuitul ecologic” Salvează peștișorii din balta poluată (Exerciții de adunări simple, fără trecere peste ordin). Elevii pescuiesc peștișori de carton care au pe spate numere. Trebuie să spună din câte zeci și unități este format numărul pescuit.	Exercițiul, dopuri, frontal.	Observarea corectitudinii.
5. Dirijarea învățării	O3	Joc: „Cofrajul magic” Elevii lucrează în perechi cu cofrajele de ouă și cu dopurile, manipulând obiectele pentru a forma grupe de câte 10. Se prezintă situația: $18+5$. Punem 18 dopuri verzi în cofraje (10 în primul, 8 în al doilea). Din cele 5 dopuri albastre, punem 2 pentru a umple al doilea cofraj. Rezultat: 20 (două zeci) și 3 unități = 23. Joc: „Ștafeta reciclării”	Demonstrația, Metoda „Cofrajului”, Dopuri, Individual.	Evaluare formativă (practică).

		Elevii participă la o ștafetă unde sortează dopurile și hârtia, deplasându-se prin salturi sau pași sălțați”		
6. Obținerea performanței	O3, O4	Lucru în perechi: „Salvăm dopurile!”. Elevii primesc cartonașe cu operații (ex: $26+5, 19+4$) și le rezolvă practic la bancă. Joc: „Scaunele muzicale ale naturii”	Joc didactic, cofraje, lucru în perechi.	Interevaluarea.
7. Asigurarea retenției	O3	Rezolvarea unei fișe scurte: „Ajută Broșuța să numere!” (colorarea rezultatului corect).	Exercițiul, Fișă de lucru, Individual.	Fișă de lucru.
8. Încheierea activității		Aprecieri globale și individuale. Cântecel cu mișcare: „Recicluța, Broșuța cea Voinică” (pe melodia „Dacă vesel se trăiește”) 1. Dacă prieten cu natura vrei să fii, (batem din palme) (bis) Învăță și Reciclează Și natura- o protejează. (mimăm aruncarea la coș) Dacă prieten cu natura vrei să fii! (batem din palme) 2. Zece dopuri adunăm și o grupă noi formăm, (formăm un cerc mare cu brațele) (bis) Pământul îl curățăm Și Matematică învățăm, (mimăm scrisul în aer) Dacă prieten cu natura vrei să fii! (batem din palme) sau: „Dansul Reciclării” (mișcare pe muzică). https://youtu.be/ZnLBFHaseMc?si=SWeoqprWHzbD4e4w	Conversația, Muzică și mișcare.	Autoevaluare (smileys).

PROIECT DE ACTIVITATE DIDACTICA

Școala: Liceul de Arte "Ionel Perlea"

Clasa: a VIII-a D

Data: 09.03.2026

Profesor: Nedelcu Alina

Aria curriculara: Matematică și științele naturii

Disciplina: Matematică- Algebră

Unitatea de învățare: Funcția de gradul I

Titlul lecției: Aplicații ale funcției de gradul I

Tipul lecției: lecție de comunicare/însușire de noi conținuturi

Durata: 50 minute

Competențe generale

- C1 . Identificarea unor date, mărimi și relații matematice, în contextul în care acestea apar
- C2. Prelucrarea unor date matematice de tip cantitativ, calitativ, structural, cuprinse în diverse surse informaționale
- C3. Utilizarea conceptelor și a algoritmilor specifici în diverse contexte matematice
- C4. Exprimarea în limbajul specific matematicii a informațiilor, concluziilor și demersurilor de rezolvare pentru o situație dată
- C5. Analizarea caracteristicilor matematice ale unei situații date
- C6. Modelarea matematică a unei situații date, prin integrarea achizițiilor din diferite domenii

Competențe specifice

- CS1. Identificarea unor dependențe funcționale în diferite situații concrete
- CS2. Determinarea elementelor unei funcții (domeniu de definiție, mulțimea în care funcția ia valori, lege de corespondență)
- CS3. Reprezentarea grafică a unor funcții numerice
- CS4. Determinarea unor puncte care aparțin graficului unei funcții numerice
- CS5. Determinarea intersecțiilor graficului unei funcții numerice cu axele de coordonate
- CS6. Utilizarea unor exemple sau contraexemple pentru a susține un argument în contextul funcțiilor

- CS7. Utilizarea unui limbaj specific pentru a interpreta un grafic sau o dependență funcțională
- CS8. Determinarea coordonatelor punctului de intersecție a graficelor a două funcții și interpretarea acestora ca soluție a unui sistem de două ecuații de gradul I cu două necunoscute
- CS9. Determinarea unei funcții care îndeplinește condiții date
- CS10. Verificarea coliniarității a trei sau a mai multor puncte, cunoscând coordonatele lor
- CS11. Rezolvarea unor probleme din cotidian cu ajutorul funcțiilor
- CS 12. Interpretarea unor fenomene din cotidian descrise cu ajutorul funcțiilor

Obiective operaționale

- OO1. – determinarea intersecțiilor graficului unei funcții cu axele.
- OO2. – determinarea funcției de gradul I cunoscând două puncte.
- OO3. – determinarea punctului de intersecție al graficelor a două funcții.
- OO4. – interpretarea geometrică a rezultatelor (arii, triunghiuri).
- OO5. – determinarea proprietății de coliniaritate a trei puncte

Strategii didactice

Metode: conversația euristică, problematizarea, exercițiul, învățarea prin descoperire, explicația, demonstrația, munca individual.

Forme de organizare: frontal, individual.

Mijloace didactice: tablă interactivă, fișă de lucru, caiete elevi.

Metode si forme de evaluare: observarea sistematică a atenției, aprecieri verbale și notarea.

Scenariu didactic:

Secvențele lecției	Comp. spec.	Activități ale lecției	Timp	Metode	Evaluare
1.Moment organizatoric		Profesorul salută elevii, verifică prezența și pregătește materialele. Elevii se pregătesc pentru lecție.	2'	Conversația	
2.Captarea atentiei		Profesorul începe o discuție despre serviciile de ride sharing, ca modalitate de a veni la școală, și tarifele acestora.	2'	Activitate comuna	Observarea sistematica atentiei
3.Reactualizarea cunostintelor	C2 C3	Bazându-se pe exemplu de mai sus se dă următoarea situație. Un serviciu de ride-sharing percepe: • 6 lei taxa de pornire • 2,5 lei pentru fiecare kilometru parcurs Costul cursei este modelat de funcția: $C(x) = 2,5x + 6$ unde x reprezintă numărul de kilometri. Cerințe a) Calculați costul unei curse de 8 km. b) Câți kilometri s-au parcurs dacă cursa a costat 31 lei? Pot interpreta această situație ca pe o funcție? Care este domeniul de definiție al funcției? Ce reprezintă geometric graficul unei funcții?	2'	Conversația euristica Problematizarea	Aprecieri verbale
4.Enunțarea obiectivelor		Profesorul enunță obiectivele: - determinarea intersecțiilor graficului unei funcții cu axele.	6'	Explicatia	Observarea sistematica a atentiei

		– determinarea funcției de gradul I cunoscând două puncte. – determinarea punctului de intersecție al graficelor a două funcții. – interpretarea geometrică a rezultatelor (arii, triunghiuri). – determinarea proprietății de coliniaritate a trei puncte			
6.Fixarea cunostintelor	C1 C2 C3 C4 C5 C6	Elevii primesc o fișă de lucru. Se lucrează atât individual, cât și la tablă, ținând cont de ritmul de rezolvare al fiecărui elev.	30'	Munca independenta Exercitiul	Aprecieri verbale Notarea raspunsurilor
7.Retentia si transferul cunostintelor		Problema finală reprezintă o provocare de 5 minute pentru elevi. Profesorul propune problema finală și coordonează discuția asupra soluției.	5'	Conversatia euristica	Aprecieri verbale
8.Aprecieri și evaluare finală		Profesorul adresează întrebări scurte pentru verificarea înțelegerii, apreciază și incurajează participare elevilor pe parcursul orei, apoi enunță tema pentru acasă	3'	Conversatia	

Fișă de lucru – Funcția de gradul I

Clasa a VIII-a

Problema 1

Graficul unei funcții de forma $f: \mathbb{R} \rightarrow \mathbb{R}, f(x) = ax + b$ trece prin punctele $A(2,5)$ și $(6,13)$.

- a) Determinați coeficienții a și b .
- b) Reprezentați grafic funcția.

Problema 2

Se consideră funcția $f: \mathbb{R} \rightarrow \mathbb{R}, f(x) = 2x - 4$.

- a) Arătați că $f(3) - f(1) = 4$.
- b) Determinați punctele de intersecție ale graficului cu axele Ox și Oy .
- c) Reprezentați grafic funcția.

Problema 3

Se consideră funcțiile $f: \mathbb{R} \rightarrow \mathbb{R}, f(x) = 2x - 3$ și $g: \mathbb{R} \rightarrow \mathbb{R}, g(x) = -x + 6$.

- a) Determinați coordonatele punctului de intersecție al graficelor.
- b) Reprezentați cele două funcții în același sistem de axe.

Problema 4

Se consideră funcția $f: \mathbb{R} \rightarrow \mathbb{R}, f(x) = 3x - 6$.

- a) Determinați intersecțiile graficului cu axele de coordonate.
- b) Fie punctul C simetricul punctului A față de origine. Determinați coordonatele lui C .
- c) Calculați perimetrul triunghiului ABC .

Problema 5

Se consideră funcția $f: \mathbb{R} \rightarrow \mathbb{R}, f(x) = x + 2$. Știind că graficul funcției intersectează axele în punctele A și B , se consideră punctul C , simetricul punctului A față de origine.

Arătați că triunghiul ABC este dreptunghic.

Problema 6

Se consideră funcțiile $f: \mathbb{R} \rightarrow \mathbb{R}, f(x) = x + 4$ și $g: \mathbb{R} \rightarrow \mathbb{R}, g(x) = -x + 4$

- a) Determinați coordonatele punctului M de intersecție al graficelor celor două funcții.
- b) Determinați punctele A și B în care graficele funcțiilor intersectează axa Ox .
- c) Demonstrați că triunghiul AMB este isoscel și calculați aria acestuia.

Problema 7

Se consideră funcția $f: \mathbb{R} \rightarrow \mathbb{R}, f(x) = x + 3$ și punctul $M(3,0)$. Calculați distanța de la punctul M la graficul funcției.

Problema 8

Se consideră funcțiile $f: \mathbb{R} \rightarrow \mathbb{R}, f(x) = 2x - 1$ și $g: \mathbb{R} \rightarrow \mathbb{R}, g(x) = -x + 5$.

- a) Determinați punctul de intersecție al graficelor.
- b) Determinați punctele de intersecție ale fiecărei funcții cu axa Ox .
- c) Calculați aria triunghiului determinat de aceste trei puncte.

Temă pentru acasă

Problema 1

O companie de internet oferă un abonament care include:

- o taxă fixă de 20 lei pe lună
- 3 lei pentru fiecare GB de trafic suplimentar consumat peste pachetul inclus.

Costul total este descris de funcția:

$C(x) = 3x + 20$ unde x reprezintă numărul de GB suplimentari consumați.

- a) Calculați costul abonamentului dacă într-o lună s-au consumat 4 GB suplimentari.
- b) Determinați câți GB suplimentari s-au consumat dacă factura este 41 lei.

Problema 2

Determinați funcția de gradul I al cărei grafic trece prin punctele $A(1,2)$ și $B(5,10)$ și reprezentați-o grafic.

Problema 3

Fie punctele $A(2,3)$, $B(-1,-1)$ și $C(0,1)$.

- a) Reprezentați punctele în sistemul de coordonate xOy
- b) Verificați dacă cele trei puncte sunt coliniare

Problema 4

Se consideră funcția $f: \mathbb{R} \rightarrow \mathbb{R}, f(x) = 2x - 4$

1. Determinați punctele de intersecție ale graficului funcției cu axele de coordonate.
2. Reprezentați grafic funcția în sistemul de axe xOy .
3. Calculați aria triunghiului determinat de graficul funcției și axele de coordonate.

Problema 5

Se consideră funcțiile $f: \mathbb{R} \rightarrow \mathbb{R}, f(x) = x + 2$ și $g: \mathbb{R} \rightarrow \mathbb{R}, g(x) = -x + 6$

1. Determinați coordonatele punctului M de intersecție al graficelor celor două funcții.
2. Determinați punctele în care graficele funcțiilor intersectează axa Ox .
3. Calculați aria triunghiului determinat de aceste trei puncte.

PROIECT EDUCAȚIONAL „DINCOLO DE GRANIȚE, PRIETENI!”

Nisteriuc – Cumpătă Nicoleta, Școala Gimnazială Nr. 6 Suceava

Marcată de progres tehnologic, globalizare și schimbări sociale permanente, societatea actuală solicită educației contemporane să formeze elevi capabili să comunice eficient, să colaboreze și să manifeste deschidere față de diversitate, competențe esențiale pentru integrarea și succesul lor în lumea de astăzi. Școala nu mai este doar spațiul în care elevii dobândesc cunoștințe, ci devine un mediu al dialogului, al creativității și al învățării prin experiențe autentice, care îi pregătesc pentru a deveni cetățeni activi și responsabili ai societății.

Pornind de la această viziune, a fost conceput proiectul educațional „**Dincolo de granițe, PRIETENI!**”, un proiect interdisciplinar cu dimensiune internațională, proiectat să se desfășoare pe parcursul a cinci luni, în perioada ianuarie–mai, cu elevii clasei a IV-a. Proiectul este gândit încă din prezent pentru actualii elevi ai clasei a II-a, urmând a fi implementat atunci când aceștia vor ajunge în ultimul an al ciclului primar, etapă importantă în formarea lor academică, socială și emoțională. Prin intermediul acestui proiect, elevii vor avea oportunitatea de a comunica și de a colabora cu copii din alte școli din România și din alte țări, utilizând platforma eTwinning și alte instrumente digitale moderne. Activitățile propuse vor încuraja schimburile culturale, descoperirea unor tradiții și obiceiuri diverse, realizarea unor produse comune și dezvoltarea unor relații de prietenie bazate pe respect, toleranță și cooperare.

„Dincolo de granițe, PRIETENI!” este mai mult decât un proiect educațional; este o invitație la cunoaștere, la dialog și la construirea unor punți între oameni și culturi. Prin activități atractive și interactive, elevii vor învăța că diferențele dintre noi nu reprezintă bariere, ci oportunități de a învăța împreună și de a deveni mai buni, mai deschiși și mai încrezători în propriile forțe. Astfel, proiectul își propune să contribuie la formarea unor tineri capabili să privească lumea cu curiozitate, empatie și responsabilitate, pregătiți să își găsească locul într-o societate globală în care prietenia și colaborarea nu cunosc granițe.

Titlul proiectului: „DINCOLO DE GRANIȚE, PRIETENI!”

Motto: „*Prietenia nu cunoaște granițe, iar învățarea ne apropie oriunde ne-am afla.*”

DATE GENERALE

Tipul proiectului: interdisciplinar cu dimensiune internațională

Perioada: ianuarie – mai (5 luni)

Locul desfășurării: sala de clasă (Școala Gimnazială Nr. 6 Suceava) și mediul online

Grup țintă: elevii clasei a IV-a

Parteneri: școli din România și alte țări, părinți, comunitatea locală.

ARGUMENT

Societatea secolului XXI este marcată de schimbări rapide în domeniul tehnologiei, al comunicării și al relațiilor interculturale, ceea ce impune școlii noi responsabilități în formarea elevilor. Educația modernă nu se mai limitează la transmiterea de cunoștințe, ci urmărește dezvoltarea unor competențe esențiale precum comunicarea eficientă, colaborarea, utilizarea responsabilă a tehnologiei și respectul față de diversitate. În acest context, este important ca elevii să fie implicați încă din ciclul primar în activități care să le ofere posibilitatea de a interacționa cu persoane din medii culturale diferite, de a descoperi noi perspective și de a învăța împreună. Astfel, școala devine un spațiu deschis dialogului și cooperării, în care copiii sunt pregătiți să facă față provocărilor unei lumi aflate într-o continuă schimbare.

Proiectul educațional „Dincolo de granițe, PRIETENI!” își propune să răspundă acestor cerințe ale educației contemporane, oferind elevilor clasei a IV-a oportunitatea de a comunica și de a colabora cu copii din alte școli și țări, prin intermediul platformei eTwinning și al altor instrumente digitale. Participarea la activități internaționale îi va ajuta pe elevi să descopere tradiții, obiceiuri și valori culturale diferite, să își lărgescă orizontul de cunoaștere și să dezvolte atitudini bazate pe respect, toleranță și solidaritate.

Activitățile propuse în cadrul proiectului urmăresc promovarea schimburilor culturale și a colaborării între elevi, oferindu-le posibilitatea de a realiza produse comune, de a participa la întâlniri online și de a împărtăși experiențe și informații despre școala, familia și comunitatea din care provin. Prin aceste experiențe de învățare, copiii vor înțelege că diferențele de limbă, cultură sau tradiții nu reprezintă bariere, ci oportunități de a învăța unii de la alții și de a construi relații de prietenie durabile.

Totodată, proiectul contribuie la dezvoltarea competențelor de comunicare în limba română și în limba engleză, a competențelor digitale și a celor sociale și civice. Elevii vor învăța să utilizeze responsabil tehnologia, să lucreze în echipă, să își exprime opiniile și emoțiile și să respecte punctele de vedere ale celorlalți. Prin activități atractive și interactive, aceștia vor deveni mai încrezători în propriile forțe și mai motivați să participe activ la procesul de învățare.

Proiectul integrează în mod armonios discipline precum Limba și literatura română, Limba engleză, Educație civică, Geografie, TIC, Arte vizuale și Muzică, oferind elevilor posibilitatea de a realiza conexiuni între cunoștințele dobândite la clasă și situațiile reale de viață. În acest mod, învățarea devine mai atractivă, mai interactivă și mai apropiată de interesele și nevoile elevilor, contribuind la dezvoltarea lor armonioasă.

Prin participarea la proiect, elevii vor descoperi că prietenia și colaborarea nu cunosc granițe și că fiecare persoană poate contribui la construirea unei comunități bazate pe respect și înțelegere reciprocă. Astfel, „Dincolo de granițe, PRIETENI!” se dorește a fi un spațiu al dialogului, al

creativității și al învățării autentice, contribuind la formarea unor elevi deschiși către lume, responsabili și pregătiți să devină cetățeni activi ai societății europene și ai lumii de mâine.

SCOPUL PROIECTULUI:

Dezvoltarea competențelor de comunicare, colaborare și cetățenie activă prin activități internaționale și schimburi culturale.

OBIECTIVE:

- Dezvoltarea competențelor de comunicare în limba română și engleză;
- Formarea abilităților de colaborare și lucru în echipă;
- Dezvoltarea competențelor digitale;
- Cunoașterea și respectarea diversității culturale;
- Formarea comportamentelor civice.

GRUPUL ȚINTĂ

Beneficiari direcți: elevii clasei a IV-a.

Beneficiari indirecți: părinți, profesori, comunitatea locală.

DISCIPLINE INTEGRATE

Limba română, Limba engleză, Educație civică, Geografie, TIC, Arte vizuale și Muzică.

COMPETENȚE VIZATE

Competențe de comunicare, sociale și civice, digitale, culturale și interculturale.

STRATEGII

Învățare colaborativă internațională, metoda proiectului, eTwinning, brainstorming, joc de rol, învățare prin cooperare și portofoliu digital.

RESURSE

Resurse materiale: laptopuri, internet, videoproiector, Canva, Padlet, Google Slides, Book Creator.

Resurse umane: elevi, învățător, profesori parteneri și părinți.

CALENDARUL ACTIVITĂȚILOR

Perioada	Tema	Obiective	Activități	Produse	Evaluare
Ianuarie	<i>Să ne cunoaștem!</i>	Prezentare și comunicare	Prezentarea proiectului și a școlilor partener; realizarea unor ecusoane personalizate; redactarea unor scurte texte despre familie, pasiuni și activitățile preferate; realizarea unor desene și colaje cu tema „Acesta sunt eu”; înregistrarea unor	Album digital; videoclip de prezentare; panou virtual al clasei	Portofoliu digital; autoevaluare; observarea sistematică

			videoclipuri de prezentare în limba română și în limba engleză; organizarea unei întâlniri online cu elevii parteneri; realizarea unui album digital comun care să cuprindă prezentările tuturor participanților.		
Februarie	<i>Școala și comunitatea mea</i>	Promovarea comunității	Prezentarea școlii și a localității prin fotografii și materiale informative; realizarea unui tur virtual al școlii; identificarea și prezentarea unor obiective reprezentative din comunitate; realizarea unei hărți digitale a localității; colectarea și prezentarea unor informații despre tradițiile și obiceiurile locale; schimb de materiale și prezentări cu elevii din școlile partenere.	Hartă digitală; expoziție foto; prezentare multimedia; tur virtual	Evaluarea produselor realizate; feedback între colegi; portofoliu
Martie	<i>Tradiții și culturi</i>	Respect pentru diversitate	Cercetarea și prezentarea unor informații despre țările participante; realizarea unor prezentări despre steaguri, simboluri naționale și monumente reprezentative; atelier de gastronomie cu prezentarea unor preparate tradiționale; realizarea unor colaje și afișe cu costume populare; schimb de felicitări și mesaje între elevi; elaborarea unui dicționar multicultural	Expoziție virtuală; dicționar multicultural; postere; colaje	Reflecție personală; autoevaluare; evaluarea produselor

			ilustrat cu expresii uzuale în diferite limbi.		
Aprilie	<i>Învățăm împreună</i>	Colaborare internațională	Formarea unor echipe mixte alcătuite din elevi din diferite școli; alegerea și documentarea unor teme comune precum protecția mediului, prietenia, drepturile copilului sau școala viitorului; realizarea unor postere și prezentări digitale; participarea la întâlniri online pentru schimb de idei și feedback; elaborarea unor cărți digitale și videoclipuri în colaborare cu elevii parteneri.	Cărți digitale; videoclipuri; prezentări colaborative; postere	Evaluarea proiectelor; observarea activității în echipă; portofoliu
Mai	<i>Festivalul Prieteniei</i>	Valorificarea experiențelor	Organizarea unui festival online la care participă toate școlile partenere; prezentarea produselor realizate pe parcursul proiectului; realizarea unei expoziții virtuale; interpretarea unor cântece și dansuri reprezentative; desfășurarea unor jocuri și quiz-uri interculturale; sesiune de reflecție privind experiențele trăite și competențele dezvoltate; acordarea diplomelor de participare.	Portofoliu digital; expoziție virtuală; filmul proiectului; diplome	Evaluare finală; autoevaluare; reflecție personală

MODALITĂȚI DE EVALUARE

Evaluarea proiectului se va realiza pe tot parcursul desfășurării activităților, urmărind atât progresul individual al elevilor, cât și implicarea acestora în activitățile de grup și în colaborările internaționale. Procesul de evaluare va avea un caracter formativ și va pune accent pe dezvoltarea competențelor de comunicare, colaborare, utilizare a tehnologiei și deschidere interculturală.

Modalitățile de evaluare utilizate vor fi:

- realizarea și completarea unui portofoliu digital care va cuprinde prezentări, fotografii, postere, videoclipuri, materiale colaborative și produse finale ale proiectului;
- observarea sistematică a comportamentului elevilor în timpul activităților individuale și de grup;
- autoevaluarea, prin completarea unor fișe de reflecție și a jurnalului proiectului;
- evaluarea între colegi prin oferirea de feedback constructiv asupra produselor realizate;
- evaluarea produselor finale realizate individual și în echipă;
- conversații și sesiuni de reflecție privind experiențele și cunoștințele dobândite;
- chestionare de satisfacție adresate elevilor și părinților la finalul proiectului.

Criteriile de evaluare vor viza gradul de implicare în activități, creativitatea, originalitatea produselor realizate, capacitatea de colaborare, respectarea sarcinilor de lucru și progresul în dezvoltarea competențelor vizate.

REZULTATE AȘTEPTATE

Prin implementarea proiectului „Dincolo de granițe, PRIETENI!”, se urmărește obținerea unor rezultate semnificative atât la nivelul elevilor, cât și la nivelul comunității școlare.

La finalul proiectului se estimează:

- dezvoltarea competențelor de comunicare orală și scrisă în limba română și în limba engleză;
- îmbunătățirea competențelor digitale prin utilizarea responsabilă a aplicațiilor și platformelor educaționale;
- dezvoltarea capacității de colaborare și lucru în echipă;
- creșterea interesului pentru alte culturi, tradiții și obiceiuri;
- formarea unor atitudini de respect, toleranță și acceptare a diversității;
- dezvoltarea încrederii în sine și a spiritului de inițiativă;
- realizarea unui portofoliu digital complex care să reflecte activitatea desfășurată pe parcursul proiectului;
- consolidarea relațiilor de prietenie și cooperare dintre elevii implicați;
- promovarea imaginii școlii în cadrul comunității educaționale naționale și internaționale.

IMPACTUL PROIECTULUI

Impactul proiectului se va reflecta atât asupra elevilor participanți, cât și asupra școlii și comunității educaționale.

La nivelul elevilor, proiectul va contribui la creșterea motivației pentru învățare, la dezvoltarea încrederii în propriile capacități și la formarea unor competențe necesare în societatea actuală. Participarea la activități internaționale le va oferi oportunitatea de a înțelege și valoriza diversitatea culturală, de a comunica cu elevi din alte țări și de a dezvolta relații bazate pe respect și cooperare.

La nivelul clasei și al școlii, proiectul va favoriza dezvoltarea unui climat educațional pozitiv, bazat pe colaborare, creativitate și implicare activă. Produsele realizate și experiențele dobândite vor putea fi valorificate în activitățile viitoare și vor constitui exemple de bune practici pentru alte cadre didactice.

La nivelul comunității, proiectul va contribui la promovarea imaginii școlii ca instituție modernă, deschisă către parteneriate și colaborări internaționale, preocupată de dezvoltarea competențelor-cheie ale elevilor.

SUSTENABILITATE

Proiectul „Dincolo de granițe, PRIETENI!” este conceput astfel încât rezultatele și beneficiile sale să se mențină și după încheierea activităților planificate.

Colaborările stabilite cu școlile partenere vor putea continua prin intermediul platformei eTwinning și prin inițierea unor noi proiecte educaționale cu tematici diverse. Materialele realizate pe parcursul proiectului vor constitui resurse educaționale valoroase și vor putea fi utilizate în activitățile didactice viitoare.

Experiența dobândită de elevi și cadrele didactice va facilita dezvoltarea unor noi parteneriate și participarea la programe educaționale naționale și internaționale. Totodată, proiectul va contribui la consolidarea unei culturi organizaționale bazate pe cooperare, dialog intercultural și utilizarea eficientă a tehnologiei în procesul educativ.

Prin continuitatea activităților și valorificarea rezultatelor obținute, proiectul va avea efecte pe termen lung asupra dezvoltării personale și educaționale a elevilor.

BIBLIOGRAFIE

1. Bocoș, Mușata, *Instruirea interactivă. Repere pentru reflecție și acțiune*, Editura Polirom, Iași, 2022.
2. European Commission & European Schoolnet, *eTwinning Annual Report 2023*, European Commission, Bruxelles, 2023.
3. European School Education Platform, *eTwinning School Mission and eTwinning Projects Guide*, European Commission, Bruxelles, 2023.
4. Iucu, Romiță, *Managementul clasei de elevi în contextul educației moderne*, Editura Polirom, Iași, 2021
5. Resurse digitale educaționale utilizate în învățământul primar (Canva for Education, Padlet, Google Workspace for Education, Book Creator).
6. UNICEF, *Global Learning and Skills for Children and Young People*, UNICEF Publications, New York, 2022.
7. Voiculescu, Florentina, *Didactica învățământului primar. Perspective actuale*, Editura Universitară, București, 2021

SIMPOZIONULUI INTERNAȚIONAL „PROFESIONIȘTI ÎN EDUCAȚIE:

Învățare, colaborare, evoluție, Ediția a II-a”,

un eveniment de prestigiu organizat de

Centrul pentru Perfecționare în Educație TEACHIT,

în colaborare cu unități preșcolare și școlare din România și Republica Moldova.

TEMA:

*Valorificarea sinergiei profesionale prin învățare continuă și
colaborare strategică pentru evoluția educației*

SECȚIUNEA:

*Crearea de fișe de lucru/ fișe de feedback/ jocuri didactice și chestionare/ teste
interactive care sprijină dezvoltarea și colaborarea strategică.*

Prof. înv. primar OLOGU EUGENIA

Liceul de Artă „Ion Vidu”, Timișoara

Instrumente Digitale pentru Evaluare și Colaborare: Ghid Practic în Învățământul Primar

Tranziția către o educație modernă impune utilizarea unor instrumente digitale care transformă evaluarea pasivă într-un proces dinamic. Crearea de fișe de lucru interactive, jocuri didactice și chestionare reprezintă **strategia optimă pentru a stimula colaborarea** și a monitoriza progresul elevilor în timp real. Integrarea acestor resurse la clasele primare dezvoltă gândirea strategică și menține un nivel ridicat de implicare.

1. Fișe de Lucru și Feedback Interactiv

Fișele de lucru nu mai trebuie să fie simple foi trase la xerox; ele pot deveni materiale multimedia complet interactive.

- **LiveWorksheets:** Transformă fișele clasice (PDF sau JPG) în documente interactive cu exerciții de tip drag-and-drop, alegere multiplă sau corectare automată.
- **Formative:** Permite profesorului să vadă în timp real cum completează elevii sarcinile și să ofere feedback individual instantaneu.
- **Google Forms:** Ideal pentru fișe de feedback rapid la sfârșitul lecției (bilet de ieșire), ajutând la autoevaluarea comportamentului de lucru în echipă.

2. Jocuri Didactice și Chestionare

Gamificarea transformă fixarea cunoștințelor într-o competiție constructivă care dezvoltă spiritul de echipă.

- **Wordwall:** Pune la dispoziție șabloane vizuale atractive precum „Potrivește perechile”, „Roata norocului” sau „Sparg baloanele”, perfecte pentru consolidarea noțiunilor.
- **Kahoot!:** Stimulează colaborarea atunci când elevii sunt organizați pe echipe (Team Mode), fiind nevoiți să discute strategiile înainte de a selecta răspunsul corect.
- **Quizizz:** Oferă posibilitatea de a rula chestionare în ritm propriu sau în mod live, generând rapoarte detaliate despre competențele dobândite.

3. Teste Interactive pentru Dezvoltare Strategică

Evaluarea sumativă și formativă poate fi adaptată pentru a stimula rezolvarea de probleme și analiza.

- **Nearpod:** Integrează teste interactive direct în structura lecției, alternând momentele de predare cu întrebări deschise, desene sau simulări.
- **Educaplay:** Permite crearea de rebusuri, hărți interactive și ghicitori care pun la încercare logica și deducția elevilor mici.
- **Bamboozle:** Un instrument excelent de evaluare prin joc, unde echipele își pot fura puncte sau pot risca, dezvoltând astfel abilități de negociere și decizie strategică în grup.

Concluzie

Utilizarea strategică a acestor resurse digitale redefineste managementul clasei în învățământul primar. Prin transformarea fiecărui test și a fiecărei fișe într-o experiență interactivă și colectivă, transformăm sala de clasă într-un spațiu al explorării, unde copiii nu doar acumulează cunoștințe, ci învață să colaboreze și își dezvoltă o curiozitate nativă care va pune bazele unei învățări continue pe tot parcursul vieții.

Exemplu de activitate

Proiect Didactic Digital: Unitățile Majore de Relief ale României

Obiectivele strategice ale lecției:

- **Identificarea** corectă a celor 4 unități majore de relief (Munții Carpați, Dealurile și Podișurile, Câmpia Română, Delta Dunării).
- **Colaborarea** în echipă pentru rezolvarea sarcinilor geografice.
- **Dezvoltarea gândirii strategice** prin asocierea culorilor de pe hartă cu formele de relief și caracteristicile acestora.

1. Fișă de lucru interactivă (LiveWorksheets / Google Forms)

Titlu: *Detectivii Reliefului Românesc*

- **Sarcina 1 (Asociere vizuală):** Elevii au în față harta fizică a României în format digital. Folosind opțiunea *drag-and-drop* (trage și plasează), ei trebuie să mute etichetele cu numele unităților de relief pe zona corectă a hărții.
- **Sarcina 2 (Codul Culorilor):** Un exercițiu de tip grilă:
 - *Munții Carpați sunt reprezentați cu culoarea...* [Maro]
 - *Câmpia Română este reprezentată cu culoarea...* [Verde]
 - *Dealurile și podișurile sunt reprezentate cu culoarea...* [Galben/Portocaliu]
- **Feedback instant:** La apăsarea butonului „Trimite”, elevul vede imediat ce a greșit și primește un indiciu: „*Amintește-ți: cu cât relieful este mai înalt, cu atât culoarea de pe hartă este mai închisă!*”

2. Joc didactic de colaborare (Baamboozle / Kahoot! în mod de echipă)

Numele jocului: *Marea Expediție în România*
Clasa este împărțită în 4 echipe: *Alpiniștii* (Munții), *Exploratorii* (Dealurile), *Câmpenii* (Câmpiile) și *Navigatorii* (Delta).

Întrebări strategice cu punctaj diferit:

1. **[10 puncte]:** Care este cea mai joasă și cea mai tânără unitate de relief din țara noastră?
(*Răspuns corect: Delta Dunării*)

2. **[20 puncte - Întrebare Capcană]:** Dacă pleci din Câmpia Română și vrei să ajungi în Munții Carpați, ce unitate de relief trebuie să traversezi obligatoriu pentru că se află la mijloc? (*Răspuns corect: Dealurile și Podișurile / Subcarpații*)
3. **[30 puncte - Strategie de echipă]:** Echipa trebuie să numească o utilitate economică a munților (ce găsim acolo?) și o utilitate a câmpiei. (*Răspuns așteptat: Lemn/minereuri la munte și agricultură/cereale la câmpie*).

3. Chestionar de Feedback Rapid / Bilet de ieșire (Mentimeter)

La finalul orei, fiecare elev accesează de pe tabletă sau telefon un cod Mentimeter și răspunde anonim la două întrebări rapide. Profesorul proiectează rezultatele pe tablă sub formă de grafic sau nor de cuvinte:

1. **În ce unitate majoră de relief se află localitatea noastră?** (Verificarea ancorării în realitatea locală).
2. **Dacă ai fi o formă de relief, ce ai alege să fii și de ce?** (Dezvoltă creativitatea și exprimarea liberă).

Sfat strategic pentru profesor:

În loc să le oferiți elevilor definițiile gata scrise pe tablă, lăsați-i să exploreze harta pe echipe în primele 10 minute folosind o avizieră **Padlet**. Fiecare echipă primește o formă de relief, caută o imagine pe internet cu ea și scrie trei caracteristici observate direct din poză (ex: „*la munte sunt stânci, este zăpadă și vârfurile sunt ascuțite*”).

Prin implementarea acestui scenariu didactic bazat pe tehnologie, lecția de geografie încetează să mai fie o simplă memorare de denumiri și culori pe o hartă statică. Transformarea elevilor de clasa a IV-a în „detectivi” și „exploratori” virtuali transformă sala de clasă într-un spațiu al explorării, unde copiii nu doar acumulează cunoștințe, ci învață să colaboreze și își dezvoltă o curiozitate nativă care va pune bazele unei învățări continue pe tot parcursul vieții.

PLAN ACTIVITATE EXTRACURRICULARĂ - EDUCAȚIE MUZICALĂ GIMNAZIU

Prof. PĂDURARU ELENA-SORINA, Școala Gimnazială

Prof. Nicolae Simache, Ploiești

Tema: Literație digitală în muzică -Cum ne influențează muzica de pe internet?

Scopul activității:

Elevii vor învăța să analizeze critic mesajele muzicii online, să recunoască influențele media și să devină ascultători activi, capabili să aleagă conținut muzical benefic și responsabil .

Descrierea activității propuse

Obiectivele activității

Ce vor învăța/consolida elevii

- Să analizeze conținutul muzical online;
- Să recunoască mesajele transmise prin versuri ;
- Să folosească criterii simple de analiză a pieselor muzicale;
- Să creeze un mesaj muzical propriu cu impact pozitiv

Durata estimată

40 minute

Instrumente / Resurse

YouTube, Spotify, telefon / laptop;

- Aplicații simple de muzică (Chrome Music Lab, BandLab);
- Boxe, fișe de lucru, markere, postere;
- Aplicație interactivă Kahoot / Padlet pentru reflecție.

Activitate propusă cu exemple

2. Context

Explorarea activă și implicarea emoțională

- Se difuzează două fragmente muzicale:

- *Ex. pozitiv:* „Oameni” – Smiley
- *Ex. superficial:* un refren viral de pe TikTok fără mesaj clar.

Întrebare către elevi: „Cum v-ați simțit ascultând aceste melodii?”

Ce transmite fiecare?”

Scop: să-i conecteze emoțional și să stârnească curiozitatea despre influența muzicii.

3. Consolidare

Organizarea și conectarea informațiilor

Se oferă elevilor o fișă de analiză cu următoarele întrebări:

- Ce transmite piesa? (mesaj, emoție)
- Ce cuvinte sunt repetate?
- Cine este sursa / autorul?
- Este o creație artistică sau doar marketing?

Elevii lucrează în echipe și analizează piesa „Oameni” – Smiley . Se notează ideile pe un flipchart.

4. Creare

Repetiția și aplicarea activă

Provocare creativă:

Elevii creează în grupuri un vers de refren sau un slogan muzical cu mesaj pozitiv (ex: despre prietenie, curaj, încredere în sine).

- Pot folosi *Chrome Music Lab* pentru linie melodică simplă;
- Sau scriu versurile și le recită ritmat.

Exemplu de vers creat: „Muzica mea spune adevărul, / Împreună facem pasul cel bun.”

Grupele prezintă creațiile în fața clasei.

5. Continuare

Reflecția și transferul în viața reală

Discuție deschisă:

„Ce tip de muzică alegi să asculți zilnic?”

„Cum putem evita piesele toxice sau agresive?”

Fiecare elev scrie o „Recomandare muzicală responsabilă” – titlul unei piese care are mesaj pozitiv . Se afișează pe un panou: „Playlistul nostru pozitiv”.

6. Reflecție / autorefecție

Elevii completează un formular digital (Kahoot sau Padlet) sau un bilet de ieșire:

- Ce ai învățat azi despre muzică?

- Ce melodie ți-ar schimbat starea într-o zi grea?
- Cum te vei asculta melodi de acum în colo?

Opțional: elevii pot crea un poster digital cu versul preferat .

Rezultate așteptate:

- Elevii vor conștientiza rolul educativ sau negativ al muzicii online;
- Vor ști să identifice conținut superficial sau periculos;
- Vor învăța să creeze un mesaj muzical propriu, autentic.

Bibliografie

1. Cerghit, I. *Metode de învățământ*. Iași: Editura Polirom. (2006).
2. Cucos, C. *Pedagogie*. Iași: Editura Polirom. (2014).
3. Hallam, S. *The Power of Music: Its Impact on the Intellectual, Social and Personal Development of Children and Young People*. London: International Music Education Research Centre. . (2010).
4. Swanwick, K. *Teaching Music Musically*. London: Routledge. (1999).
5. Buckingham, D. *Media Education: Literacy, Learning and Contemporary Culture*. Cambridge: Polity Press. (2003).
6. Ministerul Educației. *Programa școlară pentru disciplina Educație muzicală – gimnaziu*, București, 2017.
7. Bănuț, M., Albulescu, I. *Digitalisation of the Process of Learning Music Theory Starting with Primary Education*. (2023).

**Proiecte care integrează metodologii inovatoare de
predare-învățare-evaluare,
aplicabile în diverse sisteme educaționale**

Pál Rita – Liceul Tehnologic „Kós Károly” Miercurea Ciuc

Educația modernă se află într-un proces continuu de schimbare, determinat de dezvoltarea tehnologiei, de globalizare și de necesitatea formării unor competențe adaptate secolului XXI. În acest context, proiectele educaționale care integrează metodologii inovatoare de predare-învățare-evaluare au devenit esențiale pentru creșterea calității actului educațional. Aceste proiecte promovează metode interactive și centrate pe elev, contribuind la dezvoltarea creativității, a gândirii critice și a capacității de colaborare.

Metodologiile inovatoare presupun utilizarea unor strategii moderne precum învățarea bazată pe proiecte (Project-Based Learning), învățarea colaborativă, metoda clasei inversate (Flipped Classroom), utilizarea tehnologiilor digitale și evaluarea formativă. Spre deosebire de metodele tradiționale, în care profesorul transmite informații iar elevul are un rol pasiv, metodele moderne transformă elevul într-un participant activ al propriei învățări.

Un exemplu important este reprezentat de proiectele Erasmus+, prin care școlile colaborează la nivel internațional și implementează activități educaționale inovatoare. În cadrul unor astfel de proiecte, elevii pot realiza prezentări digitale comune, pot participa la întâlniri online cu elevi din alte țări și pot dezvolta proiecte interdisciplinare. De exemplu, un proiect pe tema protecției mediului poate implica realizarea unor videoclipuri educative, cercetări despre reciclare și schimburi de idei între elevi din diferite state europene. Astfel, elevii își dezvoltă atât competențele digitale, cât și capacitatea de comunicare și lucru în echipă.

O altă metodologie inovatoare este învățarea bazată pe proiecte. În cadrul acesteia, elevii învață prin rezolvarea unor probleme reale și prin realizarea unor produse concrete. De exemplu, la disciplina geografie, elevii pot realiza un proiect despre schimbările climatice, folosind informații din surse online, imagini și grafice digitale. La final, aceștia pot prezenta concluziile în fața clasei printr-o prezentare

PowerPoint sau un poster digital. Prin astfel de activități, elevii își dezvoltă competențele de cercetare, analiză și prezentare.

Metoda clasei inversate reprezintă, de asemenea, o modalitate eficientă de modernizare a procesului educațional. În acest model, elevii studiază lecția acasă, prin materiale video sau prezentări realizate de profesor, iar timpul petrecut la clasă este folosit pentru exerciții practice, dezbateri și activități aplicative. De exemplu, la disciplina limba română, elevii pot viziona acasă un material despre genurile literare, iar în clasă pot lucra în echipe pentru analizarea unor texte și realizarea unor scheme conceptuale. Această metodă stimulează autonomia și implicarea activă a elevilor.

Tehnologia digitală are un rol esențial în implementarea proiectelor inovatoare. Platformele educaționale precum Google Classroom, Kahoot sau Canva permit organizarea activităților interactive și evaluarea rapidă a cunoștințelor. De exemplu, utilizarea aplicației Kahoot pentru verificarea cunoștințelor transformă evaluarea într-o activitate atractivă și motivantă. Elevii participă cu interes, iar profesorul poate observa imediat nivelul de înțelegere al conținutului predat.

Din experiența proprie, am observat că activitățile bazate pe colaborare și utilizarea tehnologiei cresc semnificativ interesul elevilor pentru învățare. În cadrul unei activități desfășurate la clasă, elevii au fost împărțiți în echipe și au realizat prezentări digitale despre personalități istorice. Fiecare grup a căutat informații, imagini și videoclipuri relevante, iar la final a prezentat proiectul în fața colegilor. Elevii au fost mult mai implicați decât în cadrul unei lecții tradiționale și au colaborat eficient pentru realizarea sarcinilor.

Un alt exemplu practic a fost utilizarea jocurilor educaționale în procesul de evaluare. După parcurgerea unei unități de învățare, am organizat un concurs interactiv folosind platforma Kahoot. Elevii au răspuns la întrebări folosind telefoanele mobile sau tabletele, iar rezultatele au fost afișate instantaneu. Activitatea a creat un climat pozitiv și competitiv, iar elevii și-au consolidat cunoștințele într-un mod plăcut.

Evaluarea modernă pune accent pe progresul elevului și pe feedback-ul continuu. Portofoliile digitale, autoevaluarea și evaluarea între colegi permit o analiză mai complexă a competențelor dobândite. De exemplu, elevii pot realiza un portofoliu electronic care să includă proiecte, eseuri, imagini și reflecții personale asupra activităților desfășurate. Astfel, evaluarea devine un proces continuu și motivant, nu doar o modalitate de acordare a notelor.

În concluzie, proiectele care integrează metodologii inovatoare de predare-învățare-evaluare contribuie semnificativ la modernizarea educației și la dezvoltarea unor competențe esențiale pentru viață. Exemplele practice demonstrează că metodele interactive, colaborative și digitale cresc motivația elevilor și eficiența procesului de învățare. Experiența didactică arată că utilizarea tehnologiei și a activităților centrate pe elev transformă educația într-un proces mai atractiv, mai accesibil și mai adaptat cerințelor societății actuale.

Bibliografie

1. Cerghit, Ioan – *Metode de învățământ*, Editura Polirom, Iași, 2006.
2. Cucoș, Constantin – *Pedagogie*, Editura Polirom, Iași, 2014.
3. Joița, Elena – *Instruirea constructivistă – o alternativă. Fundamente. Strategii*, Editura Arves, Craiova, 2006.
4. Păun, Emil – *Școala – abordare sociopedagogică*, Editura Polirom, Iași, 1999.
5. Ionescu, Miron; Radu, Ioan – *Didactica modernă*, Editura Dacia, Cluj-Napoca, 2001.

PROIECT DIDACTIC

Prof. Pap Camelia, Liceul Tehnologic HOREA Marghita, jud.Bihor

Profesor: Pap Camelia

Data :

Clasa : a X a

Unitatea de învățare : „ Geografie economică – Resursele naturale”

Tema : Resursele hidrosferei

Tipul lecției: mixtă

Nr. Ore: 1, timp – 50 minute

Locul de desfășurare: cabinetul de geografie

Scopul : sesizarea modului de valorificare a resurselor hidrosferei

Competențe generale

1. Utilizarea corectă a terminologiei specifice pentru explicarea mediului geografic utilizând limbaje diferite
2. Raportarea elementelor semnificative din societate, știință și tehnologie la mediul înconjurător ca întreg și la sistemele sale componente
4. Relaționarea elementelor și fenomenelor din realitate cu reprezentările lor cartografice, grafice, pe imagini satelitare sau modele.

Competențe specifice:

- 1.1. Utilizarea terminologiei științifice și disciplinare specifice (concepte, noțiuni) pentru prezentarea unei informații de geografie economică
- 1.2. Argumentarea unui demers explicativ
- 3.2. Sesizarea unor succesiuni de fenomene și procese social - economice
- 4.1. Citirea și interpretarea informației grafice și cartografice de geografie economică

Concepte operaționale:

a) Cognitive. Pe parcursul lecției elevii trebuie să fie capabili:

- să precizeze procentual care sunt resursele de apă ale Terrei;
- să enumere resursele oferite de Oceanul Planetar și modul prin care acestea se exploatează;
- să numească domeniile de activitate în care sunt valorificate apele continentale;
- să prezinte prin argumente avantajele și dezavantajele oferite de resursele hidrosferei;

b) Metodologice. Pe parcursul acestei lecții elevii ar trebui:

- să localizeze pe hartă elemente hidrografice pe care sunt amplasate centralele hidroelectrice sau centralele mareemotrice;
- să dezvolte exercițiul de analiză și citire a modelelor geografice: harta, diagrama, schema logică, imagini;

c) Atitudinale. Pe parcursul lecției elevii trebuie să fie capabili:

- să manifeste interes, curiozitate științifică pentru problematica resurselor naturale oferite de hidrosferă;
- să aprecieze importanța resurselor oferite de hidrosferă;
- să își dezvolte sentimentul de raționalizare a consumului de apă și de protecție a mediului înconjurător.

Strategia: dirijată, cognitivă, euristică

Resurse procedurale: conversația, expunerea, explicația, comparația, lucrul cu harta

Resurse materiale: harta fizică a lumii, fișe de lucru, tabla, prezentare PPT, videoproiectorul

Forme de organizare a activității elevilor: frontală, individuală

Evaluare: ce dovezi există că elevii au învățat lecția?

- a) **De conținut:** răspunsurile la întrebările orale, analiza diagramelor și a imaginilor;
- b) **De utilizare a operațiilor gândirii:** explicarea relațiilor observabile dintre fenomene, efectuarea analizei, comparațiilor;

Bibliografie :

1. „ Geografia umană” – manual clasa a X a, Grigore Posea; N. Aur; Ed. All 2000, București, 2005,
2. „ Competențele în învățarea geografiei – ghid metodologic”, Octavian Măndruț, Ed. Corint, București, 2010,
3. „ Metodologii didactice activizante – teorie și practică”, M.E. Dulamă, Ed. Clusium, Cluj-Napoca, 2006

Desfășurarea lecției:

Competențe	Concepte operaționale	Timp	Momentele lecției	Activitatea profesorului	Activitatea elevului	Resurse materiale	Resurse procedurale	Evaluarea
		1'	Organizare a clasei pentru lecție	Stabilirea ordinii, notarea absențelor	Răspund cerințelor, pregătesc instrumentele de lucru	Catalogul electronic	Conversația, observarea	Atenționare, apreciere
		4'	Verificarea cunoștințelor și competențelor anterioare	Propune elevilor să completeze un aritmogrif prin intermediul căruia vor verifica noțiunile dobândite în lecția anterioară	Cooperează și răspund la cerințe	Aritmogriful (anexa 1)	Jocul Conversația	Observă comportamentul elevilor și stimulează participarea elevilor
4.1	Analiza și citirea modelelor geografice	3'	Pregătirea apercetivă	Propune elevilor un exercițiu de tip „ice-breaker”, realizat prin platforma Wordwall și îi roagă să găsească elementul comun din acestea.	Elevii rezolvă exercițiul, care a introdus într-un mod interactiv tema lecției,	https://wordwall.net/play/90183/336/325	Conversația euristică	Observă comportamentul elevilor și analiza răspunsurilor
		5'	Anunțarea lecției	Prezintă competențele, condițiile de lucru și titlul lecției „ Resursele hidrosferei,, Prezintă un scurt filmuleț despre resursele ascunse ale hidrosferei,	Ascultă, scriu titlul lecției în caiete . Vizionează filmulețul.	Tabla Caietul de geografie https://ai.invidio.io/workspace/a746597f-53c0-479e-a81e-eb4047192a93/v30-	Expunerea	Observă comportamentul elevilor

				realizat cu aplicația invideoAI		copilot/6ecaf364-3b44-4110-ba1c-7f321eb9f9a7		
1.1.	Prezentarea procentuală a resurselor de apă ale planetei	5'	Dirijarea învățării	Roagă elevi să definească termenul hidrosferă și să prezinte procentual prin ce sunt reprezentate resursele de apă ale Terrei.	Ascultă, analizează și dau răspunsul: Hidrosfera este învelișul de apă al Terrei. Hidrosfera ocupă 71% din suprafața Terrei, iar resursele acesteia sunt apele oceanice cu o pondere de 97% și apele continentale 3%	Caietul de geografie Prezentare PPT https://docs.google.com/presentation/d/1FuMJzJc55Y3y77nIE-Zvc0ZiwLKaXtW8/edit?usp=sharing&ouid=11066722443452708551&rtpof=true&sd=true Anexa 2	Conversația Explicația Expunerea	Analizează și evaluează răspunsurile
3.2; 4.1	Enumerarea resurselor oferite de Oceanul Planetar și prezentarea modului de exploatarea al acestora Analiza și citirea modelelor geografice: harta, diagrama, schema logică;	10'		Solicită elevilor să interpreteze o diagramă, să numească care sunt resursele oferite de apele oceanice Prezintă modul de exploatare al resurselor enumerate	Analizează diagrama , enumeră resursele. Structurează informațiile într-un grafic tip hartă conceptuală (ciorchine)	Prezentare PPT Fișă de lucru: hartă conceptuală	Analiza Conversația Explicația	Observă comportamentul elevilor și stimulează participarea elevilor
1.1.; 4.1.	Localizarea pe hartă a elementelor hidrografice	5'		Întrebă elevii prin ce sunt reprezentate apele continentale, să precizeze exemple pentru fiecare tip și să localizeze la harta exemplele menționate	Răspund la întrebare : Fluvii, râuri, lacuri, ape subterane și ghețari. Exemplifică și localizează la hartă	Harta fizică a lumii	Lucrul cu harta Conversația	Stimulează participarea elevilor, analizează răspunsurile
3.2.	Numirea domeniilor de activitate în care sunt valorificate apele continentale	8'		Împarte elevilor sarcini pe trei rânduri, pentru a preciza modul de întrebuintare al apelor continentale pentru fiecare categorie	Ascultă, analizează, oferă răspunsul și completează harta conceptuală	Prezentare PPT Fișă de lucru: hartă conceptuală	Conversația explicația	Stimulează participarea elevilor, analizează și evaluează răspunsurile
1.2.	Test de evaluare	5'	Asigurarea feed-back-ului	Solicită elevilor să rezolve testul de evaluare realizat în Google forms	Rezolvă testul de evaluare în Google Forms	https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfS3vm80jP0ParVounNaz	Expunerea	Observă comportamentul, Apreciază răspunsurile

						2geje3hplwOWC0zDW9POkfGmVMhA/viewform?usp=dialog		
		3'	Precizarea temei pentru acasă	Propune elevilor pentru urmatoarea oră să aducă informații de tip „Știați că...”, cu privire la modul de consum al apei	Ascultă și notează cerința în caiete	Caietul de geografie	Conversația	Observă comportamentul și notează elevii

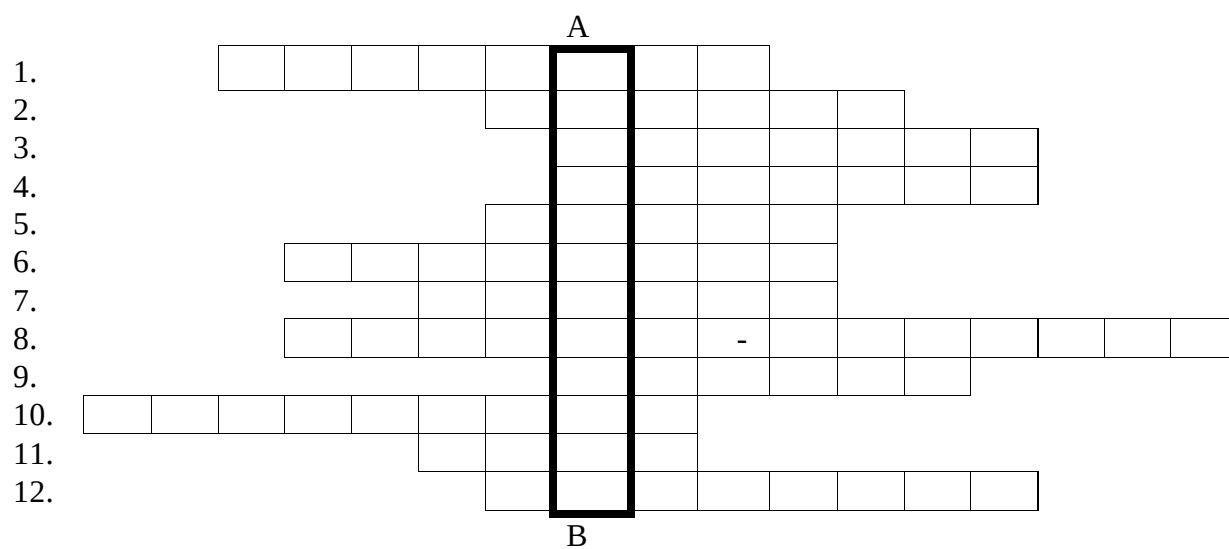
Anexa 1. Aritmogrif (verificarea cunoștințelor anterioare)

	A															
1.	A				N	T	R	A	C	I	T					
2.								D	O	N	E	T	K			
3.									M	A	R	M	U	R	A	
4.									B	A	U	X	I	T	A	
5.								R	U	S	I	A				
6.	K	A	Z	A	S	T	A	N								
7.					P	E	T	R	O	L						
8.	A	R	A	B	I	A	-	S	A	U	D	I	T	A		
9.									B	A	Z	A	L	T		
10.	A	U	S	T	R	A	L	I	A							
11.						S	U	L	F							
12.								D	I	A	M	A	N	T	E	
	B															

Întrebări :

A- B – Resurse de hidrocarburi epuizabile prin exploatare.

1. Tip de cărbune superior.
2. Bazin carbonifer din Ucraina.
3. Rocă exploatată din Carrara, Italia.
4. Minereu neferos din care se extrage aluminiul.
5. Producător mondial de gaze naturale.
6. Stat ce ocupa locul 1 mondial în producția de uraniu.
7. Resursă obținută prin fosilizarea materiei organice supusă la transformări bacteriene.
8. Statul cu cea mai mare producție de petrol.
9. Rocă utilizată ca material de construcție.
10. Producător mondial de bauxită.
11. Resursă utilizată în industria chimică.
12. Pietre pretioase exploatate din Botswana.



Anexa 2. – diagrame

Figura nr.1

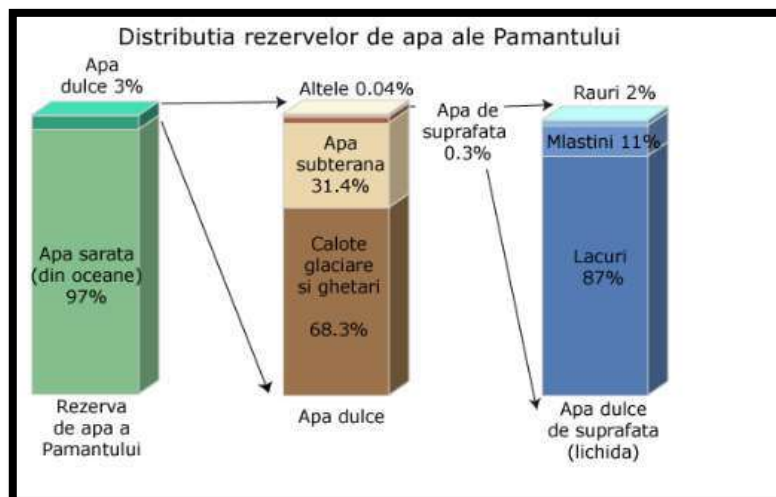
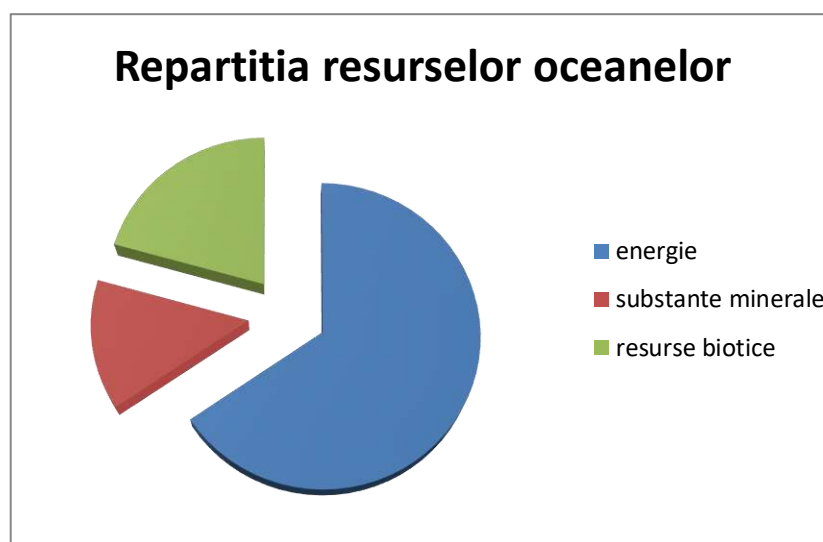
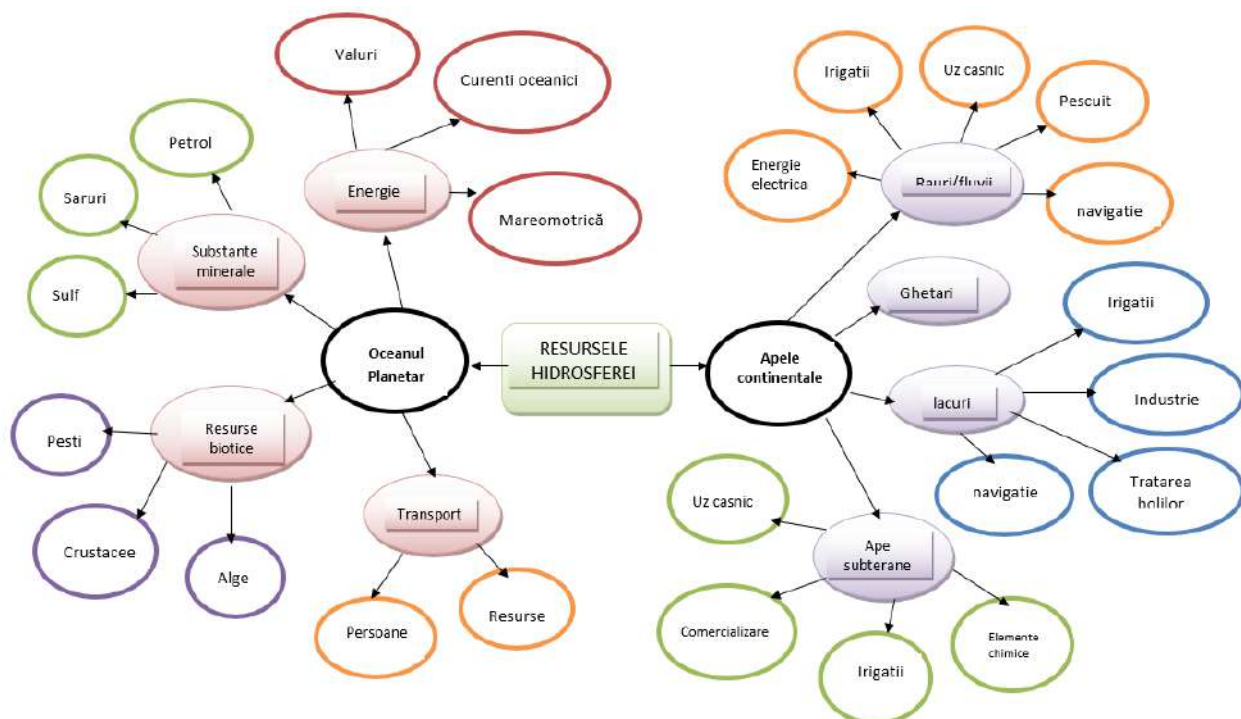


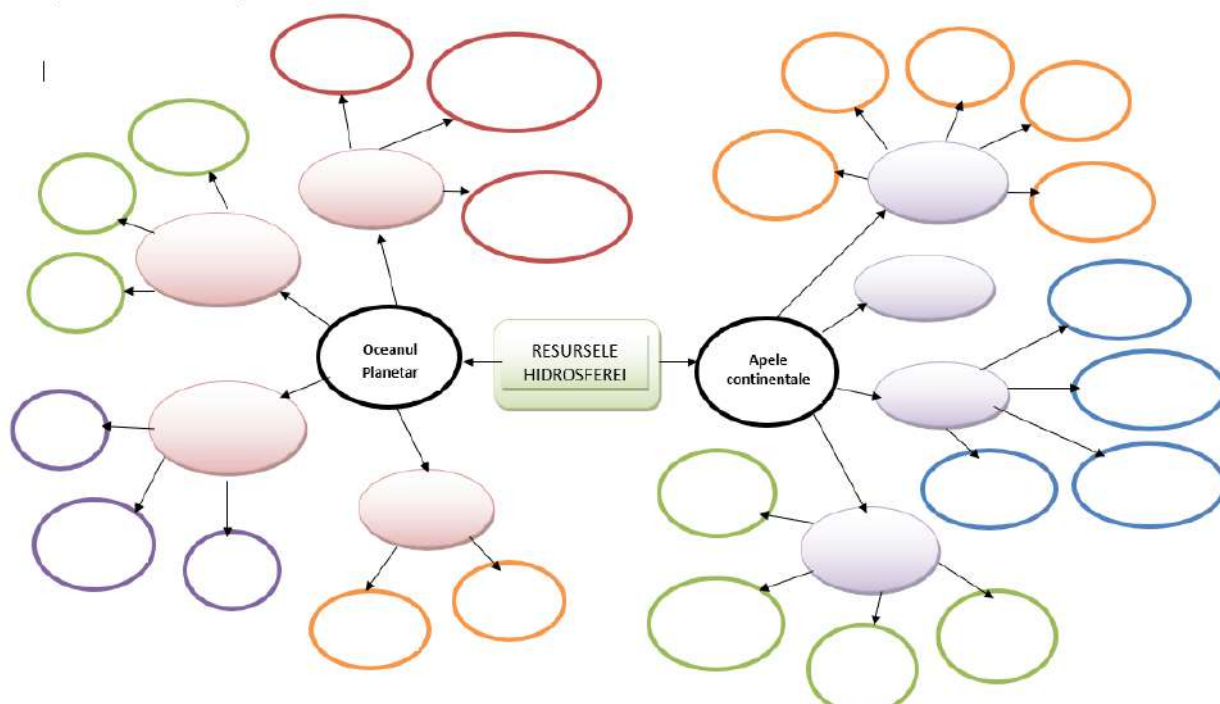
Figura nr.2



Fișă de lucru - Harta conceptuală a Resurselor hidrosferei



Fișă de lucru - Harta conceptuală a Resurselor hidrosferei



PROIECT DE LECȚIE CONTABILITATE BAZAT PE INTEGRAREA GEN IA ÎN EDUCAȚIE

PERCEA MARCELA
LICEUL TEHNOLOGIC TISMANA

Rol: Profesor. Turism și alimentație publică

Denumire activitate didactică: Tipuri de societățile comerciale

Context: Activitate de predare - însușire de noi cunoștințe

Scopul activității: – Dobândire de noi cunoștințe

Ce m-a inspirat/determinat să proiectez această activitate cu genAI: Ușurința cu care gen AI a realizat o hartă a societăților comerciale existente în România

Aplicații utilizate: Chat GPT

Resurse bibliografice:

1.European Commission (2022).

Ethical Guidelines on the Use of Artificial Intelligence (AI) and Data in Teaching and Learning for Educators <https://education.ec.europa.eu/> → Un ghid destinat profesorilor despre utilizarea etică a IA în procesul didactic.

2. Plagiarism.org <https://www.plagiarism.org/> → Explică conceptele de plagiat, parafrizare și utilizare corectă a surselor – inclusiv în contextul IA.

1. DEFINIREA CONTEXTULUI EDUCAȚIONAL

Disciplina: Contabilitate

Clasa: a IX-a

Unitatea de învățare: Societățile comerciale

Tema lecției: Clasificarea societăților comerciale

Durata: 50 de minute

Tipul lecției: Lecție de predare-învățare

Competențe specifice:

- 1.1. Identificarea formelor de organizare a activităților economice
- 1.3. Caracterizarea diferitelor tipuri de societăți comerciale

Obiective operaționale:

La finalul lecției, elevii vor fi capabili să:

- O1: Enumere principalele tipuri de societăți comerciale (în baza legislației comerciale românești);
- O2: Explice diferențele dintre societățile de persoane și cele de capital;
- O3: Clasifice corect societățile comerciale în funcție de caracteristicile specifice;
- O4: Aplice cunoștințele în sarcini practice de identificare a tipului de societate în exemple concrete.

2. UTILIZAREA GENAI PENTRU SPRIJIN ÎN PROIECTARE

► Prompt formulat către ChatGPT:

„Elaborează o secvență didactică structurată pentru clasa a IX-a la disciplina Contabilitate, având ca temă ‘Clasificarea societăților comerciale’. Include obiective operaționale, activități de învățare, metode de predare, resurse și evaluare. Structura trebuie să fie adaptată nivelului de înțelegere al elevilor și să faciliteze învățarea activă.

► Versiune generată de AI (fragment relevant):

Obiective:

- Să definească societatea comercială
- Să identifice tipurile de societăți comerciale conform legislației
- Să diferențieze între societăți de persoane și societăți de capital

Activități propuse:

- Brainstorming introductiv („Ce este o societate comercială?”)
- Explicații frontale cu suport vizual (scheme, diagrame)
- Lucru pe grupe: clasificarea unor exemple de firme fictive
- Mini-dezbateri: Avantajele și dezavantajele fiecărui tip
- Test sumativ tip grilă cu 5 itemi

Resurse: Manual, fișe de lucru, prezentare PowerPoint, flipchart

Metode: Explicația, conversația euristică, lucrul în echipă, exercițiul aplicativ

3. ADAPTAREA ȘI RAFINAREA CRITICĂ A SUGESTIEI AI

► Ce a fost păstrat:

- Obiectivele propuse de AI au fost păstrate, cu reformulări minore pentru claritate și aliniere la planul-cadru.
- Ideea de **lucru pe grupe** și **exemple aplicative** a fost valorificată în proiectarea lecției.
- Utilizarea resurselor vizuale (ex: diagrame) a fost integrată.

► Ce a fost modificat:

- Sugestia de „mini-dezbateri” a fost considerată avansată pentru nivelul clasei a IX-a și a fost transformată într-un **exercițiu de completare în perechi**.
- Evaluarea sumativă a fost extinsă cu **itemi de tip alegere multiplă + sarcină de aplicare practică**, pentru a testa și transferul.

► Ce a fost eliminat:

- Nu s-a folosit termenul de „definirea societății comerciale” ca obiectiv principal, deoarece acesta fusese deja tratat în lecțiile anterioare.

4. STRUCTURAREA FINALĂ A LECȚIEI

TITLU: Clasificarea societăților comerciale

Tip lecție: Predare-învățare

Durată: 50 minute

Etapă: Lecție de bază

► MOMENTUL I – Captarea atenției (5 min)

- Întrebări-ancoră: „Câți dintre voi știu ce înseamnă SRL?” „Ați auzit de SA sau SNC?”
- Se notează pe tablă răspunsurile și se conturează scopul lecției.

► MOMENTUL II – Anunțarea obiectivelor (2 min)

- Profesorul comunică elevilor ce vor învăța și ce competențe vor dezvolta.

► MOMENTUL III – Transmiterea noilor cunoștințe (15 min)

- Prezentare PowerPoint: Clasificarea societăților comerciale
- Explicație diferențiată: societăți de persoane vs. societăți de capital
- Exemplificări concrete (SNC, SCS, SRL, SA)

► MOMENTUL IV – Fixarea cunoștințelor (15 min)

- Activitate practică în perechi: Fiecare grup primește o fișă cu o situație și trebuie să identifice tipul societății comerciale (ex: 2 asociați egali care răspund nelimitat → SNC)
- Se discută în plen și se justifică alegerile

► MOMENTUL V – Evaluarea (10 min)

- Test grilă + 1 item de tip aplicație (ex: „Clasificați următoarea firmă...”)
- Autoevaluare: elevii bifează ce au înțeles pe o scară de la 1 la 5

► MOMENTUL VI – Încheierea lecției (3 min)

- Recapitulare rapidă (profesor + elevi)
- Temă: Realizați un tabel comparativ între societăți de persoane și societăți de capital

5. ETICHETARE CORECTĂ A SECVENȚEI PROIECTATE

✧ **Etichetă:** *Proiectare asistată de Inteligență Artificială – utilizare GenAI (ChatGPT, august 2025)*

6. REFLECȚIE ASUPRA UTILIZĂRII AI ȘI A GÂNDIRII CRITICE

Utilizarea GenAI a oferit un punct de plecare eficient în structurarea lecției, economisind timp și oferind idei organizatorice valoroase. Totuși, intervenția pedagogică critică a fost esențială pentru adaptarea conținutului la nivelul cognitiv al elevilor de clasa a IX-a. Unele sugestii, deși atractive, necesitau simplificare sau recontextualizare pentru a corespunde stilurilor de învățare specifice acestei vârste.

Această colaborare om-AI a generat un design instructiv solid, dar responsabilitatea rafinării și a adecvării pedagogice rămâne în întregime la educator.

2. Crearea unei resurse digitale integrate în lecție

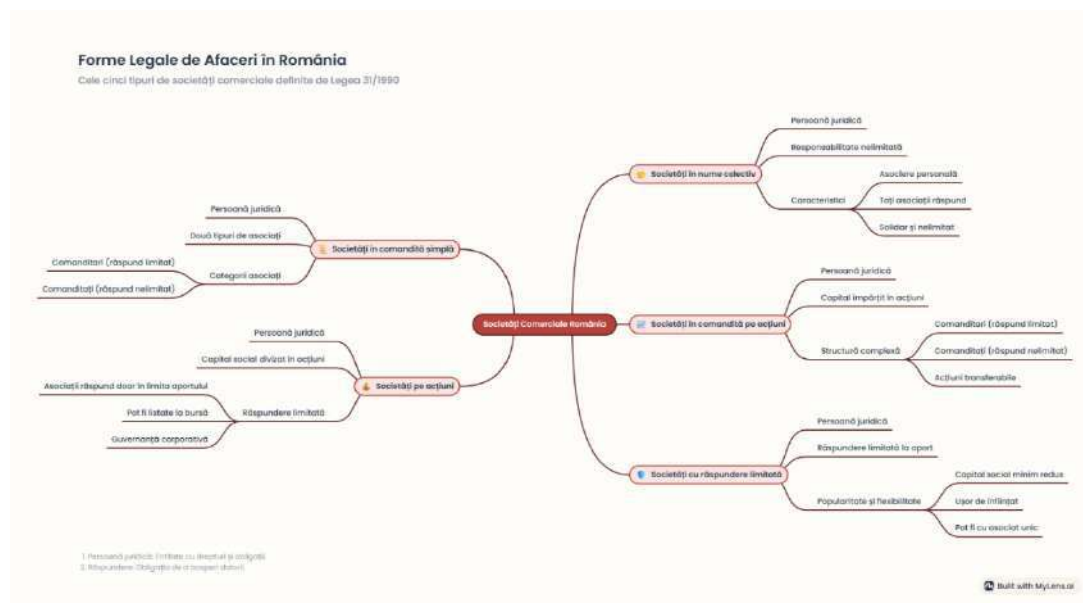
Tipul de resursă digital: **HARTĂ CONCEPTUALĂ**

Momentul lecției în care se integrează resursă: **PREZENTAREA NOULUI CONȚINUT**

Instrument digital / aplicație GenAI utilizată: **CHAT GPT și NAPKIN.AI**

Generarea resursei cu GenAI

Data generării: 06.08.2025



Descrierea integrării resursei în lecție

Scrieți maximum 200 de cuvinte în care justificați modul de integrare a resursei în lecție:

Integrarea hărții conceptuale în lecția despre societățile comerciale are rolul de a sprijini înțelegerea și organizarea logică a informațiilor. Această resursă vizuală facilitează evidențierea relațiilor dintre conceptele-cheie precum: societate comercială, asociat, capital social, tipuri de societăți (S.R.L., S.A., S.N.C. etc.), acte constitutive și organele de conducere. Harta conceptuală este introdusă după o scurtă prezentare teoretică, în etapa de sistematizare, pentru a permite elevilor să fixeze cunoștințele și să observe conexiunile dintre elemente.

Resursa este interactivă, fiind completată împreună cu elevii, ceea ce stimulează gândirea critică și învățarea activă. În plus, oferă un suport vizual clar, util în recapitulare și autoevaluare. Prin utilizarea hărții, elevii pot reține mai ușor structura unei societăți comerciale și pot face comparații între formele juridice. Astfel, integrarea acestei resurse contribuie la dezvoltarea competențelor de organizare a informațiilor, esențiale în domeniul economic și juridic.

STRATEGII DE PREDARE DIGITALĂ LA CALIFICAREA TEHNICIAN CHIMIST DE LABORATOR

profesor Crina Rodica Petrea, Liceul tehnologic "Petru Poni" Iași

Conform curriculumului de bază pentru calificarea tehnician chimist de laborator conținuturile învățării cuprind noțiuni despre materie primă, produs finit, materiale auxiliare, flux tehnologic, schema instalație tehnologică, simboluri convenționale, precum și clasificări ale materiilor prime după origine, stare de agregare. Sunt incluse și metode de analiză, prelevarea probelor și pregătirea probelor pentru determinări fizice. Plecând de la rezultatele învățării pe care elevii clasei a 9a trebuie să le posede pentru a accede în anii școlari ulteriori, am aplicat la clasă încă din anii trecuți strategii de predare variate, integrând pedagogia digitală în toate secvențele instruirii de la comunicare la evaluare. Am aplicat la clasă strategii de predare digitală de tipul învățarea pe proiecte, clasa inversată, jocuri didactice, modelarea digitală cu scopul obținerii la elevi a setul următor de finalități:

- respectarea normelor de protecția muncii și de protecția mediului (instrucțiunilor de lucru, a cerințelor de laborator);
- utilizarea responsabilă a tehnologiilor digitale;
- identificarea și specificarea materiilor prime, materialelor auxiliare, produselor rezultate;
- clasificarea materiile prime utilizate în industria chimică;
- descrierea proprietăților fizice și chimice;
- utilizarea parametrilor tehnologici: masă, volum, densitate și umiditate, debit, presiune, temperatură, vâscozitate;
- descrierea operațiilor/procedeele tehnologice;
- interpretarea schemelor tehnologice simple;
- interpretarea animațiilor tehnice;
- utilizarea corectă a simbolurilor și reprezentărilor grafice și nu în ultimul rând a terminologiei specifice domeniului;
- folosirea resurselor digitale pentru documentare și informare;
- accesarea documentației tehnice în format electronic;
- utilizarea simularilor pentru desfășurarea procedeei tehnologice;
- completarea fișelor de observație, de analiză *digitale*;
- realizarea de scheme tehnologice în format digital cu reprezentarea circuitelor de materiale, prelucrarea imaginilor, atenționări asupra riscurilor de protecția muncii;
- utilizarea aplicațiilor pentru grafice, tabele și calcule simple;

- comunicarea orală, în scris, a informațiilor tehnice cu respectarea opiniei celuilalt și a bunului simț;
- colaborarea cu membrii echipei pentru realizarea activităților experimentale și a investigațiilor de laborator;
- participarea activă la discuții, dezbateri și rezolvarea problemelor tehnologice propuse;
- asumarea responsabilităților individuale în cadrul activităților de grup;
- prelucrarea și prezentarea rezultatelor observărilor și măsurărilor realizate în laborator;
- argumentarea concluziilor privind calitatea materiilor prime pe baza datelor experimentale obținute;
- manifestarea curiozității, autonomiei pentru domeniul chimiei industrială.

Învățarea pe bază de proiecte

Încă de la începutul anului școlar am solicitat elevilor notarea în caiete a temelor individuale de proiect cu structură și finalitate aferentă (sarcină-reper important la verificarea și aprecierea proiectului, respectiv a portofoliului) precum, realizarea unor produse de tip referat-eseu ori poster despre tipuri de materiilor prime, caracteristicile lor de calitate, operațiile de prelucrare primară în vederea valorificării lor.. Pe timpul investigației elevii trebuiau să utilizeze responsabil aplicații digitale. Elevii s-au documentat, au comparat, selectat informații relevante, reorganizat și argumentat conținuturile pentru alcătuirea produselor solicitate.

Exemple:

- căutarea și compararea caracteristicilor diferitelor tipuri de cărbune și alegerea celui potrivit pentru cocsificare/argumentarea prețului diferit pentru benzina cu cifra octanică diferită/ paralelă dintre operațiile sedimentare și flotație; alcătuirea pe baza schemei instalației a unor schițe de procesare sau scheme flux tehnologic;
- marcarea pe schema de procesare a riscurilor cu formularea măsurilor de protecția muncii;
- pentru înțelegerea procedului de distilare uscată a lemnului am solicitat elevilor să stabilească materii prime, materiale auxiliare, rezultatele prelucrării în urma vizionării unei simulări virtuale pentru distilarea lemnului în laborator și să selecteze din schema flux operațiile de prelucrare a amestecului de produse volatile având ca obiectiv protejarea mediului înconjurător (imaginea următoare);
- realizarea unui portofoliu digital cu fișe pentru materii prime: apă, aer, minereuri, lemn, cărbune, țiței, gaze naturale.

Clasa inversată (Flipped classroom)

Elevii studiază materiale digitale video despre procedee de tratare a apei naturale, documente de calitate aferente sau scheme de tratare flow pentru a recunoaște sursa de apă tratată, operațiile tehnologice de tratare, având posibilitatea reprezentării propriilor scheme operaționale cu utilizarea elementelor geometrice unanim acceptate. Identifică pe schemele tehnologice elementele componente și reprezintă cu săgeți deplasarea materialelor, stabilesc materiile prime, materiale auxiliare, produsele rezultate din fiecare operație tehnologică. Marchează pe reprezentările/hărți tehnologice punctele critice=riscuri generate de parametrii tehnologici și formulează măsurile de securitatea și sănătatea muncii.

- Exemplu de material video:

<https://drive.google.com/file/d/1Bcl5OJ9zNsyET6lZF2PKTNAvj9RPHWaL/view?usp=drivesdk>

În anii anteriori am aplicat cu succes **învățarea colaborativă** în care grupuri mici de elevi au cooperat, și-au asumat roluri integrând contribuțiile individuale într-un produs comun de tip Jamboard, proiect Google slides/ Powerpoint sau Paint-poster. Unii elevi au caracterizat materia primă, alții au indicat utilizările industriale, o altă grupă/elev a alcătuit o schemă flux marcând principalele riscuri, activitatea fiind urmată de formularea măsurilor de protecția muncii, finalizându-se prin montarea posterului și a prezentării. Într-un alt exemplu o echipă a realizat clasificarea materiilor prime, alta prezintă proprietățile, o altă indică utilizările industriale iar alta propune metode de analiză.

Simulări și laboratoare virtuale

Laboratoarele virtuale sunt platforme de interactive care permit elevilor simularea experimentelor științifice într-un mediu sigur și controlat. Simulările pot fi folosite pentru procese greu de observat direct: distilare țiței ori distilare uscată lemn urmate de separarea amestecurilor rezultate. Elevii observă procesele tehnologice, corelează cauză–efect, înțeleg operațiile prin interpretarea parametrilor tehnologici luând deciziile corespunzătoare.

Gamificarea este îndrăgită de elevi dar foarte potrivită la recapitulare și evaluare formativă pentru consolidarea terminologiei, rezultatelor învățării și creșterea motivației în învățare.

- Exemple de itemi: asocierea materiei prime cu utilizarea, identificarea operației după simbol, completarea schemelor tehnologice.

<https://quizizz.com/join/quiz/67dc9bb65043d49f06c2ebd4/start?studentShare=true>

Mijloace digitale utilizate: Videoproiector/monitor/tabla interactivă pentru prezentarea schemelor, imaginilor și animațiilor; laptop / tabletă / telefon pentru accesarea resurselor, completarea testelor, fișelor; platforma Adservio pentru comunicare; Classroom/Microsoft Teams/ Moodle pentru

organizarea temelor, lecțiilor, evaluărilor; Google Drive pentru stocare, întocmire documente, prezentări; Google Forms/Microsoft Forms pentru partajare documente, teste digitale și feedback rapid; Canva/Genially/PowerPoint pentru prezentări (postere), infografice, portofolii; Padlet /Jamboard/Miro/Mind map pentru colaborare, brainstorming, reflecție; softuri educaționale pentru vizualizare procedee tehnologice și fișe digitale de laborator pentru completare date, concluziile analizelor de laborator.

Avantaje ale predării digitale față de predarea clasică

Aspect	Predarea digitală	Predarea clasică
Vizualizarea proceselor	Permite animații, simulări, videoclipuri și modele 3D	Se bazează mai ales pe explicație, desen și manual.
Înțelegerea utilajelor	Elevii pot observa virtual componentele și funcționarea.	Observarea depinde de dotarea laboratorului.
Motivația elevilor	Crește prin interactivitate și sarcini atractive.	Poate scădea dacă predomină expunerea verbală.
Feedback	Poate fi imediat prin teste online.	Este mai lent, prin corectare manuală.
Ritmul de învățare	Elevii pot relua materialele digitale.	Ritmul este stabilit mai ales de profesor.
Dezvoltarea competențelor digitale	Este direct integrată în lecție.	Este redusă sau absentă.
Colaborarea	Se realizează și prin documente partajate și platforme online.	Se realizează mai ales frontal sau în grupuri fizice.
Accesul la resurse	Resurse multiple, actualizabile, multimedia.	Resurse limitate la manual, fișe, planșe și aparatură.

Limite ale predării digitale

- Necesită internet, dispozitive și platforme funcționale cu costuri de upgrade, întreținere, acces;
- Pot apărea dificultăți de conectare, încărcare sau utilizare a aplicațiilor;

- Nu toți elevii și profesorii au același nivel de utilizare a tehnologiei;
- Elevii pot fi tentați să folosească dispozitivele în alte scopuri;
- Se pot instala distrageri;
- Simularea nu poate înlocui complet lucrul efectiv în laborator;
- Profesorul are nevoie de timp pentru selectarea resurselor și realizarea materialelor digitale;
- Unii elevi pot avea acces limitat acasă la dispozitive sau internet.

Concluzii

Strategiile de predare digitală aplicate la modulele «Materii prime și materiale din industria chimică» contribuie la formarea competențelor profesionale și digitale asociate elevilor de clasa a IX-a. Profesorul facilitează înțelegerea proceselor tehnologice și a funcționării utilajelor utilizând animații și resurse interactive pentru creșterea motivației și implicării elevilor permițând o învățare mai apropiată de realitățile industriei moderne. Prin utilizarea simularilor, platformelor educaționale, fișelor digitale, portofoliilor și activităților colaborative, elevii își dezvoltă capacitatea de a identifica și clasifica materiile prime, de a interpreta scheme tehnologice, de a recunoaște utilaje, de a explica principii de funcționare și de a aplica norme de securitate în muncă. Comparativ cu predarea clasică, predarea digitală oferă un grad mai mare de interactivitate, vizualizare și feedback rapid, însă nu poate înlocui activitățile practice de laborator. De aceea, cea mai eficientă abordare este predarea mixtă, prin folosirea experienței profesorului perfecționat continuu spre a valorifica eficient avantajele tehnologiei digitale și resursele laboratorului de analize al școlii.

Bibliografie:

Chat GPT, Gemini, Curriculum clasa a 9a.

EXPRIMARE ȘI INCLUZIUNE: ARTTERAPIA ȘI PARTENERIATUL INTERDISCIPLINAR CA BUNE PRACTICI ÎN ACCEPTAREA ELEVILOR CU CERINȚE EDUCAȚIONALE SPECIALE (CES)

Autor: Profesor Consilier școlar,
Plăcintar Angela-Carmen

CJRAE Arad, Colegiul Național „Vasile Goldiș” Arad

Rezumat

Lucrarea de față prezintă valorizarea unei bune practici educaționale implementate în anul școlar 2025-2026, fundamentată pe un parteneriat interdisciplinar între consilierea psihopedagogică și educația plastică. Proiectul experimental, intitulat generic „*Exprimare și incluziune: accent pe acceptarea elevilor cu CES prin arta toleranței*”, a vizat facilitarea inserției psiho-sociale a elevilor cu cerințe educaționale speciale (CES) din ciclurile gimnazial și liceal. Prin utilizarea metodelor active-participative, a tehnicilor de lucru colaborative și prin integrarea tehnologiilor digitale, demersul a demonstrat eficiența artterapiei ca vector de stimulare a empatiei și de diminuare a fenomenelor de marginalizare. Rezultatele relevă o transformare calitativă a climatului școlar, susținând obiectivele europene de dezvoltare durabilă privind o educație echitabilă și incluzivă.

1. Argument și fundamentare teoretică

O școală cu adevărat democratică și modernă se definește prin capacitatea sa de a deveni un spațiu al valorizării depline a fiecărui beneficiar primar al educației, independent de particularitățile sale de dezvoltare, de abilități sau de ritmul propriu de învățare. În acest context, integrarea și incluziunea copiilor cu cerințe educaționale speciale (CES) în mediul de masă depășește sfera unei simple obligații administrative sau legislative; aceasta reprezintă o paradigmă profund umană, un indicator de maturitate socială care reclamă o restructurare atitudinală la nivelul întregii comunități școlare. Preîntâmpinarea etichetării și combaterea timpurie a prejudecăților sunt stringente în perioada preadolescenței și adolescenței, etape ontogenetice dominate de nevoia imperativă de apartenență la grupul de egali, unde fenomenele de respingere pot declanșa traiectorii severe de izolare emoțională și marginalizare.

Prezentul articol aduce în atenție un model operațional de intervenție preventivă și optimizatoare realizat prin cooperarea strânsă dintre cabinetul de asistență psihopedagogică și catedra de educație plastică. Conceptele abstracte specifice ariei incluziunii și solidarității – adesea dificil de interiorizat de către elevi exclusiv prin discursuri teoretice – devin inteligibile și capătă semnificație atunci când sunt transpuse în imagini și mesaje vizuale concrete. Arta, utilizată ca limbaj universal al toleranței, oferă un cadru securizant de exteriorizare, convertind sensibilitatea și înțelegerea empatică în vectori de impact socio-educational cu valențe durabile.

2. Dimensiunile transversale: Digitalizare, Incluziune și Dezvoltare Durabilă

Modernitatea procesului de predare-învățare-evaluare rezidă în capacitatea cadrului didactic de a îmbina organic arii complementare pentru a atinge competențe-cheie. Prezentul demers pedagogic a integrat trei piloni centrali:

- **Metode active și colaborative:** S-a renunțat la rolul pasiv al elevului, fiind implementate tehnici bazate pe interacțiune directă, negociere și co-creare. Atelierele de lucru s-au desfășurat în echipe eterogene (complicate din punct de vedere al abilităților), încurajând asistența reciprocă.
- **Tehnologii digitale:** Suportul tehnologic a reprezentat o ancoră cognitivă și motivațională fundamentală. Tehnologiile informatice (ecrane interactive, table SMART, platforme de resurse multimedia) au facilitat accesibilizarea informațiilor despre neurodiversitate prin scurte secvențe video, animații explicative și chestionare interactive de tip feedback rapid.
- **Dezvoltare durabilă și incluziune:** În acord cu Obiectivele de Dezvoltare Durabilă ale ONU (ODD 4 – Educație de calitate), incluziunea este privită ca o resursă comunitară ce garantează egalitatea de șanse și sustenabilitatea relațiilor interumane în microclimatul școlar, reducând pe termen lung riscurile de excluziune socială.

3. Designul metodologic al proiectului

Scopul principal al acestei practici a fost dezvoltarea unei culturi autentice a incluziunii și acceptării în rândul comunității școlare, centrată pe optimizarea inserției psihosociale a elevilor cu CES, prin corelarea directă a activităților de consiliere cu exprimarea artistico-plastică.

Obiective specifice:

1. Creșterea gradului de conștientizare și înțelegere în rândul elevilor privind specificul CES dintr-o perspectivă centrată pe abilități, nu pe dizabilități.
2. Diminuarea atitudinilor de respingere, marginalizare sau etichetare a elevilor cu CES din mediul școlar.
3. Stimularea empatiei și a comportamentelor prosoziale (ajutor, cooperare, solidaritate) în cadrul grupurilor de elevi.
4. Transpunerea conceptului de „școală incluzivă” în mesaje și compoziții vizuale sugestive (desene, colaje, afișe), utilizând tehnici plastice diverse.
5. Valorizarea potențialului creativ al tuturor elevilor, inclusiv a celor cu CES, prin implicarea lor activă în ateliere de lucru comune.
6. Sensibilizarea comunității școlare cu privire la frumusețea diversității prin organizarea unei expoziții tematice dedicate incluziunii.

Grup țintă: Elevi din ciclurile gimnazial și liceal.

Perioada de desfășurare: Luna Aprilie (An școlar 2025-2026).

4. Calendarul activităților și strategii de implementare

Implementarea s-a structurat pe parcursul unei luni calendaristice, vizând o abordare progresivă, de la conștientizare la exprimare artistică și evaluare.

A1. Lansarea proiectului și planificarea interdisciplinară

- *Conținut:* Prezentarea obiectivelor și a tematicii în rândul elevilor; stabilirea calendarului de lucru și a claselor participante; configurarea echipelor mixte.
- *Metode active / Tehnologii:* Brainstorming, dezbateri inițială, tehnica asocierii de idei.

A2. Sesiuni de reflecție, informare și consiliere (Componenta Psihopedagogică)

- *Conținut:* Discuții interactive pe tema diversității; clarificarea conceptului de CES într-o manieră accesibilă; exerciții de tip joc de rol și simulări pentru experimentarea perspectivei celuilalt și dezvoltarea empatiei.
- *Metode active / Tehnologii:* Joc de rol, conversație euristică, **utilizarea Tablei SMART / videoproietorului** pentru vizionarea unor scurte materiale video/animații despre neurodiversitate.

A3. Atelier practic de creație plastică (Componenta artistică)

- *Conținut:* Coordonarea activității prin transpunerea ideilor de solidaritate în elemente vizuale; realizarea de desene, picturi și colaje care ilustrează o școală deschisă tuturor; colaborarea efectivă între elevii majoritari și colegii cu CES pe suprafețe de lucru comune.
- *Metode active / Tehnologii:* Artterapie, lucru în echipă, tehnici plastice diverse (colaj, guașe, acvarele, markere).

A4. Organizarea Campaniei vizuale pentru incluziune

- *Conținut:* Centralizarea lucrărilor realizate; amenajarea unei expoziții tematice pe coridoarele școlii și în spațiile comune; promovarea activă a mesajelor de acceptare.
- *Metode active / Tehnologii:* Expoziția ca metodă pedagogică de impact public; galerii fizice și prezentări vizuale.

A5. Evaluarea și diseminarea rezultatelor

- *Conținut:* Analiza feedback-ului din partea elevilor și profesorilor; măsurarea schimbărilor atitudinale de la nivelul claselor.
- *Metode active / Tehnologii:* Focus-grup, **aplicarea de chestionare digitale de feedback** (Google Forms / Mentimeter) accesate prin coduri QR de pe dispozitivele mobile.

5. Resurse angrenate

- **Resurse umane:** Profesor consilier școlar (facilitator al proceselor psihosociale), profesor de educație plastică (coordonator al limbajului vizual), profesori diriginți (moderatori ai colectivelor de elevi) și elevii din clasele de gimnaziu și liceu (inclusiv elevi cu CES).
- **Resurse materiale și logistice:** Blocuri de desen, pânze, materiale picturale, suporturi pentru panourile de expoziție, alături de infrastructura digitală a unității de învățământ (laptop, tablă SMART, conexiune internet).

6. Impact, sustenabilitate și concluzii

Evaluarea post-intervenție a relevat o transformare calitativă a microclimatului școlar. Impactul imediat s-a tradus printr-o creștere semnificativă a deschiderii emoționale și sociale a elevilor majoritari față de colegii lor cu CES, materializată prin interacțiuni mai armonioase în pauze și un sprijin reciproc sporit în cadrul orelor de curs. Elevii au reușit să deconstruiască stereotipuri, convertind concepte sociale abstracte în imagini plastice vibrante.

Pe termen lung, proiectul propune un model de bune practici sustenabil și ușor de replicat în orice instituție de învățământ. Colaborarea dintre profesorul consilier și profesorul de educație plastică demonstrează valoarea artterapiei și a educației prin artă ca instrumente majore de incluziune socială și de prevenție a fenomenelor de bullying sau excludere. Devenind o tradiție în școală, această practică asigură dezvoltarea durabilă a unei culturi organizaționale în care

diversitatea nu este doar tolerată ca o necesitate juridică, ci celebrată ca o autentică bogăție comunitară.

„Școala viitorului: învățare activă, digitală, incluzivă și sustenabilă”

Proiect și bune practici care integrează metode active, colaborative și tehnologii digitale pentru optimizarea procesului de predare–învățare–evaluare, cu accent pe incluziune și dezvoltare durabilă la licee tehnologice- profil servicii.

PROF. POCOL CAMELIA ALEXANDRINA

LICEUL TEHNOLOGIC ION.I.C. BRATIANU TIMISOARA

1. Argument

În contextul actual al transformărilor rapide din societate, școala are responsabilitatea de a forma elevi capabili să gândească critic, să colaboreze, să utilizeze responsabil tehnologia și să se adapteze cerințelor unei lumi aflate în continuă schimbare. Procesul de predare–învățare–evaluare nu mai poate fi centrat exclusiv pe transmiterea de informații, ci trebuie orientat spre dezvoltarea competențelor, valorificarea experiențelor elevilor și pregătirea acestora pentru viața personală, socială și profesională.

Integrarea tehnologiilor digitale în educație permite diversificarea strategiilor didactice, creșterea motivației pentru învățare și facilitarea accesului la resurse variate. În același timp, metodele active și colaborative contribuie la implicarea directă a elevilor în propria formare, transformându-i din simpli receptori de informație în participanți activi la procesul educațional.

Proiectul propus urmărește optimizarea activităților de predare–învățare–evaluare prin utilizarea unor metodologii convergente: învățare prin proiect, învățare colaborativă, flipped classroom, problematizare, studiu de caz, portofoliu digital, evaluare formativă și utilizarea responsabilă a instrumentelor digitale. Accentul este pus pe incluziune, astfel încât fiecare elev să poată participa activ, indiferent de ritmul propriu de învățare, de nivelul de pregătire sau de dificultățile întâmpinate.

Totodată, proiectul promovează dezvoltarea durabilă prin teme legate de consum responsabil, reducerea risipei, protejarea mediului, comunicare etică, utilizarea responsabilă a resurselor și implicarea elevilor în comunitate.

2. Titlul proiectului

„Școala viitorului: învățare activă, digitală, incluzivă și sustenabilă”

3. Domeniul proiectului

Educație digitală, educație pentru dezvoltare durabilă, incluziune școlară, dezvoltarea competențelor-cheie și profesionale.

4. Grup țintă

Proiectul se adresează elevilor de liceu, în special celor din învățământul tehnologic, profil servicii/economic, calificările:

- tehnician în administrație;
- tehnician în activități de comerț;
- alte calificări din domeniul serviciilor.

Grupul țintă poate fi format din elevi din clasele a IX-a – a XII-a, cu niveluri diferite de pregătire, stiluri variate de învățare și nevoi educaționale diverse.

5. Durata proiectului

Proiectul se poate desfășura pe parcursul unui semestru sau al unui an școlar.

Exemplu de durată: **octombrie – mai**, cu activități lunare și produse finale prezentate în cadrul unei activități de diseminare.

6. Scopul proiectului

Scopul proiectului este optimizarea procesului de predare–învățare–evaluare prin integrarea metodelor active, colaborative și a tehnologiilor digitale, în vederea dezvoltării competențelor elevilor, promovării incluziunii și formării unei atitudini responsabile față de mediu și comunitate.

7. Obiective generale

1. Dezvoltarea competențelor digitale ale elevilor prin utilizarea unor aplicații și platforme educaționale moderne.
2. Creșterea gradului de implicare a elevilor în procesul de învățare prin metode active și colaborative.
3. Promovarea incluziunii educaționale prin adaptarea sarcinilor de lucru la particularitățile elevilor.
4. Dezvoltarea spiritului critic, a creativității, a capacității de comunicare și colaborare.
5. Promovarea principiilor dezvoltării durabile prin activități educative cu aplicabilitate practică.
6. Modernizarea strategiilor de evaluare prin utilizarea portofoliului digital, autoevaluării, interevaluării și evaluării formative.

8. Obiective specifice

La finalul proiectului, elevii vor fi capabili:

- să utilizeze responsabil instrumente digitale pentru documentare, realizarea de materiale și prezentarea rezultatelor;
- să colaboreze în echipă pentru rezolvarea unor sarcini de lucru;
- să realizeze produse educaționale digitale: afișe, prezentări, chestionare, videoclipuri scurte, portofolii digitale;
- să identifice soluții pentru reducerea risipei și protejarea mediului în școală și comunitate;
- să participe activ la activități de tip dezbateri, studiu de caz, proiect și joc de rol;
- să ofere și să primească feedback constructiv;
- să își autoevalueze progresul și contribuția în cadrul echipei;
- să manifeste atitudini de respect, toleranță, responsabilitate și implicare socială.

9. Competențe vizate

Competențe digitale

Elevii vor învăța să folosească instrumente digitale pentru căutarea, selectarea, organizarea și prezentarea informațiilor. Vor utiliza aplicații precum Google Forms, Canva, PowerPoint, Padlet, Word, Excel, platforme educaționale și resurse multimedia.

Competențe de comunicare

Elevii vor exercita exprimarea clară a ideilor, argumentarea opiniilor, realizarea de prezentări și comunicarea eficientă în echipă.

Competențe sociale și civice

Proiectul urmărește dezvoltarea spiritului de echipă, a toleranței, a respectului față de diversitate și a responsabilității față de comunitate.

Competențe antreprenoriale

Elevii vor propune soluții practice pentru probleme reale, vor planifica activități, vor lua decizii și vor analiza rezultatele obținute.

Competențe privind dezvoltarea durabilă

Elevii vor identifica probleme legate de mediu, consum responsabil, risipă și utilizarea eficientă a resurselor.

10. Resurse implicate

Resurse umane

- cadre didactice;
- elevi;
- diriginți;
- consilier școlar;
- părinți;
- reprezentanți ai comunității locale;
- eventuali parteneri educaționali sau economici.

Resurse materiale și digitale

- calculatoare, laptopuri, telefoane, tablete;
- videoproiector;
- conexiune la internet;
- platforme educaționale;
- aplicații digitale;
- fișe de lucru;
- materiale reciclabile;
- spații de lucru din școală.

11. Metode și strategii didactice utilizate

Proiectul integrează metode moderne, active și colaborative:

Învățarea prin proiect

Elevii lucrează în echipe pentru realizarea unor produse finale: campanii digitale, afișe, portofolii, prezentări, materiale informative sau propuneri de îmbunătățire a mediului școlar.

Flipped classroom

Elevii primesc anterior lecției materiale digitale, videoclipuri sau texte scurte, iar timpul din clasă este folosit pentru discuții, aplicații, rezolvarea de probleme și activități practice.

Studiul de caz

Elevii analizează situații reale sau simulate: risipa de hârtie în școală, utilizarea excesivă a plasticului, comunicarea inefficientă într-o organizație, excluderea unor colegi sau utilizarea necorespunzătoare a tehnologiei.

Învățarea colaborativă

Elevii lucrează în grupe, având roluri clare: coordonator, documentarist, designer, prezentator, evaluator. Astfel, fiecare elev poate contribui în funcție de abilitățile sale.

Brainstorming

Metoda este utilizată pentru generarea de idei privind soluții sustenabile și incluzive în școală.

Jocul de rol

Elevii simulează situații de comunicare profesională: ședință de echipă, relația cu publicul, rezolvarea unui conflict, consilierea unui coleg, prezentarea unei campanii.

Portofoliul digital

Fiecare elev sau echipă realizează un portofoliu digital care conține materialele create, reflecții personale, feedback primit și autoevaluări.

12. Tehnologii digitale integrate

În cadrul proiectului pot fi utilizate următoarele instrumente:

- **Google Forms** – pentru chestionare, sondaje și evaluări rapide;
- **Canva** – pentru afișe, infografice, postere și prezentări vizuale;
- **PowerPoint** – pentru prezentarea rezultatelor;
- **Padlet** – pentru colectarea ideilor și reflecțiilor;
- **Google Docs / Word Online** – pentru lucru colaborativ;
- **Excel / Google Sheets** – pentru centralizarea datelor;
- **Kahoot / Quizizz** – pentru evaluare interactivă;
- **Mentimeter** – pentru opinii, voturi și feedback rapid;
- **platforme educaționale** – pentru încărcarea materialelor și comunicare.

13. Activități propuse

Activitatea 1: „Cât de digitală și sustenabilă este școala noastră?”

Elevii completează un chestionar online privind utilizarea tehnologiei, consumul de hârtie, colectarea selectivă, accesul la resurse digitale și gradul de incluziune în școală.

Rezultatele sunt centralizate în tabele și grafice simple. Elevii discută concluziile și identifică principalele probleme.

Metode folosite: chestionar, analiză de date, dezbatere, învățare colaborativă.
Instrumente digitale: Google Forms, Excel, PowerPoint.
Produs final: raport digital cu concluzii.

Activitatea 2: „Învățăm împreună – fiecare contează”

Elevii sunt organizați în echipe mixte, astfel încât fiecare grup să includă elevi cu abilități diferite. Sarcinile sunt diferențiate: unii elevi caută informații, alții realizează afișe, alții prezintă sau formulează concluzii.

Tema activității poate fi: „Comunicarea eficientă într-o organizație incluzivă” sau „Cum putem face școala mai prietenoasă pentru toți elevii?”.

Metode folosite: lucru pe grupe, brainstorming, învățare prin cooperare.
Instrumente digitale: Padlet, Canva, Word.
Produs final: panou digital cu idei și soluții.

Activitatea 3: „Campanie digitală pentru reducerea risipei”

Elevii realizează o campanie de informare privind reducerea risipei de hârtie, energie, apă sau plastic în școală.

Echipele creează afișe, mesaje scurte, prezentări și eventual videoclipuri educative. Campania poate fi promovată în clasă, pe holurile școlii sau pe platformele interne ale unității.

Metode folosite: proiect, învățare colaborativă, problematizare.
Instrumente digitale: Canva, PowerPoint, telefon, Padlet.
Produs final: campanie digitală „Școala fără risipă”.

Activitatea 4: „Lecția inversată – tehnologia în sprijinul învățării”

Profesorul oferă elevilor, înainte de lecție, un material digital scurt: o prezentare, un videoclip sau o fișă interactivă.

În clasă, elevii rezolvă aplicații practice, lucrează în echipe și discută exemple concrete. De exemplu, la o lecție despre comunicarea la locul de muncă, elevii pot analiza un caz de comunicare inefficientă și pot propune soluții.

Metode folosite: flipped classroom, studiu de caz, dezbateri.
Instrumente digitale: prezentare digitală, platformă educațională, Google Forms.
Produs final: fișă aplicativă rezolvată și feedback digital.

Activitatea 5: „Eco-biroul viitorului”

Activitatea este potrivită pentru profilul administrație/comerț. Elevii imaginează un birou modern, digitalizat, incluziv și sustenabil.

Ei trebuie să propună soluții pentru:

- reducerea consumului de hârtie;
- arhivarea digitală a documentelor;
- comunicarea eficientă prin e-mail;
- accesibilizarea spațiului pentru toate persoanele;
- reducerea consumului de energie;
- colectarea selectivă;
- utilizarea responsabilă a tehnologiei.

Metode folosite: proiect, studiu de caz, joc de rol, învățare colaborativă.
Instrumente digitale: Canva, PowerPoint, Word, Excel.
Produs final: prezentare „Eco-biroul viitorului”.

Activitatea 6: „Evaluăm altfel: portofoliul digital”

Fiecare echipă își creează un portofoliu digital care include:

- materialele realizate;
- fotografii din timpul activităților;
- concluzii;
- feedback;
- autoevaluare;
- reflecții personale;
- propuneri pentru viitor.

Portofoliul devine o formă modernă de evaluare, care pune accent pe progres, creativitate, colaborare și implicare.

Metode folosite: portofoliu, autoevaluare, interevaluare.
Instrumente digitale: Google Drive, Word, PowerPoint, Canva.
Produs final: portofoliu digital individual sau de echipă.

14. Dimensiunea incluzivă a proiectului

Proiectul promovează incluziunea prin adaptarea activităților la nevoile elevilor. Se urmărește implicarea tuturor elevilor, inclusiv a celor timizi, a celor cu dificultăți de învățare, a celor cu ritm mai lent de lucru sau a celor care au nevoie de sprijin suplimentar.

Pentru aceasta, se pot aplica următoarele măsuri:

- formarea echipelor eterogene;
- distribuirea rolurilor în funcție de abilitățile fiecărui elev;
- folosirea materialelor vizuale și digitale;
- acordarea de timp suplimentar pentru anumite sarcini;
- oferirea de sprijin individual;
- evaluarea progresului, nu doar a rezultatului final;
- încurajarea exprimării libere și respectuoase;
- valorizarea fiecărei contribuții.

Incluziunea nu înseamnă tratarea tuturor elevilor identic, ci oferirea de șanse reale fiecăruia de a participa, de a învăța și de a reuși.

15. Dimensiunea dezvoltării durabile

Proiectul integrează dezvoltarea durabilă prin teme și activități care îi ajută pe elevi să conștientizeze importanța protejării mediului și a utilizării responsabile a resurselor.

Elevii vor fi încurajați să identifice soluții concrete pentru:

- reducerea consumului de hârtie;
- economisirea energiei electrice;
- colectarea selectivă a deșeurilor;

- reducerea plasticului de unică folosință;
- utilizarea documentelor digitale;
- promovarea unui comportament responsabil în școală;
- implicarea în activități cu impact pozitiv asupra comunității.

Astfel, proiectul contribuie nu doar la formarea profesională a elevilor, ci și la formarea lor ca cetățeni responsabili.

16. Modalități de evaluare

Evaluarea va fi continuă, formativă și centrată pe progresul elevului.

Se vor utiliza:

- observația sistematică;
- fișe de lucru;
- chestionare digitale;
- autoevaluare;
- interevaluare;
- portofoliu digital;
- prezentarea produselor finale;
- rubrici de evaluare;
- feedback oral și scris.

Criterii de evaluare

- gradul de implicare în activitate;
- calitatea colaborării în echipă;
- originalitatea produsului realizat;
- corectitudinea informațiilor;
- utilizarea adecvată a instrumentelor digitale;
- respectarea temei;
- relevanța soluțiilor propuse;
- capacitatea de prezentare;
- atitudinea responsabilă și incluzivă.

17. Exemple de bune practici

1. Învățarea prin proiect

Elevii învață mai eficient atunci când realizează produse concrete, cu aplicabilitate practică. De exemplu, realizarea unei campanii pentru reducerea risipei îi ajută să înțeleagă atât conținuturile teoretice, cât și importanța implicării civice.

2. Utilizarea aplicațiilor digitale pentru feedback rapid

Prin Google Forms, Kahoot sau Mentimeter, profesorul poate verifica rapid nivelul de înțelegere al elevilor și poate adapta lecția în funcție de răspunsurile primite.

3. Portofoliul digital

Portofoliul digital oferă o imagine completă asupra progresului elevului. Acesta nu evaluează doar rezultatul final, ci și drumul parcurs, implicarea, creativitatea și capacitatea de reflecție.

4. Lucrul în echipe eterogene

Prin formarea unor echipe mixte, elevii învață să colaboreze, să se sprijine reciproc și să valorifice punctele forte ale fiecărui coleg.

5. Sarcini diferențiate

Elevii pot primi sarcini diferite în funcție de abilități: documentare, redactare, design, prezentare, organizare sau evaluare. Astfel, fiecare elev are posibilitatea să contribuie activ.

6. Legătura cu viața reală

Temele propuse sunt apropiate de realitatea elevilor: utilizarea telefonului, comunicarea digitală, risipa de resurse, comportamentul responsabil, organizarea unui birou modern sau relația cu comunitatea.

18. Rezultate așteptate

La finalul proiectului se așteaptă:

- creșterea motivației elevilor pentru învățare;
- îmbunătățirea competențelor digitale;
- dezvoltarea capacității de lucru în echipă;
- creșterea gradului de participare a elevilor cu nevoi diferite;
- dezvoltarea atitudinii responsabile față de mediu;
- realizarea unor produse educaționale digitale;
- diversificarea metodelor de evaluare;
- consolidarea relației profesor–elev;
- creșterea încrederii elevilor în propriile capacități.

19. Impactul proiectului

Asupra elevilor

Elevii devin mai implicați, mai creativi, mai responsabili și mai conștienți de rolul lor în comunitate. Învață să folosească tehnologia în mod util și responsabil, nu doar recreativ.

Asupra profesorilor

Profesorii își diversifică metodele didactice, folosesc instrumente moderne și adoptă o evaluare mai flexibilă, centrată pe progres.

Asupra școlii

Școala devine un spațiu mai deschis, mai incluziv, mai digitalizat și mai orientat spre dezvoltare durabilă.

Asupra comunității

Proiectul poate contribui la formarea unor comportamente responsabile, care se extind dincolo de școală, în familie și comunitate.

20. Sustenabilitatea proiectului

Proiectul poate continua și în anii următori prin:

- reluarea campaniilor digitale;
- actualizarea portofoliilor;
- implicarea altor clase;
- realizarea unei expoziții anuale cu produse digitale;
- crearea unui ghid de bune practici;
- includerea activităților în orele de specialitate, dirigenție sau educație pentru dezvoltare durabilă;
- colaborări cu parteneri locali.

21. Diseminarea proiectului

Rezultatele proiectului pot fi diseminate prin:

- prezentări în cadrul comisiilor metodice;
- activități la nivelul școlii;
- panouri informative;
- expoziții digitale;
- postări pe platformele interne ale școlii;
- prezentări în cadrul unor cercuri pedagogice;
- portofolii educaționale;
- exemple de bune practici distribuite colegilor.

22. Concluzii

Proiectul „Școala viitorului: învățare activă, digitală, incluzivă și sustenabilă” reprezintă o modalitate modernă de adaptare a procesului educațional la cerințele actuale ale societății. Prin integrarea tehnologiilor digitale, a metodelor active și colaborative, elevii sunt încurajați să devină participanți activi la propria învățare.

Proiectul valorifică potențialul fiecărui elev, promovează incluziunea și oferă contexte reale de aplicare a cunoștințelor. În același timp, dezvoltă competențe esențiale pentru viitor: comunicare, colaborare, creativitate, gândire critică, responsabilitate digitală și atitudine sustenabilă.

Prin activitățile propuse, școala devine un spațiu al colaborării, al inovării și al responsabilității. Elevii nu doar învață despre tehnologie și dezvoltare durabilă, ci le aplică în mod concret, în activități relevante pentru viața lor personală și profesională.

Acest proiect demonstrează că educația modernă nu înseamnă doar utilizarea tehnologiei, ci folosirea ei cu sens, în sprijinul învățării, al incluziunii și al formării unor tineri responsabili, pregătiți pentru provocările viitorului.

23. Bibliografie orientativă

1. Cerghit, I. – *Metode de învățământ*, Editura Polirom, Iași.
2. Cucoș, C. – *Pedagogie*, Editura Polirom, Iași.
3. Ionescu, M., Radu, I. – *Didactica modernă*, Editura Dacia, Cluj-Napoca.
4. Joița, E. – *Instruirea constructivistă – o alternativă*, Editura Aramis, București.
5. Oprea, C. L. – *Strategii didactice interactive*, Editura Didactică și Pedagogică, București.
6. Potolea, D., Manolescu, M. – *Teoria și metodologia curriculumului*, Editura Universitară, București.
7. Pânișoară, I. O. – *Comunicarea eficientă*, Editura Polirom, Iași.
8. UNESCO – documente privind educația pentru dezvoltare durabilă.
9. Comisia Europeană – documente privind competențele digitale și educația incluzivă.
10. Ministerul Educației – documente curriculare, programe școlare și repere metodologice pentru învățământul liceal și tehnologic.

PROIECT DIDACTIC

I. DATE GENERALE

Unitatea de învățământ: Școala Gimnazială „Nicolae Bălcescu” Oradea

Profesor: Pop Marius

Clasa: C.P. B

Data: 14.11.2025

Disciplina: Comunicare în limba română (CLR)

Unitatea de învățare: *Năsturel cel necăjit*

Subiectul lecției: *Povestea nucii lăudăroase* de Vladimir Colin

Tipul lecției: Lecție de comunicare de noi cunoștințe

Locul de desfășurare: sala de clasă

Competențe generale:

1. Receptarea de mesaje orale în contexte de comunicare cunoscute
2. Exprimarea de mesaje orale în diverse situații de comunicare
3. Receptarea unei varietăți de mesaje scrise, în contexte de comunicare cunoscute
4. Redactarea de mesaje în diverse situații de comunicare

Competențe specifice:

- 1.1. Identificarea semnificației unui mesaj scurt, pe teme familiare, rostit clar și rar;
- 1.2. Identificarea unor informații variate dintr-un mesaj scurt, rostit clar și rar;
- 1.4. Exprimarea interesului pentru receptarea de mesaje orale, în contexte de comunicare cunoscute;
- 2.2. Transmiterea unor informații referitoare la sine și la universul apropiat, prin mesaje scurte;
- 2.4. Exprimarea propriilor idei în contexte cunoscute, manifestând interes pentru comunicare;
- 3.2. Identificarea semnificației unei / unor imagini care prezintă întâmplări, fenomene, evenimente;
- 3.4. Exprimarea în cuvinte proprii a mesajelor redată pe suport vizual sau auditiv, manifestând interes pentru lucrul cu cartea;

Obiectiv fundamental: dobândirea de noi cunoștințe care să faciliteze receptarea mesajului textului *Povestea nucii lăudăroase* de Vladimir Colin, exprimarea de mesaje orale în contexte de comunicare cunoscute, precum și receptarea unei varietăți de mesaje scrise, în contexte de comunicare cunoscute.

Obiective operaționale:

- OO1: să identifice cel puțin trei idei distincte, pe baza textului audiat;
- OO2: să identifice cel puțin două personaje la care face referire povestea, pe baza textului audiat;
- OO3: să formuleze cel puțin trei răspunsuri corecte la întrebările cadrului didactic, pe baza textului audiat;
- OO4: să prezinte concluzia textului audiat, pe baza explicațiilor cadrului

- didactic;
- OO5:** să identifice cel puțin trei cuvinte necunoscute, pe baza textului audiat;
- OO6:** să prezinte rezolvarea a cel puțin două sarcini de lucru, pe baza textului audiat;
- OO7:** să formuleze cel puțin o părere personală cu privire la conținutul textului audiat, pe baza indicațiilor cadrului didactic;
- OO8:** să identifice cel puțin o situație care să confirme concluzia textului audiat, pe baza experienței personale;
- OO9:** să efectueze cel puțin o sarcină de lucru în perechi, pe baza indicațiilor primite de la cadrul didactic.

Strategia didactică: *explicativ – conversativă*

- a) Metode și procedee didactice:** **M1:** expunerea, **M2:** explicația, **M3:** conversația, **M4:** exercițiul, **M5:** observația dirijată, **M6:** jocul didactic, **M7:** lectura după imagini (ilustrații/benzi desenate)
- b) Mijloace de învățământ:** laptop, videoproiector, tablă albă, carioci, Caiet de creație nr. 2, imagini dinamice.
- c) Forme de organizare a activității elevilor:** frontală, individuală, în perechi.

Evaluarea: orală, scrisă (pe baza sarcinilor de lucru efectuate)

Resurse: **a) Umane:** 24 elevi

- b) De timp:** - număr de lecții: 1
- durata: 45 de minute

c) Materiale:

- Oficiale:****m1:** M.E.N. (2013). Programa școlară pentru disciplina *Comunicare în limba română. Clasa pregătitoare, clasa I și clasa a II-a* aprobată prin ordin al ministrului Nr. 3418/19.03.2013
m2: *Planificarea calendaristică anuală*, Clasa pregătitoare.

Manuale: **m3:** Istrate, C., Măcean, D., Oana, M., (2016). *O călătorie prin clasa pregătitoare: Caiet de creație*, vol. 2, Târgu – Mureș: Edu, 2016.

Alte resurse bibliografice:

- m4:** Bocoș, M. D. (2013). *Instruirea interactivă: repere axiologice și metodologice*. Iași: Editura Polirom.
- m5:** Cucoș, C. (2014). *Pedagogie. Ediția a III-a revăzută și adăugită*. Iași: Polirom.
- m6:** Nuță, S. (2000). *Metodica predării limbii române la ciclul primar*. București: Aramis.
- m7:** <https://wordwall.net/ro/resource/8362590/cuvinte-cu-litera-n>

II. SCENARIUL DIDACTIC

Nr. crt.	Etapele lecției	Ob. op.	Timp (min.)	Activitatea profesorului	Activitatea elevilor	Metode și procedee	Mijloace de învățământ	Forme de organizare	Evaluare
1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
1.	Momentul organizatoric		1'	- Salut elevii. - Notez absenții interesându-mă de motivul absențelor. - Organizez clasa pentru începerea lecției.	- Răspund la salut. - Spun absenții și motivul absențelor. - Se pregătesc pentru lecție.	Conversația		Activitate frontală	
2.	Pregătirea psihologică		5'	<i>Întâlnirea de dimineață</i> începe cu intonarea cântecului: „Bună dimineața! Bună dimineața! Ce mai faci? Ce mai faci? Mulțumesc, sunt bine! Mulțumesc, sunt bine! Spune-mi despre tine. Spune-mi despre tine.” - Pentru a capta atenția elevilor, le propun acestora următorul <i>joc didactic</i>: <i>Cuvinte care încep cu sunetul n și literele N și n</i> - Le prezint elevilor în ce constă acest joc:	- Intonează cântecul „Bună dimineața...” respectând indicațiile cadrului didactic. - Răspund la întrebarea: <i>Ce mai faci?</i> - Ascultă cu atenție indicațiile cadrului didactic. - Participă activ la joc, în funcție de cerințele cadrului didactic.	Explicația Conversația Explicația Conversația Observația	Laptop Videoproiector Imagine statică Tablă albă Laptop Videoproiector Imagine statică Tablă albă	Activitate frontală Activitate individuală Activitate frontală Activitate individuală	Observarea sistematică a comportamentului elevilor Aprecieri verbale Observarea sistematică a comportamentului elevilor Aprecieri verbale

				Elevii primesc câte un cartonaș cu un număr de la 1 – 10. Elevii care au primit cartonașul vor efectua câte o sarcină de lucru, în funcție de cerințele menționate în cadrul jocului. Voi utiliza aplicația interactivă: Wordwall Sursa: https://wordwall.net/ro/resource/8362590/cuvinte-cu-litera-n	- Ascultă cu atenție indicațiile cadrului didactic. - Participă activ la joc, în funcție de cerințele cadrului didactic.	Explicația Conversația Observația	Laptop Videoproiector Imagine statică Tablă albă	Activitate frontală Activitate individuală	Observarea sistematică a comportamentului elevilor Aprecieri verbale
3.	Anunțarea subiectului lecției și a obiectivelor propuse		2'	- Le comunic elevilor subiectul lecției de astăzi: Povestea nucii lăudăroase de Vladimir Colin - Îi motivez pe elevi să deschidă Caietul de creație, nr. 2 la pagina 11, pentru a observa ce vom studia pe parcursul orei. - Comunic elevilor subiectul și obiectivele lecției de zi:	- Elevii ascultă cu atenție informațiile comunicate. - Elevii respectă indicațiile cadrului didactic și deschid Caietul de creație, nr. 2, la pagina 11. - Elevii ascultă cu atenție informațiile comunicate.	Expunerea Explicația Expunerea Explicația	Caietul de creație, nr. 2	Activitate frontală Activitate frontală	Observarea sistematică a comportamentului elevilor Observarea sistematică a comportamentului elevilor

			- Astăzi vom învăța despre <i>Povestea nucii lăudăroase de Vladimir Colin</i> evidențiind cuvintele necunoscute și semnificația acestora, identificând personajele la care se face referire în poveste, precum și învățătura principală ce se poate deduce din acest text.		Expunerea		Activitate frontală	Observarea sistematică a comportamentului elevilor
			• Notez pe tablă titlul textului și numele autorului: <i>Povestea nucii lăudăroase de Vladimir Colin</i>	• Ascultă cu atenție explicațiile profesorului.	Expunerea	Tablă albă Carioci	Activitate frontală	Observarea sistematică a comportamentului elevilor
					Explicația			

4.	Transmiterea noilor cunoștințe	001 002 003 004 005 006 007 008	25'	- Vom utiliza metoda: <i>Lectura după imagini (ilustrații, benzi desenate)</i>, având în vedere următoarele etape: ❖ Introducerea subiectului ❖ Observarea și analiza imaginilor ❖ Interpretarea și sinteza ❖ Activități complementare	Ascultă cu atenție explicațiile cadrului didactic	Explicația	Laptop	Activitate frontală	Observarea sistematică a comportamentului elevilor
				Le prezint elevilor <i>imagini dinamice</i> preluate de pe YouTube, însoțite de lectura textului <i>Povestea nucii lăudăroase</i>, de Vladimir Colin, ce au ca scop familiarizarea acestora cu aspectele esențiale ale textului. Sursa: https://youtu.be/8cuEopdHHno (Introducerea subiectului)	- Privesc cu atenție imaginile dinamice preluate de pe YouTube. - Ascultă cu atenție lectura textului.	Conversația	Videoproiector		
						Lectura după imagini	Tablă albă		Aprecieri verbale
							Imagini dinamice		
						Lectura	Laptop	Activitate frontală	Observarea sistematică a comportamentului elevilor
							Videoproiector		
							Tablă albă		Aprecieri verbale
							Imagini dinamice		

			• Împreună cu elevii, observ și analizez imaginile ce fac referire la Povestea nucii lăudăroase de Vladimir Colin din Caietul de creație, nr. 2, pagina 11.	Elevii observă și descriu imaginile ce fac referire la Povestea nucii lăudăroase de Vladimir Colin din Caietul de creație, nr. 2, pagina 11.	Observația Conversația Lectura după imagini	Caietul de creație, nr. 2	Activitate frontală	Observarea sistematică a comportamentului elevilor Aprecieri verbale
			• Îi ghidez pe elevi prin întrebări care stimulează gândirea logică, legăturile cauzale și dezvoltarea limbajului. (Observarea și analiza imaginilor)	• Răspund la întrebările cadrului didactic și identifică cuvintele sau expresiile necunoscute	Observația Conversația Lectura după imagini	Caietul de creație, nr. 2	Activitate frontală	Observarea sistematică a comportamentului elevilor Aprecieri verbale
			• Formulez concluzii legate de subiectul textului și îi încurajez pe elevi să facă asocieri și să exprime propriile opinii. (Interpretarea și sinteza) Concluzia poveștii: „Lauda de sine nu miroase a bine.”	• Repetă împreună cu profesorul concluzia poveștii: „Lauda de sine nu miroase a bine.”	Explicația Conversația	Caietul de creație, nr. 2	Activitate frontală	Observarea sistematică a comportamentului elevilor Aprecieri verbale
			Îi motivez pe elevi să coloreze imaginile reprezentând Povestea nucii lăudăroase de Vladimir Colin, din Caietul de creație, nr. 2.	Colorează imaginile reprezentând Povestea nucii lăudăroase de Vladimir Colin, din Caietul de creație, nr. 2.	Observația Conversația Exercițiul	Caietul de creație, nr. 2	Activitate individuală	Observarea sistematică a comportamentului elevilor Aprecieri verbale

5.	Fixarea cunoștințelor	009	10'	• Le cer elevilor să efectueze, <i>în perechi</i>, următorul exercițiu din Caietul de creație, nr. 2: <i>Colorează bulinele din dreptul imaginilor cu personajele poveștii</i> • În cadrul perechii se stabilesc următoarele roluri: - cel ce enunță sarcina de lucru; - cel ce verifică efectuarea corectă a sarcinii de lucru; Elevul 1 enunță sarcina de lucru; Elevul 2 verifică efectuarea corectă a sarcinii de lucru. El precizează dacă problema a fost rezolvată corect sau nu; în cazul în care colegul sau colega a rezolvat greșit, îl/o ajută să rezolve corect, iar dacă nu reușesc, apelează la o altă pereche. • Monitorizez efectuarea sarcinii de lucru de către elevi.	• Elevii efectuează exercițiul conform indicațiilor primite din partea cadrului didactic.	Conversația Explicația Exercițiul	Caietul de creație, nr. 2	Activitate frontală Activitate în perechi	Observarea sistematică a comportamentului elevilor Aprecieri verbale
----	-----------------------	-----	-----	--	---	---	---------------------------	--	---

				• Le cer elevilor să prezinte oral, rezolvarea exercițiului. • Le cer elevilor să participe la următorul joc: <i>Bate din palme pentru propozițiile adevărate și cu degetul în bancă pentru cele false:</i> ❖ Nucul a crescut în grădina lui Nicușor; ❖ Ursul s-a speriat de nucă; ❖ Iepurașul roagă nuca să nu-i mănânce; ❖ Veverița s-a împrietenit cu nuca; ❖ Nuca a mâncat un balaur; ❖ Băiatul a mâncat nuca.	• Elevii prezintă oral rezolvarea exercițiului. • Elevii participă cu entuziasm la joc, respectând indicațiile primite din partea cadrului didactic	Expunerea Conversația Expunerea Conversația Jocul didactic	Caietul de creație, nr. 2 Caietul de creație, nr. 2	Activitate frontală Activitate frontală	Observarea sistematică a comportamentului elevilor Aprecieri verbale Observarea sistematică a comportamentului elevilor Aprecieri verbale
--	--	--	--	---	---	---	---	---	---

6.	Evaluare / Aprecieri		1'	• <i>Evaluarea individuală</i> a elevilor s-a făcut pe tot parcursul orei prin întrebări adresate aleator elevilor. • Felicit elevii pentru munca depusă și pentru seriozitatea cu care au rezolvat sarcinile de lucru.	• Elevii ascultă aprecierile primite din partea cadrului didactic. • Elevii se bucură pentru că sunt felicitați de către cadrul didactic.	Expunerea Conversația Explicația		Activitate frontală	Aprecieri verbale Aprecieri verbale
7.	Încheierea lecției		1'	• Salut elevii și ies din sala de clasă.	• Elevii răspund la salut și se bucură de pauză.	Conversația		Activitate frontală	

Povestea nucii lăudăroase

de Vladimir Colin

A fost odată o nucă, o nucă ... ei, ca toate nucile! Și nuca asta creștea într-un nuc. Dar nucul nu mai era ca toți nucii ... Și știți de ce ? Pentru că nucul ăsta se pomenise crescând în pădure. Nu știu cum ajunsese acolo, printre stejari și fagi , dar ce știu e că acolo trăia de ani și ani de zile. Și uitate că printre nucile pe care le făcuse era și nuca noastră.

Ei, și într-o bună zi vine un urs mare, mai mare chiar decât nenea Niță, și se întinde sub nuc să tragă un pui de somn.

- Ah, ce bine o să dorm! spuse ursul și se puse cu burta în sus, cu labelle pe după ceafă și începu să sforăie: Sfârrrr-mârrr ! Sfârrrr-mârrr !

Tocmai atunci, creanga pe care tocmai stătea spânzurată nuca noastră strigă veselă:

- Ei, nucă-nucușoară ! Gata, poți să-ți dai drumul, că ești coaptă bine ...

Firește, nuca nu așteptă să i se spună de două ori. Se aruncă de pe creanga ei, fără umbrelă sau parașută, se aruncă vitejește, așa cum se aruncă nucile și ... drept pe nasul ursului se opri.

- Văleu! răcni ursul, deșteptat fără veste, dar nepricepând ce-l izbise tocmai de nas (care e partea lui cea mai simțitoare), se ridică degrabă și-o luă la sănătoasa.

- Ehei, ați văzut cine sunt eu? strigă atunci nuca. Sunt pesemne nespuse de puternică dacă până și ursul se teme de mine!

Iepurele, care văzuse tot ce se petrecuse, se apropie tremurând de nucă și o rugă cu glas stins:

- Puternică nucă, milostivește - te de un biet iepure! ... Să nu mă mănânci!

- Bine, îi răspunse nuca. De astă dată te iert, dar vezi să nu mă superi prea tare și să nu-mi mai ieși înainte că de ! nu știu, zău ...

Veverița se rugă și ea, plângând :

- Of și of, puternică nucă! Îndură-te și de o biată veveriță ... N-o mânca nici pe ea!

- Ia ascultați, făpturi neroade! se supără de astă dată nuca. Ce, vreți să mă lăsați să mor de foame? ... Păi, mâine o să vină lupul să mă roage să-l cruț, apoi mistrețul, apoi cine mai știe care alt neisprăvit ... Și eu ? V-ați gândit că și eu trebuie să mă hrănesc? Doar sunt o nucă adevărată, o nucă puternică, o nucă ... Ehei, ce știți voi !

Iepurele și veverița o luară la fugă și vestiră înspăimântați că s-a sfârșit cu pacea pădurii. S-a ivit o dihanie cumplită, una care pare mică și neînsemnată, dar care mănâncă urși, lupi și mistreți, cum ai înghiți un fir de iarbă! Toate sălbăticiunile se zăvorâră în vizuinile lor, așteptând cu inima strânsă ca dihania cea cumplită să li se ivească înaintea porților. În pădure se lăsase o tăcere grea și nici măcar păsările nu se mai încumetau să cânte. Iar în tăcerea aceea se auzeau când și când niște țipete grozave:

- Unde-s lupii, urșii și mistreții? Unde-s leii, zmeii și balaurii? ... Vreau să le trag o mamă de bătaie și să-i înghit pe nemestecate! Așa striga nuca de răsuna pădurea și nici lupii, nici urșii, nici mistreții, ba nici chiar leii, zmeii și balaurii nu cutezau să crâcnească.

Dar într-o zi veni un băiețel, se plimbă prin pădure, găsi nuca și, după ce-i sparse coaja, o mănă.

PROIECT EDUCAȚIONAL ȘI BUNE PRACTICI

CLASA DIGITALĂ INCLUZIVĂ ȘI SUSTENABILĂ – METODE ACTIVE, COLABORARE ȘI TEHNOLOGIE ÎN PREDAREA INFORMATICII

Prof. Popescu Amalia

Liceul Tehnologic Administrativ și de Servicii "Victor Slăvescu" Ploiești

1. Context și justificare

Transformările accelerate din societatea contemporană impun adaptarea permanentă a procesului educațional la nevoile reale ale elevilor. În predarea informaticii și TIC, profesorul nu mai are doar rolul de transmițător al informației, ci devine facilitator al învățării, ghid al activităților colaborative și coordonator al unor situații de învățare relevante, aplicate și incluzive.

Integrarea metodelor active, a strategiilor colaborative și a tehnologiilor digitale contribuie la creșterea motivației elevilor, la dezvoltarea gândirii computaționale, la formarea competențelor digitale și la consolidarea autonomiei în învățare. În același timp, educația actuală trebuie să promoveze incluziunea, echitatea, accesul diferențiat la sarcini și responsabilitatea față de dezvoltarea durabilă.

Proiectul propus urmărește optimizarea procesului de predare-învățare-evaluare prin activități interactive, colaborative și digitale, aplicate la disciplina Informatică și TIC, cu posibilitatea adaptării la diferite niveluri de clasă din ciclul liceal.

2. Titlul proiectului

„Clasa digitală incluzivă și sustenabilă – metode active, colaborare și tehnologie în predarea informaticii”

3. Tipul proiectului

- proiect educațional / didactic aplicativ;
- proiect de bune practici metodice;
- proiect interdisciplinar cu accent pe competențe digitale, incluziune și dezvoltare durabilă;
- proiect destinat elevilor de liceu, adaptabil pentru clasele IX-XII.

4. Grup țintă

- elevi de liceu, clasele IX-XII;
- elevi cu ritmuri diferite de învățare;
- elevi cu nevoi de sprijin, elevi timizi sau cu dificultăți de integrare în activități de grup;
- cadre didactice interesate de integrarea metodelor active și a resurselor digitale în procesul educațional.

5. Scopul proiectului

Scopul proiectului este optimizarea procesului de predare-învățare-evaluare la disciplina Informatică și TIC prin integrarea metodelor active, colaborative și a tehnologiilor digitale, în vederea dezvoltării competențelor digitale, a gândirii critice, a creativității, a incluziunii școlare și a responsabilității față de dezvoltarea durabilă.

6. Obiectivele proiectului

- dezvoltarea competențelor digitale ale elevilor prin utilizarea responsabilă a aplicațiilor și platformelor educaționale;
- creșterea participării active a elevilor la orele de informatică prin activități interactive și colaborative;
- formarea gândirii computaționale și a capacității de rezolvare a problemelor prin sarcini practice;
- promovarea incluziunii prin diferențierea sarcinilor de lucru și valorificarea potențialului fiecărui elev;
- integrarea principiilor dezvoltării durabile în activități digitale și proiecte interdisciplinare;
- diversificarea metodelor de evaluare prin instrumente digitale, autoevaluare, interevaluare și portofoliu electronic.

7. Competențe vizate

7.1. Competențe digitale

- utilizarea aplicațiilor digitale pentru documentare, colaborare și prezentare;
- crearea de produse digitale: prezentări, pagini web, infografice, chestionare, aplicații simple;
- respectarea regulilor de securitate, etică și responsabilitate în mediul online.

7.2. Competențe sociale și civice

- colaborarea eficientă în echipă;
- asumarea unor roluri și responsabilități;
- respectarea opiniilor diferite și sprijinirea colegilor care întâmpină dificultăți.

7.3. Competențe pentru dezvoltare durabilă

- înțelegerea impactului tehnologiei asupra mediului și societății;
- promovarea comportamentelor digitale responsabile;
- realizarea unor produse educaționale cu tematică ecologică, socială sau comunitară.

8. Metode și strategii didactice integrate

Metoda	Rol în învățare	Exemplu de aplicare la Informatică/TIC
Învățarea prin proiect	Elevii realizează produse digitale aplicate, relevante pentru viața reală.	Realizarea unui site despre consum responsabil sau reciclare.
Învățarea colaborativă	Elevii lucrează în echipe, își distribuie rolurile și contribuie la un produs comun.	Echipe cu roluri: coordonator, documentarist, programator, designer, prezentator.
Problematizarea	Activitatea pornește de la o situație-problemă care stimulează gândirea logică și creativitatea.	Identificarea unei soluții digitale pentru reducerea risipei de hârtie în școală.
Flipped classroom	Elevii parcurg o resursă înaintea lecției, iar timpul din clasă este folosit pentru aplicații practice.	Vizionarea unui tutorial despre HTML/CSS înaintea orei.
Gamificarea	Elementele de joc cresc motivația și implicarea elevilor.	Quiz-uri, punctaje, badge-uri pentru sarcini finalizate.
Evaluarea digitală	Se folosesc teste online, rubrici, portofolii electronice,	Google Forms, Microsoft Forms, Kahoot, Quizizz,

	feedback rapid și autoevaluare.	rubrici digitale.
--	---------------------------------	-------------------

9. Descrierea activităților propuse

Activitatea 1: „Problema reală – soluția digitală”

Elevii identifică o problemă din școală sau comunitate: risipă de hârtie, lipsa informării privind reciclarea, consumul excesiv de energie, dificultatea comunicării unor anunțuri. Pe baza problemei alese, formulează o soluție digitală: poster interactiv, chestionar, pagină web, prezentare, aplicație simplă sau campanie online.

Activitatea 2: „Echipa digitală incluzivă”

Elevii lucrează în echipe eterogene. Fiecare elev primește un rol potrivit nivelului său de pregătire și intereselor personale. Elevii cu ritm mai lent pot contribui la documentare, verificare, design, testare sau prezentare, iar elevii avansați pot sprijini colegii și pot realiza componente tehnice mai complexe.

Activitatea 3: „Produs digital pentru dezvoltare durabilă”

Fiecare echipă realizează un produs digital pe una dintre temele: protecția mediului, consum responsabil, siguranță online, egalitate de șanse, economie circulară, reducerea deșeurilor digitale sau utilizarea responsabilă a tehnologiei.

Activitatea 4: „Prezentare și feedback colaborativ”

Produsele digitale sunt prezentate în fața clasei. Colegii oferă feedback constructiv pe baza unei rubrici simple: claritate, utilitate, corectitudine, originalitate, accesibilitate și relevanță pentru dezvoltare durabilă.

Activitatea 5: „Evaluare și reflecție”

Evaluarea se realizează printr-o combinație de autoevaluare, interevaluare și evaluare realizată de profesor. Elevii completează un scurt formular digital în care reflectează asupra contribuției personale, dificultăților întâmpinate și competențelor dezvoltate.

10. Dimensiunea incluzivă a proiectului

Incluziunea este integrată prin adaptarea sarcinilor la nivelul elevilor, prin formarea unor echipe eterogene și prin oferirea mai multor modalități de exprimare: text, imagine, prezentare orală, cod,

design, testare sau documentare. Astfel, fiecare elev poate contribui la produsul final în funcție de abilitățile sale.

Profesorul urmărește să creeze un climat educațional sigur, în care greșeala este privită ca etapă a învățării, iar elevii sunt încurajați să colaboreze, să ceară ajutor și să ofere sprijin colegilor. Produsele digitale pot fi realizate cu fonturi lizibile, contrast adecvat, explicații clare și structură accesibilă, pentru a susține participarea tuturor elevilor.

Pentru elevii cu dificultăți de învățare, sarcinile pot fi fragmentate în pași mai mici, pot fi oferite modele, fișe de sprijin, tutoriale video sau exemple parțial completate. Pentru elevii performanți, se pot propune sarcini suplimentare de extindere: optimizarea produsului, adăugarea unor funcționalități, testarea și documentarea soluției.

11. Dimensiunea dezvoltării durabile

- reducerea consumului de hârtie prin utilizarea materialelor digitale;
- realizarea de proiecte cu tematică ecologică și socială;
- promovarea utilizării responsabile a echipamentelor digitale;
- discutarea impactului deșeurilor electronice și a consumului energetic al tehnologiei;
- încurajarea colaborării, echității și responsabilității sociale în mediul școlar.

Prin asocierea informaticii cu temele dezvoltării durabile, elevii înțeleg că tehnologia nu este doar un instrument tehnic, ci și un mijloc de implicare civică, de comunicare responsabilă și de rezolvare a unor probleme reale ale comunității.

12. Resurse necesare

- laborator de informatică sau dispozitive digitale disponibile;
- conexiune la internet;
- videoproiector / tablă interactivă;
- platforme educaționale: Google Classroom, Microsoft Teams, Moodle sau alte platforme utilizate în școală;
- aplicații pentru colaborare și creare de produse digitale: Google Docs, Canva, Padlet, Genially, Scratch, Code.org, Replit, Visual Studio Code, Forms, Kahoot, Quizizz;
- fișe de lucru, rubrici de evaluare, ghiduri de realizare a produselor digitale.

13. Calendar orientativ al proiectului

Etapa	Perioada	Activități principale	Rezultate așteptate
Etapa I	Săptămâna 1	Prezentarea proiectului, formarea echipelor, alegerea temelor	Echipe formate și teme stabilite
Etapa II	Săptămâna 2	Documentare, planificare, distribuirea rolurilor	Plan de lucru pentru fiecare echipă
Etapa III	Săptămânile 3-4	Realizarea produselor digitale	Produse digitale în lucru/finalizate
Etapa IV	Săptămâna 5	Prezentare, feedback și îmbunătățire	Produse revizuite
Etapa V	Săptămâna 6	Evaluare, reflecție, diseminare	Portofoliu digital și concluzii

14. Modalități de evaluare

Evaluarea proiectului are caracter formativ și sumativ, fiind orientată atât spre produsul final, cât și spre procesul de lucru. Se recomandă utilizarea unei rubrici de evaluare care să includă criterii clare și accesibile elevilor.

Criteriu	Descriere	Punctaj orientativ
Corectitudine tehnică	Produsul digital funcționează și respectă cerințele stabilite.	20 p
Originalitate	Soluția propusă este creativă și adaptată temei.	15 p
Colaborare	Membrii echipei au contribuit echilibrat și au cooperat.	20 p
Incluziune și accesibilitate	Produsul este clar, lizibil și ușor de înțeles pentru utilizatori diferiți.	15 p
Relevanță pentru dezvoltare	Tema susține responsabilitatea	15 p

durabilă	socială, ecologică sau comunitară.	
Prezentare și reflecție	Elevii explică procesul de lucru și formulează concluzii.	15 p

15. Indicatori de reușită

- minimum 80% dintre elevi participă activ la activitățile de grup;
- fiecare echipă realizează cel puțin un produs digital finalizat;
- elevii folosesc responsabil cel puțin două instrumente digitale;
- elevii demonstrează progres în colaborare, comunicare și rezolvare de probleme;
- produsele realizate includ elemente de incluziune și dezvoltare durabilă;
- feedbackul elevilor indică o creștere a motivației pentru disciplina Informatică/TIC.

16. Exemple de bune practici

Buna practică 1: Sarcini diferențiate pe niveluri

Profesorul oferă trei niveluri de dificultate pentru aceeași activitate: sarcină de bază, sarcină medie și sarcină de extindere. Elevii aleg sau primesc sarcina potrivită, astfel încât fiecare să poată progresa fără presiune excesivă.

Buna practică 2: Roluri clare în echipă

Pentru a evita implicarea inegală, fiecare elev primește un rol: coordonator, responsabil tehnic, designer, documentarist, verificator sau prezentator. Rolurile pot fi rotite la activități diferite.

Buna practică 3: Feedback rapid prin instrumente digitale

Profesorul folosește chestionare online, formulare de autoevaluare și rubrici digitale pentru a oferi feedback rapid. Elevii pot revizui produsul înainte de evaluarea finală.

Buna practică 4: Produse digitale cu impact real

Elevii creează materiale care pot fi folosite în școală: afișe digitale despre reciclare, ghiduri de siguranță online, pagini web pentru activități școlare sau prezentări despre consum responsabil.

Buna practică 5: Accesibilitate în realizarea produselor

Elevii sunt învățați să folosească fonturi lizibile, contrast bun, texte clare și structură logică. Aceste aspecte sprijină incluziunea și dezvoltă responsabilitatea față de utilizator.

Buna practică 6: Portofoliul digital

Fiecare elev sau echipă păstrează produsele realizate într-un portofoliu digital. Acesta permite observarea progresului și poate fi folosit la evaluarea finală.

Buna practică 7: Învățare de la egal la egal

Elevii care stăpânesc mai bine anumite instrumente îi sprijină pe colegi. Profesorul încurajează mentoratul între elevi, dar se asigură că fiecare membru contribuie efectiv.

17. Impactul estimat al proiectului

Aplicarea proiectului poate conduce la creșterea interesului elevilor pentru informatică, la o mai bună înțelegere a utilității competențelor digitale și la îmbunătățirea relațiilor de colaborare în cadrul clasei. Elevii devin mai implicați atunci când lucrează la sarcini concrete, apropiate de realitatea lor și cu finalitate vizibilă.

Din perspectiva profesorului, proiectul oferă un model flexibil de organizare a activităților didactice, combinând predarea, învățarea și evaluarea într-un cadru coerent, activ și incluziv. Prin folosirea tehnologiei în mod responsabil, procesul educațional devine mai atractiv, mai eficient și mai adaptat nevoilor elevilor actuali.

18. Diseminarea rezultatelor

- prezentarea produselor digitale în cadrul clasei sau al școlii;
- publicarea unor exemple de produse pe platforma educațională a clasei;
- realizarea unei expoziții digitale tematice;
- prezentarea proiectului în cadrul comisiei metodice;
- valorificarea rezultatelor în cadrul unui simpozion, cerc pedagogic sau articol de specialitate.

19. Concluzii

Integrarea metodelor active, colaborative și a tehnologiilor digitale în predarea informaticii contribuie semnificativ la optimizarea procesului de predare-învățare-evaluare. Prin activități practice, elevii nu doar asimilează conținuturi, ci învață să gândească logic, să colaboreze, să creeze produse digitale și să aplice tehnologia în contexte relevante.

Accentul pus pe incluziune permite participarea tuturor elevilor, indiferent de nivelul inițial de pregătire, iar integrarea dezvoltării durabile oferă activităților o dimensiune civică și responsabilă.

Astfel, disciplina Informatică și TIC devine un cadru favorabil pentru formarea unor competențe esențiale în societatea actuală: competențe digitale, sociale, antreprenoriale și de învățare pe tot parcursul vieții.

20. Bibliografie orientativă

- Cerghit, I. (2006). Metode de învățământ. Iași: Editura Polirom.
- Cucoș, C. (2014). Pedagogie. Iași: Editura Polirom.
- Ionescu, M., & Radu, I. (coord.). (2001). Didactica modernă. Cluj-Napoca: Editura Dacia.
- Joița, E. (2006). Instruirea constructivistă – o alternativă. București: Editura Aramis.
- UNESCO. (2017). Education for Sustainable Development Goals: Learning Objectives. Paris: UNESCO.
- European Commission. (2022). Digital Competence Framework for Citizens – DigComp 2.2. Luxembourg: Publications Office of the European Union.
- Programa școlară pentru disciplina Informatică și TIC, ciclul liceal, în vigoare.

PROIECT DE ACTIVITATE

DATA:

GRADINIȚA:

GRUPA MARE 4

CADRUL DIDACTIC: PRUNĂ ROZE-ADELA

TEMA ANUALĂ: „Cine și cum planifică, organizează o activitate?”

TEMA SĂPTĂMÂNII : La plimbare cu mașina

CATEGORIA DE ACTIVITATE: ACTIVITATE DE DEZVOLTARE PERSONALĂ - ADP -

ÎNTÂLNIREA DE DIMINEAȚĂ: Unde întâlnim mijloace de transport terestre?

SCOPUL ACTIVITĂȚII:

- Participarea și implicarea activă a copiilor în vederea stimulării comunicării, favorizării interrelaționării, împărtășirii cu ceilalți și formării comportamentului empatic la preșcolari.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE: Pe parcursul și la sfârșitul activității copiii vor fi capabili:

- să utilizeze formule de salut adecvate momentelor zilei sau în diferite împrejurări; obiectivul este realizat dacă toți copiii utilizează corect formule de salut;
- să sesizeze absența sau prezența unui coleg , cunoscându-i chipul și în același timp numele; obiectivul este realizat dacă toți copiii sesizează prezența sau absența unui coleg;
- să exprime verbal impresii, opinii, păreri, transmițând experiențe despre mijloacele de transport terestre;

obiectivul este realizat dacă toți copiii exprimă verbal impresii, opinii, păreri despre mijloacele de transport terestre;

STRATEGII DIDACTICE:

METODE ȘI PROCEDEE: conversația,explicația,observația;

MATERIAL DIDACTIC: jetoane,imagini mijloace de transport terestre, recompense;

FORMA DE ORGANIZARE: individual, frontal

DURATA: 30 – 35 min.

BIBLIOGRAFIE: Petrică, M., Petre, M. *Metodica predării activităților manual în grădinița de copii. Manual pentru liceele pedagogice de educatoare*. București: Editura didactică și pedagogică.

1. Curriculum pentru Educație Timpurie, (2019) , București.
2. Tătaru, L., Glava, A., Chiș, O. (2014). *Piramida cunoașterii: repere metodice în aplicarea curriculumului preșcolar*. Pitești: Editua Diamant

SCENARIUL ACTIVITĂȚII

Salutul

Copiii se vor aduna în semicerc și se pregătesc pentru salut; la început vor recita versurile:

“ Dimineța ne-am trezit

La grădiniță am venit

În semicerc să ne-adunăm

Cu toții ne salutăm!”

Salutul meu adresat copiilor este : “Bună dimineța, grupa mare 4!” iar copiii răspund : “Bună dimineța, doamna educatoare!, apoi copiii se vor saluta , începând de la stânga la dreapta, zâmbind și privându-se în ochi.

Prezența copiilor

- se realizează cu ajutorul pozele copiilor pe care este scris numele acestora; copiii prezenți își iau „pozele” și le așază pe panoul de culoare roșie iar copiilor absenți le așezăm pe panoul albastru.

Această etapă este un prilej în care copiii conștientizează componența grupului, eventualii absenți; ei pot discuta motivele pentru care unii colegi lipsesc, aceasta fiind încă o modalitate prin care se consolidează relațiile în cadrul grupului.

Calendarul naturii

- prin intermediul unei conversații am stabilit , împreună cu copiii să citim din enciclopedie din care să aflăm cât mai multe despre mijloacele de transport terestre, apoi am copilat desenat a luat imaginile adecvate și le-a atașat zilei corespunzătoare.

Împărtășirea cu ceilalți

Prezint copiilor câteva imagini despre șoselele aglomerate cu mijloacele de transport terestre, apoi le adresez întrebarea : „ Ce mașini vă plac? În cadrul acestei secvențe, câțiva copii din colectivul grupei își vor spune părerile.

Activitatea de grup

Această secvență se desfășoară în formație de semicerc apoi fetele și băieții vor face un joc : Bine ați venit mașini pe șosele –Bun găsit dragi călători.

Noutatea zilei

Va fi prezentată prin intermediul unei mașini mascota care ne va însoți la toate activitățile săptămânii la care ne-a adus cu ea și alte mașini mai mici pregătite pentru jocurile de construcții mesajul zilei scris și ilustrat: **Cu ce călătorim?**, acesta va fi subiectul discuției în activitățile ce urmează a fi derulate în ziua respectivă.

- Astfel, astăzi ne vom juca la sectorul :
- **Construcții:** Garajul de mașini,
- **Bibliotecă** – grafisme - Mijloace de transport terestre,
- **Știință:** Rezolvă labirintul!
- .La **DȘ2 – Activitate matematică** azi vom desfășura Jocul didactic: Cursa șoferilor
- La **DOS -Activitate practică** vom realiza: „**Hai să călătorim!**” -aplicație.
- Le anunț copiilor obiectivele urmarite pe înțelesul lor

Mesajul zilei „ *Cu ce călătorim?*” va fi prezentat atât scris cât și ilustrat.

Tranziția spre centre se va realiza cu ajutorul jocului de mișcare: O mașina roșie”

PROIECT DIDACTIC

DATA:

GRUPA: MARE 4

PROFESOR: PRUNĂ ROZE-ADELA

TEMA ANUALĂ: „Cine și cum planifică, organizează o activitate?”

TEMA SĂPTĂMÂNII : La plimbare cu mașina

TIPUL DE ACTIVITATE: Jocuri și activități didactice alese:

ALA I

Sectorul: „Construcții”: Tema: Garajul de mașini

Sectorul „Bibliotecă”– Tema: grafisme - Mijloace de transport terestre

Sectorul: Știință – Tema: Rezolvă labirintul!

ALA II

Joc de mișcare: ”Cursa de mașinilor colorate”

Tipul activității: Mixt

Scopul activității:

Stimularea imaginației creatoare a copiilor, în inițierea și desfășurarea jocurilor, a originalității și expresivității în interpretarea rolurilor asumate.

Educarea unei exprimări verbale corecte din punct de vedere gramatical.

Educarea și cultivarea unor calități volitiv morale: inițiativa, hărnicia, perseverența în desfășurarea și finalizarea jocurilor.

Verificarea cunoștințelor despre mijloacele de transport terestre, educarea trăsăturilor pozitive, de voință și caracter, formarea unei atitudini pozitive față de sine și ceilalți.

Obiective operaționale: Pe parcursul și la sfârșitul activității copiii vor fi capabili:

- să traseze corespunzător semnele grafice; Obiectivul este realizat dacă toți copiii colorează imaginea preferată;
- să construiască folosind cuburile de lemn garajul de mașini ; Obiectivul este realizat dacă toți copiii construiesc autostrada plină cu tot felul de mașini;
- să aibă o ținută corectă a corpului în timpul scrisului; Obiectivul este realizat dacă toți copiii construiesc autostrada plină cu tot felul de mașini;
- să participe activ și conștient respectând regulile jocurilor de mișcare ; Obiectivul este realizat dacă toți copiii construiesc autostrada plină cu tot felul de mașini;

Strategii didactice:

Metode și procedee: - jocul, explicația, conversația, instructajul verbal

Material didactic: - fișe de lucru individuale cu imagini de mașini labirint; creioane colorate.

- Cuburile de lemn

Material didactic pentru ALA II:

- autocolat cu mașini, coroane cu mașini colorate
- siluete cu mașinute (roșii, galbene, albastre și verzi)

Forma de organizare: individual, frontal, pe grupuri.

Material bibliografic:

1. Programul activităților instructiv – educative în grădinița de copii, M.E. C. , București – 2005
2. Viorica Preda, „Grădinița altfel”, Ed. INTEGRAL, București – 2003
3. Revista „INVĂȚĂMÂNTUL PREȘCOLAR” nr. 3 – 4 /1997 pag.66 – 103
4. Aurelia Ana, Smaranda Cioflică, „Proiecte tematice orientative”, Ed. Tehno – Art. – 2003

Durata: 30 – 35 minute

SCENARIUL ACTIVITĂȚII – ALA I

Evenimentul didactic	CONȚINUTUL ȘTIINȚIFIC	Strategii didactice	Evaluare
Momentul organizatoric	Se pregătește sala de grupă și materialele necesare pentru fiecare centru de interes. Voi atrage copiii într-un dialog referitor la domeniul de cunoaștere referitor la mijloacele de transport terestre.	conversația	
Captarea atenției	Introducerea în activitatea de joc o voi realiza printr-o conversație referitoare la cunoștințele acumulate despre lumea înconjurătoare, urmată de câteva mișcări euritmice pe versurile: “Noi suntem piticii”		Participare afectivă în grup
Anunțarea temei și enunțarea obiectivelor	Voi anunța jocurile și activitățile ce urmează a fi desfășurate la fiecare centru de interes, invitând grupa de copii să le viziteze pentru ca apoi să aleagă tema dorită. Pentru fiecare centru de interes voi purta discuții referitoare la ceea ce vor realiza cu ajutorul materialelor puse la dispoziție, modul de utilizare al pieselor, ustensilelor și accesoriilor enunțând totodată și obiectivele. La centrul „Construcții”: Tema: Garajul de mașini Împreună toți veți construi un garaj de mașini folosind cuburi de lemn de diferite forme și mărimi. La centrul ”Bibliotecă”: Tema: grafisme- Mijloace de transport terestre, veți trasa corespunzător semnele grafice și veți respecta poziția corpului în timpul scrierii. La centrul ”Știință”: Tema – Rezolvă labirintul veți trasa linia cu creionul colorat, drumul prin labirint astfel rezolvând labirintul dat și veți respecta poziția corpului în timpul scrierii.	jocul observația conversația explicația Instructajul verbal conversația jocul	Frontală Individual În grup Pe echipe
Desfășurarea jocului	Copiii se organizează la centru dorit, intuiesc și se familiarizează cu materialele și accesoriile pregătite, își asumă rolurile, să construiască, să traseze exercițiile grafice și să rezolve labirintul primit. Pe tot parcursul activității voi trece pe la fiecare centru, prezint elementele de comportament, asigur condițiile optime, urmăresc modul cum relaționează, cum comunică și interacționează cu partenerii de grup dar și cu accesoriile puse în joc.	conversația de încheiere	aplauze expoziția
Încheierea activității	Voi face aprecieri stimulative referindu-mă la fiecare grup în parte și voi nominaliza copiii care s-au remarcat în joc. Lucrările realizate vor fi expuse la panoul grupei. După ce copiii vor termina munca la centrele de interes vor ieși din clasă pe versurile cântecului: Eu locomotive sunt! Tranziții , 1. Eu locomotiva sunt /Voi sunteți vagoane/ Așezați-vă în rând/ Măinile-s tampoane./ 2. Trenul face ci-ci-ci/ De plecare-i gata/ De e ploaie sau de e vânt/Fuge ca săgeata!”		

SCENARIUL ACTIVITĂȚII ALA II

EVENIMENTUL DIDACTIC	CONȚINUTUL ȘTIINȚIFIC	STRATEGII DIDACTICE	EVALUARE
Moment Organizatoric	Voi asigura copiilor un climat favorabil prin: -aerisirea sălii de grupă -aranjarea mobilierului pentru activitatea propusă;	Conversația	
Captarea atenției	Dragii mei, astăzi vom face o activitate care vouă vă place foarte mult, ne vom juca un joc dinamic si distractiv.		
Anunțarea temei și a obiectivelor	Copii, astăzi ne vom juca un joc numit: ”Cursa mașinuțelor colorate”		Participare afectivă la joc
Prezentarea conținutului si dirijarea învățării	„Cursa de mașini colorate” <i>Explicarea si demonstrarea jocului</i> Pentru acest joc avem nevoie mașinuțe și de o de o șosea de curse pe care se vor concura masinutele: rosii,albastre,galbene si verzi. Cand voi da semnalul: <i>Masini colorate start!</i> -copiii cu mașinuțe colorate se vor lua la întrecere. <i>Jocul de proba</i> Se executa un joc de proba pentru a vedea în ce măsură s-au înțeles regulile jocului. <i>Executarea jocului</i> Voi alege doi copii care să concureze cu mașinuțele lor la întrecere iar ceilalți vor sta pe margine încurajând concurenții. Va începe jocul la semnalul meu. Voi urmări fiecare copil în parte pentru a vede cum se descurcă,dacă respecta regulile. Acolo unde este nevoie ii ajut sau le dau indicatii suplimentare individual sau colectiv dupa cum este cazul. Voi puncta cateva reguli de conduita pe care le-au respectat pe parcursul jocului.	Jocul Explicația Instrucțiunile verbale	Frontal Individual
Desfășurarea jocului			În grup
Încheierea activității	Voi face aprecieri generale pentru toți copii, dar și individuale: Bravo!! Vați descurcat foarte bine!	Conversația de încheiere	

PROIECT DE ACTIVITATE

Data:

Grupa: Mare 4

Numele și prenumele cadrului didactic: Prună Roze-Adela

Domeniul experiential: DLC -Educarea limbajului

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

Tema proiectului: Cu ce călătorim

Subtema: La plimbare cu mașina

Tema activității: Sunete, silabe, cuvinte, propoziții

Mijloc de realizare: joc didactic

Tipul activității: consolidare și verificare

SCOP: dezvoltarea capacității de a diferenția sunetul inițial al diferitelor cuvinte, de a despărți cuvântul dat în silabe și formare de propoziții simple sau dezvoltate în funcție de capacitățile intelectuale ale copilului solicitat.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE: Pe parcursul și la sfârșitul activității copiii vor fi capabili:

- să-și consolideze noțiunea de sunet, silabă, cuvânt , propoziție
- să precizeze sunetului inițial al cuvintelor date.
- să despărțirea cuvintele în silabe, identificând numărului de silabe
- să alcătuiască propoziții simple sau dezvoltate în funcție de capacitățile intelectuale ale copilului.

Sugestii didactice:

Metode și procedee didactice: explicația , demonstrația, conversația, exercițiul, studiul de caz.

Mijloace de învățământ: jetoane mari și mici magnet cu mijloace de transport terestre, jucării, tablă magnetică, clopoțel, litere magnetice

Forma de organizare: frontal, pe grupuri mici, în echipă, individual

Resurse umane: grupa de copii cu dezvoltare eterogenă

Resurse temporale: 30-35 minute

Sarcina didactică: Formularea de propoziții cu cuvintele care denumesc mijloacele de transport terestre; despărțirea în silabe a cuvintelor și identificarea numărului de silabe a fiecărui cuvânt.

Regulile jocului:

câte un copil numit de către cadrul didactic va alege un jeton de pe masă, va denumi mijlocul de transport terestru din imagine și va formula o propoziție cu cuvântul respectiv;

câte un copil desemnat va alege un jeton, va despărți în silabe cuvântul și apoi va așeza jetonul în vagonul corespunzător;

copiii vor marca silabele prin diferite mijloace învățate.

Elemente de joc: surpriza, manipularea materialelor, aplauzele, încurajările, închiderea/ deschiderea ochilor.

SCENARIUL DIDACTIC

EVENIMENTUL DIDACTIC	CONȚINUTUL ȘTIINȚIFIC	STRATEGII DIDACTICE			EVALUARE
		METODE ȘI PROCEDEE	MIJLOACE	FORME DE ORGANIZARE	
Momentul organizatoric	Aerisirea sălii de grupă; așezarea meselor și a scaunelor; pregătirea materialelor necesare desfășurării activității; introducerea copiilor, în ordine, în sala de grupă.	Expunerea	Diferite obiecte		consolidarea unor deprinderi de igienă și disciplină
Captarea atenției	Cadrul didactic va lăsa să cadă câteva obiecte pe o suprafață plană sau va atinge câteva obiecte muzicale pentru stabilirea noțiunii de zgomot , apoi va rosti mai multe sunete A, B, C, D ,M, L în scopul stabilirii noțiunii de sunet , apoi silabe (ca-, sa, soa-,re) în scopul înțelegerii noțiunii de silabă contribuind la înțelegerea de către copii a compoziției cuvintelor.	Conversația	Instrumente muzicale: clopoțel	Frontal	Aprecierea verbală
Reactualizarea cunoștințelor	Astăzi, ne vom juca un joc numit: Sunete, silabe, cuvinte, propoziții	Expunerea			
Anunțarea temei					
Explicarea jocului	Copiii vor fi așezați în careu deschis pe scăunele, iar în fața lor va fi așezată o măsuță pe care se află un coșuleț cu jetoane, și o tablă magnetică pe care sunt așezate litere corespunzătoare sunetelor cu care încep cuvintele care reprezintă imaginile de pe jetoane. Copiii vor fi solicitați să așeze pe tablă pe rând aceste jetoane. VARIANTA I: ”Cine este călătorul?” Fiecare copil va denumi imaginea reprezentată pe jeton, precizând că rostirea denumirii reprezintă un cuvânt. <u>Să precizeze sunetul cu care începe cuvântul.</u> <u>Să despartă cuvântul în silabe prin bătăi de palme sau palparea bărbiei pentru fiecare silabă, precizând și numărul silabelor.</u>	Explicația			
		Exercițiul	Jetoane	Individual	Observarea curentă

	VARIANTA II "Cu cine călătorești?" Se va folosi metoda „Piramida silabelor!”. Un copil din fiecare echipă, va veni la masă și va alege din coș o imagine, o denumește, spune numărul de silabe și o va așeza pe piramidă la locul potrivit ,astfel la baza piramidei se vor afla imagini a căror denumire va avea 5 silabe, pe următorul nivel 4 silabe, pe următorul nivel 3 silabe, pe următorul nivel 2 silabe iar în vârful piramidei vom așeza imaginea a cărei denumire are o silabă. (ex. Un copil vine la masă și caută imaginea cu mijlocul de transport terestru, o denumește, spune numărul de silabe și o așează la baza piramidei). Răspunsurile corecte vor fi aplaudate și recompensate cu puncte pentru echipă, mijloacele de transport terestre cu litere reprezentative; VARIANTA III "Călătorii năzdrăvani" Copiii vor fi antrenați să alcătuiască propoziții simple sau dezvoltate cu acel cuvânt dat.				
Dirijarea învățării	Variata I "Cine este călătorul?" Copiii vin pe rând să ridice câte un jeton din coșulețul cu jetoane, să-l privească cu atenție, să denumească imaginea stabilind că denumirea rostită reprezintă un cuvânt."Eu am ridicat un jeton(cartonaș) pe care se află imaginea unei mașini etc.." Să stabilească sunetul cu care începe cuvântul, să despartă în silabe bătând din palme sau ținând mâna sub bărbie precizând și numărul silabelor, VARIANTA II "Cu cine călătorești?" Folosind metoda „Piramida silabelor!”. Un copil din fiecare echipă, va veni la masă și va alege din coș o imagine, o denumește, spune numărul de silabe și o va așeza pe piramidă la locul potrivit ,astfel la baza piramidei se	Studiu de caz Conversația Aprobarea Aplauze Exercițiu	Jetoane Tabla magnetică Litere	Indivi-dual Pe grupe mici	Aprecierea verbală Exercițiul

	vor afla imagini a căror denumire va avea 5 silabe, pe următorul nivel, 4 silabe, pe următorul nivel 3 silabe, pe următorul nivel 2 silabe iar în vârful piramidei vom așeza imaginea a cărei denumire are o silabă. (ex. Un copil vine la masă și caută imaginea cu dinozauri, o denumește, spune numărul de silabe și o așează la baza piramidei). Răspunsurile corecte vor fi aplaudate și recompensate cu puncte pentru echipă, mijloacele de transport terestre cu litere reprezentative; Ca element de joc vor fi incluse aplauzele după fiecare răspuns bun. VARIANTA III ”Călătorii năzdrăvani” Copiii vor fi antrenați să alcătuiască propoziții cu acel cuvânt dat. Un alt copil vine și alege de pe tabla magnetică o imagine cu un mijloc de transport preferat cu care va alcătui o propoziție simplă sau dezvoltată.	Conversația Aprobarea Dezaprobare	Buline		Aprecierea verbală
Atingerea performanței	Fișă individuală de lucru pentru fiecare copil. Fișa va fi intuită de către întreaga grupă de copii și se vor explica toate sarcinile de lucru: recunoașterea imaginilor reprezentate în fișă, denumirea lor, colorarea corespunzătoare a fiecărei imagini, despărțirea cuvântului în silabe, reprezentarea grafică prin liniuțe a numărului de silabe trasate în eticheta de sub fiecare cuvânt în parte.	Exercițiul	Fișe de lucru individuale Instrumente de scris	Individual	Schema grafică Evaluarea fișelor
Încheierea activității	În finalul activității copiii vor fi recompensați cu câte o mașinuță literă magnet.	Conversația	Recompense		

PROIECT DE ACTIVITATE

Data:

Grupa: Mare 4

Numele și prenumele cadrului didactic: Prună Roze-Adela

Domeniul experiential: DEC -Domeniul Estetic și Creativ

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

Tema proiectului: Cu ce călătorim

Subtema: La plimbare cu mașina

Tema activității: Mașinuțe colorate

Mijloc de realizare: modelaj

Tipul activității: consolidare și verificare

SCOPUL:

- formarea deprinderilor dactilo-motrice prin mișcări translatorii și circulare ale palmei, perceperea conținutului formelor, obiectelor și cultivarea capacității de a reda în diferite forme
- dezvoltarea mușchilor mici ai mâinii și cultivarea sensibilității tactile și motrice

OBIECTIVE OPERAȚIONALE: Pe parcursul și la sfârșitul activității copiii vor fi capabili:

- să pregătească materialul de modelat prin frământare, rupere
- să modeleze prin mișcarea translatorie a palmelor față de planșetă, împreunând elementele prin apăsare, aplatizare
- să asambleze mașina, așezând corect elementele componente ale unei mașini respectând etapele de lucru
 - să manifeste interes pentru activitatea artistico-plastică

STRATEGII DIDACTICE:

Metode și procedee: conversația, explicația, demonstrația, instructajul, exercițiul.

Material didactic: planșete, plastilină de culori diferite, lucrare- model a cadrului didactic

Forme de organizare: frontală, individual

Material bibliografic:

- Barboni, E., Boșneag, M., „*Caiet de lucru manual*”, Ed. Emia, Deva, 2002;
- Șova, S., coordonator, „*Activități opționale în grădiniță*”, Ed. AS’S, Iași, 2000.

SCENARIUL ACTIVITĂȚII

EVENIMENTUL DIDACTIC	CONȚINUTUL ȘTIINȚIFIC	STRATEGII DIDACTICE			EVALUARE
		METODE ȘI PROCEDEE	MATERIAL DIDACTIC	FORME DE ORGANIZARE	
MOMENT ORGANIZATORIC	Aerisirea sălii de grupă; așezarea meselor și a scaunelor; pregătirea materialelor necesare desfășurării activității; introducerea copiilor, în ordine, în sala de grupă.	Conversația euristică		Frontal	consolidarea unor deprinderi de igienă și disciplină
DESFĂȘURA-REA ACTIVITĂȚII Introducerea în activitate	- Copii, care este tema săptămânii noastre? Care sunt mijloacele de transport terestre? Vouă vă plac mașinile?	Conversația euristică		Frontal	
Intuirea materialului Anunțarea temei Prezentarea și analiza modelului	Acum haideți să ne uităm în pe mășuțele voastre și să vedem ce ați primit. Astăzi la modelaj vom realiza:Mașinuțe colorate. Eu v-am adus aici un model și așa trebuie să arate și lucrarea voastră la final. Din ce material este realizată această mașinuță și ce culori am folosit? Prezint copiilor mașinuțele colorate model și voi purta cu aceștia o discuție pe marginea produsului, insistând asupra modului de realizarea dar și a produsului folosit.	expunerea	materialele necesare: plastilină și planșete Lucrare model.	Frontal	

Explicarea și demonstrarea modului de lucru	Instructajul și demonstrația Pentru a realiza mașinuța colorată vom folosi mai multe culori atât pentru roți, faruri cât și pentru carcasa. Dupa ce am așezat bucăți de plastilină pe masă, voi explica copiilor felul în care se modelează astfel încât să devină bile pentru roți și faruri (În timp ce vorbesc, demonstrez.) - Întâi de toate, luăm în mâini bucata de plastilină neagră de pe planșetă și o frământăm bine de tot în mâini pentru ca să se încălzească și să o putem modela. Când s-a înmuiat, punem plastilina pe planșetă și cu palma o modelăm până plastilina noastră ia forma unei bile și așa vom forma toate bilele rând pe rând prima dată 4 bile mari din plastilină neagră apoi 4 bile mici din plastilină galbenă reprezentând farurile. Vom așeza o bucată de plastilină pe podul palmei, se acopera cu palma celeilalte mâini și se execută o mișcare circulară a mâinilor fără a apăsa prea tare până modelez carcasa demonstrând și explicând în același timp. După ce se obține cele 4 bile mari din plastilină neagră reprezentând roțile, urmează apoi să realizând 4 bile mici galbene reprezentând farurile, le aplatizez și am modelat și carcasa mașinii, în final se vor monta toate elementele pentru a realiza Mașina colorată.	Conversația		Frontal	Aprecierea verbală
		Explicația		Frontal	
		Demonstrația Observația			Aprecierea verbală
		Exercițiul			
		Munca individuală		Individual	
				Frontal	

Exerciții de încălzire a mușchilor mici ai mâinii	Haideți acum să facem câteva exerciții de încălzire a mâinilor: -Întindem mânuțele				
Executarea temei de către copii	- Încidem și deschidem pumnii - Ne spălăm pe mânuțe - Cântăm la pian - Acum vă puteți apuca de lucru. În timpul lucrului nu vorbim, sau vorbim doar în șoaptă. La sfârșitul activității, lucrarea voastră trebuie să arate aproape ca a mea: lucrată îngrijit și frumos. SPOR LA TREABĂ! Trec pe lângă fiecare copil pentru a observa dacă lucrează corect și pentru a-l ajuta și, eventual, corecta. Cu puțin timp înainte de a se termina activitatea, anunț copii să se pregătească de încheiere.	Munca individuală		Individual	Aprecierea verbală
Evaluarea lucrărilor	După ce fiecare copil a terminat de modelat mașina colorată, anunț încheierea activității și evaluez lucrările: laud lucrările îngrijite, care au respectat etapele de lucru și evidențiez posibile greșeli. Lucrările sunt așezate la expoziție.			Individual	
Incheierea activității	Fixez tema activității prin întrebări.: - Ce am realizat în cadrul activității de modelaj azi? Copiii vor fi felicitați pentru că au dat dovadă de creativitatea și hărnicie în realizarea mașinuțelor colorate..	conversația			Aprecierea verbală

A close-up photograph of a bouquet of sunflowers wrapped in brown paper. The sunflowers have bright yellow petals and dark brown centers. Green leaves are interspersed among the flowers. The text is overlaid on the center of the image.

Nanismul si Gigantismul

DE MARY-CRISTIN GLEVESANU

Nanismul:

- **Nanismul (nanosomie, microsomie sau hiposomie)** este o afecțiune medicală care se caracterizează printr-o statură cu mult inferioară celei medii. Nu există criterii universale de definire, dar, de exemplu, în SUA se referă la adulți care au sub 147 cm.
 - În limba română, cei care suferă de această afecțiune sunt numiți în mod popular „pitici”. Ea este foarte vizibilă și poartă deseori conotații negative în societate, cei ce o au având de luptat cu stereotipuri. Copiii care sunt cu mult mai mici decât media sunt deseori ținta glumelor, iar adulții sunt uneori discriminați.
-





Cea mai scunda femeie:

- Cea mai scundă femeie înregistrată a fost Pauline Musters, decedată la 1 martie 1895, la vârsta de 21 de ani, când avea înălțimea de exact 61 cm.



Cel mai scund barbat:

- Pe 2 decembrie a decedat, în vârstă de 21 de ani, Mantu Phillipe Christopher din Bucuresti. El era înscris în Guinness Book ca fiind cel mai scund bărbat, cu înălțimea de 54,5 cm.



Gigantismul:

- Se consideră **gigant**, individul ce depășește cu 20% talia normală pentru vârstă, sex, rasă. Înălțimea bolnavilor este peste 2 m. Frecvența bolii este de șapte ori mai mare la bărbați.



Sultan Kösen:

- **Sultan Kösen** (născut 10 decembrie 1982) este un bărbat **turc**, care deține recordul de cea mai înaltă persoană din lume, recordul fiind recunoscut de *Guinness World Records*.
- Gigantismul i-a fost declașat de către o tumoră la glanda pituitară.
- Recordul lui Kösen a fost înregistrat la 2.465 m în țara sa de origine de către Guinness World Records la 25 august 2009, depășindu-l pe fostul deținător al recordului Bao Xishun care are o înălțime de 2.36 m. Kösen este de asemenea deținătorul celor mai lungi maini și celor mai lungi talpi, măsurând : 27.5 cm și 36.5 cm respectiv.



Gogea Mitu:

- a fost un boxer român, deținătorul recordului mondial pentru cel mai înalt boxer, dar și cel mai înalt sportiv român.
- Înălțimea sa de 2,36 m

A close-up photograph of a bouquet of bright yellow sunflowers. The flowers are packed together, with their large, dark brown centers and numerous yellow petals clearly visible. Green leaves are interspersed among the blooms. The bouquet is held within a simple, brown paper bag that has a scalloped edge at the top. The background is a dark, textured surface, possibly a table or floor.

Sfarsit....

PROIECT DE BUNE PRACTICI: „GEOGRAFIA ÎN MIȘCARE”

Prof. Rădulescu Viorica Norica,

Școala Gimnazială Mănești, Mănești Dâmbovița

1. Instituția: Școala Gimnazială Mănești

- **Grup țintă:** Elevi cu vârste între 10-15 ani (clasele V-VIII), integrând elevi cu ADHD și dificultăți de procesare/înțelegere a textului.
- **Durată:** 6 săptămâni.
- **Disciplina:** Geografie (Abordare interdisciplinară cu Ecologie și TIC).
- **Tema centrală:** Resursele Naturale ale Planetei și Amprenta Antropică.

2. Obiectivele Proiectului

- **Optimizarea procesului:** Reducerea textului abstract și utilizarea funcțiilor tactile/vizuale ale tablei interactive pentru formarea reprezentărilor spațio-geografice.
- **Canalizarea energiei (ADHD):** Transformarea nevoii de mișcare fizică în act de învățare prin interacțiune directă cu ecranul tablei.
- **Simplificarea cognitivă:** Fragmentarea conținuturilor geografice în micro-sarcini accesibile elevilor cu probleme de înțelegere.
- **Dezvoltare durabilă:** Formarea unui comportament ecologic activ prin simularea digitală a gestionării resurselor (ODD 12 & ODD 15).

3. Strategii Didactice și Metode Active Adaptate

- **Metoda Sarcinii Segmentate (Chunking):** Informația este livrată în calupuri de maximum 5-7 minute, urmate imediat de o activitate practică sau un joc tactil la tablă, prevenind suprasolicitarea cognitivă.
- **Învățarea Kinestezică (Touch & Move):** Elevii își fixează cunoștințele prin memorie musculară, manipulând elemente pe ecran (tragerea deșeurilor în pubele virtuale, potrivirea formelor de relief).
- **Partenerul de Sprijin (Peer Tutoring adaptat):** Perechi formate dintr-un elev tutor și un elev cu CES. Tutorul simplifică instrucțiunile verbale, iar elevul cu ADHD/dificultăți execută sarcina grafică sau tactilă la tablă, crescându-și stima de sine.
- **Integrarea Tehnologiilor Digitale (Tabla Interactivă)**

[Stilou Inteligent] -----> Corectează grafia ezitantă a elevilor în timp real

[Funcția „Reflector”] ----> Luminează doar un detaliu de pe hartă, eliminând distragerea

[Wordwall / Mozabook] ----> Jocuri cu feedback sonor instant (Stimulare dopaminergică)

- **Aplicații de Gamificare (Wordwall/LearningApps):** Jocuri de potrivire cu timp nelimitat (dezactivat pentru eliminarea anxietății).
- **Instrumentul „Perdea” / „Reflector” (Spotlight):** Ascunde restul ecranului și izolează un singur obiect geografic (ex: un râu poluat), ajutând elevii cu ADHD să se concentreze pe un singur stimul.
- **Google Earth Pro:** Explorarea interactivă prin gesturi tactile (zoom, rotire) a zonelor afectate de defrișări sau deșertificare.

5. Managementul Clasei: Cele 3 Reguli de Aur la Tabla Interactivă

1. **Regula „Pășește doar când ai markerul în mână”:** Un elev se poate ridica din bancă și poate merge la tablă doar dacă deține markerul fizic (sau mascota proiectului). *Scop: Elimină agitația și deplasările haotice prin clasă.*
2. **Regula „Un singur ecran, o singură atingere”:** La tablă se execută exclusiv sarcina geografică primită. Este interzisă navigarea prin alte meniuri ale software-ului. *Scop: Menține focalizarea strictă pe sarcină.*
3. **Regula „Semnalul de Pauză: Palmele pe Bancă”:** La un semnal sonor discret (clopoțel), toți elevii se opresc, pun palmele pe bancă și privesc profesorul timp de 5 secunde. *Scop: Resetare senzorială când nivelul de energie crește prea mult.*
4. **6. Procesul de Predare-Învățare-Evaluare (Etape)**

Etapă 1: Evocare și Predare Segmentată (Săptămânile 1-2)

- Profesorul folosește instrumentul „Reflector” pentru a prezenta o pădure amazoniană.
- Elevii vin pe rând și folosesc markerul virtual pentru a indica zonele unde copacii au dispărut, observând impactul omului.

Etapă 2: Cercetare Colaborativă în Micro-Echipe (Săptămânile 3-4)

- Utilizarea funcției *Multi-touch* a tablei interactive. Ecranul este împărțit în două.
- Doi elevi lucrează în paralel la tablă, sortând resursele planetei în: „Regenerabile” (Soare, Apă) și „Neregenerabile” (Cărbune, Petrol), sprijinindu-se reciproc.

Etapă 3: Evaluarea Incluzivă și Diseminarea (Săptămânile 5-6)

- Realizarea unui „Mozaic digital al soluțiilor verzi” direct pe tabla interactivă.
- Aplicarea fișei de evaluare adaptate vizual pentru validarea progresului.

7. Fișă de Evaluare Incluzivă: „Sunt un Geograf Responsabil!”

Nume elev: _____ | Data: _____

Partea A: Cum m-am descurcat în echipă? (Auto-evaluare)

Încercuiește imaginea care ți se potrivește:

1. Am lucrat bine cu colegul meu de echipă:

- (Foarte bine, ne-am ajutat)
- ☐ (A fost bine, dar am avut mici neînțelegeri)
- ☐ (A fost greu, nu am reușit să colaborăm)

2. Am respectat regulile de la tabla interactivă:

- ☐ **DA** (Am așteptat rândul, am atins doar ce trebuia)
- ☐ **APROAPE** (Am avut nevoie de puțin ajutor să mă concentrez)
- ☐ **A FOST GREU** (M-am distras des sau m-am agitat)

Partea B: Ce am învățat despre Planetă? (Micro-sarcini vizuale)

1. Unește cu o săgeată resursa cu comportamentul ecologic corect:

[IMAGINE: Pădure] -----> [Pictogramă: Coș de reciclare pentru hârtie]

[IMAGINE: Apă] -----> [Pictogramă: Robinet închis (Nu risipim)]

2. Privește harta de pe tablă. Încercuiește răspunsul corect:

- *Omul ajută natura dacă plantează copaci.* ☐ **ADEVĂRAT / FALS**
- *Dacă aruncăm gunoaie în râuri, apa rămâne curată.* ☐ **ADEVĂRAT / FALS**

Partea C: Feedback-ul Profesorului (Aprecieri formativă)

- **Campionul Concentrării:** Ai demonstrat un efort excelent în gestionarea energiei la tablă!
- **Prietenul Planetei:** Ai înțeles perfect cum putem proteja resursele de apă și sol.
- **Echipă de Notă 10:** Ai colaborat minunat și ai cerut sprijin la nevoie.

8. Rezultate și Impact

Pentru elevi: Reducerea cu 80% a comportamentelor disruptive ale elevilor cu ADHD prin implicarea lor fizică la tablă. Creșterea gradului de înțelegere a conceptelor ecologice prin suport vizual direct.

- **Pentru profesori:** Extinderea setului de bune practici în domeniul educației incluzive asistate de tehnologie.
-

9. Bibliografie

1. **Alois, G.** (2018). *Tulburările de comportamento la copii și adolescenți. Ghid practic pentru profesori*. Editura Polirom, Iași.
2. **Bocoș, M.** (2013). *Didactica disciplinelor pedagogice. Un cadru constructivist*. Editura Paralela 45, Pitești.
3. **Gherguț, A.** (2016). *Educația incluzivă și pedagogia diversității*. Editura Polirom, Iași.
4. **Mândruț, O.** (2014). *Didactica geografiei. Competențe și strategii didactice*. Editura Corint, București.
5. **UNESCO** (2020). *Global Education Monitoring Report: Inclusion and education: All means all*. Paris: UNESCO.

Exploratorii Culorilor- un model de autoeducație prin experiment în învățământul primar

Prof. învă. primar Răileanu Raluca
Școala Gimnazială Nr. 13 Botoșani

Într-o societate aflată în continuă schimbare, rolul cadrului didactic evoluează de la cel de transmitător de informație către cel de facilitator al învățării. Abilitatea de a asimila, procesa și aplica cunoștințe în mod independent – rezumată prin competența „*a învăța să înveți*” – devine vitală.

Workshop-ul „**Exploratorii culorilor**” a fost conceput pentru a muta centrul de greutate al actului didactic de la profesor către elev. Designul activității a vizat direct stimularea curiozității native a copiilor de 9-10 ani prin investigarea pe grupe a fenomenelor optice (lumină, culori, reflexie/refracție), folosind resurse accesibile și tehnici non-formale.

Strategia didactică a fost ghidată de următoarele obiective operaționale:

- **O1:** Realizarea corectă a unui experiment științific, prin respectarea riguroasă a pașilor indicați în fișa de lucru;
- **O2:** Monitorizarea și notarea observațiilor relevante în mod sistematic;
- **O3:** Explicarea fenomenelor optice observate prin utilizarea unui vocabular științific adecvat vârstei;
- **O4:** Formularea și prezentarea unor concluzii clare, bazate pe dovezi empirice și observare directă.

Activitatea a fost structurată în trei mari etape, îmbinând dinamic managementul clasei cu tehnicile de spargere a gheții și învățarea prin cooperare.

A. Introducere și Spargerea Gheții (Ice-breaking)

Tranziția de la activitatea clasică la cea de tip workshop s-a realizat prin tehnici de stimulare senzorială și emoțională. Clasa a fost configurată în avans pentru lucrul pe grupe. La intrare, fiecare elev a primit o bomboană colorată (*Skittles*). Jocul propus a cerut asocieri cognitive: *asocierea culorii bomboanei cu o experiență școlară personală* (ex: „*Verdele îmi amintește de picnicul din parc cu clasa*”). Ulterior, culoarea bomboanei a servit drept criteriu aleatoriu și ludic pentru formarea echipelor de lucru, asigurând un climat incluziv și eliminând tendințele de segregare.



B. Anunțarea Temei și Ancorarea Istorică (Autoeducația)

Provocarea lansată elevilor a fost preluarea rolului de „autodidacți”. Pentru a interioriza conceptul de „a învăța să înveți”, profesorii au ghidat elevii prin întrebări reflexive: „*Cine ne ghidează când terminăm școala?*”, „*Ce este un autodidact?*”.

Pentru a oferi modele de succes, au fost analizate personalități istorice care au performat prin studiu solitar și observare directă:

- **Leonardo da Vinci** (cunoaștere bazată pe experiment).

Înainte de faza experimentală, s-a realizat o sesiune de *Brainstorming* pornind de la cuvântul „lumină”, răspunsurile elevilor fiind mapate pe tablă pentru a activa cunoștințele lor anterioare.

Reguli de Aur transmise „Exploratorilor”:

1. Negocierea unei denumiri originale pentru echipă.
2. Analiza critică a materialului informativ și a resurselor de pe masă.
3. Executarea pașilor experimentali și notarea în timp real a observațiilor.
4. Formularea argumentată a explicațiilor.

C. Desfășurarea Experimentelor (Focus pe Replicabilitate)

Pentru ca acest exemplu de bună practică să fie util comunității didactice, prezentăm în detaliu două dintre experimentele rulate autonom de elevi:

1. Experimentul „Curcubeul din pahar” (Dispersia și refracția luminii)

○ **Materiale:** Un vas transparent cu apă, o oglindă mică, o lanternă și un carton alb.

○ **Procedură:** Elevii au introdus oglinda înclinată în vasul cu apă și au proiectat fasciculul lanternei pe oglinda scufundată. Prin mișcări fine, au căutat unghiul corect pentru a reflecta lumina pe cartonul alb.

○ **Efectul „Evrika!”:** Pe carton a apărut spectrul luminii albe (curcubeul). Elevii au înțeles vizual că lumina aparent „albă” este formată din mai multe culori și că apa acționează ca o prismă.



2. Experimentul „Lumina îmblânzită” (Efectul Tyndall / Difuzia)

○ **Materiale:** Un vas transparent cu apă, câțiva stropi de lapte, o pensulă, o lanternă, folii de plastic colorat.

○ **Procedură:** Elevii au dizolvat puțin lapte în apă până când lichidul a devenit ușor opalescent, apoi au stins lumina în clasă și au trecut fasciculul lanternei prin vas. Ulterior, au pus filtre de plastic colorat în fața lanternei.



○ *Efectul „Evrika!”*: Lichidul a început să „lumineze” în întregime (fasciculul a devenit vizibil datorită particulelor de lapte), iar la aplicarea filtrelor, întreaga compoziție și-a schimbat culoarea.

Faza de evaluare a îmbrăcat forma unei mini-conferințe științifice: fiecare grupă și-a prezentat concluziile în fața clasei, explicând fenomenul fizic observat.

4. Rezultate, impact și vocea elevilor

Activitatea de 40 de minute a demonstrat că elevii din ciclul primar pot gestiona sarcini științifice complexe dacă li se oferă autonomie ghidată. Lucrul pe echipe a diminuat frica de eșec; greșelile din timpul experimentului au fost privite ca oportunități de învățare.

Impactul real și gradul de implicare au fost cel mai bine surprinse de reacțiile spontane ale copiilor în timpul prezentărilor:

- *„Nu știam că o picătură de lapte poate să facă lumina să se vadă ca o sabie Star Wars în apă!”* (Matei, 9 ani)

- *„La început am crezut că nu o să ne iasă curcubeul pe carton și ne-am panicat, dar am mișcat oglinda mai încet și a apărut. Am fost ca adevărații oameni de știință!”* (Elena, 10 ani)

- *„Dacă Leonardo da Vinci a învățat singur doar privind lucrurile, înseamnă că și noi putem descoperi secrete pe stradă sau acasă.”* (Radu, 10 ani)

În etapa finală, elevii au demonstrat realizarea transferului cognitiv, identificând fenomene optice similare în mediul înconjurător (formarea curcubeului în stropii de la aspersoarele din parc, reflexia cerului în bălți sau descompunerea luminii prin marginile fațetate ale paharelor de cristal de acasă).

5. Concluzii și Recomandări pentru Practicieni

Proiectul „Exploratorii culorilor” demonstrează că științele pot fi predate cu succes la vârste mici prin strategii active. Pentru cadrele didactice care doresc să relice această bună practică, recomandăm:

1. **Asigurarea unui management riguros al timpului:** 40 de minute pot fi limitative; fișele de lucru trebuie să fie extrem de clare și concise.

2. **Rolul profesorului de „umbră”:** Intervenți doar pentru a ghida prin întrebări, nu pentru a oferi soluții directe. Lăsați copiii să greșească și să corecteze experimentul singuri.

3. **Valorificarea resurselor simple:** Nu este nevoie de laboratoare dotate; materialele banale (lapte, oglinzi, lanterne) pot genera un efect didactic spectaculos.

BIBLIOGRAFIE

- **Bruner, Jerome S.** (1970). *Pentru o teorie a instruirii*. București: Editura Didactică și Pedagogică.
- **Bruner, Jerome S.** (1961). *The Act of Discovery*. În *Harvard Educational Review*, 31(1), 21-32.
- **Polya, George** (1971). *Descoperirea în matematică. Euristica rezolvării problemelor*. București: Editura Științifică. [1, 2]

PROIECT EDUCAȚIONAL INOVATOR CENTRAT PE INTEGRAREA TEHNOLOGIILOR ȘI METODOLOGIILOR CONVERGENTE

PROIECTUL EDUCAȚIONAL „ȘCOALA VERDE – VIITOR SUSTENABIL”

Roman Doina Valerica

Scoala Gimnaziala Nr. 3, Chirnogi

Introducere

În contextul transformărilor rapide din societatea contemporană, educația are rolul de a pregăti elevii pentru a face față provocărilor viitorului. Integrarea tehnologiilor digitale și a metodologiilor moderne de predare contribuie la dezvoltarea competențelor necesare secolului XXI și la crearea unui proces educațional atractiv și eficient. Proiectele educaționale inovatoare reprezintă instrumente importante prin care școala poate răspunde nevoilor actuale ale elevilor, promovând învățarea activă, colaborarea și responsabilitatea socială.

Un exemplu relevant este proiectul educațional „Școala Verde – Viitor Sostenabil”, care îmbină utilizarea tehnologiei cu metodele active de învățare și urmărește dezvoltarea unei atitudini responsabile față de mediul înconjurător. Acest proiect oferă oportunități de învățare interdisciplinară și contribuie la formarea competențelor digitale, sociale și civice ale elevilor.

Argument

Problemele de mediu reprezintă una dintre cele mai importante provocări ale societății actuale. Schimbările climatice, poluarea și consumul excesiv al resurselor naturale impun dezvoltarea unei educații orientate spre sustenabilitate. În același timp, progresul tehnologic oferă numeroase posibilități de valorificare a resurselor digitale în procesul instructiv-educativ.

Proiectul „Școala Verde – Viitor Sostenabil” răspunde acestor cerințe prin promovarea unor activități care dezvoltă responsabilitatea ecologică și competențele digitale ale elevilor. Prin participarea activă la proiect, elevii învață să identifice problemele de mediu și să propună soluții concrete pentru protejarea naturii.

Scopul proiectului

Scopul proiectului este formarea unei atitudini responsabile față de mediul înconjurător prin utilizarea tehnologiilor digitale și a metodelor moderne de învățare, în vederea dezvoltării competențelor necesare unei societăți durabile.

Obiective

- dezvoltarea conștiinței ecologice și a comportamentelor responsabile față de mediu;
- formarea competențelor digitale prin utilizarea aplicațiilor și platformelor educaționale;
- stimularea creativității și a spiritului de inițiativă;
- dezvoltarea capacității de lucru în echipă și a colaborării;
- promovarea învățării active și a participării elevilor la activități practice;
- valorificarea principiilor educației pentru dezvoltare durabilă.

Descrierea proiectului

Proiectul se desfășoară pe parcursul unui semestru și implică elevii în activități interdisciplinare care combină educația pentru mediu cu utilizarea tehnologiei digitale. Activitățile sunt organizate sub forma unor sarcini de lucru colaborative, în cadrul cărora elevii investighează probleme de mediu existente în comunitate și propun soluții pentru reducerea impactului acestora.

Pentru realizarea proiectului sunt utilizate platforme digitale precum Google Classroom, Canva, Padlet și aplicații pentru realizarea de prezentări multimedia. Elevii colectează informații din surse variate, realizează fotografii și materiale video, creează afișe digitale și prezentări interactive referitoare la reciclare, economisirea energiei și protejarea spațiilor verzi.

În cadrul activităților, profesorul are rolul de facilitator al învățării, coordonând procesul de documentare și oferind sprijin în utilizarea instrumentelor digitale. Elevii sunt implicați activ în toate etapele proiectului, de la identificarea temelor de interes până la prezentarea rezultatelor finale.

Metode și tehnologii utilizate

Proiectul valorifică metodologii convergente care combină metodele active cu tehnologiile digitale:

- învățarea bazată pe proiect;
- învățarea colaborativă;
- investigația și observarea directă;
- brainstorming-ul;
- studiul de caz;
- prezentarea digitală;
- portofoliul electronic.

Utilizarea tehnologiei facilitează accesul la informație, comunicarea eficientă și realizarea unor produse educaționale atractive. Elevii își dezvoltă astfel competențele digitale și capacitatea de a utiliza responsabil resursele online.

Rezultate și impact educațional

Implementarea proiectului generează numeroase beneficii pentru elevi și pentru comunitatea școlară. Participanții își dezvoltă competențele de comunicare, colaborare și rezolvare de probleme, în timp ce își consolidează cunoștințele despre protecția mediului.

Produsele realizate în cadrul proiectului – afișe digitale, prezentări, videoclipuri și campanii de informare – contribuie la sensibilizarea colegilor și a comunității cu privire la importanța adoptării unor comportamente sustenabile. De asemenea, activitățile practice sporesc motivația pentru învățare și favorizează implicarea activă a elevilor în viața școlii.

Un aspect important îl reprezintă caracterul incluziv al proiectului. Activitățile sunt adaptate nevoilor și posibilităților fiecărui elev, oferind șanse egale de participare și valorificând diversitatea experiențelor de învățare.

Concluzii

Proiectul educațional „Școala Verde – Viitor Sustenabil” demonstrează importanța integrării tehnologiilor digitale și a metodologiilor active în procesul educațional. Prin abordarea interdisciplinară și prin implicarea directă a elevilor în activități practice, proiectul contribuie la dezvoltarea competențelor-cheie și la formarea unei atitudini responsabile față de mediu.

Integrarea tehnologiei în educație nu reprezintă doar o modalitate de modernizare a procesului didactic, ci și o oportunitate de a crea contexte autentice de învățare, centrate pe elev și orientate spre dezvoltarea durabilă. Astfel de proiecte contribuie la creșterea calității educației și la pregătirea elevilor pentru provocările societății actuale și viitoare.

Bibliografie

Cerghit, Ioan, Metode de învățământ, Editura Polirom, Iași, 2006.

Cucoș, Constantin, Pedagogie, Editura Polirom, Iași, 2014.

Joița, Elena, Instruirea constructivistă – o alternativă. Fundamente. Strategii, Editura Arves, Craiova, 2006.

UNESCO, Education for Sustainable Development Goals: Learning Objectives, UNESCO Publishing, Paris, 2017.

Comisia Europeană, Digital Education Action Plan 2021–2027, Publications Office of the European Union, Luxembourg, 2021.

Păun, Emil, Școala – abordare sociopedagogică, Editura Polirom, Iași, 1999.

PROIECT EDUCAȚIONAL

**„Ziua internațională a cărților pentru copii”-
2.04.2026**



An școlar 2025-2026

INIȚIATORI:

Prof. învă. Preșc. Roșu Roxana-Sara

Echipa de implementare:

Instituții implicate:

➤ GRĂDINIȚA CU P.P.

Domeniul în care se încadrează proiectul- Domeniul Limbă și Comunicare

Perioada de desfășurare: 30.03-3.04.2026

ARGUMENT

Parteneriatul dintre grădinițe, având ca temă Ziua Internațională a Cărților pentru Copii, contribuie la stimularea interesului pentru lectură încă de la vârste fragede. Prin activități comune, copiii au ocazia să descopere universul cărților într-un mod atractiv și interactiv, să își dezvolte imaginația, limbajul și creativitatea. De asemenea, colaborarea dintre instituții educaționale favorizează schimbul de bune practici între cadrele didactice și creează un mediu educativ diversificat, în care copiii învață să comunice, să coopereze și să aprecieze valoarea lecturii.

SCOP:

Scopul proiectului este stimularea interesului pentru lectură și apropierea copiilor de universul cărților, prin activități educative și interactive desfășurate în parteneriat între grădinițe, cu ocazia Zilei Internaționale a Cărților pentru Copii, contribuind la dezvoltarea limbajului, imaginației și a capacității de relaționare..

OBIECTIVE:

- Să dezvolte interesul copiilor pentru lectură și pentru carte.
- Să îmbogățească vocabularul și capacitatea de exprimare orală.
- Să stimuleze imaginația și creativitatea prin activități bazate pe povești.
- Să cunoască personaje și povești din literatura pentru copii.
- Să participe la activități comune (lecturi, dramatizări, jocuri de rol).
- Să dezvolte abilități de comunicare și cooperare între copii din grădinițe diferite.
- Să formeze deprinderi de ascultare activă și respect pentru vorbitor.
- Să conștientizeze importanța cărților în viața de zi cu zi.

Grup țintă:

➤ cadre didactice

- preșcolarii

Resurse:

- **Umane:** directorii celor două instituții, 4 educatoare, copiii din cele două unități școlare.
- **Temporale:** 30.03-3.04.2026
- **Materiale:** cărți
- **Financiare:** contribuții proprii ale cadrelor didactice, donații

Rezultate așteptate:

- Legarea unor prieteni;
- Realizarea unui album din timpul activității;
- Dezvoltarea interesului copiilor pentru lectură și pentru carte.
- Îmbogățirea vocabularului și capacitatea de exprimare orală.
- Stimularea imaginației și creativității prin activități bazate pe povești.

Modalități de realizare:

- Lecturarea împreună a unui maraton de povesti

Modalități de evaluare:

- Postrarea unor fotografii pe grupurile părinților, publicarea proiectului și a rezultatelor pe pagina de facebook al grădiniței;

Mediatizare:

Prezentarea proiectelor în cadrul comisiilor metodice și al ședințelor cu părinții.

PROGRAMUL ACTIVITĂȚILOR DESFĂȘURAT ÎN CADRUL PROIECTULUI:

Nr. Crt	Data	Mod de realizare	Participanți	Locul desfășurării
1.	25 .03.2026	Sedință de lucru	Educatoarele din cele două unități	GRĂDINIȚA CU P.P
2.	2.04.2026	-Vizită -Povestea educatorei -Convorbire	-GRĂDINIȚA CU P.P. -GRĂDINIȚA CU P.P	GRĂDINIȚA CU P.P

Proiect de activitate

Schiau Iulia Mihaela, G.P.P „Dumbrava minunată ”Alba Iulia

Propunător: SCHIAU IULIA MIHAELA

Unitate de învățământ: Grădinița cu P.P . „Dumbrava Minunată ”Alba Iulia

Data: 25.11.2025

Clasa: grupa mare „Florilor”

Aria curriculară: Domeniul Știință

Disciplina: Cunoașterea mediului

Unitatea de învățare: Proiect tematic „IDENTITĂȚI ÎN DIALOG”

Tema anuală de studiu: Cine sunt/suntem?

Tema săptămânii: „Orașul meu în sărbătoare”

Tema zilei: „Obiecte tradiționale românești”

Subiectul lecției: „Obiecte tradiționale românești- costumul popular românesc”

Mijloc de realizare: observare

Tipul de lecție: Lecția de comunicare/însușire de noi cunoștințe

Competențe specifice:

DIMENSIUNI ALE DEZVOLTĂRII:

- Caracteristici structurale și funcționale ale lumii înconjurătoare;
- Relații, operații și deducții logice în mediul apropiat.

COMPORTAMENTE VIZATE:

- Evidențiază caracteristicile unor obiecte localizate în spațiul înconjurător;
- Identifică posibile răspunsuri/soluții la întrebări, situații - problemă și provocări din viața proprie și a grupului de colegi;

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

- + O1: să răspundă corect la ghicitori, cu ajutorul întrebărilor de sprijin exprimate de educatoare și a imaginilor;
- + O2: să numească cel puțin trei obiecte tradiționale observate, prezentate de către educatoare;
- + O3: să răspundă clar și expresiv la întrebările adresate de educatoare, care fac referire la obiectele tradiționale și la costumul tradițional;
- + O4: să compare costumele tradiționale românești din diferite zone ale țării, prin observarea directă a imaginilor prezentate;
- + O5: Să denumească corect imaginile prezentate în cadrul jocului argumentând utilizarea acestora;
- + O6: Să audieze un cântecel care conține elementele descoperite în cadrul activității de observare

Strategia didactică:

Metode și procedee didactice: observația, conversația, explicația, demonstrația, exercițiul

Mijloace și materiale didactice: clop, opinci, ie, poale, cătrînțe, ițari, ulcior, cană, ștergar, bol, cantă, linguri de lemn, cuptor, preș, pernă, straiță, car, planșe cu obiecte tradiționale, ppt cu imagini cu costume din diferite zone ale țării, tabla interactivă

Forme de organizare a clasei: în grupuri mici, individual

Tipuri de învățare: învățare inteligibilă

Platforme digitale utilizate:

1. [LearningApps](#) 2. [Ppt -drive](#) 3. [Canva](#) 4. [Nightcafe](#) 5. [Suno](#)

Evenime nte ale instruirii / timp	Ob. op.	Cunoștințe anterioare	Conținutul învățării	Strategia didactică							Evaluare
				Tipul de învățare	Etapete învățării	Metode și procedee	Mijloace didactice	Forme de organizare a clasei			
								C	G	I	
Organizarea învățării / 2 min		Preșcolarii intră în sala de grupă și se așează pe scăunele.	Se asigură condițiile optime desfășurării activității: -aerisirea sălii de grupă; -pregătirea materialului didactic și așezarea într-un mod accesibil tuturor preșcolarilor; -organizarea mobilierului; -aranjarea decorului	inteligibilă	receptare	Conversația explicativă		C			Capacitatea copiilor de a se organiza Observare a comporta mentului verbal și nonverbal
Captarea atenției/ 3 min	O1	Copiii observă elementul surpriză și răspund la ghicitorile citite de către educatoare	Se va realiza prin intermediul unui element surpriză – o fetiță într-o sticlă, care este îmbrăcată cu un costum tradițional românesc din zona Ardealului, care vine împreună cu trăistuță în care sunt așezate niste ghicitori. Educatoarea citește ghicitorile. „Are ie și brâu legat. La țară este adorat La horă e nelipsit, Ce ținută e, ați ghicit?” „Bunica l-a cusut cu migală, Să-l porți cu mândrie la școală. Cu opinci și cu batic, Te simți mândru, voinic! Ghici, ce ținută e?”	inteligibilă	receptare înțelegere	Conversația observația	Anexa 1: https://creator.nightcafe.studio/creation/A28VOLX3LE6pw42z2FsI/creaza-mi-o-imagine-vesela-specifica-pentru-gradinita-legata-de-aceasta-ghicitoare-are-ie-si-brau-le?ru=iuliamihaela86 https://creator.nightcafe.studio/studio?open=creation&pane	C		I	Capacitatea copiilor de a recepta un mesaj oral Aprecieri globale și individual e

			Educatorea le arată imaginile cu costumul popular pentru a confirma răspunsul corect la ghicitoare				Context=%28jobId%3AHG1PxFUZiXEopxyivaN2%29				
Enunțarea obiectivelor/ 1 min			Se anunță tema și obiectivele pe înțelesul copiilor Dragi copii, astăzi vă voi prezenta „Obiectele tradiționale românești și costumul popular” și vom învăța ce înseamnă fiecare obiect și la ce îi ajuta pe bunicii noștri	inteligibilă	Receptare	Conversația Explicația		C			Aprecieri globale și individuale
Reactualizare a cunoștințelor / 2 min	O3	Copiii dau exemple de obiecte vechi pe care le au acasă sau la bunici	Pentru început se va discuta liber cu copiii despre diferite elemente tradiționale. - <i>Voi aveți acasă obiecte vechi?</i> - <i>Bunicii voștri au în casa lor obiecte vechi?</i> - <i>Puteti să îmi spuneți ce obiecte vechi aveți acasă/bunici?</i> - <i>Cine are costum popular?Ce culori</i>	inteligibilă	Actualizare	Conversația Explicația		C		I	Evaluare orală
Prezentarea noilor cunoștințe / 5 min	O3 O4		În continuarea activității, se vor observa obiecte tradiționale care se află în sala de grupă, costumul tradițional, dar și imagini cu diferite costume din zonele țării care vor fi prezentate la	Inteligibilă Operatorie	Înțelegere Receptare	Observația Conversația Explicația	Obiecte populare tradiționale precum: ulcior, farfurie tradițională, lingură de lemn, covor, ștergar	C		I	

			tabla interactiva sub forma de ppt .				Anexa 3 https://docs.google.com/presentation/d/1deTaIBAB5ncVyxeiEMmoqxX6oxGsg1aF/edit?usp=sharing&ouid=100022119021147737264&rtpof=true&sd=true				
Dirijarea învățării / 10 min	O2	Copiii sunt atenți la explicațiile și observațiile făcute pe parcursul activității de observare	Observarea copiilor este dirijată prin adresarea unor întrebări: „Ce este un costum popular? Din ce este format un costum popular? Care obiecte tradiționale vi se par interesante?” <i>Sinteza parțială</i> După observarea obiectelor și a costumelor tradiționale, se va face sinteza parțială a costumelor populare: costumul băieților și costumul fetelor, explicând copiilor din ce elemente este format și cum se numesc acestea. Copiilor le sunt adresate întrebări ajutătoare: „-Cum se numesc pantalonii costumului popular?	Inteligibilă	Înțelegere Receptare Stocare	Observația Conversația Explicația	Obiecte populare tradiționale Costum popular traditional de fată/băiat din zona noastră ,opinci,brâu	C	I		

			constă dintr-o bucată dreptunghiulară de stofă adesea împodobită cu alesături Năframă= Batic cu care ne putem acoperi capul Îțari= Pantaloni țărănești Opinci= Încălțăminte țărănească Clop= Pălărie Ulcior= Vas de lut cu gât strâmt Cantă= Vas în care se pune apă Ștergar= Prosop Preș= Covor								
Asigurarea /Solicitarea performanței/ 4 min	O3	Copiii răspund la întrebările puse de educatoare pe baza imaginilor	Sinteza finală În continuare se realizează sinteza finală a observării tuturor elementelor tradiționale folosite. Aceasta constă în descrierea generală a costumelor populare: costum popular de băiat și costum popular de fată și asemănările lor, dar și a obiectelor tradiționale. Copiii vor avea în fața lor două panșe cu două costume populare și se va discuta pe marginea acestora pentru a se fixa conținutul mai bine .De asemenea copiii vor raspunde întrebări precum: „-Care sunt elementele costumului popular?	Inteligibilă	Înțelegere Receptare Stocare	Conversația Explicația	Imagine tip poster realizata în canva Anexa 2 https://www.canva.com/design/DAG8zLSRrtA/cEelhXk03ZFKacrAWqnvfA/edit?utm_content=DAG8zLSRrtA&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton	C		I	Capacitatea copiilor de a răspunde la întrebările adresate de către educatoare.

			-Ce diferențe există între costumele populare de băiat respectiv de fată ? -Folosiți acasă obiecte tradiționale? -Ce învățăm de la aceste obiecte tradiționale, să uităm de rădăcinile noastre sau să ne amintim de ele?"								
Oferire de feedback /2 min			Educatorea va evalua întreaga activitate desfășurată, precizând aspectele relevante din cadrul acesteia	Inteligibilă	Înțelegere Receptare	Conversația		C			
Evaluarea performanței / 7 min	O5	Copiii participă la un joc interactiv desfășurat la tabla interactivă pe platforma learningapps	Copiii vor participa la un joc interactiv desfășurat la tabla interactivă pe platforma learningapps unde au sarcina de a denumi corect obiectul din imagine și de a spune la ce se folosește .Educatorea va nota sub fiecare imagine raspunsul dat de copil, iar la final se vor face aprecieri sau corecturi în funcție de răspunsurile date de copii	Inteligibilă Operațională	Înțelegere Receptare Stocare	Exercițiul Conversația Explicația Observația	Anexa 4: https://learningapps.org/display?v=pd58pcria25	C		I	Aprecieri globale și individuale
Asigurarea retenției și a transferului / 2 min	O6		Copiii vor asculta un cântecel scurt realizat în aplicația suno despre costumul popular – „Cămașă cu alțiță” se vor	inteligibilă	Receptare actualizare	Audiția Conversația	Anexa 5 https://suno.com/song/9c2448ad-0906-	C			Evaluare orală

			ridica de pe scăunele și vor dansa în pași de horă.				4ec2-9f88-d64a4c424a86?sh=YaXolyqiYVu4C7ph				
Aprecieri finale/1 min			Se fac aprecieri generale, și individuale asupra modului în care au participat copiii la activitate, se fixează titlul activității Se oferă recompense.	inteligibilă	Receptare actualizare	conversația		C		I	Aprecieri globale și individuale.

Anexa 1 si aici aduc link-urile din driv-ul meu

1. <https://docs.google.com/presentation/d/1deTaIBAB5ncVyxeiEMmoqxX6oxGSg1aF/edit?usp=sharing&oid=100022119021147737264&rtpof=true&sd=true>
2. https://www.canva.com/design/DAG8zLSRrtA/cEeIhXk03ZFKacrAWqnvfA/edit?utm_content=DAG8zLSRrtA&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton
3. <https://creator.nightcafe.studio/creation/A28VOLX3LE6pw42z2FsI/creaza-mi-o-imagine-vesela-specifica-pentru-gradinita-legata-de-aceasta-ghicitoare-are-ie-si-brau-le?ru=iuliamihaela86>
4. <https://learningapps.org/display?v=pd58pcria25>
5. <https://suno.com/song/9c2448ad-0906-4ec2-9f88-d64a4c424a86?sh=YaXolyqiYVu4C7ph>

Bibliografie

- *** Metodica proiectelor la vârstele timpurii, Ed. Miniped, București, 2002;
- Curriculumul pentru educație timpurie, MEN, 2019;
- Metoda activităților instructiv-educative în grădinița de copii, Craiova 2009;
- Lolica, Adina, Olga Chiș (2014), Piramida cunoașterii. Repere metodice în aplicarea curriculumului preșcolar, Editura Diamant, Pitești

PROIECT DIDACTIC

Scutelnicu Mihaela Ana, Școala Gimnazială Nr.1, sat Gârceni

Clasa a IV-a

Disciplina: Limba și literatura română

Nr. lecției: 7(6)

Subiectul lecției: Numeralul în comunicare

Tipul lecției: Lecție de formare a capacităților de dobândire a cunoștințelor

Unități de competență: 5.3, 5.4

Obiectivele lecției: La sfârșitul lecției, elevul va fi capabil:

O1: Să recunoască părțile de vorbire învățate, prin sortarea cuvintelor, identificând corect exemplelor.

O2: Să identifice numeralul, prin rezolvarea rebusului, formulând răspunsuri corecte.

O3: Să recunoască numerele într-un text, prin sublinierea acestora, identificând exemplele corecte.

O4: Să explice rolul numeralului în comunicare, prin răspunsuri orale, formulând idei clare și corecte.

O5: Să utilizeze numerele, prin rezolvarea exercițiilor din manual, alcătuind propoziții corecte.

O6: Să aplice cunoștințele despre numeral, prin rezolvarea fișei de lucru și participarea la jocul didactic, oferind răspunsuri corecte.

Strategii didactice:

- **forme:** frontal, individual;
- **metode, tehnici și procedee:** explicația, observația, conversația, ciorchinele, jocul didactic, exercițiul;
- **mijloace:** manual, caiete, fișe de lucru, videoproiector;

Strategii de evaluare: EFI

▪

Bibliografie:

1. Curriculumul școlar pentru clasele I-IV, Chișinău, 2018;
2. Ghid de implementare a curriculumului pentru învățământul primar, Chișinău, 2018;
3. Metodologia privind implementarea evaluării criteliale prin descriptori, Clasa a III-a, Chișinău, 2018;
4. Mariana Marin, Tatiana Niculcea – Limba și literatură română, Manual pentru clasa a IV-a. Editura Cartier educațional, 2020
5. Situri educaționale - twinkl.ro, Wordwall

DESIGNUL DIDACTIC AL LECȚIEI

O	Elemente de conținut		t	Strategii didactice			Strategii de evaluare
	Activitatea învățătorului	Activitatea elevilor		Forme	Metode	Mijloace	
1. Organizarea clasei							
Asigurarea condițiilor și climatului favorabil începerii organizate a lecției.							
2. Verificarea temei pentru acasă. Reactualizarea cunoștințelor și a capacităților							
O1	Verific tema pentru acasă. (Anexa 1) Port o discuție cu elevii despre părțile de vorbire prezente pe căsuță.	Răspund oral la întrebări. Elevii au avut de sortat cuvintele date, scriindu-le pe fiecare, la cateogria potrivită. Au asamblat căsuța obținând astfel un suport vizual.	5	frontal	conversația		EFI
3. Predarea-învățarea materiei noi							

O 2	Prezint elevilor un rebus, din care vor identifica pe verticala A-B soluția: NUMERALUL (Anexa 2) Cu ajutorul personajului Nicoleta Numeral anunț tema și obiectivele lecției. -<i>Numeralul</i> <i>Numeralul</i> este partea de vorbire care arată numărul de obiecte sau ordinea obiectelor la numărare. În comunicarea scrisă, numerele de la unu la zece se scriu, de obicei, cu litere și nu cu cifre. Se scriu într-un cuvânt: ➤ numerele de la unu la nouasprezece;(doi, zece, unsprezece) ➤ numerele care exprima numere formate numai din zeci.(zece, douazeci, treizeci) ➤ Toate celelalte numere se scriu folosind doua sau mai multe cuvinte.(treizeci si doi, o suta unu) Explic noțiunea de numeral și îndrum activitatealevelilor. (Anexa 3)	Completează rebusul și descoperă tema lecției. Participă la discuții. Ascultă explicațiile și notează în caiete. Identifică și subliniază numerele din text. Grupează numerele după cerință.	15	frontal	Conversația Observația ciorchinele	video proiec tor fisă de lucru manual caiete planșă	EFI
--------	---	---	----	---------	---	--	-----

4.Consolidarea materiei și formarea capacităților: la nivel de reproducere

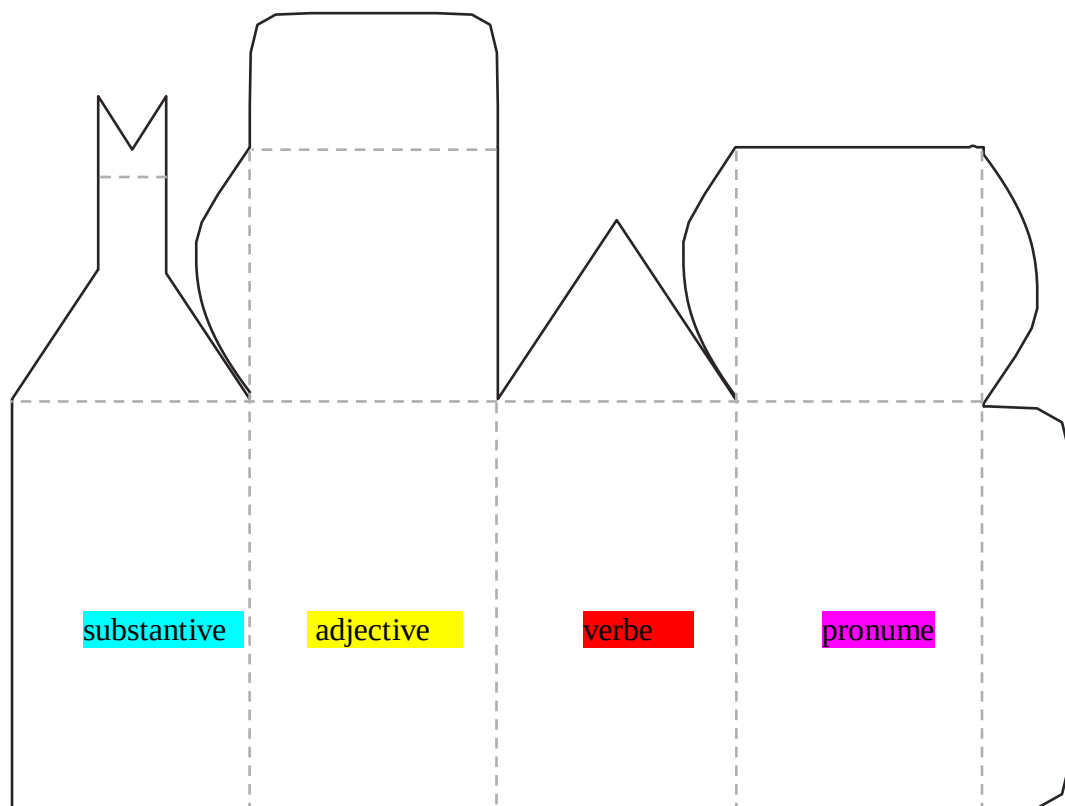
O 5	Propun elevilor spre rezolvare exercițiile 2,3,4/ pag. 82 Ex.2 Recunoaște numerele din șirul cuvintelor: <i>voi, patru, treizeci, doisprezece, mergem, cojoace, cincizeci.</i> a) Construiește propoziții în care să folosești numerele identificate. Ex. 3 Completează cu numerele potrivite. Anul are_____ anotimpuri. Fiecare anotimp are_____ luni. Luna are _____ zile. Într-o săptămână sunt _____ zile lucrătoare. Ex.4 Transcrie textul, scriind cuvinte în locul numerelor. — Sub câți domnitori ai slujit voi? — Sub 7, Măria Ta, a răspuns tânărul. — Eu, a spus altul, am trecut prin 10 domnii. — Prin toate de la bunicul încoace, stăpâne. De atunci s-au schimbat 18 voievozi.	Elevii rezolvă exercițiile din manual Identifică numerele din șirul de cuvinte dat. Alcătuiesc propoziții folosind numerele identificate. Completează enunțurile cu numerele potrivite. Transcriu textul, înlocuind cifrele cu numerele scrise cu litere.	10	Indivi -dual	exerciți ul	fișă de lucru	EFI
5.Evaluarea curentă, instructivă, pentru materia nouă							

O 6	Le propun elevilor jocul didactic https://wordwall.net/ro/resource/91454933/rom%C3%A2n%C4%83/numeral  Anexa 4	Elevii vor răspunde la întrebările din jocul wordwall.	10	frontal individual	exercițiul jocul didactic	fișe de lucru	EFI EFI
6.Bilanțul lecției. Concluzii							
O 6	- Realiz reflecții asupra eventualelor erori - Exprim judecăți de valoare asupra activității elevilor.	- Propun finalul - Își expun părerile.	3	frontal	conversația		EFI
7.Anunțarea temei pentru acasă							
	- Anunț tema pentru acasă - exercițiile 5,6 pagina 82 - Asigur înțelegerea modului de realizare.	Observă în manual și notează în caiet	2	frontal	conversația explicativă	manual	

Anexa 1

MODEL DE CASĂ - PĂRȚILE DE VORBIRE

Se poartă o discuție cu elevii despre părțile de vorbire prezente pe căsuță.
Elevii sortează cuvintele date, scriindu-le pe fiecare, la categoria potrivită.
Elevii assemblează căsuța obținând astfel un suport vizual excelent.



ea	noi	pisică	ei
casă	frumoasă	lumină	ai
verde	este	ea	fericire
citesc	voi	am	înalt
joc	aromată	ele	
sărim	eu	ploaie	

ANEXA 2

Completând corect rebusul vei obține pe verticala A-B numele unei părți de vorbire.

Pe verticala A-B ai obținut cuvântul _____

1. Cuvântul **carte** este ca și parte de vorbire....

2. **Maria** este substantiv...

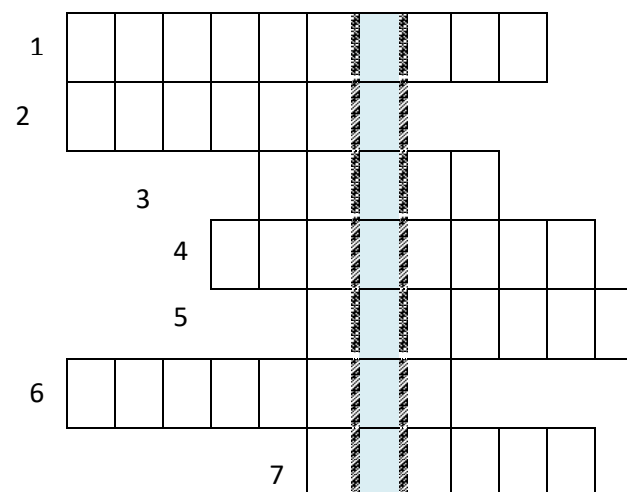
3. Substantivul denumește ființe, lucruri și fenomene ale naturii de același fel.

4. Parte de vorbire care arată însușirea unui substantiv se numește...

5. Cuvântul **eu** este ca și parte de vorbire...

6. Pronumele **tu** este la numărul ...

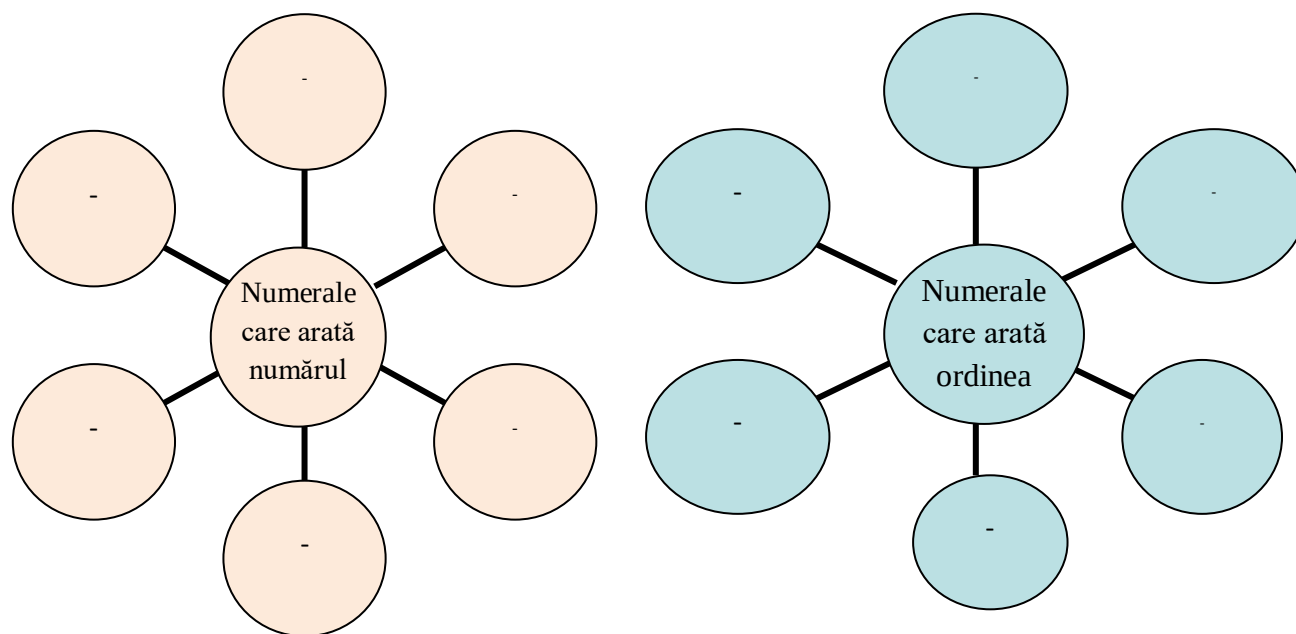
7. Pronumele **voi** este la numărul ...



ANEXA 3

Subliniază numerele din următorul text și grupează-le în mod corespunzător:

Trei pisici se jucau cu două gheme de lână. Au mai venit patru. Doi dintre ei sunt tare jucăuși. Au lăsat pe covor cele două gheme încurcate. Cei șapte pisici s-au plictisit de gheme. Trei dintre ei au plecat la fereastră. Al patrulea s-a ascuns sub masă; al cincilea, al șaselea și al șaptelea au găsit doi papuci. Joaca iar începe.



Anexa 4

Numele și prenumele:.....

Data:.....

NUMERALUL

Fișă de lucru

1. Încercuiește numerele:

trei sute
oase
primul
al zecelea

vineri
o mie
comic
nouă

douăzeci și unu
scrie
ultima
patru mii

2. Completează spațiile libere cu numere potrivite:

- Am împărțit pâinea în părți egale.
- Sunt elev în clasa
- Prietena Marianei cumpără covrigi.

3. Taie forma greșită!

optisprezece / optsprezece

unsprezece / unșpe

nouășpe / nouăsprezece

două zeci / douăzeci

șaptesprezece / șaptisprezece

patru zeci și doi / patruzeci și doi

4. Precizează partea de vorbire subliniată.

- Cei nouă copii au fost salvați. (.....)
- Mama mi-a adus o rochie nouă. (.....)
- Nouă nu ne place filmul acesta. (.....)

Proiect educațional extrașcolar „Împreună învățăm, colaborăm și dăruim”

Prof. psihopedagogie specială, ȘIMON MARIA

Centrul Școlar de Educație Incluzivă Vișeu de Sus

1. Argument

Educația extrașcolară contribuie la dezvoltarea armonioasă a elevilor, completând activitatea didactică prin experiențe practice, interactive și apropiate de nevoile reale ale copiilor. Pentru elevii cu cerințe educaționale speciale, aceste activități au o valoare deosebită, deoarece oferă contexte concrete de exersare a comunicării, cooperării, autonomiei personale și exprimării emoționale.

Proiectul „Împreună învățăm, colaborăm și dăruim” propune activități educative, creative și sociale, prin care elevii sunt încurajați să participe activ, să lucreze împreună, să ofere ajutor și să se implice în viața grupului. Activitățile sunt gândite într-o manieră accesibilă, flexibilă și adaptată particularităților individuale ale elevilor, astfel încât fiecare copil să poată contribui în funcție de nivelul său de dezvoltare.

Prin acest proiect se promovează incluziunea, empatia, respectul, colaborarea și învățarea prin experiență, într-un climat educațional pozitiv, sigur și valorizant.

2. Scopul proiectului

Dezvoltarea competențelor sociale, emoționale și practice ale elevilor cu cerințe educaționale speciale, prin activități extrașcolare bazate pe colaborare, creativitate, empatie și implicare comunitară.

3. Obiectivele proiectului

Obiectivele proiectului sunt formulate clar și realizabil, astfel încât progresul elevilor să poată fi urmărit prin observarea directă a participării, a comportamentelor de cooperare și a produselor realizate în cadrul activităților.

- participarea activă a elevilor la cel puțin trei activități de grup, cu sprijin diferențiat din partea cadrului didactic;
- exersarea comunicării prin exprimarea unei preferințe, a unei emoții sau a unei nevoi în cadrul activităților, verbal, nonverbal sau prin suport vizual;
- dezvoltarea comportamentelor de cooperare prin realizarea unor sarcini în perechi sau în grupuri mici;
- realizarea de către fiecare elev a cel puțin unui produs practic sau creativ, adaptat nivelului propriu de dezvoltare;
- manifestarea unor comportamente de empatie și sprijin față de colegi, prin gesturi simple de ajutor, apreciere sau încurajare;

- implicarea elevilor într-o activitate cu caracter social sau comunitar, prin pregătirea unor mesaje, lucrări ori mici daruri simbolice;
- creșterea încrederii în sine prin prezentarea, expunerea sau valorizarea produselor realizate de elevi.

4. Grupul țintă

Proiectul se adresează elevilor cu cerințe educaționale speciale din învățământul special, implicați în activități educative extrașcolare.

Beneficiari direcți: elevii participanți.

Beneficiari indirecți: părinții elevilor, cadrele didactice, comunitatea școlară și partenerii educaționali implicați.

5. Durata proiectului

Proiectul poate fi desfășurat pe parcursul unui semestru sau al unui an școlar, prin activități periodice organizate în cadrul școlii și, după caz, în colaborare cu familia sau cu parteneri din comunitate.

6. Resurse necesare

Resurse umane: elevi, cadre didactice, părinți, voluntari sau parteneri educaționali.

Resurse materiale: hârtie colorată, carton, lipici, foarfece cu vârf rotunjit, creioane colorate, carioci, imagini, jetoane, materiale reciclabile, materiale senzoriale, fișe adaptate, panouri pentru expoziție.

Resurse de timp: activități de 30-50 de minute, adaptate nivelului de vârstă, ritmului de lucru și particularităților elevilor.

7. Activități propuse

Activitatea	Descriere	Competențe urmărite	Produse/rezultate
Ne cunoaștem și colaborăm	Jocuri de intercunoaștere, reguli simple ale grupului, exerciții de ascultare și cooperare.	comunicare, relaționare, respectarea regulilor	participare la jocuri, reguli afișate vizual
Atelierul mâinilor harnice	Realizarea unor felicitări, colaje, ornamente sau obiecte decorative, cu sprijin diferențiat.	motricitate fină, atenție, perseverență, finalizarea sarcinii	produse practice realizate de elevi
Dăruim un zâmbet	Pregătirea unor mesaje, lucrări sau mici daruri simbolice pentru colegi, părinți sau persoane din comunitate.	empatie, generozitate, responsabilitate	mesaje, lucrări, daruri simbolice
Învățăm prin joc	Jocuri educative, jocuri de	atenție, comunicare,	implicare activă,

	rol, exerciții de tip întrebare-răspuns și activități interactive adaptate.	cooperare, exprimare emoțională	răspunsuri, exerciții realizate
Expoziția bucuriei	Expunerea lucrărilor realizate de elevi în spațiul școlii sau într-un cadru dedicat.	încredere în sine, valorizare, apartenență la grup	expoziție, fotografii, aprecieri primite

8. Metode și strategii didactice

În cadrul proiectului se vor utiliza metode interactive și adaptate nivelului elevilor: conversația, explicația, demonstrația, exercițiul practic, jocul didactic, jocul de rol, învățarea prin cooperare, activitățile artistico-plastice, modelarea comportamentală și feedbackul pozitiv.

Pentru elevii care au nevoie de sprijin suplimentar se vor utiliza suporturi vizuale, demonstrații pas cu pas, timp suplimentar de lucru, sarcini simplificate și ajutor individualizat.

9. Modalități de evaluare

Evaluarea va fi realizată prin observarea directă a comportamentului elevilor, analiza produselor realizate, discuții scurte de feedback, fotografii ale activităților, fișe de observare și aprecierea progresului individual. Accentul va fi pus pe participare, implicare, cooperare, efort personal și progres, nu pe performanță comparativă.

10. Rezultate așteptate

Prin desfășurarea proiectului se urmărește creșterea participării elevilor la activități de grup, dezvoltarea comunicării și a cooperării, îmbunătățirea exprimării emoționale, realizarea unor produse creative, creșterea încrederii în sine și consolidarea relației școală–familie–comunitate.

11. Impactul proiectului

Proiectul contribuie la crearea unui mediu educațional incluziv, în care fiecare elev este sprijinit, acceptat și valorizat. Activitățile propuse oferă elevilor ocazia de a învăța prin experiențe concrete, de a se simți utili și apreciați și de a participa la activități cu sens pentru grup și comunitate.

Prin colaborarea dintre cadre didactice, elevi și părinți, proiectul susține dezvoltarea unei culturi educaționale bazate pe respect, empatie, responsabilitate și implicare.

12. Concluzii

Proiectul educațional extrașcolar „Împreună învățăm, colaborăm și dăruim” este adecvat pentru elevii cu cerințe educaționale speciale, deoarece propune activități accesibile, flexibile și cu impact formativ. Obiectivele sunt clare, realizabile și pot fi urmărite prin participarea elevilor, prin comportamentele observate și prin produsele realizate în cadrul activităților.

Acest proiect pune accent pe învățarea activă, colaborarea între participanți, incluziune și implicare comunitară.

13. Bibliografie

1. Cucoș, C. (2014). Pedagogie. Iași: Editura Polirom.
2. Gherguț, A. (2016). Educația incluzivă și pedagogia diversității. Iași: Editura Polirom.
3. Ionescu, M., & Radu, I. (coord.). (2001). Didactica modernă. Cluj-Napoca: Editura Dacia.
4. Ministerul Educației. (2023). Legea învățământului preuniversitar nr. 198/2023.
5. Ministerul Educației. (2024). Ordinul ministrului educației nr. 5.726/06.08.2024 privind aprobarea Regulamentului-cadru de organizare și funcționare a unităților de învățământ preuniversitar.
6. Ministerul Educației, Cercetării, Tineretului și Sportului. (2011). Ordinul nr. 5.567/07.10.2011 pentru aprobarea Regulamentului de organizare și funcționare a unităților care oferă activitate extrașcolară.
7. Ministerul Muncii, Familiei, Protecției Sociale și Persoanelor Vârstnice, Ministerul Sănătății și Ministerul Educației Naționale și Cercetării Științifice. (2016). Ordinul nr. 1.985/1.305/5.805/2016 privind metodologia pentru evaluarea și intervenția integrată în vederea încadrării copiilor cu dizabilități și/sau CES.
8. UNESCO. (1994). The Salamanca Statement and Framework for Action on Special Needs Education. Paris: UNESCO.

PROIECT EDUCAȚIONAL

„HUBUL DIGITAL DE INOVAȚIE, CREATIVITATE ȘI INCLUZIUNE”

Integrarea tehnologiilor emergente în dezvoltarea competențelor secolului XXI

Perioada de implementare: iulie 2026

Coordonator proiect:

Prof. consilier școlar Maria Solomon

Locul desfășurării:

Laboratorul de informatică și Cabinetul de Asistență Psihopedagogică

GRUP ȚINTĂ

Elevi din ciclul gimnazial interesați de tehnologie, design digital, creativitate și rezolvarea de probleme.

I. ARGUMENT

Transformările tehnologice actuale impun dezvoltarea unor competențe care depășesc simpla utilizare a instrumentelor digitale. Elevii au nevoie de contexte educaționale autentice în care să își exerseze gândirea critică, colaborarea, creativitatea, reziliența și capacitatea de a utiliza responsabil tehnologia.

Proiectul „*Hubul Digital de Inovație, Creativitate și Incluziune*” valorifică resursele existente ale unității de învățământ (imprimantă 3D, platforme digitale, aplicații bazate pe inteligență artificială) și propune un model inovator de învățare experiențială, în care elevii devin exploratori, designeri și creatori de soluții pentru probleme reale din mediul școlar.

Activitățile sunt fundamentate pe metode active și colaborative de învățare, pe abordarea STEAM și pe principiile educației incluzive și ale dezvoltării durabile.

II. SCOPUL PROIECTULUI

Dezvoltarea competențelor digitale, a gândirii critice, a creativității și a capacității de rezolvare a problemelor prin utilizarea tehnologiilor digitale emergente și a învățării colaborative.

III. OBIECTIVE GENERALE

1. Dezvoltarea competențelor digitale și tehnologice prin utilizarea aplicațiilor de modelare și imprimare 3D.
2. Formarea gândirii critice și a capacității de analiză prin investigarea și rezolvarea problemelor tehnice.
3. Dezvoltarea colaborării și a învățării între egali în contexte educaționale autentice.
4. Creșterea încrederii în sine și a rezilienței prin gestionarea erorilor și a provocărilor tehnologice.
5. Stimularea creativității și a inovării prin proiectarea de produse cu utilitate practică și socială.
6. Promovarea incluziunii și a dezvoltării durabile prin identificarea și realizarea unor soluții care răspund nevoilor comunității școlare.

IV. COMPETENȚE VIZATE

- competențe digitale;
- competențe STEM/STEAM;
- gândire critică;
- rezolvarea de probleme;
- colaborare și comunicare;
- creativitate și inovare;
- competențe socio-emoționale;
- educație pentru dezvoltare durabilă;
- utilizarea responsabilă a inteligenței artificiale.

V. METODE ȘI STRATEGII DIDACTICE

Metode active:

- învățarea prin descoperire;

- învățarea bazată pe proiect;
- problematizarea;
- brainstorming;
- design thinking;
- investigația;
- reflecția ghidată.

Metode colaborative:

- peer learning;
- lucru pe echipe;
- tutorat între colegi;
- învățare prin cooperare;
- prezentări și feedback reciproc.

Tehnologii digitale:

- Tinkercad;
- Ultimaker Cura / PrusaSlicer;
- ChatGPT și alte instrumente AI educaționale;
- Google Search;
- imprimantă 3D;
- platforme colaborative online.

VI. PLANUL ACTIVITĂȚILOR

MODULUL I – EXPLORARE ȘI GÂNDIRE CRITICĂ

Activitatea 1 – „Detective Tech”

Tema: Explorarea și identificarea componentelor tehnologice

Obiective:

- familiarizarea cu echipamentele digitale;
- dezvoltarea capacității de documentare;
- stimularea curiozității și a gândirii investigative.

Produse realizate:

- fișă de identificare a componentelor;
- jurnal digital de observație.

Activitatea 2 – „Arhitecții Viitorului”

Tema: Introducere în modelarea 3D

Obiective:

- dezvoltarea viziunii spațiale;
- exprimarea identității personale prin design;
- utilizarea aplicațiilor digitale creative.

Produse realizate:

- breloc personalizat;
- avatar digital al competențelor personale.

Activitatea 3 – „Testul de Reziliență”

Tema: Analiza și optimizarea modelelor digitale

Obiective:

- identificarea erorilor;
- dezvoltarea gândirii critice;
- cultivarea rezilienței și a perseverenței.

Produse realizate:

- raport de analiză;
- jurnal al erorilor și soluțiilor.

MODULUL II – CREAȚIE ȘI INOVARE

Activitatea 4 – „Marea Pornire”

Tema: Prima experiență de imprimare 3D

Obiective:

- aplicarea practică a competențelor dobândite;
- dezvoltarea răbdării și a autocontrolului;
- înțelegerea proceselor tehnologice.

Produse realizate:

- primul obiect imprimat 3D.

Activitatea 5 – „Hubul de Soluții”

Tema: Tehnologia în sprijinul comunității

Obiective:

- dezvoltarea empatiei;
- identificarea nevoilor reale din școală;
- proiectarea unor produse utile și sustenabile.

Produse realizate:

- prototipuri funcționale;
- mini-portofoliu de design social.

Activitatea 6 – „Inovatorii de Vară”

Tema: Expoziție și prezentare publică

Obiective:

- dezvoltarea competențelor de comunicare;
- valorizarea rezultatelor muncii elevilor;
- creșterea stimei de sine.

Produse realizate:

- expoziție tematică;
- prezentări realizate de elevi;
- portofoliu digital al proiectului.

VII. DIMENSIUNEA INCLUZIVĂ

Proiectul promovează participarea tuturor elevilor prin:

- activități diferențiate;
- învățare colaborativă;
- sprijin între colegi;
- adaptarea sarcinilor la nivelul fiecărui participant;
- valorizarea punctelor forte individuale.

VIII. CONTRIBUȚIA LA DEZVOLTAREA DURABILĂ

Proiectul susține dezvoltarea durabilă prin:

- utilizarea responsabilă a resurselor;
- reducerea risipei prin simularea digitală înaintea imprimării;
- proiectarea de obiecte cu utilitate practică;
- educația pentru consum responsabil;
- promovarea inovării cu impact pozitiv asupra comunității.

IX. EVALUAREA PROIECTULUI

Instrumente:

- jurnal de bord;
- observația sistematică;
- portofoliu digital;
- produse realizate;
- autoevaluare;
- chestionar de satisfacție.

Indicatori de succes:

- minimum 80% dintre participanți finalizează un produs digital și unul fizic;
- minimum 75% demonstrează progres în utilizarea aplicațiilor digitale;
- minimum 80% identifică soluții pentru o problemă reală a comunității școlare;
- minimum 90% raportează creșterea încrederii în propriile capacități.

X. REZULTATE AȘTEPTATE

- dezvoltarea competențelor digitale și antreprenoriale;
- creșterea motivației pentru învățare;
- consolidarea rezilienței și a încrederii în sine;
- promovarea unei culturi școlare orientate spre inovare;
- valorificarea echipamentelor tehnologice existente;
- realizarea unei expoziții finale cu impact comunitar.

FIȘA DE ACTIVITATE NR. 1

Denumirea activității: „Detective Tech”

Modul: Explorare și gândire critică

Durata: 90 minute

Locul desfășurării: Laborator informatică

Coordonator: Prof. consilier școlar Maria Solomon

Scop:

Familiarizarea elevilor cu echipamentele tehnologice și dezvoltarea competențelor de investigare, documentare și colaborare.

Obiective operaționale:

La finalul activității elevii vor fi capabili:

- să identifice minimum 5 componente ale imprimantei 3D;
- să utilizeze motoare de căutare și instrumente AI pentru identificarea informațiilor tehnice;
- să colaboreze în echipă pentru rezolvarea unei sarcini de investigare;
- să formuleze ipoteze privind funcționarea echipamentului.

Metode și tehnici:

Conversația euristică, investigația, brainstormingul, învățarea prin descoperire, peer learning.

Resurse:

Imprimantă 3D, telefoane mobile, calculator, internet, fișe de identificare, Google Search, ChatGPT.

Desfășurarea activității:

1. Introducere (10 min)

Prezentarea proiectului și a regulilor de lucru.

2. Explorare (25 min)

Elevii observă imprimanta și identifică elementele vizibile.

3. Investigație digitală (30 min)

Căutarea manualului tehnic și identificarea funcțiilor componentelor.

4. Provocarea „Dacă aș fi inventator” (15 min)

Elevii formulează ipoteze privind poziționarea și rolul comenzilor.

5. Reflecție (10 min)

Discuție ghidată:

„Ce facem când întâlnim ceva ce pare complicat?”

Produse finale:

- Fișa „Detective Tech”
- Jurnal digital de observație

Evaluare:

Observarea participării, analiza fișelor și autoevaluare.

FIȘA DE ACTIVITATE NR. 2

Denumirea activității: „Arhitectii Viitorului”

Modul: Explorare și gândire critică

Durata: 90 minute

Scop: Dezvoltarea creativității, a gândirii spațiale și a competențelor de modelare digitală.

Obiective operaționale:

Elevii vor putea:

- să utilizeze funcțiile de bază ale aplicației Tinkercad;
- să creeze un model digital personalizat;
- să exprime simbolic o calitate sau un talent personal;
- să ofere și să primească feedback constructiv.

Metode: Învățare prin proiect, demonstrație, exercițiu practic, cooperare.

Resurse: Tinkercad, calculatoare, videoproiector.

Desfășurarea activității:

1. Introducere în Tinkercad (20 min)
2. Exersarea comenzilor de bază (15 min)
3. Realizarea modelului personal (35 min)
4. Galerie virtuală și feedback între colegi (10 min)
5. Reflecție (10 min)
„Cum se transformă o idee într-un obiect digital?”

Produse finale:

- Breloc personalizat
- Avatar al competențelor personale

Evaluare:

Portofoliu digital și prezentarea produsului.

FIȘA DE ACTIVITATE NR. 3

Denumirea activității: „Testul de Reziliență”

Modul: Explorare și gândire critică

Durata: 90 minute

Scop: Dezvoltarea capacității de analiză, a gândirii critice și a toleranței la eroare.

Obiective operaționale:

Elevii vor putea:

- să identifice erori de proiectare;
- să analizeze cauzele unui posibil eșec tehnic;
- să formuleze soluții de optimizare;
- să înțeleagă rolul feedback-ului constructiv.

Metode:

Problematizare, studiu de caz, investigație, reflecție ghidată.

Resurse:

Cura/PrusaSlicer, modele 3D realizate anterior.

Desfășurarea activității:

1. Introducere în procesul de slicing (20 min)
2. Analiza modelelor realizate (30 min)
3. Identificarea erorilor și soluțiilor (25 min)
4. Completarea jurnalului de reziliență (5 min)
5. Reflecție finală (10 min)

Produse finale:

- Raport de analiză
- Jurnalul erorilor și soluțiilor

Evaluare:

Analiza argumentelor și a soluțiilor propuse.

FIȘA DE ACTIVITATE NR. 4

PROIECT: „Hubul Digital de Inovație, Creativitate și Incluziune”

Denumirea activității: Marea Pornire – Prima experiență de imprimare 3D

Modul: Creație și inovare

Durata: 90 minute

Locul desfășurării: Laboratorul de informatică

Coordonator: Prof. consilier școlar Maria Solomon

Participanți: Elevi gimnaziu

Tema activității: De la model digital la obiect real – înțelegerea procesului de imprimare 3D.

Scop:

Dezvoltarea răbdării, perseverenței și a competențelor tehnice prin participarea directă la procesul de imprimare 3D.

Competențe dezvoltate:

- competențe digitale;
- competențe STEM;
- rezolvarea de probleme;
- autoreglare emoțională;
- colaborare;
- perseverență.

Obiective operaționale:

La finalul activității elevii vor fi capabili:

- O1. să descrie etapele procesului de imprimare 3D;
- O2. să identifice factorii care influențează succesul unei imprimări;
- O3. să participe activ la pregătirea imprimantei și a materialelor;
- O4. să formuleze soluții pentru situații problemă apărute în timpul imprimării;
- O5. să manifeste răbdare și autocontrol în timpul procesului tehnic.

Metode și tehnici:

- conversația euristică;
- demonstrația;
- problematizarea;
- observația dirijată;
- reflecția ghidată;
- învățarea prin experiență.

Mijloace și resurse:

- imprimantă 3D;

- filament PLA;
- calculator;
- software Cura/PrusaSlicer;
- videoproiector;
- fișă de observație;
- jurnal de bord.

Desfășurarea activității

I. Moment organizatoric (5 minute)

- pregătirea spațiului de lucru;
- verificarea echipamentelor;
- reamintirea regulilor de siguranță.

II. Captarea atenției (10 minute)

Discuție introductivă:

„Ce credeți că se întâmplă între momentul în care apăsăm butonul Print și momentul în care apare obiectul pe masă?”

Elevii formulează ipoteze și anticipează etapele procesului.

III. Activitatea principală (55 minute)

Etapa 1 – Pregătirea imprimantei

Elevii observă:

- verificarea patului imprimantei;
- verificarea filamentului;
- încărcarea fișierului.

Etapa 2 – Lansarea imprimării

Elevii urmăresc:

- încălzirea extruderului;
- încălzirea patului;
- depunerea primului strat.

Etapa 3 – Analiza procesului

Pe parcursul imprimării elevii completează fișa de observație:

- Ce funcționează bine?
- Ce probleme pot apărea?
- Cum ne dăm seama că imprimarea este corectă?

Etapa 4 – Gestionarea unei erori

Profesorul prezintă exemple de eșecuri:

- desprinderea obiectului;
- lipsa aderenței;
- deformarea modelului.

Elevii identifică soluții și discută despre diferența dintre eșec tehnic și eșec personal.

IV. Reflecție și procesare emoțională (15 minute)

Întrebări de reflecție:

- Ce ai simțit în timp ce așteptai?
- Care a fost cel mai dificil moment?
- Ce ai făcut când lucrurile nu au mers perfect?
- Răbdarea este o abilitate tehnică sau emoțională?

V. Evaluare și feedback (5 minute)

Elevii completează o propoziție:

„Astăzi am învățat că succesul apare atunci când...”

Produse finale:

- obiect imprimat 3D;
- fișă de observație;
- jurnal de bord.

Modalități de evaluare:

- observarea sistematică;
- analiza răspunsurilor;
- autoevaluare;
- produsul final realizat.

FIȘA DE ACTIVITATE NR. 5

PROIECT: „Hubul Digital de Inovație, Creativitate și Incluziune”

Denumirea activității: Hubul de Soluții – Tehnologia în sprijinul comunității

Modul: Creație și inovare

Durata: 90 minute

Tema: Cum putem folosi tehnologia pentru a face viața mai ușoară celor din jur?

Scop:

Dezvoltarea empatiei, creativității și a competențelor de rezolvare a problemelor prin proiectarea unor produse cu utilitate socială.

Competențe dezvoltate:

- empatie;
- gândire critică;
- competențe digitale;
- colaborare;
- design thinking;
- cetățenie activă.

Obiective operaționale:

La finalul activității elevii vor putea:

- O1. să identifice nevoi reale existente în școală;
- O2. să formuleze soluții tehnologice pentru probleme concrete;
- O3. să utilizeze instrumente AI pentru documentare și generare de idei;
- O4. să realizeze un prototip digital funcțional;
- O5. să argumenteze utilitatea produsului creat.

Metode:

- brainstorming;
- design thinking;
- investigație;
- învățare prin proiect;
- dezbateri;
- cooperare.

Resurse:

- Tinkercad;
- internet; ai;
- calculatoare;
- fișe de proiect;
- videoproiector.

Desfășurarea activității

I. Introducere (10 minute)

Joc de activare:

„Dacă ai avea puterea să rezolvi o problemă din școala ta, care ar fi aceea?”

II. Explorarea nevoilor (20 minute)

Elevii lucrează pe grupe și identifică probleme reale:

- pierderea obiectelor personale;
- dezordinea pe bănci;
- organizarea cablurilor;
- lipsa semnelor pentru anumite spații;
- dificultăți întâmpinate de elevii mai mici.

III. Utilizarea inteligenței artificiale (15 minute)

Elevii formulează prompturi și solicită sugestii AI:

„Propune 10 obiecte mici care ar putea ajuta elevii din școală.”

Se discută avantajele și limitele răspunsurilor oferite de AI.

IV. Proiectarea soluției (30 minute)

Fiecare grup:

- alege o problemă;
- selectează o soluție;
- realizează schița;
- construiește modelul în Tinkercad.

V. Prezentarea proiectelor (10 minute)

Fiecare grup răspunde la:

- Ce problemă rezolvăm?
- Cine beneficiază?
- De ce este util produsul?

VI. Reflecție (5 minute)

„Cum poate tehnologia să contribuie la starea de bine a unei comunități?”

Produse finale:

- prototip digital;
- fișă de proiect;
- mini-portofoliu de design social.

Evaluare:

- rubrica de evaluare a proiectului;
- feedback între colegi;
- autoevaluare.

FIȘA DE ACTIVITATE NR. 6

PROIECT: „Hubul Digital de Inovație, Creativitate și Incluziune”

Denumirea activității: Expoziția „Inovatorii de Vară”

Modul: Creație și inovare

Durata: 90–120 minute

Participanți:

Elevi, cadre didactice, părinți, reprezentanți ai conducerii școlii

Tema:

De la idee la realizare – prezentarea rezultatelor proiectului.

Scop:

Valorificarea rezultatelor învățării, dezvoltarea stimei de sine și consolidarea competențelor de comunicare și prezentare.

Competențe dezvoltate:

- comunicare;
- prezentare publică;
- reflecție asupra propriei învățări;
- colaborare;
- încredere în sine.

Obiective operaționale:

La finalul activității elevii vor fi capabili:

- O1. să prezinte parcursul realizării unui produs digital;
- O2. să explice etapele procesului de învățare;
- O3. să identifice propriile progrese;
- O4. să ofere și să primească feedback constructiv;
- O5. să reflecteze asupra experienței trăite în cadrul proiectului.

Metode:

- expoziție;
- prezentare orală;
- turul galeriei;
- interviu;
- reflecție ghidată.

Resurse:

- obiectele imprimate;
- postere;
- laptop;
- videoproiector;
- diplome;
- chestionare de feedback.

Desfășurarea activității

I. Organizarea expoziției (20 minute)

Elevii:

- aranjează exponatele;
- pregătesc etichetele;
- organizează spațiul expozițional.

II. Deschiderea evenimentului (10 minute)

Prezentarea scopului proiectului și a participanților.

III. Turul expoziției (30 minute)

Invitații vizitează standurile.

Elevii prezintă:

- ideea inițială;
- dificultățile întâlnite;
- soluțiile identificate;
- rezultatul final.

IV. Dialog cu invitații (15 minute)

Elevii răspund întrebărilor formulate de părinți, profesori și conducerea școlii.

V. Reflecția finală (20 minute)

Activitatea „De la NU ȘTIU la AM REUȘIT”

Fiecare elev completează:

La început credeam că...

Acum știu că...

Cel mai important lucru pe care l-am învățat este...

VI. Închiderea proiectului (15 minute)

Acordarea diplomelor.

Fotografie de grup.

Mesaj final al coordonatorului.

Produse finale:

- expoziție tematică;
- portofoliu digital;
- galerie foto;
- diplome de participare;
- jurnal colectiv al proiectului.

Evaluare:

- chestionar de satisfacție;
- autoevaluare;
- observația sistematică;
- analiza produselor realizate;
- feedback din partea invitaților.

Indicator de succes:

Minimum 90% dintre participanți identifică cel puțin trei competențe noi dezvoltate în cadrul proiectului și descriu o situație în care le pot utiliza în viața școlară sau personală.

PROIECT DE ACTIVITATE

Stan Gabriela Mădălina, Grădinița Nr.3, Sector 3, București

Nivel II - (Grupa mare A)

Tema anuală: -

Tema proiectului: EVALUARE FINALĂ

Subtema: -

Domeniul experiențial: Limba și Comunicare

Categoria de activitate: Educarea limbajului

Tema activității: « *SFATUL JUCARIILOR* » de Mache Iliut

Forma de realizare: MEMORIZARE

Tipul activității: Transmitere și însușire de noi cunoștințe

Scop: Consolidarea deprinderii de a memora și reproduce voluntar și logic o poezie, dezvoltând exprimarea verbală și nonverbală (gestica și mimica) cât și a valentelor creative ale copiilor.

Obiective operaționale: Pe parcursul și la sfârșitul activității copiii vor fi capabili:

O₁: Să audieze cu atenție textul poeziei. Obiectivul se consideră realizat dacă copiii recepționează corect textul poeziei.

O₂: Să memoreze, pe cât posibil, versurile poeziei. Obiectivul se consideră realizat dacă 70% din colectivul grupei memorează poezia.

O₃: Să recite corect și cât mai expresiv poezia, respectând intonația, ritmul și pauzele, prin îmbogățirea vocabularului. Obiectivul se consideră realizat dacă 70% din colectivul grupei recită versurile, respectând criteriile anterior enumerate.

O₄: Să-și îmbogățească vocabularul cu expresii și cuvinte noi: „sfat”, „zori de zi”, „teamă”, „au întocmit”; obiectivul se consideră realizat dacă copiii redau sensul a cel puțin două expresii.

Strategii didactice:

Metode și procedee: conversația, explicația, reconstituirea model, exercitiul

Materiale didactice: cutie surpriza cu jucării, planșa ilustrată, recompense autocolante

Forma de organizare: frontal, semicerc deschis, pe grupuri, individual.

Forma de evaluare: evaluare globală și individuală.

Locul de desfășurare: sala de grupă.

Durată: 30-35 min



Material bibliografic:

- „Curriculum pentru învățământul preșcolar (3-6/7 ani)”, Editura DPH, București, 2009.
- „Revista învățământului preșcolar și primar (3-4/ 2015)”, Editura Arlequin, Chișinău, 2015.
- „Didactica disciplinelor „Comunicare în limba română” și „Limba și literatura română din învățământul primar și preșcolar”, autor Vasile Molan, Editura MINIPED, 2014.

DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII

EVENIMENTUL DIDACTIC	OB. OP.	CONȚINUTUL ȘTIINȚIFIC	STRATEGII DIDACTICE	EVALUARE
1. Moment organizatoric		Crearea condițiilor optime stabilirii climatului afectiv-educativ al activității. Se ameneajază spațiul educațional cu scaune dispuse în semicerc. Se pregătesc materialele didactice necesare pentru activitate.		Observarea comportamentului
2. Captarea atenției		Se realizează prin prezentarea unui cadou surpriza (cutie cu jucării: minge, catel etc.)	Conversația introductivă	Evaluare globală
3. Reactualizarea cunoștințelor		Se realizează o convorbire cu copiii grupei mari, despre poeziile copilariei cunoscute de ei.	Conversația	Evaluare globală
4. Anunțarea titlului poeziei și a obiectivelor	O1 O2 O3 O4	Se anunța titlul poeziei ce urmează a fi învățată. Copiii trebuie să fie atenți pentru a putea la sfârșitul activității, să recite singuri poezia.	Conversația Explicația	
5. Dirijarea învățării Recitarea model	O1	Cadrul didactic, face o recitare model a poeziei respectându-se semnele de punctuație, intonația, ritmul și mimica. SFATUL JUCĂRIILOR de Mache Iliut „Deși ora e tarzie, Uite, nicio jucărie Nu poate dormi. Azi sunt tare supărate Și rămân la sfat cu toate Până-n zori de zi.	Demonstrația	Capacitatea de a asculta cu atenție textul poeziei Observarea comportamentului

Memorarea poeziei de catre copii	O2 O3 O4	-Uite, spune-o minge mica. Nicu m-a-ntepat! Mi-am pierdut puterea toata Si m-am dezumflat. -Coadă mi-a taiat c-o lama, Spune un catel Si de-atunci imi e tare teama Sa ma joc cu el. Si asa s-au plans cu toate, Jucariile stricate. Iar apoi, cand au sfarsit, O scrisoare-au intocmit Tuturor copiilor, Din partea jucariilor. Si-n scrisoare au spus atat: -Noi de azi am hotarat Sa fugim de-acei copii Care strica jucarii! Poezia va fi memorata pe unitati logice (strofe): - Recitarea in cor a primei strofe: o data vor recita stand in picioare, a doua oara vor recita stand la locurile lor pe scaune; - Se recita in cor strofa a doua si a treia cu voce inceata, in soapta; - Recitarea in cor a celei de a patra strofe: o data o vor recita stand in picioare, a doua oara o vor recita stand la locurile lor pe scaune; - recitarea ultimei strofe cu o tonalitate ferma de doua ori.	Explicatia Conversatia	Capacitatea de a recita expresiv, cu intonatie si pauze
----------------------------------	----------------	--	---------------------------	---

		Se vor repeta succesiv prima strofa cu cea de-a doua...apoi primele doua cu cea de a treia si asa mai departe.	Exercitiul	
6. Obținerea performantei		Recitarea dialogata a poeziei (intre educatoare si copii, intre fete si baieti, intre doi copii sau mai multi). Recitarea cu voce inceata si recitarea cu voce tare.	Exercitiul	
7. Evaluarea si fixarea temei		Se urmărește ca fiecare copil să cunoasca titlul poeziei invatate si autorul acesteia.	Conversația	Evaluare globală Evaluare ind.
8. Încheierea activității		Se fac aprecieri individuale și colective asupra modului cum au participat si reactionat copiii pe parcusul activitatii. Copiii primesc recompense.	Conversația	Aprecieri globale



Sfatul jucăriilor de Mache Iliuț

Deși ora e târzie,
Uite, nici o jucărie
Nu poate dormi.
Azi sunt toate supărate
Și rămân la sfat cu toate
Până-n zori de zi!

— Uite, spune-o minge mică,
Nicu m-a-nțepat!
Mi-am pierdut puterea toată
Și m-am dezumflat.

— Coada mi-a tăiat c-o lama!
Spune un câțel,

Și de-atunci mi-e tare teamă
Să mă joc cu el.

Și așa s-au plâns cu toate,
Jucăriile stricate.
Iar apoi, când au sfârșit,
O scrisoare-au întocmit
Tuturor copiilor
Din partea jucăriilor.

Și-n scrisoare-au spus atât:
— Noi de azi am hotărât
Să fugim de-acei copii
Care strică jucării!





„AJUTOARELE LUI MOȘ NICOLAE”



Proiect de activitate integrată

Grupa mijlocie

PROIECT DE ACTIVITATE INTEGRATĂ

PROPUNĂTOR: Stan Lavinia

GRUPA: Mijlocie

TEMA ANUALĂ DE STUDIU: „Cu ce și cum exprimăm ceea ce simțim?”

TEMA PROIECTULUI TEMATIC: „Magia sărbătorilor”

TEMA SĂPTĂMÂNII: „În așteptarea lui Moș Nicolae”

TEMA ACTIVITĂȚII: „Ajutoarele lui Moș Nicolae” (activitate integrată)

FORMA DE REALIZARE: Activitate integrată (ADP + DȘ₂+ DEC₂+ALA)

MIJLOCUL DE REALIZARE: Joc didactic, activitate artistico-plastică

TIPUL ACTIVITĂȚII: Mixtă (Verificare și consolidare de cunoștințe; Formare de priceperi și deprinderi).

SCOPUL ACTIVITĂȚII: Verificarea și consolidarea capacității de a grupa obiecte după criterii multiple (formă, mărime, culoare) și de a sesiza intrusul într-o mulțime dată.

Formarea deprinderii de a utiliza tehnica picturii prin difuzie pe suport texturat – sare.

CATEGORII DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE:

- **ACTIVITĂȚI DE DEZVOLTARE PERSONALĂ**

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

Întâlnirea de dimineață:

Tranziții: „Unul după altul”, „Perechi, perechi!” „Este timpul să mâncăm masa e gata!”

Moment de mișcare: videoclip pe tabla interactivă

- **JOCURI ȘI ACTIVITĂȚI LIBER ALESE**

Construcții: „Cutii pentru cadou” (îmbinarea pieselor magnetice)

Artă tranzientă: „De ce are nevoie Moș Nicolae?” (completarea spațiului elementelor date cu obiecte din natură)

Nisip și apă: „Barba lui Moș Nicolae” (grafisme în nisip)

Științe: „Moș Nicolae”- puzzle

Joc distractiv: „Curățăm ghetuțele!”

Joc de atenție: „ Spiridușul Moșului ”

• **ACTIVITĂȚI PE DOMENII EXPERIENȚIALE**

Domeniul Științe (DȘ): Activitate matematică – joc didactic „Ce s-a întâmplat cu jucăriile din sac?”

Domeniul Estetic și Creativ (DEC): Activitate artistico-plastică- pictură pe sare „Cizmulița lui Moș Nicolae”

COMPORTAMENTE URMĂRITE PE PARCURSUL ACTIVITĂȚII INTEGRATE
(preluate din planificarea săptămânală; Curriculum pentru Educația Timpurie (2019), p. 18-24):

A 1.3 Utilizează mâinile și degetele pentru realizarea de activități variate A 2.1 Utilizează simțurile (văzul, auzul, simțul tactil, mirosul etc.) în interacțiunea cu mediul apropiat
B 1.2 Demonstrează abilități de solicitare și de primire a ajutorului în situații problematice specifice B 1.3 Inițiază/participă la interacțiuni pozitive cu copii de vârstă apropiată
C 2.1 Realizează sarcinile de lucru cu consecvență C 3.1 Manifestă creativitate în activități diverse
D 2.1 Demonstrează capacitate de comunicare clară a unor idei, nevoi, curiozități, acțiuni, emoții proprii (comunicare expresivă)
E 1.1 Identifică elementele caracteristice ale unor fenomene/relații din mediul apropiat E. 2.4 Efectuează operații de seriare, grupare, clasificare, măsurare a obiectelor E 2.5 Rezolvă situații-problemă, pornind de la sortarea și reprezentarea unor date

COMPORTAMENTE URMĂRITE:	OBIECTIVE OPERAȚIONALE:
E.1.1. Identifică elementele caracteristice ale unor fenomene/relații din mediul apropiat; B.4.1. Recunoaște și exprimă emoții de bază, produse de piese muzicale, texte literare, obiecte de artă etc.	O1. Preșcolarul va fi capabil, cu sau fără sprijin, să identifice fenomenele și caracteristicile specifice anotimpului iarnă, pornind de la întrebările cadrului didactic.
D.2.1. Demonstrează capacitate de comunicare clară a unor idei, nevoi, curiozități, acțiuni, emoții proprii (comunicare expresivă) E.2.5. Rezolvă situații-problemă, pornind de la sortarea și reprezentarea unor date E.2.4. Efectuează operații de seriare, grupare, clasificare, măsurare a obiectelor	O2. Preșcolarul va fi capabil, cu sau fără sprijin, să grupeze elementele date în funcție de cele trei criterii, respectiv formă, mărime și culoare, pornind de la indicațiile cadrului didactic. O3. Preșcolarul va fi capabil, cu sau fără sprijin, să identifice și să corecteze erorile survenite la nivelul grupelor de elemente, pornind de la indicațiile cadrului didactic.
A.1.3. Utilizează mâinile și degetele pentru realizarea de activități variate B.1.3. Inițiază/participă la interacțiuni pozitive cu copii de vârstă apropiată B.1.2. Demonstrează abilități de solicitare și de primire a ajutorului în situații problematice specifice C.2.1. Realizează sarcinile de lucru cu consecvență	O4. Preșcolarul va fi capabil să execute, cu sau fără sprijin, sarcini specifice centrelor de interes: realizarea bărbii lui Moș Nicolae în nisip cu instrumentul dat, construirea cutiilor de cadou prin îmbinarea pieselor magnetice, completarea formelor date cu materiale din natură și reconstituirea imaginii lui Moș Nicolae prin îmbinarea pieselor de puzzle, manifestând consecvență și creativitate.

C.3.1. Manifestă creativitate în activități diverse	
A.1.3. Utilizează mâinile și degetele pentru realizarea de activități variate; B.1.2. Demonstrează abilități de solicitare și de primire a ajutorului în situații problematice specifice;	O5. Preșcolarul va fi capabil, cu sau fără spijin, să realizeze ghetuța prin tehnica pictării pe sare pentru a obține ghetuțe, respectând indicațiile cadrului didactic.
A.2.1. Utilizează simțurile (văzul, auzul, simțul tactil, mirosul etc.) în interacțiunea cu mediul apropiat	O6. Preșcolarul va fi capabil să execute mișcările corespunzătoare jocurilor, îndeplinind sarcinile date.

STRATEGII DIDACTICE

Metode și procedee: conversația, explicația, demonstrația, jocul didactic, problematizarea, exercițiul, turul galeriei, metoda RAI, metoda „Explozia Stelară”

Mijloace de învățământ: calendarul, paleta cu emoții, minge (metoda RAI), elementul surpriză – sacul cu jucării, videoclip de la spiriduș, obiecte tridimensionale, respectiv: păpuși de două dimensiuni (mari și mici) și mingi de două dimensiuni (mari și mici), piese magnetice de construcție (Magnetic Tiles), tablă luminoasă, cutii cu nisip, instrumente din lemn pentru realizarea formelor în nisip, elemente din natură (conuri, castane, scoici, etc.), șabloane cu elemente specifice (baston, sacul lui Moș Nicolae, căciula Moșului), acuarele, pensulă, șablon cu cizmuliță, videoproiector, laptop.

Forme de organizare: frontală, individuală, de grup.

Durata: o zi

EVALUARE:

Pe parcursul activității integrate vor fi *evaluate* următoarele aspecte:

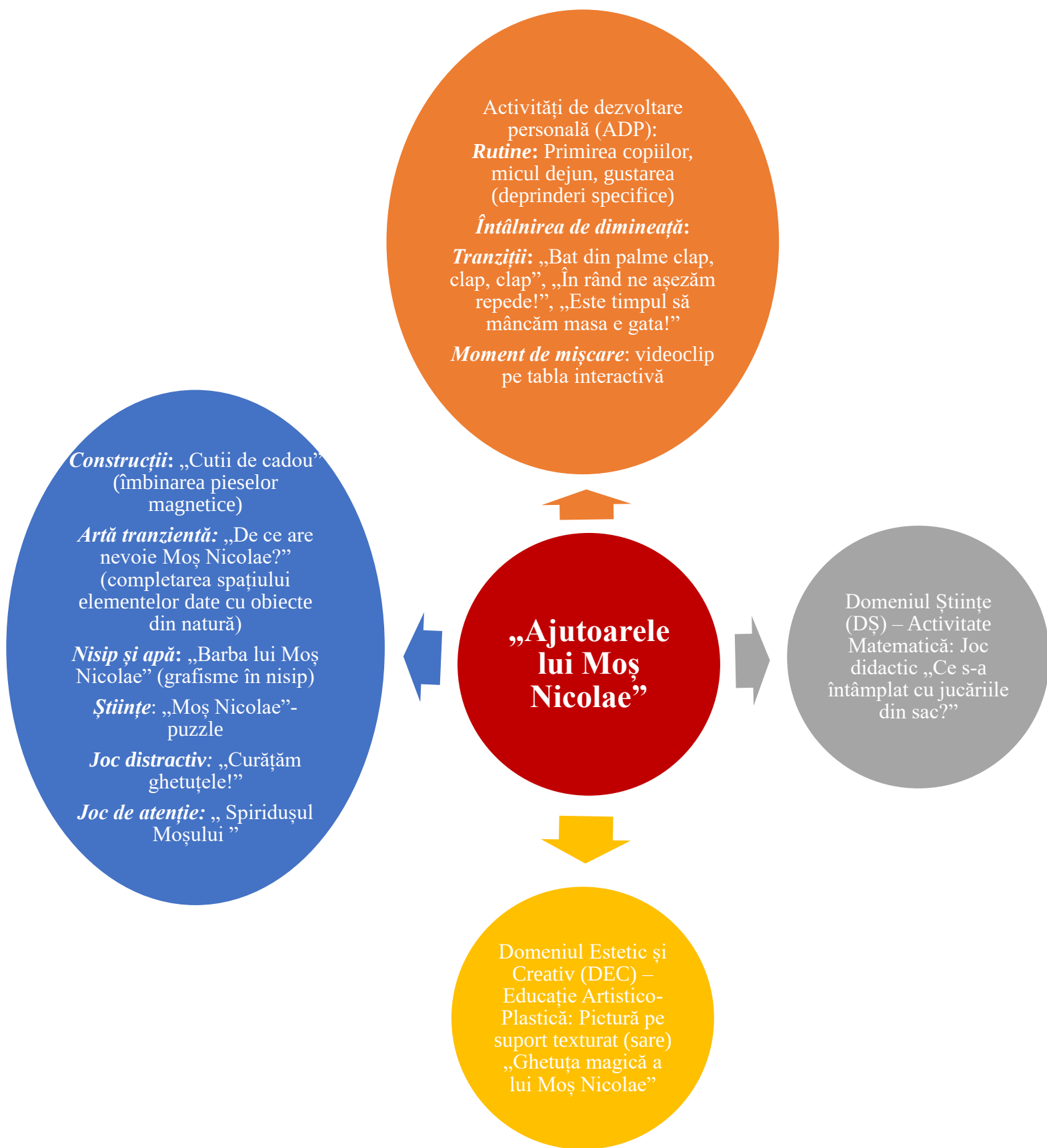
- Acuratețea răspunsurilor verbale oferite de preșcolari în cadrul jocului didactic;
- Corectitudinea rezolvării sarcinilor;
- Corectitudinea executării tehnicilor de lucru;
- Calitatea și acuratețea produselor;

- Gradul de manifestare generală a comportamentelor și atitudinilor pozitive urmărite (inițierea unor interacțiuni pozitive cu copiii de vârstă apropiată, consecvența, autonomie personală);
- Gradul de implicare, creativitate și colaborare a copiilor în activități și jocuri.

BIBLIOGRAFIE:

1. M.E.N. (2019), *Curriculum pentru Educația Timpurie (a copiilor de la naștere până la vârsta de 6 ani)*, București;
2. Chiș, O., Glava, A., Tătaru, L. (2014), *Piramida cunoașterii. Repere metodice în aplicarea curriculumului preșcolar*, Editura Diamant, Pitești;
3. Culea, L. și colab. (2008), *Activitatea integrată din grădiniță – Ghid pentru cadrele didactice din învățământul preuniversitar*, Editura Didactica Publishing House, București.





SCENARIUL ACTIVITĂȚII INTEGRATE

I. MOMENT ORGANIZATORIC

În vederea bunei desfășurări a activităților de învățare, cadrul didactic va asigura condițiile necesare desfășurării activității: aerisirea sălii de grupă, pregătirea materialului didactic necesar, amenajarea mobilierului, pregătirea copiilor, stabilirea liniștii și instaurarea unei atmosfere de lucru adecvate.

II. CAPTAREA ATENȚIEI

Ziua va începe cu **întâlnirea de dimineață**. Preșcolarii vor intra în sala de grupă și se vor așeza pe scăunele în semicerc, pentru a putea stabili fiecare un contact vizual cu toți membrii grupei.

Salutul

Salutul va debuta cu formula: „*Dimineața a sosit/ Toți copiii au venit/ Pe scăunele ne așezăm/ Și frumos ne salutăm!*”. Copiii se vor saluta între ei pornind de la cadru didactic către copilul din stânga, folosindu-se de numele copilului în următoarea formulă: „*Bună dimineața,.....(numele copilului), bine te-am găsit la grădiniță!*”.

Prezența

Prezența va fi realizată de către cadru didactic alături de copii. Prezența va debuta cu formula: „După ce ne-am adunat/ Și frumos ne-am salutat/ Cu colegii ne-am întâlnit/ Oare cine azi la grădiniță n-a venit?”. Cadrul didactic strigă numele fiecărui copil în ordinea existentă în catalog, iar preșcolarii, când își aud numele, se îndreaptă spre tabla interactivă unde își va identifica poza care se va muta la secțiunea „Prezent”, odată ce copilul o atinge.

Calendarul naturii

După ce se va realiza prezența, cadrul didactic, împreună cu cei mici, încep să completeze calendarul naturii prin adresarea unor întrebări ajutătoare astfel încât să se stabilească anotimpul în care sunt, starea vremii, aspecte ale anotimpului curent, îmbrăcămintea potrivită anotimpului curent, luna în care sunt, ziua din săptămână. Întrebările adresate vor fi următoarele:

„Care sunt cele 4 anotimpuri?” (Cele 4 anotimpuri sunt primăvară, vară, toamnă și iarnă).

„În ce anotimp suntem acum?” (Noi suntem în anotimpul iarna.)

„În ce lună a anului suntem acum?” (Noi ne aflăm în luna decembrie.)

„Ce zi este astăzi?” (Astăzi este....)

„Cum este vremea afară?” (Afară este frig.)

„Cum trebuie să ne îmbrăcăm dacă afară este frig?”



Împărtășirea cu ceilalți

Se va realiza prin completarea următorului enunț de către preșcolari folosind paleta vesel/ trist: „Eu sunt vesel/ trist pentru că”. Se vor identifica în primă fază modurile în care ne putem simți, după care, prin intermediul metodei RAI (răspunde-aruncă-întreabă) copiii sunt încurajați să-și exprime trăirile emoționale și să argumenteze cum se simt în acea zi.

Momentul de mișcare

La semnalul cadrului didactic, toți copiii se vor ridica în picioare și vor realiza împreună exercițiile specifice momentului de mișcare cu ajutorul unui videoclip proiectat pe tabla interactivă.

Noutatea zilei

Noutatea zilei va debuta prin intermediul următoarelor informații:

„Dragilor, astăzi am primit un mesaj pe laptop de la spiriduș de-al Moșului Nicolae care are nevoie de ajutor și a auzit de la ceilalți spiriduși că în grupa mijlocie Mickey Mouse sunt cei mai isteți copii și îl pot ajuta.”

Apoi, se va proiecta pe tabla interactivă un scurt filmuleț video în care va apărea spiridușul care dorește să le transmită un mesaj:

„Dragi copii, eu sunt unul din spiridușii lui Moș Nicolae și am nevoie de ajutorul vostru. Împreună cu Moș Nicolae am lucrat din greu pentru a face pentru voi cele mai frumoase jucării și daruri, însă pentru că anul acesta au fost foarte mulți copii cuminți și a trebuit să ducem foarte multe daruri în ghetuțele lor, să știți dragi copii că am cam încurcat jucăriile. Nu mai

avem foarte mult timp la dispoziție, astfel că, auzind prin oraș că la această grupă am să gădesc niște copii foarte harnici și isteți, mă gândeam că mă veți putea ajuta să rezolv încurcătura și să grupez jucăriile din sacul pe care l-am lăsat la voi în grupă după forma, mărimea și culoarea acestora, astfel încât acestea să ajungă la copiii care le-au cerut. Știți voi, dragi copii, Moș Nicolae este cam bătrân, însă niciodată nu îi uită pe copiii cuminți și ascultători, așadar, nu vă va uita nici pe voi și nici ajutorul pe care mi-l oferiți, drept pentru care vă rog să vă pregătiți bine ghetuțele.”

III. ANUNȚAREA TEMEI ȘI A OBIECTIVELOR ACTIVITĂȚII INTEGRATE

Cadrul didactic le va comunica preșcolarilor următoarele informații: „Astăzi vom avea o misiune importantă. Ne vom transforma în ajutoarele lui Moș Nicolae și a spiridușilor acestuia, iar cu materialele pe care el ni le-a trimis, vom juca un joc care se numește „Ce s-a întâmplat cu jucăriile din sac?”, joc prin care vom grupa jucăriile din sacul Moșului, jucării pe care acesta trebuie să le ducă copiilor care au rămas fără cadou, după forma, mărimea și culoarea acestora, ajutându-l astfel pe Moș Nicolae să rezolve încurcătura. De asemenea, vom construi cutii de cadou din piesele magnetice, vom completa prin umplere forma elementelor date (sacul, căciula și bastonul Moșului) cu obiecte din natură și vom realiza cu bețișorul din lemn barba lui Moș Nicolae. Spiridușul ne-a spus să ne pregătim ghetuțele așa că ne vom realiza propriile ghetuțe prin tehnica pictării pe sare.

La finalul activității, ne vom juca două jocuri, un joc de mișcare numit „Curăță ghetuțele!” și un joc de atenție numit „Spiridușul Moșului”.

IV. DIRIJAREA ÎNVĂȚĂRII ȘI OBTINEREA PERFORMANȚEI

DOMENIUL ȘTIINȚE – Activitate matematică: „Ce s-a întâmplat cu jucăriile din sac?” (formă, culoare și mărime) – joc didactic

Introducerea în jocul didactic:

Cadrul didactic le va spune copiilor că astăzi se vor juca un joc numit: „Ce s-a întâmplat cu jucăriile din sac?” pentru a îl ajuta pe spiriduș și pe Moș Nicolae să grupeze elementele din sac pentru a le putea da cadou copiilor. Pentru a putea face asta, copiii vor rezolva trei variante de joc.

Scopul jocului didactic:

- Consolidarea capacității preșcolarilor de a efectua operații de grupare a obiectelor pe baza unor criterii date (formă, mărime, culoare).

Sarcina didactică:

- Denumirea elementelor din sac (păpuși și mingi), gruparea elementelor după criteriul formei acestora.
- Identificarea celor două categorii de mărimi, respectiv „mare”/ „mic” din cele două grupe de elemente formate după criteriul formei, și formarea unor noi grupuri de elemente după criteriul mărimii.
- Învârtirea „roatei culorilor”, denumirea elementului în dreptul căruia se oprește roata identificând al treilea criteriu de grupare a obiectelor și formarea de grupe de elemente respectând acest criteriu, respectiv criteriul culorii.

Elementele de joc:

- Aplauze, surpriza.

Prezentarea materialului didactic:

Cadrul didactic va solicita copiilor să numească și să descrie materialele pregătite.

Explicarea regulilor jocului:

- Copilul numit va ieși în față și va extrage din sacul moșului un element, pe care îl va denumi.
- Copilul numit va ieși în față și va așeza elementul, respectiv jucăria din sac în grupa aferentă acestuia.
- Copilul numit va forma grupa de elemente după următorul criteriu identificat.
- Executarea cu succes a sarcinii va fi recompensată prin aplauze.
- Dacă un copil întâmpină dificultăți, va putea chema un alt coleg în ajutor.

Fixarea regulilor jocului se va realiza oral de către 1-2 copii.

Desfășurarea jocului de probă:

- Cadrul didactic va solicita copiilor să execute un joc de probă pentru a se asigura că au înțeles regulile jocului.

Desfășurarea jocului propriu-zis:

Se va desfășura frontal, preșcolarii numiți de către cadrul didactic venind în față și alegând aleatoriu o jucărie din sacul lui Moș Nicolae, jucărie pe care o vor denumi și o vor așeza în grupa potrivită după criteriul formei acesteia, formându-se astfel două grupe de elemente, grupa păpușilor și grupa mingilor.

Se va realiza jocul de probă pentru a se asigura că toți copiii au înțeles modul de desfășurare. Un copil va urma instrucțiunile educatoarei și va executa jocul de probă.

Se va urmări dirijarea și participarea copiilor la desfășurarea jocului.

Varianțe de joc:

Varianta I: „Mai mare sau mai mic?”

Educatoarea explică copiilor regulile sarcinii pe care o au de rezolvat. La această variantă, sarcina preșcolarilor este de a observa și a identifica cele două categorii de mărimi, respectiv „mare”/ „mic” din cele două grupe de jucării formate după criteriul formei lor. Astfel, cadrul didactic va orienta atenția preșcolarilor spre prima grupă de elemente, respectiv grupa păpușilor, unde se observă faptul că există atât păpuși mari, cât și păpuși mici. Prin urmare, preșcolarii numiți de către educatoare vor lua pe rând elementele/ păpușile mici din grupa păpușilor și vor forma o nouă grupă, respectiv grupa păpușilor mici, grupând astfel elementele după mărimea acestora și concluzionând cu existența a două grupe de păpuși, grupa păpușilor mici și grupa păpușilor mari. Se procedează la fel și pentru grupa mingilor, acestea fiind grupate după mărimea acestora.

Se va realiza jocul de probă pentru a se asigura că toți copiii au înțeles modul de desfășurare. Un copil va urma instrucțiunile educatoarei și va executa jocul de probă. Se va urmări respectarea etapelor precizate, realizarea corectă a sarcinilor și verbalizarea acțiunilor.

Varianta II: „Învârte roata!”

Educatoarea le explică copiilor regulile sarcinii pe care o au de rezolvat. Educatoarea le va prezenta copiilor „roata culorilor”, roată pe care se află imagini cu păpuși și mingi în două culori (roșii, verzi). Astfel, preșcolarii desemnați de către educatoare vor veni în față, vor învârti roata și vor denumi elementul în dreptul căruia se oprește roata, precum și culoarea acestuia. Vor alege apoi elementul care se potrivește cu cel de pe roată și îl vor așeza în dreptul acestuia, grupând astfel elementele în funcție de culoarea lor.

Se va realiza jocul de probă pentru a se asigura că toți copiii au înțeles modul de desfășurare. Un copil va urma instrucțiunile educatoarei și va executa jocul de probă. Se va urmări respectarea etapelor precizate, realizarea corectă a sarcinilor și verbalizarea acțiunilor.

Varianta III: „Ce este greșit?”- Complicarea jocului

Cadrul didactic propune preșcolarilor să închidă ochii pentru câteva secunde, timp în care aceasta va crea erori intenționate în grupele de elemente, prin asocieri greșite. Preșcolarii vor deschide ochii doar la semnalul verbal al cadrului didactic, iar cei desemnați de către educatoare vor observa și vor identifica eroarea. După identificarea acestei erori, preșcolarul va veni în față pentru a corecta greșeala și a așeza elementele înapoi în grupa potrivită, ținând cont de criteriul culorii, formei și a mărimii.

Se va realiza jocul de probă pentru a se asigura că toți copiii au înțeles modul de desfășurare. Un copil va urma instrucțiunile educatoarei și va executa jocul de probă. Se va urmări realizarea corectă a cerințelor.

Încheierea jocului didactic:

După realizarea jocului didactic, educatoarea va face aprecieri generale și individuale asupra desfășurării jocului.

Cu ajutorul **tranziției**, preșcolarii vor părăsi sala de grupă și se vor îndrepta spre baie, consolidându-și astfel deprinderile igienico-sanitare.



DOMENIUL ESTETIC ȘI CREATIV (activitate artistico-plastică): „Ghetuța magică”- pictură pe suport texturat (pe sare)

În timp ce preșcolarii își consolidează deprinderile igienico-sanitare, educatoarea va aranja mobilierul în formă de careu deschis și va pregăti materialele didactice necesare activității care urmează a se desfășura. La întoarcerea copiilor în sala de grupă cu ajutorul **tranziției**: „Bat din palme clap, clap, clap/ Din picioare trap-trap-trap/ Ne-nvârtim, ne răsucim/ Și spre grupă noi pornim!”, educatoarea va urmări intrarea organizată a acestora, apoi îi va așeza la măsuțe.

Introducerea în activitate se va realiza prin comunicarea următoarelor informații de către educatoare: „Astăzi ne vom pregăti propriile ghetuțe precum ne-a sfătuit spiridușul moșului. Haideți să ne apucăm de treabă!”

Educatoarea le va cere copiilor să **intuiască materialele** aflate pe mesele lor (ghetuța cu sare, pahare cu apă, pensule, acuarele), apoi îi va întreba: „Ce credeți că vom face cu toate aceste materiale?”. După ce copiii vor răspunde la întrebare, educatoarea le va prezenta **modelul educatoarei**.

Educatoarea va **explica și va demonstra modul de realizare a lucrării prin tehnica picturii pe sare**:

„Umezim puțin vârful pensulei și luăm o cantitate generoasă de culoare roșie.”

„Atenție! Nu frecăm pensula de hârtie, doar atingem ușor (tamponăm) sarea cu vârful pensulei.”

„Priviți magia! Sarea absoarbe apa colorată și culoarea fuge singură pe ghetuță.” (Se demonstrează efectul de difuzie).”

Înainte de a începe lucru, vom realiza **exerciții pentru încălzirea mușchilor mici ai mâinii**: „Închid pumnii și-i desfac/ Degetelor fac pe plac/ Plouă, plouă neîncetat/ Cu vârful degetelor bat/ Degetele îmi sunt petale/ Le deschid ca pe o floare/ Un arici cu țepii mici/ A fugit după furnici/ Țepii în sus și-i ridică/ Uite, uite, uite așa.”

După executarea exercițiilor pentru încălzirea mușchilor mici ai mâinii, se va trece la **realizarea propriu-zisă a lucrării de către preșcolari**. În timp ce copiii lucrează, educatoarea va urmări dacă sunt sau nu sunt respectate etapele de lucru, va atrage atenția asupra unei ținute corecte la masa de lucru și va oferi ajutor celor care au nevoie.

Educatoarea va solicita copiilor să autoevalueze și evalueze produsele proprii și ale celorlalți pe baza criteriilor următoare, prin metoda **turul galeriei**:

- Corectitudinea executării tehnicilor de lucru;
- Acuratețea lucrării.

Preșcolarii vor fi solicitați să spună ce au realizat, dar și ce tehnică au utilizat. Educatoarea va expune lucrările copiilor și va realiza un semicerc în fața acestora pentru a le observa și aprecia împreună cu copiii. Preșcolarii își vor exprima observațiile și corecțiile necesare, unde este cazul. Se vor face aprecieri individuale și colective asupra modului de desfășurare a activității.

Cu ajutorul tranziției: „Bat din palme clap, clap, clap/ Din picioare trap-trap-trap/ Ne-nvârtim, ne răsucim/ Și spre baie noi pornim!”, preșcolarii vor părăsi sala de grupă și se vor îndrepta spre baie.



V. ASIGURAREA RETENȚIEI ȘI A TRANSFERULUI CUNOȘTINȚELOR

ALA1: JOCURI ȘI ACTIVITĂȚI LIBER-ALESE:

În timp ce preșcolarii sunt la baie, educatoarea va aranja mobilierul în funcție de cele 4 centre de interes și va pregăti materialele didactice necesare activității care urmează a se desfășura. La întoarcerea în sala de grupă cu ajutorul **tranziției**: „Bat din palme clap, clap, clap/ Din picioare trap-trap-trap/ Ne-nvârtim, ne răsucim/ Și spre grupă noi pornim!”, educatoarea va urmări intrarea organizată a acestora, apoi va prezenta copiilor centrele de interes și se vor descrie materialele pe care le vor utiliza. La fiecare centru, copiilor li se vor explica sarcinile de lucru:

- **CONSTRUCȚII: „Cutii pentru cadouri”**

Sarcina de lucru: Preșcolarii vor avea de construit cutii pentru cadourile pe care Moș Nicolae le va da copiilor.

- **ARTĂ TRANZIENTĂ: „De ce are nevoie Moș Nicolae?”**

Sarcina de lucru: Preșcolarii vor utiliza materiale din natură (conuri, pietre, castane etc.) pentru umplerea elementelor caracteristice pentru Moș Nicolae, respectiv: căciula, sacul, bastonul, prin așezarea acestora în interiorul conturului imaginii.

- **NISIP ȘI APĂ: „Barba lui Moș Nicolae”**

Sarcina de lucru: Preșcolarii vor utiliza instrumentul de lemn pentru a realiza în nisip semnele grafice ce alcătuiesc barba moșului.

- **ȘTIINȚE: „Moș Nicolae”- puzzle**

Sarcina de lucru: Preșcolarii vor îmbina corect piesele de puzzle puse la dispoziție pentru a reconstitui imaginea unitară, redând chipul lui Moș Nicolae.

Educatorea va trece pe la fiecare centru în parte urmărind activitatea fiecărui copil și va interveni unde este nevoie. Ea va da semnalul prevestitor, apoi cel de încetare al lucrului.

La finalul activităților, copiii vor evalua lucrările de la fiecare centru de interes și vor face ordine. Voi face aprecieri globale și individuale asupra activității desfășurate de copii.

Se vor lua în considerare următoarele criterii:

- Corectitudinea rezolvării sarcinilor;
- Gradul de implicare a copiilor în activități și jocuri;
- Colaborarea în cadrul grupului;
- Îndemânare și creativitate.

Se va face turul centrelor de interes, copiii prezentând produsele realizate.

VI. ASIGURARE FEEDBACK ȘI EVALUARE

Se va realiza utilizând metoda: „Explozia Stelară”. Educatorea va prezenta copiilor steaua, va chema pe rând copiii și vor răspunde la următoarele întrebări:

CE am făcut noi astăzi? (Am sortat jucării și am pictat ghetuțe pe sare).

CINE a avut nevoie de ajutor? (Spiridușul lui Moș Nicolae).

UNDE v ați așezat jucăriile după ce le-ați sortat? (În grupe de obiectele mari și mici).

CÂND trebuie să pregătim ghetuțele pentru venirea Moșului? (În noaptea de 5 spre 6 decembrie, când dormim).

DE CE credeți că a greșit Spiridușul? (Era obosit / Erau prea multe jucării). De asemenea, educatoarea va solicita feedback-ul din partea copiilor prin adresarea următoarelor întrebări:

- Care a fost activitatea voastră preferată de azi?
- Ce vi s-a părut că a fost mai greu de realizat pentru voi?
- Ați mai vrea să faceți astfel de activități? De ce?

JOCURI ȘI ACTIVITĂȚI RECREATIVE (ALA2)

După desfășurarea activităților pe domenii experiențiale și pe centre, copiii se vor desfășura jocurile din cadrul activităților liber alese:

Curăță ghetuțele (joc distractiv) – Copiii vor fi împărțiți aleatoriu în două echipe. Fiecare echipă va avea în dreptul ei un coșuleț cu mai multe șervețele. Pe rând, fiecare copil din cele două echipe va lua un șervețel, va parcurge traseul pentru a ajunge la masa din fața echipei lui, acolo unde se află mai multe jetoane cu ghetuțe murdare. Traseul va fi format dintr-o serie de pași orientați în diferite direcții, copiii fiind nevoiți să se deplaseze în funcție de cum sunt orientați acești pași. Atunci când vor ajunge la măsuță, vor utiliza șervețelul luat pentru a curăța o pereche de ghetuțe, după care îl vor arunca în coșul de lângă măsuța lor. Jocul se continuă cu următorul copil din rând, însă abia atunci când copilul de dinainte ajunge la capătul rândului aferent echipei lui. Echipa care reușește să curețe cel mai repede toate ghetuțele de pe jetoane va fi declarată câștigătoare.

Spiridușul Moșului (joc de atenție) – Se alege un copil care va fi *Spiridușul Moșului*. El va bate la ușă și va avea un dialog cu ceilalți copii: „Copiii: *Cine e?* / Spiridușul răspunde: *Spiridușul Moșului!* ;/ Copiii: *Ce ne aduce?*;/ Spiridușul: *Un Cadou....* / Copiii: *Pentru cine?* ;/ Spiridușul: *Pentru copilul cel mai cuminte.* / Copiii: *Intră!* ”. Spiridușul Moșului intră și va începe să se uite prin sală la copii pentru a alege un alt Spiriduș. Îl va alege pe copilul care stă cel mai cuminte. Jocul va continua astfel, cu ceilalți copii în rol de Spiriduși ai Moșului.

În încheierea activității, copiii primesc recompense pentru ajutorul acordat spiridușului. Educatoarea le va mulțumi copiilor pentru tot efortul depus pentru realizarea sarcinilor.



În contextul transformărilor sociale, economice și tehnologice accelerate, sistemele educaționale sunt provocate să răspundă unor cerințe tot mai complexe privind formarea competențelor necesare secolului XXI. Abordările tradiționale, centrate predominant pe transmiterea informației și evaluarea sumativă, nu mai sunt suficiente pentru dezvoltarea gândirii critice, creativității, colaborării și adaptabilității elevilor. Proiectul „EduLearn 360” propune un model integrat de predare–învățare–evaluare care combină metodologii inovatoare precum învățarea bazată pe proiecte, clasa inversată, gamificarea, educația STEAM, design thinking și evaluarea autentică. Modelul este conceput pentru a fi flexibil și transferabil în contexte educaționale diverse, contribuind la creșterea calității actului educațional și la dezvoltarea competențelor-cheie ale elevilor

A Educația contemporană traversează o perioadă de redefinire profundă, determinată de digitalizare, globalizare și schimbările rapide de pe piața muncii. Organizațiile internaționale din domeniul educației subliniază necesitatea dezvoltării unui sistem educațional care să depășească paradigma acumulării de cunoștințe și să se concentreze asupra formării competențelor transferabile și a învățării pe tot parcursul vieții.

În acest context, cadrele didactice sunt chemate să adopte strategii pedagogice inovatoare care să stimuleze participarea activă a elevilor și să transforme procesul de învățare într-o experiență relevantă și semnificativă. Proiectul „EduLearn 360” răspunde acestei nevoi prin dezvoltarea unui model educațional integrat care pune accent pe învățarea experiențială, colaborativă și personalizată.

Literatura de specialitate evidențiază faptul că învățarea este mai eficientă atunci când elevii participă activ la construirea cunoașterii, rezolvă probleme autentice și reflectează asupra propriului proces de învățare.

Modelul propus se bazează pe:

- teoria constructivistă a învățării;
- pedagogia centrată pe elev;
- teoria inteligențelor multiple;
- învățarea experiențială;
- modelul competențelor-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții;
- principiile educației incluzive și ale designului universal pentru învățare.

Aceste perspective susțin necesitatea creării unor contexte educaționale care favorizează autonomia, colaborarea și aplicarea cunoștințelor în situații reale.

➤ **Scopul proiectului**

Scopul proiectului este dezvoltarea și implementarea unui model inovator de predare, învățare și evaluare care să faciliteze dezvoltarea competențelor cognitive, digitale, sociale și emoționale ale elevilor și să poată fi adaptat diferitelor niveluri și sisteme educaționale.

➤ **Obiectivele proiectului**

✓ **Obiectiv general**

Îmbunătățirea calității educației prin integrarea unor metodologii inovatoare și a unor practici moderne de evaluare.

✓ **Obiective specifice**

1. Dezvoltarea competențelor pedagogice ale profesorilor privind utilizarea strategiilor inovatoare de predare.
2. Creșterea nivelului de implicare și motivație al elevilor în procesul de învățare.
3. Promovarea utilizării tehnologiilor digitale în scop educațional.
4. Implementarea unor forme autentice și formative de evaluare.
5. Consolidarea colaborării dintre școală, familie și comunitate.

➤ **Descrierea modelului EduLearn 360**

Modelul este structurat în jurul a trei dimensiuni interdependente:

A. Predare inovatoare

Predarea este organizată în jurul unor situații de învățare autentice, relevante pentru experiența elevilor.

Strategii utilizate

• **Învățarea bazată pe proiecte (Project-Based Learning)**

Elevii investighează probleme reale și dezvoltă soluții concrete. Profesorul îndeplinește rolul de facilitator și mentor.

Exemplu: realizarea unui proiect privind reducerea consumului de energie în școală, care presupune cercetare, colectare de date, analiză și formularea unor propuneri de intervenție.

- **Clasa inversată (Flipped Classroom)**

Conținuturile teoretice sunt studiate individual prin materiale multimedia, iar timpul petrecut în clasă este utilizat pentru activități aplicative și colaborative. Această abordare permite diferențierea învățării și crește gradul de implicare a elevilor.

- **Design Thinking**

Metodologia stimulează creativitatea și rezolvarea problemelor prin parcurgerea etapelor de empatizare, definire, generare de idei, prototipare și testare.

B. Învățare activă și colaborativă

Procesul de învățare este centrat pe participarea elevilor și pe construirea cunoașterii prin interacțiune.

Metode utilizate

- Think-Pair-Share;
- Jigsaw;
- Peer Learning;
- World Café;
- Dezbateri academice;
- Studiul de caz;
- Simulări și jocuri de rol.

Aceste metode contribuie la dezvoltarea competențelor de comunicare, cooperare și gândire critică.

Gamificarea

Introducerea elementelor specifice jocurilor (niveluri, puncte, provocări, recompense simbolice) crește motivația și implicarea elevilor.

Gamificarea transformă învățarea într-un proces atractiv și stimulează perseverența în atingerea obiectivelor educaționale.

C. Evaluare autentică și formativă

Modelul promovează trecerea de la evaluarea exclusiv sumativă la evaluarea continuă și orientată spre progres.

Instrumente de evaluare

- **Portofoliul digital**

Reprezintă o colecție structurată de produse și reflecții care evidențiază progresul elevului pe parcursul procesului educațional.

- **Autoevaluarea**

Elevii își analizează propriile performanțe și identifică direcții de dezvoltare.

- **Evaluarea între colegi**

Feedbackul oferit de colegi contribuie la dezvoltarea responsabilității și a capacității de reflecție critică.

- **Evaluarea bazată pe performanță**

Include prezentări, proiecte, prototipuri, experimente și produse educaționale realizate de elevi.

- **Badge-uri și micro-certificări digitale**

Acestea permit recunoașterea progresului și a competențelor dobândite într-un mod transparent și motivant.

➤ **Etapele de implementare**

Etapa I – Analiza nevoilor

Se realizează o diagnoză instituțională care urmărește:

- nivelul competențelor digitale;
- nevoile de formare ale profesorilor;
- resursele existente;
- profilul elevilor.

Etapa a II-a – Formarea cadrelor didactice

Profesorii participă la programe de dezvoltare profesională care vizează:

- utilizarea tehnologiilor educaționale;
- proiectarea activităților centrate pe elev;
- evaluarea formativă;
- managementul claselor colaborative.

Etapă a III-a – Pilotarea modelului

Metodologiile sunt aplicate în diferite discipline și niveluri de studiu.

Se colectează date privind:

- participarea elevilor;
- rezultatele școlare;
- nivelul de satisfacție al beneficiarilor.

Etapă a IV-a – Evaluarea impactului

Se utilizează metode mixte de cercetare:

Instrumente cantitative

- chestionare;
- scale de motivație;
- rezultate școlare.

Instrumente calitative

- interviuri;
- focus-grupuri;
- observații sistematice.

➤ Rezultate anticipate

Implementarea modelului EduLearn 360 este de așteptat să genereze:

- creșterea motivației pentru învățare;
- îmbunătățirea performanțelor academice;
- dezvoltarea competențelor digitale;

- consolidarea competențelor socio-emoționale;
- creșterea autonomiei elevilor;
- dezvoltarea gândirii critice și creative;
- reducerea abandonului școlar;
- îmbunătățirea climatului educațional.

➤ **Elemente de inovare**

Caracterul inovator al proiectului este determinat de:

1. Integrarea simultană a mai multor metodologii moderne într-un model unitar.
2. Utilizarea tehnologiilor digitale pentru personalizarea învățării.
3. Accentul pus pe evaluarea autentică și competențială.
4. Adaptabilitatea modelului la contexte culturale și instituționale diferite.
5. Promovarea unei culturi organizaționale bazate pe colaborare și învățare continuă.

➤ **Sustenabilitatea proiectului**

Sustenabilitatea este asigurată prin:

- dezvoltarea unei comunități profesionale de învățare;
- elaborarea unui ghid metodologic;
- crearea unei biblioteci digitale cu resurse educaționale deschise;
- formarea unor profesori-mentori;
- integrarea modelului în strategiile instituționale de dezvoltare.

➤ **Concluzii**

Proiectul „EduLearn 360” reprezintă o propunere de inovare educațională care răspunde provocărilor actuale ale sistemelor de învățământ. Prin combinarea metodelor active de predare, a învățării colaborative și a evaluării autentice, modelul contribuie la dezvoltarea competențelor necesare cetățeanului secolului XXI. Flexibilitatea și caracterul său transferabil îl recomandă ca instrument valoros pentru instituțiile educaționale interesate de modernizarea procesului instructiv-educativ și de creșterea calității educației.

Bibliografie selectivă

- Fullan, M. (2020). *Leading in a Culture of Change*. Jossey-Bass.
- Hattie, J. (2012). *Visible Learning for Teachers*. Routledge.
- OECD (2019). *Future of Education and Skills 2030*.

- Schleicher, A. (2018). *World Class: How to Build a 21st-Century School System*. OECD Publishing.
- UNESCO (2021). *Reimagining Our Futures Together: A New Social Contract for Education*.
- Wiggins, G., & McTighe, J. (2011). *The Understanding by Design Guide to Creating High-Quality Units*. ASCD.

ACTIVITATE INTEGRATĂ

”DETECTIVI ÎN LUMEA INSECTELOR”



PROF. ÎNV. PREȘC.: STOICA DUMITRA DANIELA

PROIECT DE ACTIVITATE

Grădinița: nr. 218

Grupa mare: „Piticii Veseli”

Prof.înv.preșc.: Stoica D.Daniela

Data: 04.05.2026

Tema anuală: Cand ,cum si de ce se întâmplă?

Tema săptămânii: „Prietenii noștri cu șase picioare”

Tema activității: „Detectivi în lumea insectelor”

Forma de realizare: Activitate integrată (ALA1+ADP+ADE+ALA2)

Tipul de activitate: consolidare de cunoștințe, priceperi și deprinderi

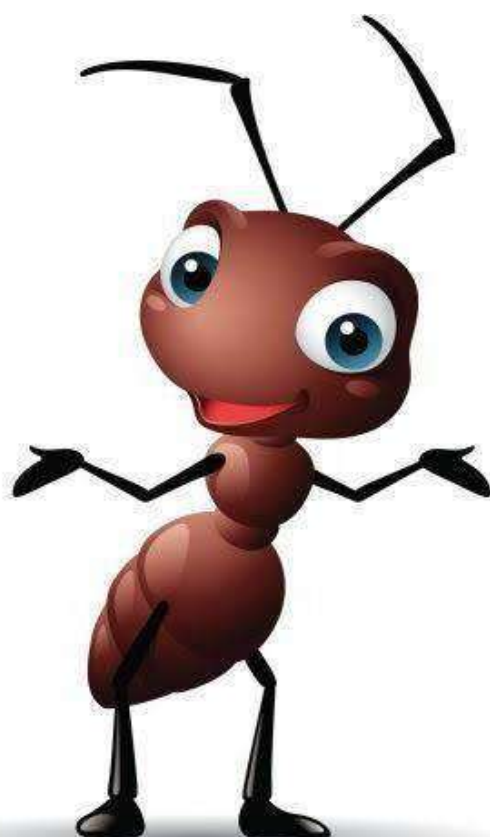
SCOPURILE ACTIVITĂȚII :

Consolidarea și sistematizarea cunoștințelor

despre lumea insectelor (caracteristici morfologice, medii de viață, diversitate), concomitent cu dezvoltarea abilităților de investigare științifică și a motricității fine prin explorarea unor materiale senzoriale diverse.

Dezvoltarea priceperilor și deprinderilor de a folosi tehnica ruperii și lipirii pentru a realiza o lucrare reprezentativă pentru anotimpul în care natura se trezește la viață; educarea simțului estetic.

Finalizarea acțiunilor și cultivarea deprinderii de a fi activi.



INVENTAR DE ACTIVITĂȚI:

ACTIVITĂȚI DE DEZVOLTARE PERSONALĂ (ADP):

- **Rutine :** *primirea copiilor, deprinderi de igienă personală, servirea mesei*
- **Întâlnirea de dimineață:** „Mic dejun pe o frunză de rouă”
- **Tranziții:** „Unu-doi, unu-doi/ *Fluturași suntem și noi!*”(joc imitativ)

ACTIVITĂȚI LIBER ALESE (ALA 1):

- **Știință:** “Curcubeul găzelor”- sortare
- **Nisip și Apă:** „Urme de insecte”- nisip kinetic
- **Construcții:** „Arhitecții stupului ” –piese tip Logiblocks

ACTIVITĂȚI PE DOMENII EXPERIENȚIALE (ADE):

- **Domeniul Științe (DȘ):** „În lumea micilor viețuitoare !”- joc didactic;
- **Domeniul Om și Societate (DOS):** „Fluturașul ”
- rupere, lipire

JOCURI ȘI ACTIVITĂȚI LIBER ALESE (ALA 2):

- **Joc distractiv :** „Albinuțele la polen”
- **Joc liniștitor:** „Buburuza Iza doarme!”



OBIECTIVE OPERAȚIONALE ȘI STRATEGII DIDACTICE

I. ACTIVITĂȚI DE DEZVOLTARE PERSONALĂ (ADP):

- **Întâlnirea de dimineață:** „Mic dejun pe o frunză de rouă”

Obiective operaționale:

- Să utilizeze formule de salut adecvate momentului zilei;
- Să identifice simbolurile adecvate caracteristicilor zilei (vreme, anotimp, poziția în succesiunea zilelor săptămânii);
- Să sesizeze prezența/absența unui coleg;
- Să interpreteze/realizeze jocuri de mișcare propuse pe parcursul activității.

Strategii didactice:

- Metode și procedee: conversația, explicația, demonstrația;
- Mijloace și materiale didactice: calendarul naturii, imagini cu aspecte de primăvară, Iza Buburuza;

II. ACTIVITĂȚI LIBER ALESE (ALA 1+ALA 2):

- **Construcții :** „Arhitecții stupului ”

Obiective operaționale:

- Să realizeze o structură în forma unui hexagon care să semene cu un fagure, din piesele puse la dispoziție;
- Să colaboreze cu colegii pentru extinderea construcției pe verticală sau orizontală.

Strategii didactice:

- Metode și procedee: exercițiul, explicația, conversația, demonstrația;
- Mijloace și materiale didactice: tava Tuf, piese din plastic hexagonale de diferite mărimi și culori, albinute din lemn;

- **Știință:** “Curcubeul găzelor”

Obiective operaționale:

- Să sorteze insectele (figurine) în funcție de culoare;

- Să folosească corect penseta pentru prinderea insectelor;
- Să așeze insecta în bolul de culoare identică cu a insectei;

Strategii didactice:

- Metode și procedee: exercițiul, conversația, demonstrația, explicația;
- Mijloace și materiale didactice: tava Tuf,castronele colorate(șase culori),pensete mari,seturi de insecte variate,orez colorat verde,paste colorate,flori,etc

- **Nisip și Apă:** „Urme de insecte”- amprentare în nisip kinetic

Obiective operaționale:

- Să întindă nisipul kinetic în tăvițe pentru a obține o suprafață netedă;
- Să exercite presiunea adecvată asupra figurinei pentru a obține o formă clară în masa nisipului kinetic;
- Să manifeste spirit cooperant în activitatea de grup comunicând cu partenerii de joc pentru realizarea sarcinilor;

Strategii didactice:

- Metode și procedee: exercitiul, explicația, demonstrația, conversația;
- Mijloace și materiale didactice:tăvițe individuale cu nisip kinetic (alb,roșu, verde,albastru,etc);figurine de insecte cu detalii în relief (picioare articulate, nervuri pe aripi);rulouri sau spatule pentru nivelarea nisipului înainte de o nouă amprentare.

- **Joc distractiv:** „Albinuțele la polen”

Obiective operaționale:

- Să așeze un pompon galben dintr o lingură în alta ,fără să le cadă pe ritmul muzicii și să se oprească când când au terminat de mutat toate pompoanele

Strategii didactice:

- Metode și procedee: exercitiul,explicația, conversația.
- Mijloace și materiale didactice: tabla smart,copii,pompoane,linguri,cutii depozitare în formă de hexagon,flori,castronele,fluier.

- **Joc liniștitor:** „Buburuza Iza doarme!”

Obiective operaționale:

- Să dea Buburuza Iza din mână în mână iar la semnul educatoarei(clopoțelul) copilul la care a rămas buburuza merge (pe canapea) să doarmă la soare iar ceilalți rămân nemișcați până la semnalul educatoarei pentru reluarea jocului.

Strategii didactice:



- Metode și procedee: exercitiul, explicația, conversația;
- Mijloace și materiale didactice: scăunele, buburuza Iza, clopoțel.

III. ACTIVITĂȚI PE DOMENII EXPERIENȚIALE (ADE):

- **Domeniul Științe (DȘ): „În lumea micilor viețuitoare !”- joc didactic;**

Obiective operaționale:

- Să recunoască insectele prezentate după umbra lor;
- Să descrie insectele folosind 2-3 caracteristici (culoare, corp, modul de deplasare, hrănire);
- Să asocieze insectele cu mediul de viață (furnică – mușuroi, albină – stup, fluture – floare etc.).
- Să identifice varianta corectă din casetele indicate conform întrebării adresate de educatoare(wordwall);

Strategii didactice:

- Metode și procedee: conversația, explicația, jocul, exercițiul, problematizarea;
- Mijloace și materiale didactice: figurine (albină, fluture, furnică, buburuză, lăcustă, etc), machete cu habitate (copac cu stup, mușuroi, bușteni și frunze, iarba înaltă, lacul cu nuferi și papură, poienița cu flori, lanternă (pentru indicii/umbra insectei), Wordwall (pentru complicarea jocului – varianta 4)

Sarcina jocului:

- Recunoașterea, descrierea și asocierea insectelor cu mediul lor de viață, precum și identificarea variantei corecte de răspuns pe platforma wordwall.

Regulile jocului:

- Preșcolarii vor fi așezați pe scăunele, sub formă de semicerc;
- Educatoarea prezintă sarcina, iar la solicitarea acesteia, preșcolarul numit, va veni în față, pentru a rezolva sarcina, mânuind materialul și verbalizând acțiunea făcută;
- Fiecare răspuns corect va fi aplaudat.
- Dacă un copil nu știe răspunsul educatoarea va cere ajutorul celorlalți copii.

Elemente de joc: surpriza, aplauzele, mânuirea materialelor, recompense.

- **Domeniul om și societate- Activitate practică:**
„Fluturașul ” - rupere, lipire



Obiective operaționale:

- să rupă bucăți de material (lasagna) în dimensiuni potrivite;
- să aplice corect tehnica lipirii pe suprafață adezivă;
- să respecte conturul dat (chenarul fluturelui);
- să realizeze o compoziție echilibrată, lipind bucățile apropiat (efect vitraliu);
- să utilizeze culorile în mod armonios (simetrie între aripi);
- să finalizeze lucrarea respectând sarcina de lucru.

Strategii didactice:

- Metode și procedee: exercițiul, explicația, conversația, demonstrația, turul galeriei.

Mijloace și materiale didactice: șabloane fluturi (chenar) , bandă adezivă / suport lipicios
bucăți de lasagna colorată , model realizat de educatoare;

- **Formă de realizare:** frontal, individuală

Durata: o zi

Scenariul zilei

Copiii se vor așeza pe scăunele, în semicerc, astfel încât fiecare copil să aibă contact vizual cu ceilalți copii, dar și cu educatoarea.

Activitatea debutează cu ajutorul versurilor:

„Bună dimineața, cer frumos, (copiii ridică brațele spre cer)

Bună dimineața, soare luminos, (copiii ridică brațele sub forma unei coronițe în jurul capului)

Bună dimineața, micule vânt, ce alergi pe pământ, (copiii imită mișcarea vântului)

Bună dimineața, copaci desfrunziți (măinile arată forma copacului, tulpină drept în jos)

Bună dimineața, păsărele mari și mici (desfacem brațele în lateral pentru păsări mari și palmele în față pentru păsări mici)

Bună dimineața, pietre tari (batem cu pumnii în podea)

Bună dimineața, animale mici și mari ” (ne ghemuim jos și apoi sărim în picioare).

Întâlnirea de dimineață, se continuă cu salutul inițiat de educatoare către preșcolari, prin formulă „Bună dimineața, pitice!”, apoi rând pe rând fiecare copil va saluta copilul din stânga sa.

Calendarul naturii se va completa cu data, ziua, luna, anul, anotimpul, starea vremii.
Copiii vor răspunde la întrebările adresate de către educatoare: În ce anotimp

suntem?/ În ce lună suntem?/ Ce zi este astăzi?/ Cine știe să îmi spună dată în care suntem?

După care, se vor așeza pozele copiilor la rubrica Prezenți sau Absenți.

Noutatea zilei va cuprinde informații privind desfășurarea activităților din această zi. Voi anunța tema activității: Detectivi în lumea insectelor

Se va prezenta copiilor elementul surpriză, care constă într- o buburuză de pluș pe nume Iza dar și alte surprize. Scopul este pentru motivarea copiilor, manifestând interes față de activități.

*„Buburuza noastră dragă,Iza vrea să vadă cum vă jucați, cât de frumos știți să construiți,să sortați,să amprentați și să lipiți; cât de bine știți cât de bine vă descurcați la activități, apoi dacă rezolvați corect sarcinile, buburuza v-a pregătit **surprize dulci / recompense** la finalul activităților!”*

Trecerea spre centre se realizează prin Tranzitia - Dansul insectelor :

„Unu-doi, unu-doi/Fluturași suntem și noi!”(joc imitativ)

Educatorea prezintă copiilor sectoarele la care urmează să-și desfășoare activitățile, apoi sarcinile pe care le au de realizat; urmează intuirea materialelor de la fiecare sector. Copiii își aleg sectorul prin extragerea unor biluțe roșii,verzi si albe,fiecare culoare reprezentând un centru de interes. Educatorea supraveghează activitatea de la fiecare sector.

În zona ȘTIINȚĂ vor fi pregătite materialele pe care copiii le vor folosi pentru sortarea curcubeului de insecte în funcție de culoare.

În zona CONSTRUCȚII, copiii vor realiza cu ajutorul pieselor colorate, din plastic în formă hexagonală „fagurele”.

În zona NISIP și APĂ, copiii vor intide nisipul kinetic și prin apăsarea figurinelor vor realiza urmele acestora.

Se fac aprecieri generale de catre educatoare și cu ajutorul cântecului ”Înfloresc grădinile...” copiii sunt scoși din grupă pentru deprinderile igienico - sanitare.

După reintrarea în sala de grupă, preșcolarii vor fi așezați pe scăunele, sub formă de semicerc și se anunță titlul jocului didactic „În lumea micilor viețuitoare !”, pe care îl vor desfășura la activitatea de Cunoașterea Mediului.

Explicarea și demonstrarea jocului și a regulilor acestuia:

Educatorea prezintă jocul, variantele, sarcina, iar la solicitarea acesteia, preșcolarul numit, va veni în față, pentru a rezolva sarcina, mânuind materialul și verbalizând acțiunea făcută. Fiecare răspuns corect va fi aplaudat și recompensat.

Jocul de proba :

Este invitat un copil să privească cu atenție silueta(umbra)insectei și să recunoască insecta

Desfasurarea propriu-zisa :

Varianta I –

Din cutia cu surprize educatoarea ia un paravan în spatele căruia va așeza o insectă iar cu ajutorul unei lanterne va crea o umbră: „Priviți cu atenție umbra insectei! Gândiți-vă bine și spuneți ce insectă este.” va numi un copil care să vină în față, să privescă cu atenție și să răspundă verbalizând: „Aceasta este o!”. Dacă copilul numit nu știe răspunsul, el poate cere ajutorul colegilor săi iar dacă nu se ghicește, educatoarea le va oferi indiciu. Răspunsurile bune sunt notate cu aprecieri și aplauze. Este un joc în care copiii trebuie să colaboreze și să fie atenți!

A II-a variantă –

Din cutia cu surprize educatoarea ia un cosuleț cu figurine- insecte, va numi câte un copil să extragă o figurină și îi va cere să denumească figurina și să spună 2-3 caracteristici ale acesteia: „Aceasta este albină. Este galbenă cu dungi negre și are aripi.” I se vor adresa întrebări ajutătoare în cazul în care nu știe răspunsul.

A III-a variantă-

Educatoarea descoperă măsuța pe care se află machetele de habitat: „Acum ajutam insectele să ajungă la căsuța lor! Alege insecta, denumește-o și așază-o unde trăiește. Spune și **de ce** ai ales acel loc”. Copilul numit vine la măsuță va alege o insectă și o va așeza la locul potrivit argumentând.

Complicarea jocului -

Alege varianta corectă !

„Copii, acum jocul devine și mai interesant! Vom lucra pe tabla smart și va trebui să fim foarte atenți! „Veți asculta cu atenție cerința, apoi veți privi cele patru casete și veți alege **varianta corectă** ” „De ce ai ales această variantă?” „Cine completează răspunsul?”

“Draga noastră buburuză, Iza este foarte încântată de voi, a spus că sunteți foarte isteți și meritați o mică surpriză din partea ei”. Copiii vor fi recompensați cu diferite stickere, cu aprecieri generale și individuale asupra participării copiilor la activitate.

“ Pentru că am vorbit despre atâtea insecte, IZA ar vrea să vadă dacă sunteți pricepuți și la activitatea practică. Ea s-ar bucura dacă ați realiza o lucrare frumoasă și îngrijită.

Prin tranziția „Cri-cri-cri, chitara sună/La măsuțe ne adună!”, copiii se așează la mese. apoi copiii intuiesc materialele de pe măsuțe. Educatoarea precizează etapele de lucru :

“Astăzi vom realiza un fluture frumos folosind tehnica vitraliului, apoi copiii intuiesc materialele de pe măsuțe: șabloane fluture (chenar), suport lipicios, bucăți de lasagna colorată, după care prezintă etapele de lucru: 1) rupem bucățele mici și potrivite de lasagna, ca să le putem lipi în fluture; 2) îndepartăm hârtia de pe suportul

lipicios,3)asezăm șablonul de fluture cu aripile mari în sus;4)lipim una câte una bucățile de lasagna de diferite culori cat mai aproape una de cealaltă pe prima aripă;5) observați ce culori ați pus pe o aripă și repetați-le pe cealaltă.Când ați terminat, verificați dacă toate bucățile sunt lipite corect, dacă culorile sunt armonioase și dacă fluturele respectă conturul.Apoi ne vom pregăti să prezentăm lucrările!”

Educatoarea și se asigură că toți copiii au înțeles ce au de făcut, se întreabă 1-2 copii etapele de lucru și se trece la încălzirea mușchilor mici ai mânuțelor .Copiii încep să lucreze pe fond muzical iar cei care întâmpină dificultăți de ritm sau sunt mai timizi, vor fi încurajați permanent.Când toți copiii au terminat, lucrările vor fi expuse pe panou. Prin intermediul metodei Turul galeriei se face aprecierea lucrărilor. Buburuza Iza le mulțumește și le oferă recompense dulci pentru că au fost harnici .

Încheierea activității se realizează prin **ALA2**, prin jocul distractiv **Joc distractiv :** „Albinuțele la polen”

urmat apoi de un joc liniștitor „Buburuza Iza doarme!”

Educatoarea explica sarcinile și regulile jocurilor.

Pentru primul joc, copiii vor fi grupați în două echipe și se vor așeza în șir.Primele 2 albinuțe vor concura trebuind sa transporte polenul de la floare din lingură în lingurtă pâna la stup.Dacă polenul(pomponul)a căzut,albinuța care l- a scăpat,îl ridică și reia circuitul.Câștigă echipa care reușește să care tot polenul din floare la stup.Vor folosi o singură mână,cealaltă va trebui să o țină la spate în timpul traseului.Semnalul sonor de începere a competiției va fi fluierul .

Pentru al doilea joc,copiii se vor aseza in semicerc iar buburuza se va plimba de la un copil la altul pe o

”Iza doarme și visează,
Că bulinele ei dansează,
Noi tiptil ne furișăm,

Somnul să nu i-l tulburăm.” Când educatoarea suna din clopotel copilul la care a ramas buburuza se ridică și merge la soare sa doarmă..Se continuă jocul de câteva ori.



DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII

Etaple activității	Conținutul științific	Strategii didactice		
		Metode procedee	si Mijloace didactice	Evaluare
1.Moment organizatoric	Se creează condițiile optime de desfășurare a activității: - aerisirea sălii de grupă; - pregătirea materialelor didactice necesare; - decorul din sala de grupă va fi specific anotimpului Primăvara și evenimentelor lunii; - introducerea copiilor în sala de grupă.	Conversația	Buburuza Iza Cutia cu surprize Banner Primăvara Insecte decupate	Aprecieri verbale
2. Captarea atenției	Întâlnirea de dimineată. Salutul: "Bună dimineată, dragi fluturași!". Prezența se realizează strigându-se numele fiecărui copil în ordinea existentă în catalog. Apoi, pozele copiilor prezenți se pun pe panou. Calendarul naturii: se precizează ziua, luna, anotimpul și starea vremii. Noutatea zilei se realizează printr-o buburuză din plus,Iza. <i>„Buburuza noastră dragă,Iza vrea să vadă cum vă jucați, cât de frumos știți să construiți,să sortați,să amprentați și să lipiți; cât de bine știți cât de bine vă descurcați la activități, apoi dacă rezolvați corect sarcinile, buburuza v-a pregătit surprize dulci / recompense la finalul activităților!”</i>			
3. Anunțarea temei și a obiectivelor	Azi vom face pe detectivii în lumea insectelor ,așa că vom construi fagure,vom face urme de insecte , vom sorta diferite insecte , ne vom juca cu ele , vom decora un fluturaș și vom transporta polenul de la flori la stup cu ajutorul unor lingurițe, iar Buburuza Iza va oferi surprize celor care sunt atenți, raspund corect și respectă			

4. Reactualizarea cunoștințelor	regulile jocurilor. - În ce anotimp suntem ? - Câte luni are anotimpul primăvara ? - Ce aspecte de primăvară cunoașteți? - Cine se trezește la viață ?			Aprecieri verbale
Tranziție	Prin jocul imitativ - „Unu-doi, unu-doi/Fluturași suntem și noi!” se realizează trecerea spre centre . Le voi prezenta sarcinile pe care le au de rezolvat: În zona ȘTIINȚĂ vor fi pregătite materialele pe care copiii le vor folosi pentru sortarea curcubeului de insecte în funcție de culoare. În zona CONSTRUCȚII, copiii vor realiza cu ajutorul pieselor colorate, din plastic în formă hexagonală „fagurele”. În zona NISIP și APĂ, copiii vor intinde nisipul kinetic și prin apăsarea figurinelor vor realiza urmele acestora. Voi supraveghea activitatea la fiecare sector și voi interveni cu explicații acolo unde este necesar. La final, vom face împreună analiza muncii lor și se va aprecia efortul depus de copii. Urmează o pauză în care copiii părăsesc sala de grupă pentru deprinderile igienico – sanitare folosind tranziția: ”Înfloresc grădinile ”	Explicația Conversația		Aprecieri generale Corectarea eventualelor greșeli
5. Dirijarea învățării	Copiii se așează pe scăunelele așezate în semicerc. Educatoarea le prezintă materialele cu care se vor juca ,le explică sarcinile și regulile jocului și le spune că cei care vor ști răspunsurile vor fi apreciați iar cei ce nu vor ști răspunsurile vor fi ajutați.	Explicația		
Explicarea jocului	Din cutia cu surprize, educatoarea ia un paravan în spatele căruia va așeza o insectă iar cu ajutorul unei lanterne va crea o umbră: „Priviți cu atenție umbra insectei! Gândiți-vă bine și spuneți ce insectă este.” va numi un copil cu ajutorul cuvintelor magice: ”Bagheta se rotește și pe Maria o numește!” care să vină în față ,să privescă cu atenție și să răspundă verbalizând: „Aceasta este o...”	Demonstrația		
Jocul de proba		Observația		

Desfasurarea propriu-zisa Varianta I Varianta II Varianta III Complicarea jocului	Din cutia cu surprize, educatoarea ia prima insectă,o luminează cu lanterna în spatele paravanului si copilul numit va veni în față să o ghicească. Dacă copilul numit nu știe răspunsul ,el poate cere ajutorul colegilor săi iar dacă nu se ghicește educatoarea va oferi indicii	Explicația Exercițiul	Cutia cu surprize, Baghetă magică Figurine insecte	Aprecieri generale Aplauze
	Din cutia cu surprize educatoarea ia un cosuleț cu figurine-insecte, va numi câte un copil să extragă o figurină și îi va cere să denumească figurina și să spună 2-3 caracteristici ale acesteia :„Aceasta este albina.Este galbenă cu dungi negre și are aripi.”I se vor adresa întrebări ajutătoare în cazul în care nu știe răspunsul.	Explicația Exercițiul	Paravan Lanternă Insecte mari	
	Educatoare descoperă măsuta pe care se află machetele de habitat: „Acum ajutăm insectele să ajungă la căsuța lor! Alege insecta, denumește-o și așaz-o unde trăiește. Spune și de ce ai ales acel loc”.Copilul numit vine la măsută va alege o insectă și o va așeza la locul potrivit argumentând. Pentru fiecare răspuns corect copiii sunt aplaudați și apreciați iar cei care nu știu răspunsul vor fi ajutați.	Explicația Problematizarea Exercițiul	Machete habitat (pom,stupi,mușuroi,lac,nuferi,papură,poienița cu flori,lemne și frunze ,iarba înaltă,) Coșuleț	Analiza răspunsurilor Aplauze
	Alege varianta corectă ! „Copii, acum jocul devine și mai interesant!Vom lucra pe tabla smart și va trebui să fim foarte atenți! „Veți asculta cu atenție cerința, apoi veți privi cele patru casete și veți alege varianta corectă ” „De ce ai ales această variantă?” „Cine completează răspunsul?” Copiii vor fi recompensați cu diferite stickere ,cu aprecieri generale și individuale asupra participării copiilor la activitate. “ Pentru că am vorbit despre atâtea insecte ,IZA ar vrea să vadă dacă sunteți pricepuți și la activitatea practică. Ea s-ar bucura dacă ați realiza o lucrare frumoasă și îngrijită. Prin tranziția „Cri-cri-cri, chitara sună/La măsuțe ne adună!”,	Observația Explicația	Tabla smart	Aprecieri verbale Aprecieri verbale Observarea sistematică

6. Obținerea performanței	copiii sunt invitați la măsuțe. Le voi prezenta etapele de lucru apoi, ei intuiesc materialele de lucru primite de la educatoare. Vor avea ca sarcină să rupă foi colorate de lasagna și să lipească piesele conform etapelor prezentate. Se execută exerciții de încălzire a mușchilor mici ai mâinii: „Mișcăm degetelele, /Batem tare palmele,/Răsucim încheietura/ Si dăm mingea dura -dura, Evantaiul știm să-l facem:/Închidem pumnii și-i desfacem! Morisca o învărtim /Și la lucru noi pornim!” La semnalul educatoarei se trece la executarea lucrării de către copii. Voi urmări poziția corectă a copiilor la masa de lucru dând indicații generale sau individuale când este cazul. Activitatea se va desfășura pe fond muzical. Cu două minute înainte de epuizarea timpului de lucru, voi da semnul prevestitor, apoi pe cel de încetare a lucrului. Analiza lucrărilor se va realiza prin metoda: Turul galeriei. Copiii vor veni pe rând și voi așeza lucrările într-o mini-expoziție. Voi ruga câțiva copii să aleagă cea mai frumoasă lucrare (în opinia lor), apoi toate vor fi analizate după criteriile: - dacă au lipit corect; - dacă au terminat lucrarea; - dacă lucrarea este îngrijită. <i>Buburuza Iza le mulțumește și le oferă recompense dulci pentru că au fost harnici .</i>	Conversația		a comportamentului copiilor
		Exercițiul	Tăviță Chenar fluture carton Suport lipicios Foi lasagna (diferire culori)	
		Turul galeriei		Analiza lucrărilor realizate
7. Evaluarea performanțelor	Prin intermediul tranziției Bat din palme clap,clap,clap... !”copiii se vor deplasa afară din grupă. După reîntrirea în sala de grupă voi anunța copiii că vom juca două jocuri . Educatoarea enunță regulile jocului de mișcare : „<i>Albinuțele la polen</i>”. Pentru primul joc, copiii vor fi grupați în două echipe și se vor așeza în șir.Primele 2 albinuțe vor concura trebuind sa transporte polenul de la floare din lingură în lingură până la stup.Dacă polenul(pomponul)a căzut,albinuța care l- a scăpat,îl ridică și reia circuitul.Câștigă echipa care reușește să care tot polenul din floare la stup.Vor folosi o singură mână,cealaltă va trebui să o țină la spate în timpul	Conversația	Pompoane galbene linguri Cutii depozitare Flori baloane Fluier	Aprecieri asupra comportamentului copiilor și a modului de lucru.

8.Încheierea activității	traseului.Semnalul sonor de începere a competiției va fi fluierul . Se realizeaza un joc de probă si apoi se trece la desfășurarea jocului propriu-zis care se va repeta de 2-3 ori. La sfârșit este desemnată câștigătoare echipa care termină prima competiția. Pentru jocul liniștitor „Buburuza Iza doarme” ,copiii se vor aseza in semicerc iar buburuza se va plimba de la un copil la altul pe o ”Iza doarme și visează, Că bulinele e dansează, Noi tiptil ne furișăm, Somnul să nu i-l tulburăm.” Când educatoarea suna din clopotel copilul la care a ramas buburuza se ridică și merge la soare sa doarmă..Se continuă jocul de câteva ori. .Se continuă jocul de câteva ori. Copiii primesc recompense . Se reamintesc activitățile desfășurate pe parcursul zilei și se fac aprecieri individuale și colective asupra felului in care s-au comportat copiii la activitate . Se vor oferi recompense. Copiii vor părăsi sala de grupă intonând: „Bat din palme clap, clap, clap Din picioare trap, trap, trap Ne-nvârtim, ne răsucim Către baie noi pornim!”si merg să se spele pe mâini pentru a se pregati de masa de prânz.	Conversația	Buburuza Iza Pernița Clopoțel	Aprecieri asupra comportamentului copiilor și respectării regulilor și sarcinilor
--------------------------	---	-------------	-------------------------------------	---







FIȘĂ DE ACTIVITATE EXTRAȘCOLARĂ

Stoica Nicoleta -Mădălina

Șc. Gimn. „Matei Basarab,, Târgoviște

<i>Unitatea de învățământ</i>	ȘCOALA GIMNAZIALĂ “MATEI BASARAB”TÂRGOVIȘTE
<i>Profesori coordonatori</i>	STOICA NICOLETA MĂDĂLINA
<i>Denumirea activității / proiectului</i>	„Fără violență, doar prietenie!” – atelier de prevenire a comportamentelor agresive
<i>Scopul activității</i>	Prevenirea și reducerea formelor de violență școlară prin dezvoltarea abilităților socio-emoționale, promovarea unui mediu școlar sigur și incluziv, precum și cultivarea unei stări de bine durabile prin exersarea recunoștinței și a gândirii pozitive.
<i>Data/perioada de desfășurare</i>	08.05.2026
<i>Clase implicate</i>	a III-a
<i>Durata activității</i>	50 min.
<i>Locul desfășurării activității</i>	Sala de clasă
<i>Număr elevi participanți</i>	25 elevi
<i>Număr cadre didactice implicate</i>	1
<i>Număr părinți implicați</i>	0
<i>Parteneri implicați</i>	Consilierul școlar
<i>Obiectivele educaționale ale activității</i>	1. Identificarea diferitelor tipuri de comportament violent (fizic, verbal, emoțional). 2. Înțelegerea cauzelor și consecințelor violenței. 3. Învățarea și exersarea unor metode eficiente de rezolvare a conflictelor fără agresivitate. 4. Promovarea empatiei și a respectului față de ceilalți colegi. 5. Dezvoltarea mecanismelor de autoreglare emoțională pentru

	<i>creșterea confortului psihic și a rezilienței în mediul școlar.</i>
Conținutul activității	Introducere: S-au purtat discuții despre prietenie și regulile clasei. Activitatea 1: „Copacul Recunoștinței”: Fiecare elev a scris pe o frunză de hârtie un lucru pentru care este recunoscător colegilor săi. Frunzele au fost lipite pe un poster comun, creând o reprezentare vizuală a aprecierii reciproce. Activitatea 2: „Ce este bullying-ul?”–Copiii au vizionat o scurtă poveste/animație și au identificat personajele prietenoase, dar și pe cele agresive. Activitatea 3: „Stop și gândește-te!”–Copiii au participat la un joc de rol în cadrul căruia au simulat situații de conflict și de găsirea soluțiilor non-violente (Exemple: „Te rog să te oprești!”, „Vorbim cu doamna învățătoare.”). Activitatea 5: Tehnica „5-4-3-2-1” - În cadrul momentului de „Mindfulness și Relaxare”, elevii au fost ghidați să își folosească simțurile pentru a explora mediul clasei, parcurgând următoarele etape: <i>5 lucruri pe care le poți vedea:</i> Elevii privesc în jurul lor și identifică obiecte din clasă (ex: un ghiveci de flori, culorile de pe posterul „Copacul Recunoștinței”, zâmbetul unui coleg). <i>4 lucruri pe care le poți simți:</i> Copiii se concentrează pe senzațiile tactile (ex: textura moale a puloverului, răcoarea băncii, picioarele care ating podeaua, adierea ușoară a vântului de la fereastră). <i>3 lucruri pe care le auzi:</i> Elevii închid ochii și identifică sunetele din fundal (ex: muzica ambientală, foșnetul frunzelor, sunetul respirației proprii). <i>2 lucruri pe care le poți mirosi:</i> Identificarea unor mirosuri subtile (ex: mirosul de creioane colorate proaspăt ascuțite, parfumul discret

	din sala de clasă). <i>1 emoție pe care o simți:</i> La final, elevii sunt invitați să identifice și să numească o singură emoție pe care o resimt în acel moment (ex: „mă simt liniștit”, „mă simt acceptat”), notând-o simbolic pentru „Cutia cu emoții”. Activitatea 4: „Cutia cu emoții”–Copiii au realizat desene/ texte prin care au prezentat modalități acceptate de exprimare a emoțiilor negative (furie, frustrare, etc.). Au așezat bilețelele în „Cutia emoțiilor”. Au extras câte un bilețel și au citit cu voce tare. Moment de „Mindfulness și Relaxare”: <i>S-a desfășurat un exercițiu scurt de respirație ghidată (5 minute), acompaniat de muzică ambientală, pentru a învăța elevii cum să își regăsească calmul interior în momente de tensiune.</i> Activitatea 5: „Cercul Complimentelor”: <i>Elevii s-au așezat în cerc și au transmis, din aproape în aproape, un mesaj pozitiv colegului de alături, consolidând legăturile afective din grup.</i> Concluzii: Cooperând în grupuri, copiii au realizat afișe cu mesaje antiviolență.
Rezultatele activității	➤ Creșterea nivelului de conștientizare a elevilor cu privire la efectele negative ale violenței ➤ Dezvoltarea unei atitudini optimiste prin practicarea recunoștinței constante față de sine și față de ceilalți. ➤ Dobândirea unor tehnici simple de relaxare și autocontrol pentru menținerea echilibrului emoțional. ➤ Îmbunătățirea abilităților de comunicare asertivă și de gestionare a emoțiilor ➤ Dobândirea tehnicii senzoriale 5-4-3-2-1 ca metodă practică de gestionare a impulsivității și furiei în timpul conflictelor. ➤ Formarea comportamentelor prietenoase, tolerante. ➤ Manifestarea unor atitudini adecvate în situații tensionate ➤ Obținerea unui set de reguli clare, create de elevi, pentru un

	comportament pozitiv în clasă
Impactul (asupra instituției, personalului școlii, elevilor, părinților, comunității locale, etc)	Elevi: Un mediu școlar mai sigur și mai mult respect reciproc; creșterea stimei de sine și a gradului de fericire resimțit în cadrul colectivului. Dezvoltarea rezilienței emoționale prin accesul la un instrument simplu și rapid de calmare, aplicabil oricând în sala de clasă. Instituție: Facilitarea intervenției rapide în cazuri de violență; promovarea unei culturi organizaționale axate pe empatie și sănătate mintală.
Caracterul inovator	✓ Utilizarea unor jocuri didactice și a materialelor vizuale (povești, animații) adaptate vârstei pentru a aborda o temă serioasă într-un mod accesibil și interactiv ✓ Abordarea interdisciplinară a unei probleme de comportament moral-civic ✓ <i>Integrarea tehnicilor de psihologie pozitivă (exerciții de recunoștință și mindfulness) într-un program de prevenire a agresiunii, transformând gestionarea conflictelor dintr-o obligație într-o experiență de creștere personală.</i> ✓ <i>Abordarea multisenzorială a prevenirii violenței: Introducerea tehnicii senzoriale 5-4-3-2-1 care oferă elevilor control imediat asupra stărilor lor fiziologice în situații tensionate.</i>
Feedback-ul elevilor	✓ Elevii s-au implicat activ în toate etapele atelierului, oferind răspunsuri care reflectă o mai bună înțelegere a emoțiilor proprii și a dinamicii de grup: <i>Taisia:</i> „Mi-a plăcut mult Copacul Recunoștinței. M-am simțit foarte bine când am citit lucrurile frumoase scrise de colegi despre mine și am înțeles că suntem o echipă.” <i>Ramin:</i> „Tehnica 5-4-3-2-1 m-a ajutat să mă liniștesc. O să o folosesc data viitoare când mă simt supărat, înainte să spun ceva ce ar putea răni un prieten.” <i>Daria:</i> „La Cercul Complimentelor am învățat că un cuvânt bun poate schimba ziua cuiva. Este mai ușor să fim prieteni decât să ne certăm.”

	Concluzie generală: Elevii au apreciat caracterul interactiv al jocurilor de rol și au declarat că se simt mai în siguranță în clasă știind că au reguli clare și tehnici de calmare la îndemână.
Descriere și reflecție asupra activității	Activitatea a fost concepută ca un răspuns proactiv la necesitatea de a crea un climat școlar bazat pe respect și empatie. Prin combinarea metodelor tradiționale de prevenire a bullying-ului cu tehnici moderne de psihologie pozitivă și mindfulness , atelierul a transformat o temă socială serioasă într-o experiență de învățare accesibilă și plăcută. Puncte forte observate: <i>Echilibrul senzorial și emoțional:</i> Integrarea tehnicii 5-4-3-2-1 a oferit elevilor un instrument practic de autoreglare, reducând impulsivitatea în situații tensionate. <i>Consolidarea relațiilor:</i> Copacul Recunoștinței și Cercul Complimentelor au servit drept ancore pozitive, vizualizând aprecierea reciprocă și întărind coeziunea grupului. <i>Exprimarea sigură a emoțiilor:</i> Utilizarea Cutiei cu emoții a permis elevilor să verbalizeze frustrările și furia într-un mod controlat și acceptat social, prevenind astfel manifestările agresive. Succesul acestei activități rezidă în abordarea multisenzorială și interdisciplinară. S-a observat că elevii sunt mult mai receptivi la mesajele antiviolență atunci când acestea sunt însoțite de exerciții care le sporesc confortul psihic și stima de sine. Pe termen lung, astfel de intervenții nu doar reduc incidentele de bullying, ci promovează o cultură a sănătății mintale esențială pentru dezvoltarea armonioasă a copiilor.

Două fotografii reprezentative



Metoda Starbursting la ora de literatură

Profesor: Tobă Camelia

Colegiul Național Militar „Tudor Vladimirescu”, Craiova

Lecție creată ca urmare a participării la cursul de formare
ECOpasport for GREEN schools and educators-create the ECOroots for learning, sustainability and collaboration în cadrul proiectului Erasmus+ (nr. 2025-1-RO01-KA121-SCH-000326118) al Acreditării Școlare
Lisabona, 21-26 mai 2026

Metoda Starbursting (cunoscută și ca „explozia stelară”) este o tehnică interactivă de stimulare a creativității care pornește de la întrebări pentru a genera noi idei și a analiza în profunzime un text literar. Similară *brainstorming*-ului, ea transformă elevii în mici detectivi literari, forțându-i să privească opera din mai multe perspective.

Cum se aplică practic la o oră de literatură:

- **Desenarea stelei:** Pe o coală mare de hârtie sau pe tablă se desenează o stea cu 6 colțuri. În centrul ei se plasează **tema, opera sau un personaj** central (ex. „Baltagul” sau „Ion”).
 - **Cele 6 colțuri ale stelei:** Fiecare colț reprezintă o întrebare fundamentală (*Cine? Ce? Unde? Când? De ce? Cum?*).
 - **Formularea întrebărilor:** Clasa se împarte în grupe, iar fiecare grupă extrage sau primește un colț al stelei pentru care trebuie să formuleze cât mai multe întrebări deschise referitoare la textul studiat.
 - **Exemplu (pentru un personaj):**
 - **Cine:** Cine sunt personajele secundare care influențează destinul protagonistului?
 - **Ce:** Ce reprezintă obiectul simbolic X în evoluția poveștii?
 - **Unde:** Unde și cum influențează spațiul (decorul) stările sufletești ale eroilor?
 - **Când:** Când se produce momentul de cotitură din operă?
 - **De ce:** De ce a ales autorul acest final neașteptat?
 - **Cum:** Cum ai fi reacționat tu în locul personajului principal?
- De ce este utilă:**
1. **Depășește memorarea mecanică:** Îi provoacă pe elevi să gândească critic și să analizeze detaliile operei.
 2. **Dezvoltă empatia:** Întrebările de tip „cum ai proceda tu” îi ajută să se transpună în pielea personajelor.
 3. **Crește interactivitatea:** Încurajează lucrul în echipă și transformă ora de literatură într-o dezbatere activă.

Metoda Starbursting aplicată nuvelei psihologice „**Moara cu noroc**” de Ioan Slavici transformă elevii în detectivi ai degradării morale, centrându-se pe evoluția lui Ghiță.

□ **Tema centrală (în mijlocul stelei): Destrămarea familiei lui Ghiță și degradarea lui morală provocată de setea de înavuțire.**

1. CINE? (Analiza personajelor și a relațiilor)

- **Cine** este cu adevărat vinovat de transformarea lui Ghiță într-un complice al nelegiuirilor?
- **Cine** reprezintă vocea rațiunii și a moralității creștine în această nuvelă?
- **Cine** deține controlul absolut asupra personajelor în spațiul hanului: Ghiță, Lică Sămădăul sau banul?

2. CE? (Conflictul, simbolurile și transformările)

- **Ce** reprezintă „Moara cu noroc” ca spațiu geografic și ce semnificație simbolică capătă numele ei?
- **Ce** se schimbă în comportamentul lui Ghiță din momentul în care își cumpără primele arme și câini de pază?
- **Ce** avertisment rostește bătrâna la începutul operei și ce legătură are acesta cu finalul tragic?

3. UNDE? (Spațiul literar și atmosfera)

- **Unde** este situată moara și cum izolarea ei geografică favorizează fărâdelegile lui Lică?
- **Unde** se mută simbolic „hotarul” moral al lui Ghiță atunci când acceptă să jure strâmb la tribunal?
- **Unde** își găsesc personajele scăparea în final și de ce focul purifică tocmai acel loc păcătos?

4. CÂND? (Timpul și momentele cheie)

- **Când** realizează Ana că soțul ei s-a înstrăinat definitiv și că a devenit o unealtă în mâna lui Lică?
- **Când** se produce momentul de cotitură (punctul culminant) în care Ghiță decide să își sacrifice soția ca momeală?
- **Când** intervin sărbătorile religioase (Paștele) în text și ce contrast ironic creează cu acțiunile sângeroase ale personajelor?

5. DE CE? (Cauzalitate, motive psihologice)

- **De ce** nu reușește Ghiță să renunțe la han de la primele semne de pericol și să plece înapoi în sat?
- **De ce** acceptă Ana avansurile lui Lică, deși la început îl privea ca pe un om „om primejdios”?
- De ce a ales Ioan Slavici să salveze doar copiii și pe bătrână din incendiul devastator de la final?

6. CUM? (Stil, perspective și opinii personale)

- **Cum** se manifestă dedublarea psihologică a lui Ghiță în momentele în care plânge și își cere iertare de la copii?
- **Cum** ai fi gestionat tu presiunea și amenințările lui Lică Sămădăul dacă te aflai în locul lui Ghiță?
- **Cum** demonstrează autorul teza moralizatoare că „goana după bani distruge sufletul și aduce nefericirea”?

□ **Sugestie pentru organizarea orei:**

Împarte clasa în **6 grupe** și oferă fiecăreia câte un colț al stelei. După ce elevii formulează și dezbate răspunsurile în interiorul grupului, cere unui reprezentant să prezinte concluziile în fața clasei, completând astfel „harta stelară” a nuvelei pe tablă.

PROIECT EDUCATIV INOVATIV

TRANSFORMĂM ÎNVĂȚAREA ÎN EXPERINȚĂ!

Prof. Înv. Primar : Toma Maria.

Școala Gimnazială „Aron Cotruș” Arad

CLASA a III-a A

Școala Gimnazială „Aron Cotruș” Arad



2025-2026

A. INFORMAȚII DESPRE PROIECT

A.1. Titlul proiectului: Proiect inovativ,, **TRANSFORMĂM ÎNVĂȚAREA ÎN EXPERIENȚĂ! ”**

A.2. Tipul proiectului : **PROIECT EDUCAȚIONAL INOVATIV**

A.3. Domeniul în care se încadrează proiectul **EDUCAȚIE ȘI FORMARE**

A4: Ediția **nr.1**

A5. Perioada de desfășurare : **Septembrie - Octombrie 2025**

B. PREZENTAREA PROIECTULUI

B.1. Argument

Proiectul „Împreună pentru o educație mai bună” se înscrie în domeniul educației și formării, având ca scop promovarea unei culturi a colaborării între actorii implicați în procesul educațional – cadre didactice, elevi, părinți și comunitatea locală. În contextul transformărilor rapide din societatea contemporană, educația trebuie să devină un proces dinamic, centrat pe dezvoltarea competențelor-cheie, a spiritului critic și a capacității de adaptare.

Prin activitățile propuse, proiectul urmărește consolidarea parteneriatului educațional și stimularea inovării pedagogice, ca mijloace esențiale pentru creșterea calității actului educațional. Abordarea participativă și colaborativă contribuie la formarea unei comunități educaționale responsabile, capabile să ofere elevilor oportunități autentice de învățare și dezvoltare personală. Astfel, proiectul reflectă angajamentul comun pentru o educație de calitate, incluzivă și orientată spre viitor.

B.2. Scopul proiectului

Îmbunătățirea calității procesului educațional prin stimularea cooperării între toți factorii implicați în actul educației și prin promovarea unor metode moderne, inovatoare și incluzive de predare și învățare.

B.3. Obiectivele specifice

1. Dezvoltarea parteneriatului educațional între școală, familie și comunitate, în vederea creării unui climat educațional pozitiv și colaborativ.
2. Promovarea inovației pedagogice, prin implementarea unor metode interactive și centrate pe elev, care să sporească motivația și implicarea acestuia în procesul de învățare.
3. Creșterea gradului de implicare a elevilor în activități educative, culturale și civice, care să sprijine dezvoltarea lor personală și socială.

4. Formarea competențelor digitale și sociale ale cadrelor didactice și elevilor, necesare adaptării la cerințele educației contemporane.
5. Promovarea valorilor democratice, a incluziunii și a respectului reciproc, ca fundamente ale unei comunități educaționale sănătoase.

B.4. Descrierea grupului țintă căruia i se adresează proiectul

Grupul- țintă al acestui proiect / parteneriat educativ inovativ este format din elevii clasei a III-a A (Școala Gimnazială “Aron Cotruș” Arad)

B.5. Beneficiarii direcți și indirecti

Beneficiarii direcți -elevii clasei implicate

Beneficiarii indirecti - cadre didactice
-părinți

B.6. Durata proiectului : septembrie - octombrie 2025

C. CALENDARUL ȘI DESCRIEREA ACTIVITĂȚILOR PROIECTULUI EDUCATIV

A1. INIȚIEREA PROIECTULUI

A 1.1. Data/Perioada desfășurării : Septembrie 2025

A 1.2. Locul desfășurării: *online*

A 1.3. Elevi participați (clasele participante) :

 *clasa a III-a A A - Școala Gimnazială “Aron Cotruș” Arad*

A 1.4. Responsabili (cadre didactice) : prof. învă. primar Toma Maria

A 1.5. Scurtă descriere a activității : Inițierea proiectului, teme, modalități de realizare, , parteneri – întâlnire online - septembrie 2025

A 1.6. Activitatea este cu participare : *indirectă*

A 1.7. Evaluarea activității : În urma întâlnirii dintre partenerii implicați, se structurează și se stabilesc activitățile din cadrul proiectului/ parteneriat educativ.

A2. „CONSTRUIM ȘCOALA VIITORULUI”

A 1.1. Data/Perioada desfășurării : 06.10.2025

A 1.2. Locul desfășurării: sala de clasă 103

A 1.3. Elevi participați: *clasa a III-a A - Școala Gimnazială “Aron Cotruș” Arad*

A 1.4. Responsabili (cadre didactice) : prof. învă. primar Toma Maria

A 1.5. Scurtă descriere a activității: În cadrul acestei activități, prezint elevilor un scurt videoclip motivațional despre [Evoluția Educației și Rolul Tehnologiei](#) . Elevii discută liber despre mesajul

transmis: „Cum ar trebui să arate educația ideală?” . Se notează ideile principale într-un Miro comun ([vizibil pe ecran](#)). Elevii sunt împărțiți în echipe de 4-5 persoane. Fiecare echipă realizează un **poster digital** (în Canva) cu tema „Școala viitorului – locul unde învățăm împreună”. Posterul trebuie să includă: o valoare esențială a educației (ex: respect, colaborare, inovație); o propunere de folosire a tehnologiei în învățare; un element artistic (desen digital, colaj de imagini, simbol). Vom oferi sprijin tehnic și pedagogic, încurajând implicarea tuturor elevilor.

A 1.7. Activitatea este cu participare : directă

A 1.8. Evaluarea activității: În urma activității, fiecare echipă își prezintă posterul în fața clasei (1–2 minute). Cele mai originale idei sunt aplaudate și pot fi postate pe site-ul școlii. Se realizează o scurtă reflecție comună: „Ce am învățat astăzi despre educația viitorului și despre lucrul în echipă?”

D. MODALITĂȚI DE MONITORIZARE ȘI EVALUARE A PROIECTULUI

- Cele mai originale idei postate pe site-ul școlii sau într-o galerie virtuală;
- Elevii răspund la un chestionar interactiv Kahoot cu întrebări despre activitate și despre valorile educației.

E. MODALITĂȚI DE ASIGURARE A CONTINUITĂȚII /SUSTENABILITĂȚII PROIECTULUI

Pentru ca rezultatele și impactul proiectului „Transformăm educația în experiență” să se mențină și după finalizarea activităților planificate, sunt prevăzute o serie de măsuri menite să asigure continuitatea și dezvoltarea inițiativelor educaționale, la nivelul școlii și al comunității locale.

1. Crearea unei platforme educaționale digitale (ex: site, blog sau Padlet al proiectului), care să centralizeze materialele realizate, exemplele de bună practică și resursele digitale dezvoltate în cadrul activităților. Aceasta va rămâne accesibilă tuturor membrilor comunității școlare și va fi actualizată periodic.
2. Integrarea activităților proiectului în planul managerial și în oferta educațională a școlii, prin includerea unor ateliere, concursuri sau activități extracurriculare similare, desfășurate anual cu prilejul Zilei Educației.
3. Consolidarea parteneriatului între școală, familie și comunitate, prin continuarea colaborării cu părinți, ONG-uri, biblioteci, centre culturale sau instituții locale, care pot sprijini logistic și educativ activitățile viitoare.

4. Crearea unei rețele de elevi ambascadori ai educației, care să promoveze valorile colaborării, respectului și învățării continue, implicându-se activ în organizarea de activități educative și artistice ulterioare.
5. Promovarea rezultatelor proiectului prin intermediul canalelor de comunicare ale școlii (site, rețele sociale, buletin informativ), în vederea inspirării altor instituții educaționale și multiplicării inițiativei la nivel regional.

F. MODALITĂȚI DE PROMOVARE/MEDIATIZARE ȘI DISEMINARE A PROIECTULUI

- Materiale afișate la panourile claselor și a școlilor;
- Postare proiectului pe site-ul școlii.
- Prezentarea proiectului/parteneriat în cadrul Comisiilor Metodice din școlile partenere și în cadrul ședințelor cu părinții.

RESURSE ONLINE:

<https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=2LwGjMt9fNA>

PRODUSELE ELEVILOR:



TEORIA ȘI METODOLOGIA EVALUĂRII

Prof. pt ed. timpurie Trocan Lenuța Nicoleta

Grădinița Nr. 269, Sector 5, București

Text suport: *Povestea anotimpurilor* – Maria Dorina Pașca

Nivel: Învățământ primar – clasa a II-a

Disciplina: Comunicare în limba română

Tip evaluare: evaluare continuă, formativă

Modalitate feedback: scris

Povestea anotimpurilor

după Maria Dorina Pașca

”Erau odată un împărat, pe nume Anul, și o împărăteasă, pe nume Ziua, care aveau patru fete-anotimpuri. Prima născută a fost Primăvara. Atunci, pământul s-a acoperit cu raze de soare, iar ghiocerii au scos capul din fulare. Când a apărut Vara, pământul s-a îmbrăcat în spice de grâu, iar soarele și-a prins cercei de cireșe la urechi. Toamna s-a născut atunci când livezile s-au umplut de fructe. Sora cea mică, Iarna, și-a urmat surorile, albă ca zăpada. Împăratul a dat fiecărei fete câte trei luni, de care să aibă grijă. Primăvara le-a primit pe Martie, Aprilie și Mai, iar Vara pe Iunie, Iulie și August. Toamna avea grijă de Septembrie, Octombrie și Noiembrie, iar Iarna de Decembrie, Ianuarie și Februarie”

În contextul disciplinei **Limba și comunicare**, clasa a II-a, evaluarea are ca scop sprijinirea învățării și reglarea demersului didactic prin feedback formativ, clar și orientat spre progres. Textul literar „Povestea anotimpurilor”, de Maria Dorina Pașca, este adecvat nivelului de vârstă al elevilor, prin conținutul accesibil, limbajul expresiv și tematica familiară, permițând evaluarea competențelor de receptare a mesajului scris și de exprimare scrisă.

Competențe specifice vizate:

- 2.1. Formularea unor enunțuri proprii în situații concrete de comunicare;
- 2.2 Transmiterea unor informații printr-o suită de enunțuri înlănțuite logic;
- 4.1. Scrierea unor mesaje, în diverse contexte de comunicare

Obiective operaționale ale evaluării

La finalul activității de evaluare, elevul va fi capabil:

- O1 - să identifice personajele textului literar, după citirea textului „Povestea anotimpurilor”, corect, în cadrul testului scris;
- O2 - să enumere lunile corespunzătoare unui anotimp, utilizând informațiile din text, fără omisiuni, în cadrul testului scris;

O3 - să asocieze lunile anului cu anotimpurile corespunzătoare, pe baza textului suport, corect pentru minimum două asocieri complete, în cadrul testului scris;

O4 - să descrie un personaj din poveste, alegându-l din textul citit, în minimum o propoziție clară și corect formulată, în cadrul testului scris;

O5 - să formuleze o propoziție despre anotimpul preferat, raportându-se la textul suport, respectând structura propoziției, în cadrul testului scris.

Instrument de evaluare – test scris

Acest test scris se va aplica după lectura textului și are rol formativ, oferind cadrul necesar pentru observarea nivelului de înțelegere și pentru formularea unui feedback orientat spre progres.

Test – Limba și comunicare, clasa a II-a

Text suport: „Povestea anotimpurilor” – Maria Dorina Pașca

1. Încercuiește varianta corectă.

Cine sunt fiicele Împăratului Anul?

- a) Zilele săptămânii
- b) Lunile anului
- c) Anotimpurile
- d) d) Stelele

2. Completează propoziția.

Primăvara are grijă de lunile _____, _____ și _____.

3. Completează tabelul cu lunile potrivite fiecărui anotimp.

Anotimp: Vara

Lunile: _____, _____, _____

Anotimp: Iarna

Lunile: _____, _____, _____

4. Alege un personaj din poveste și descrie ce face acesta.

.....
.....

5. Care este anotimpul tău preferat? Scrie o propoziție.

.....
.....

Feedback scris oferit elevului „Ai citit cu atenție textul și ai identificat corect anotimpurile și lunile corespunzătoare, ceea ce arată că ai înțeles bine informațiile importante din poveste. La exercițiul în care ai descris personajul, ai ales corect personajul din text. Ce ai putea adăuga pentru a arăta mai clar ce face acesta în poveste? La ultima cerință, ai scris anotimpul preferat. Gândește-te: ce detaliu din text te-ar ajuta să explici și mai bine de ce îți place acest anotimp?”

Consider că acest feedback valorifică realizările elevului, este formulat astfel încât să evitate etichetarea, iar întrebările formulate au rolul de a stimula reflecția și îmbunătățirea răspunsurilor. Mesajul este specific, non-evaluativ, adaptat nivelului de înțelegere al elevului și orientat spre progres și respectă principiilor evaluării formative.

Reflectând asupra întregului demers, realizez că evaluarea formativă presupune o schimbare de perspectivă: de la a „corecta” răspunsuri, la a însoți elevul în procesul de învățare. Testul scris și feedbackul asociat devin, astfel, instrumente prin care elevul este ajutat să înțeleagă sensul sarcinii, să conștientizeze propriul progres și să identifice pașii următori. Această abordare consolidează relația educațională și contribuie la construirea unei experiențe de învățare autentice și semnificative în învățământul primar.

1. Contextul activității

Tip activitate: joc didactic / evaluare orală

Domeniul experiențial: Domeniul Știința

Categoria de activitate: Cunoașterea mediului

Grupa: mare

Titlul jocului: „Roata anotimpurilor”

Mijloc de realizare: joc didactic

Scop: evaluarea competențelor de explorare, descriere și relaționare a fenomenelor naturii printr-un context ludic, interactiv.

Dimensiuni de dezvoltare vizate

1. **Explorarea și înțelegerea fenomenelor și relațiilor din mediul apropiat** – copilul observă, compară și interpretează elemente ale lumii naturale prin experiențe senzoriale și interacțiune directă.
2. **Identificarea și caracterizarea elementelor lumii vii și ale mediului fizic** – copilul recunoaște componente ale naturii (anotimpuri, plante, animale, fenomene atmosferice) și poate descrie diferențe simple între acestea.

Comportamente:

- Identifică și valorifică unele caracteristici ale lumii vii și ale mediului fizic apropiat – recunoaște elemente din natură și le poate compara simplu.
- Descrie unele caracteristici ale lumii vii și ale mediului fizic – verbalizează observații despre mediul înconjurător și diferențele dintre anotimpuri, folosind cuvinte familiare.
- Lucrează împreună cu alți copii la identificarea unor fenomene naturale și găsirea relațiilor între acestea – colaborează în activități de sortare, discuție și concluzionare despre elementele naturii.

Obiective operaționale: La finalul activității copilul va fi capabil să:

O1- identifice caracteristicile specifice mediului natural asociate fiecărui anotimp, într-un mod coerent și adaptat nivelului său de dezvoltare.

O2- să descrie verbal diferențele principale între fenomenele observate în diverse anotimpuri, folosind un limbaj adecvat și exemple din mediul înconjurător.

O3- să colaboreze cu colegii pentru a identifica relații între elementele naturii (plante, animale, fenomene) și formulează simple concluzii împreună.

Evaluarea se realizează oral, prin **observarea directă și dialog ghidat**, integrat natural în desfășurarea jocului. Întrebările sunt adresate individual sau grupului, astfel încât copilul să își exprime observațiile și să relaționeze fenomenele naturale.

În vederea desfășurării evaluării am ales întrebări care să încurajeze observarea, verbalizarea, compararea și colaborarea în grup.

Identificarea caracteristicilor mediului:

„Ce anotimp a arătat roata?”

„Ce vezi în natură în acest anotimp?”

„Cum este vremea acum?”

„Ce haine purtăm în acest anotimp?”

Descrierea fenomenelor naturale

„Spune-mi ce se întâmplă cu copacii în acest anotimp.”

„Ce fac animalele în acest anotimp?”

„Cum arată cerul sau pământul acum?”

Identificarea relațiilor între fenomene

„De ce credeți că frunzele cad toamna?”

„Ce se întâmplă cu plantele când vine iarna?”

„Cum ne dăm seama că vine primăvara?”

„Cine vrea să completeze ce a spus colegul?”

Evaluarea este formativă, realizată oral, în timpul jocului iar observația vizează: răspunsurile copilului, modul în care formulează descrieri, capacitatea de cooperare și implicarea în discuții.

Voi prezenta mai jos un **feedback personalizat**, pozitiv, descriptiv și orientat spre progres, utilizând întrebări suplimentare pentru a stimula reflecția, un feedback care este adaptat limbajului preșcolarului, evidențiază realizările corecte, sugerează pași de îmbunătățire fără etichetări sau critici generale și stimulează reflecția și participarea activă:

„Ai observat foarte bine anotimpul afișat pe roată. Ce alte lucruri ai putea observa despre acest anotimp în natură?”

„Ai spus cum se comportă animalele iarna. Mai poți să adaugi și ce se întâmplă cu plantele?”

„Ai completat ce a spus colegul tău foarte corect. Cum crezi că se schimbă lumea naturală primăvara?”

Am observat că integrarea evaluării într-un joc ludic crește motivația și implicarea copiilor, iar întrebările ghidate permit monitorizarea competențelor individuale fără presiune. Feedbackul imediat și adaptat la nivelul copilului sprijină dezvoltarea limbajului, gândirii critice și a abilităților sociale, ceea ce confirmă relevanța evaluării formative în educația timpurie.

RESURSA EDUCATIONALA DESCHISA,,NOUTĂȚI ÎN TEHNOLOGIE"

*prof. TUTUNARU MARIANA
LICEUL TEHNOLOGIC MOTRU*

Proiect didactic bazat pe învățare prin proiecte cu integrarea tehnologiilor digitale

1. Contextul didactic:

- Nivel educațional: / Liceal
- Grupa sau clasa a XI a
- Disciplina sau domeniul de dezvoltare: **ÎNVĂȚARE PRIN PROIECTE**

2. Tema proiectului didactic : NOUTĂȚI ÎN TEHNOLOGIE



INVITAȚIE PARTICIPARE !!!!!

https://www.canva.com/design/DAGvNIEGIqg/0kes7wdO_eNxtW_8Kf2ROw/edit?ui=eyJBIjp7fX0

3. Obiectivele de învățare.

Obiectivele proiectului : Tânărul de azi trebuie să fie la curent cu evoluțiile și descoperirile tehnologice uluitoare, omul fiind responsabil de progresul lumii în care trăiește. Cultivarea unei viziuni de ansamblu asupra tehnologiei, sunt deziderate pentru o viață socio-profesională adecvată într-un univers tehnologizat

4. Produsul final

„Elevii vor crea un material media, prezentari video, ppt-uri, poster despre tema aleasă utilizand instrumente digitale/resurse/platforme

5. Etapele propuse ale activității

1.Explorare / Lansarea provocării / Introducerea misiunii

În peisajul performant al învățământului tehnic actual tema proiectului „Noutăți în tehnologie” reprezintă un cadru în care : gândirea, inovația, creativitatea și descoperirile tehnologice constituie o sursă de bogăție reală în societatea informațională a secolului XXI. Educația pentru performanță este un factor determinant pentru destinul societății umane.

2.Activitate de cercetare /documentare/creativitate

Acest proiect se adreseaza elevilor clasei a XI a pasionați de tehnologie care identifică noutățile tehnologice uluitoare în continuă evoluție în cadrul societății. Prin acest proiect ne propunem să stimulăm creativitatea elevilor, pentru a prezenta, utiliza si a recunoaște noutățile tehnologiei din toate domeniile tehnice.

NOTA!Elevii pot lucra colaborativ (de ex. în Google Docs), creare de prezentări, documentare online etc

3.Crearea produsului

Proiectul se realizeaza utilizand instrumente digitale/resurse/platforme (în Canva, quiz în Genially, videoclip în Clipchamp,Padlet ,etc), **individual sau in grupuri mici (maxim2)**

4.Prezentare și reflecție

Produsele finale vor fi prezentate și evaluate printr-o sesiune de feedback pe platforma PADLET(**Padlet este o platformă online ce oferă tablouri digitale colaborative, utilizate în principal în educație și pentru activități creative. Permite utilizatorilor să creeze, să organizeze și să prezinte conținut, cum ar fi text, imagini, videoclipuri și link-uri, pe un spațiu virtual. Padlet poate fi folosit pentru brainstorming, prezentări, teme, sau ca o tablă interactivă pentru lecții și activități.**) .Comentariile și părerile pot stabili un clasament așa încât fiecare participant să își poata evalua proiectul https://padlet.com/tutunaru_m/subiectul-de-discu-ie-apare-aici-sfho2dzrpcp8pl2o/wish/PR3NWxgGAqq7Zb0O

6. Descrierea modului în care activitatea stimulează:

Proiectele realizate de elevii pot fi postate în panoul de discuții pe paltforma padlet și pot fi evaluate în comentarii privind creativiatarea,complexitatea si atractivitatea temei ,modul de prezentare, cu calificative de la 1-5

Evaluare	0 Deloc	1 Putin	2 Acceptabil	3 Bine	4 F.bine	5 Excelent
Creativitatea						
Complexitatea si atractivitatea temei alese						
Modul de prezentare						

BIBLIOGRAFIE

- **Recomandări privind resurse educaționale deschise:**
 - ✓ <https://eprof.ro/electronica/>
- **Referințe web/bibliografie:**
 - ✓ <https://eprof.ro/tehnica/curriculum-tehnica-electronica-automatizari-10/>
 - ✓ https://www.edu.ro/sites/default/files/fi%C8%99iere/Invatamant-Preuniversitar/2016/liceal/standarde/SPP_niv4_Tehnician%20in%20automatizari.pdf
- **Platforme interactive și site-uri structurate**
 - ✓ Platforme educaționale: Canva, Worldwall, Padlet , Google Classroom ș.a.
 - ✓ Aplicații pentru simulări și laboratoare virtuale: Multisim, Circuit Lab

Colegiul Național „Mihai Viteazul”, Sf. Gheorghe, Covasna

Tel./Fax:

Nr...../.....

Director: Costea Luminița Ana

Proiect educational din cadrul „ZILEI CULTURII NAȚIONALE”

„Povestea în mâinile noastre”-clasele a X-a

Sf. Gheorghe

2025- 2026

ARGUMENT

Într-o societate în continuă evoluție, unde provocările educaționale devin din ce în ce mai complexe, prevenirea abandonului școlar este o prioritate esențială pentru sistemul educațional din România. Proiectul „*Povestea în Mâinile Noastre*” este conceput pentru a răspunde acestei nevoi printr-o metodă inovatoare și creativă: stimularea interesului pentru lectură și dezvoltarea abilităților de prezentare în rândul elevilor de clasa a X-a.

Implementarea acestui proiect are la bază principiul conform căruia lectura nu reprezintă doar o activitate academică, ci și o modalitate de a descoperi noi lumi și perspective, capabile să captiveze și să inspire tinerii. Prin intermediul lecturii și prezentării romanelor, proiectul nu numai că va contribui la îmbogățirea cunoștințelor culturale și literare ale elevilor, dar va și dezvolta competențe esențiale pentru succesul lor academic și personal. Comunicarea eficientă, vorbitul în public, gândirea critică și creativitatea sunt abilități cheie ce vor fi cultivate pe parcursul acestui proiect.

Importanța acestui proiect devine evidentă prin numeroasele sale beneficii. În primul rând, prevenirea abandonului școlar este unul dintre obiectivele principale. Prin implicarea elevilor în activități interactive și creative, aceștia vor găsi o sursă de motivație și plăcere în procesul educațional, reducând astfel riscul de abandon școlar. Un mediu educațional stimulat, în care elevii se simt valorizați și implicați, este esențial pentru a menține interesul și angajamentul acestora față de școală.

În al doilea rând, promovarea lecturii este un alt aspect esențial al proiectului. Prin lectura romanelor alese și prezentarea acestora, elevii vor descoperi plăcerea lecturii și vor dezvolta o apreciere mai profundă pentru literatura română și cea străină. Ei vor avea ocazia să exploreze opere literare diverse, îmbogățindu-și astfel cunoștințele despre cultura și istoria țării.

Proiectul „*Povestea în Mâinile Noastre*” reprezintă, de asemenea, o oportunitate de a dezvolta abilități esențiale pentru succesul personal și profesional al elevilor. Activitățile de prezentare vor ajuta elevii să-și dezvolte abilitățile de comunicare și vorbire în public, competențe esențiale pentru viitorul lor academic și profesional. De asemenea, proiectul va încuraja elevii să analizeze și să interpreteze opere literare, dezvoltându-și astfel gândirea critică și creativitatea.

În plus, proiectul celebrează *Ziua Culturii Naționale*, promovând valorile culturale românești și consolidând identitatea culturală a elevilor. Prin organizarea unui eveniment special

în care elevii își prezintă recenziile romanelor citite, proiectul contribuie la promovarea respectului pentru patrimoniul național și la stimularea interesului pentru cultură.

Proiect Educațional: „Povestea în mâinile noastre”

Coordonatori: prof. **Vișan Cristina, Grosar Liliana, Mitroi Olga**, Colegiul Național „Mihai Viteazul”, Sf. Gheorghe, jud. Covasna

Scopul Proiectului:

Scopul principal al acestui proiect este prevenirea abandonului școlar prin stimularea interesului pentru lectură și dezvoltarea abilităților de prezentare, folosind literatura română ca instrument educativ. De asemenea, proiectul dorește să celebreze „*Ziua Culturii Naționale*” prin promovarea valorilor culturale românești și străine.

Obiective:

1. Promovarea lecturii: creșterea interesului elevilor pentru lectură de plăcere și înțelegerea valorilor culturale prin literatura română și cea străină.
2. Dezvoltarea abilităților de prezentare: îmbunătățirea abilităților de vorbire în public și de comunicare eficientă ale elevilor.
3. Prevenirea abandonului școlar: crearea unui mediu educațional stimulant și atractiv pentru elevi, care să îi motiveze să continue studiile.
4. Celebrarea „*Zilei Culturii Naționale*”.

Grup Țintă:

Elevii claselor a X-a de la Colegiul Național „Mihai Viteazul”, Sf. Gheorghe

Durata Proiectului:

2 luni (în perioada decembrie 2025-ianuarie 2026), culminând cu un eveniment special *de Ziua Culturii Naționale* (15 ianuarie 2026).

Activități principale:

1. Selecția romanului:

- Fiecare elev va alege un roman românesc sau din literatura universală dintr-o listă propusă de profesor sau în funcție de preferințele proprii.

2. Lectură individuală:

- Elevii vor citi romanul ales pe parcursul a 4 săptămâni.

3. Ateliere de dezvoltare a abilităților de prezentare:

- Sesiuni de training conduse de profesor axate pe tehnici de vorbire în public, structurarea prezentărilor și utilizarea materialelor vizuale.

4. Întâlniri pentru discuții:

- Discuții în grupuri mici despre teme, personaje și stiluri literare, pentru a aprofunda înțelegerea cărților citite.

5. Elaborarea prezentărilor:

- Elevii vor crea prezentări individuale sau în grupuri, folosind materiale vizuale (postere, slide-uri) pentru a-și expune punctele de vedere despre romanele citite.

6. Evenimentul de *Ziua Culturii Naționale*:

- Organizarea unui eveniment special în care elevii vor prezenta în fața colegilor recenziile romanelor citite.
- Sesiuni interactive, inclusiv expoziții de postere și discuții deschise despre importanța literaturii în cultura română în context universal.

Resurse necesare:

- Cărți
- Materiale vizuale: proiector, table interactive, materiale de papetărie.
- Săli de clasă pentru ateliere și discuții. Evaluare:
- Participare activă: monitorizarea participării la ateliere și discuții.
- Calitatea prezentărilor: Evaluarea prezentărilor pe baza criteriilor stabilite (claritate, coerență, creativitate).
- Chestionare pentru elevi pentru a evalua impactul proiectului asupra interesului lor pentru lectură și motivația școlară.