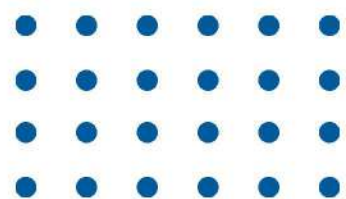




Centrul Pentru Perfecționare În Educație
TeachIT

WWW.TEACHIT.RO

Revista Educațională TeachIT



NUMĂRUL 23 VOLUMUL 3

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 3

Fișe/ jocuri didactice/ evaluări

Cuprins

Abuzetoe Felicia	6
Anuta Mirela	8
Bacisor Maria Cristina	14
Balasa Daniela	24
Barsan Lilioara	32
Batica Aurelia Georgeta	34
Birzescu Laura	38
Bonca Mihaela	42
Bozea Violeta.....	45
Butucea Dana Antoaneta	47
Cosma Violeta-Ana.....	49
Cozma Jeanina.....	53
Damian Claudia	60
Dinca Nicoleta	65
Drobota Angela Maria.....	70
Dumitru Alexandra	73
Floarea Mariana	75
Fulger Nicoleta	79
Gabor Adriana	80
Gheorghe Ionut.....	82
Gheorghe Nina-Alexandra.....	85
Ghiorghita Esmeralda.....	90
Grigorie Georgiana Viorica.....	94
Ijeconi Alina.....	100
Ilovan Domnica	101
Istrate Ioana Madalina	103
Iuga Lenuta Zamfira.....	114
Juverdeanu Gabriela	119

Marc Aurica	127
Matei Alina	131
Mircea Elena	134
Morosan Iulia Paula	137
Neagu Florentina.....	142
Nedelcu Alina	147
Nisteriuc - Cumpata Nicoleta	153
Ologu Eugenia	158
Paduraru Elena Sorina.....	161
Paval Ancuta.....	164
Percea Marcela.....	167
Pestean Nicoleta	171
Petrea Luminita	176
Pintilie Ana-Maria	179
Placintar Angela-Carmen	184
Popescu Amalia	189
Pruna Roze-Adela	194
Radu Camelia Nicoleta	198
Radulescu Viorica	202
Ristoiu Georgeta-Elena	204
Roman Doina Valerica	207
Rus Ionela.....	211
Sabau Adela.....	216
Seceleanu Cristina	220
Solomon Maria.....	223
Sporea - Iacob Florina – Maria	239
Stan Gabriela Madalina.....	242
Stoica Madalina.....	245
Toma Elena-Daniela	248

Toma Maria	252
Vancea Gabriel	257

FISĂ DE LUCRU – Brainstorming

Numere prime- clasa a VI- a

Prof. Abuzetoe Felicia, Școala Gimnazială nr.7, Galați

1. Enunțarea sarcinii de lucru (2 min)

Determinați numerele naturale prime x și y , știind că $3x + 5y + y^2 = 20$.

2. Explicarea ideilor legate de rezolvarea problemei (2 min)

Solicitați elevilor să-și exprime, în cadrul grupelor, ideile de rezolvare ale problemei.

3. Înregistrarea ideilor tuturor grupelor (3 min)

Notăți pe tabla inteligentă ideile formulate în cadrul grupelor.

4. Gruparea pe categorii a ideilor exprimate (3 min)

Grupați aceste idei în:

- a) idei care vizează gruparea termenilor și factorul comun;
- b) idei care se referă la paritatea numerelor x și y ;
- c) idei care se referă la definirea noțiunilor (număr prim, divizor, proprietăți ale relației de divizibilitate etc.)

5. Afișarea ideilor originale, care se bazează pe rezolvarea problemei (2 min)

Notăți ideile rezultate în urma discuțiilor cu elevii, care duc la rezolvarea problemei propuse și le cereți acestora să le ordoneze.

6. Strategia de rezolvare (3 min)

- se dă factor comun în secvența $5y + y^2$;
- se face discuție după paritatea lui y ;
- se folosește proprietatea: dacă $a \mid b$ și $a \mid c$ atunci $a \mid (b - c)$;
- se folosește faptul că singurul număr prim par este 2 (găsimu-se astfel x);
- se rezolvă ecuația $y(y + 5) = 14$, folosind noțiunea de divizor.

7. Rezolvarea propriu – zisă (5 min)

$$3x + 5y + y^2 = 20 \Leftrightarrow 3x + y(y + 5) = 20$$

Se disting cazurile:

Cazul 1): dacă y este par atunci $y(y+5)$ este par

Cazul 2): dacă y este impar, atunci $y + 5$ este par și deci, $y(y + 5)$ este par

Prin urmare, $y(y + 5)$ este număr par, oricare ar fi numărul natural y . Cum 20 este par, rezultă că $3x$ este par. De unde x este par, și cum x este prim, rezultă că $x = 2$.

Se obține astfel ecuația: $y (y+5) = 14 \Rightarrow y = 2$ este singura soluție număr natural.

Soluție: $(x,y) \in \{ (2,2) \}$

8. Afișarea fișei de rezolvare de către fiecare grupă și discutarea modului de aplicare a strategiei (10 min).

BIBLIOGRAFIE

Anastasiei, M., *Metodica predării matematicii*, Ed. Universitarii „Al. I. Cuza”, Iași, 1985

Brânzei, D., Brânzei, R., *Metodica predării matematicii*, Ed. Paralela 45, Pitești, 2008

Cerchit, I., *Metode de învățământ*, E. D. P., București, 1997

Cucurezeanu, I., *Probleme de aritmetică și teoria numerelor*, Ed. Tehnică, București, 1976

Smărândoiu, Ș., *Matematică, culegere de probleme pentru clasa a VI-a*, Ed. Art, București, 2015

EDUCAȚIA ÎN VIZIUNEA DESPOȚILOR LUMINAȚI – FIȘA DE LUCRU PE GRUPE

Prof. Anuța Mirela

Liceul Teoretic „Carmen Sylva” Eforie

Disciplina: Istorie

Clasa a X-a

Unitatea de învățare: Epoca Luminilor

Titlul lecției: Absolutismul luminat

Competență generală:

5. Utilizarea surselor istorice a metodelor și tehnicilor adecvate istoriei pentru rezolvarea de probleme.

Competențe specifice:

1.1. Exprimarea de opinii în limbajul adecvat istoriei.

2.3. Analizarea factorilor politici, sociali, economici, culturali care alcătuiesc imaginea unei societăți.

2.4. Recunoașterea continuității schimbării și cauzalității în evoluția socială.

2.5. Exprimarea consecințelor directe și indirecte ale acțiunii umane.

4.2. Aprecierea valorilor trecutului prin raportarea la actualitate.

Grupa nr. 1 – Fișa de lucru *Frederic cel Mare*

Citiți, cu atenție, sursa istorică:

„A fost regele unei țări în care copiii nu frecventau școala și în care un decret timpuriu al tatălui său care înființa unele școli de stat a fost în mare măsură ignorat.

În practică, el a manifestat un interes intermitent față de educație. Comparativ cu eforturile făcute în acest sens în Rusia, Austria și Franța, activitatea lui Frederic, în Prusia, apare într-o lumină nefavorabilă. Singurul său decret important privitor la educație a fost dat în 1763 și a făcut parte dintr-o serie de măsuri menite să îmbunătățească starea țării după devastările pricinuite de Războiul de șapte ani. (Este semnificativ că Frederic nu a făcut nimic pentru educație în primii 23 de ani de domnie). Pe hârtie acest decret părea impresionant. El cerea înființarea unui sistem național de școli de stat. Toți copiii urmau să frecventeze școala între vârsta de 5 și 13 ani și se stabileau amenzi pentru ne frecventare. Profesorii urmau să fie recrutați pe scară largă din rândurile

soldatilor lăsați la vatră după războaie. Decretul prevedea detaliat modul de administrare al școlilor, cerințele față de profesori (curriculum vitae), salariile și felul procurării manualelor – gratuite pentru elevii săraci. A fost stabilită și o rețea de inspectori școlari. În teorie, Frederic punea bazele unui sistem educativ modern și cuprinzător care urma să fie aplaudat de scriitorii *philosophes*.

Deși astăzi ar fi simplu să criticăm criteriile alegerii profesorilor, cărora li se cerea în primul rând să-i învețe pe băieți să fie loiali și să aibă aptitudini militare iar pe fete gospodăria, trebuie totuși să ținem cont că acestea erau conforme gândirii curente privitoare la educație. Noile idei în această privință fuseseră publicate de Rousseau în „Emile” doar de câțiva ani și încă nu prezentau nicio importanță în Europa. Majoritatea gânditorilor vremii ar fi susținut educația centrată pe stat pe care o prefera Frederic.” Walter Oppenheim, *Europa și despoții luminați*, p. 51-52.

Pornind de la informațiile oferite de sursa istorică, răspundeți cerințelor:

1. Precizați spațiile istorice amintite în sursă.
2. Menționați secolul și deceniul la care face referire sursa.
3. Scrieți o relație cauză – efect stabilită între două informații selectate din sursă, precizând rolul fiecăreia dintre aceste informații (cauză, respectiv efect).
4. Menționați, pe baza sursei, două aspecte ale sistemului educațional din Prusia, prezentat în decretul lui Frederic cel Mare.
5. Formulați, pe baza sursei date, un punct de vedere referitor la criticile aduse sistemului educativ propus de Frederic, susținându-l cu două informații selectate din sursă.

Grupa nr. 2 – Fișa de lucru *Ecaterina cea Mare*

Citiți, cu atenție, sursa istorică:

„Interesul Ecaterinei pentru educație pare să se fi manifestat în două etape – în anii 1760 și 1780. Este neîndoielnic că acest subiect îi trezea interesul, dar realizările ei au fost foarte limitate.

În 1763 a fondat primul colegiu de medicină din Rusia și a dat un exemplu curajos când s-a oferit să fie inoculată împotriva variolei. A revigorat Academia de Științe, a fondat o academie de arte frumoase și a reformat Academia Militară. Acestea reprezintă indicii ale interesului său, dar au avut o importanță mult mai simbolică decât practică pentru educația din Rusia, deoarece erau frecventate de un număr mic de studenți. În 1764 a fondat prima școală de fete din Rusia, Institutul Smolnîi, în frumoasele clădiri de la marginea orașului St. Petersburg. Această instituție exclusiv

pentru tinere nobile (și câteva fete din clasa de mijloc, care purtau însă uniforme diferite) le conferea o educație strict înregimentată, dar de ultimă oră. Ecaterina, care se bucurase ea însăși de o educație îngrijită în Germania, era în mod natural interesată de educația fetelor.

Ar fi simplu să ignorăm efectele acestor măsuri care n-au făcut nimic pentru educarea majorității rușilor. Cu toate acestea, Ecaterina s-a interesat și de școlile de stat. Acest concept a fost inclus ca un ideal în *Nakaz* (în traducere *Instrucțiuni*, document ce cuprindea propuneri proprii în privința felului cu trebuie condusă Rusia) și a fost înființată o comisie pentru educație care să propună cea mai bună metodă de introducere a unui sistem educațional de stat în Rusia. Luând exemplul Austriei, care avea cel mai extins sistem educațional de stat din acea vreme, Ecaterina a înființat primul colegiu de pregătire al profesorilor în 1783.”

Walter Oppenheim, *Europa și despoții luminați*, p. 99.

Pornind de la informațiile oferite de sursa istorică, răspundeți cerințelor:

1. Precizați spațiile istorice amintite în sursă.
2. Menționați secolul și deceniul în care a fost înființat primul colegiu de pregătire al profesorilor, amintit în sursă.
3. Scrieți o relație cauză – efect stabilită între două informații selectate din sursă, precizând rolul fiecăreia dintre aceste informații (cauză, respectiv efect).
4. Menționați, pe baza sursei, două instituții cu rol educativ fondate sau reorganizate de Ecaterina cea Mare în Rusia.
5. Formulați, pe baza sursei date, un punct de vedere referitor la prima școală de fete din Rusia, susținându-l cu două informații selectate din sursă.

Grupa nr. 3 – Fișa de lucru *Iosif al II-lea*

Citiți, cu atenție, sursa istorică:

„Iosif se opunea conceptului tradițional referitor la educație ca sistem de școli organizate de biserică cu preoți pe post de profesori. El dorea să înființeze un sistem de școli de stat unde copiii să fie pregătiți pentru viitoarea lor meserie. Cei mai destoinici urmau să devină funcționari de stat, ceilalți bieți agricultori sau soldați, iar fetele să fie învățate să devină bune gospodine și soții. Reformele întreprinse de el în privința educației erau orientate în vederea realizării acestei inginerii sociale.

Școala primară a devenit obligatorie pentru toți copiii. Această lege a fost impusă prin inspecții și amenzi aplicate părinților care nu-și trimiteau copiii la școală. O nouă generație de profesori secundari a fost atrasă spre această meserie prin intermediul unor salarii generoase. O firmă de stat scotea manuale oferite gratuit copiilor săraci. Școlile primare formau deprinderi de bază, iar învățământul se desfășura în limba locului respectiv și nu în latină. Iosif, în mod inedit, a înființat și școli de stat pentru fete, în care acestea erau învățate gospodăria.

Inevitabil, obligativitatea frecventării școlilor în Austria a trezit rezistență. Protestanții și evreii se temeau în mod deosebit să-și trimită copiii la școlile de stat pentru a nu-și pierde identitatea, iar țăranii, conform tradiției, doreau ca fiilor să înceapă să muncească de mici. Din 730 000 copii de vârstă mică se pare că numai vreo 210 000 copii au mers la școală. Acest lucru arată limpede că obligativitatea frecventării școlii era respectată într-o măsură mai mică decât urmărea Iosif, dar după standardele timpului, reprezentau o realizare impresionantă.”

Walter Oppenheim, *Europa și despoții luminați*, p. 140-141.

Pornind de la informațiile oferite de sursa istorică, răspundeți cerințelor:

1. Precizați spațiul istoric amintit în sursă.
2. Calculați procentul elevilor care frecventau școlile de stat.
3. Scrieți o relație cauză – efect stabilită între două informații selectate din sursă, precizând rolul fiecăreia dintre aceste informații (cauză, respectiv efect).
4. Menționați, pe baza sursei, două categorii sociale/etnice care se temeau să-și trimită copiii la școlile de stat și câte o cauză a acestei temeri.
5. Formulați, pe baza sursei date, un punct de vedere referitor la școlile primare din Austria, susținându-l cu două informații selectate din sursă.

Grupa nr. 4 – Fișa de lucru *Despotismul luminat – succes sau eșec?*

Citiți, cu atenție, sursa istorică:

„Nici un conducător nu poate pretinde că s-a bucurat de succes complet în introducerea reformei și mulți fie au încercat schimbări neînsemnate, fie au avut parte de eșec în cazul unor programe mai ambițioase. Cel mai bun exemplu al eșecului despotismului luminat rămâne Iosif al II-lea, care a suportat umilința de a fi singurul monarh, obligat să renunțe la reformele sale în timpul vieții. Istoricii încă nu sunt de acord în privința motivelor pentru care încercările lui Iosif

nu au avut succes, dar oricare ar fi pricinile, eșecul său arată dificultatea de a impune reforme de sus în jos, unei populații ostile.

Spre deosebire de Iosif, reformele mult mai limitate ale lui Frederic al II-lea și ale Ecaterinei a II-a au durat mai multă vreme. Atât Frederic, cât și Ecaterina au avut o grijă deosebită să cultive prietenia scriitorilor, poate fiindcă acest lucru i-ar fi ajutat să-și cosmetizeze eșecul în introducerea reformelor reale în statele lor. Însă, tocmai prudența lor le-a înlesnit supraviețuirea unei părți mai mari a operei lor. Atât unul, cât și celălalt au avut grijă să nu intre în conflict cu nobilimea și să-și limiteze reformele la probleme mai puțin controversate decât eliberarea șerbilor sau introducerea educației de stat pentru toată lumea. Reformele lui Frederic au durat până la prăbușirea Prusiei în 1806. Când statul a fost recreat după Bătălia de la Jena au fost păstrate elemente ale Prusiei lui Frederic. Reformele Ecaterinei a II-a au fost chiar și mai durabile. Încercarea fiului ei Pavel, de a-i distruge opera după moarte s-a sfârșit cu propria sa asasinare în 1801. Conducătorii ruși de după aceea n-au făcut nicio încercare de a schimba sistemul ei de guvernare și social până la abolirea șerbiei în 1861. În multe privințe, chiar Rusia anului 1917 și, în special, sistemul ei de guvernare, era complet neschimbat față de cel de pe vremea Ecaterinei a II-a. Poate că ea nu a fost cel mai bun exemplu de despotism luminat, dar cu siguranță a avut cel mai mult succes.”

Walter Oppenheim, *Europa și despoții luminați*, p. 199-200.

Pornind de la informațiile oferite de sursa istorică, răspundeți cerințelor:

1. Precizați spațiile istorice amintite în sursă.
2. Menționați secolul și deceniul în care a avut loc asasinarea lui Pavel, fiul Ecaterinei a II-a.
3. Scrieți o relație cauză – efect stabilită între două informații selectate din sursă, precizând rolul fiecăreia dintre aceste informații (cauză, respectiv efect).
4. Menționați, pe baza sursei, două motive ale eșecului politicii reformatoare a lui Iosif al II-lea în Austria.
5. Formulați, pe baza sursei date, un punct de vedere referitor la modalitatea prin care reformele lui Frederic cel Mare și ale Ecaterinei a II-a au reușit să se mențină mai mult timp, susținându-l cu două informații selectate din sursă.

Bibliografie:

Oppenheim, Walter, *Europa și despoții luminați*, Editura All, 1998.

Osiac, Daniela, *Istoria și didactica istoriei*, Editura Sitech, 2018.

Păun, Ștefan, Didactica istoriei, Editura Corint, 2007.

Numele și prenumele.....

Data.....

EVALUARE SUMATIVĂ U₇

Prof. înv. primar Băcișor Maria – Cristina

Școala Gimnazială PETRE N. POPESCU Vânători, jud. Mureș

Citește fragmentul de mai jos.

„ E vacanță. Plouă și cerul e întunecos.

- Ce mai faci, bunico? Întrebă nepotul. Oare ai nevoie de ceva? Dă-mi voie să te ajut eu! Mai dă-mi o găleată, să fie mai cu spor.

Bunica abia a avut timp să-și șteargă pe furiș noua lacrimă de pe obraz...

- Ce faci după-masă, bunico? Vii cu mine la teatru? (....)

Acum bunica știe de unde vine lumina. A adus-o nepoțelul.”

după Mircea Sîntimbreanu, **Bunicii**

1. Precizează:

* titlul textului - _____

* autorul textului - _____

* personajele - _____

2. Ordonează enunțurile, numerotând în casete.

- ☐ Bunica este mândră de nepotul ei.
- ☐ Nepotul își ajută bunica la treburile casei.
- ☐ A sosit vacanța.

3. Formulează câte un enunț cu:

* **într-o:**

* **într-un:**

***sa:** _____

4. Scrie cuvinte cu înțeles

* **asemănător pentru:**

negustor -

veste -

fecior -

* **opus pentru:**

aici -

înainte -

vorbește -

5. Scrie câte un cuvânt din text care să conțină grupul de sunete:

uă - _____

ie - _____

ea - _____

DESCRIPTORI DE PERFORMANȚĂ

ITEM	FOARTE BINE	BINE	SUFICIENT	INSUFICIENT
1.	Precizează corect cele trei cerințe.	Precizează corect două cerințe.	Precizează corect o cerință.	Nu precizează corect sau nu precizează deloc cerințele.
2.	Ordonează corect cele trei propoziții.	Ordonează corect două propoziții.	Ordonează corect o singură propoziție.	Ordonează greșit propozițiile sau nu completează nimic.
3.	Formulează corect enunțurile cu cele trei ortograme.	Formulează corect două enunțuri.	Formulează corect un enunț cu o ortogramă.	Formulează greșit enunțurile cu ortograme sau nu scrie nimic.
4.	Scrie corect toate cuvintele cu sens asemănător/opus (șase cuvinte scrise corect).	Scrie corect două cuvinte cu sens asemănător/opus (patru cuvinte scrise corect).	Scrie corect un cuvânt cu sens asemănător/opus (două cuvinte scrise corect).	Greșește toate cuvintele cu sens asemănător/opus sau nu completează nimic.
5.	Găsește în text toate cele trei cuvinte cu grupul de sunete cerut.	Găsește în text două cuvinte cu grupul de sunete cerut.	Găsește în text un singur cuvânt cu grupul de sunete cerut.	Scrie alte cuvinte decât cele din text sau nu scrie nimic.

BIBLIOGRAFIE:

Corina Istrate, Dora Măcean, Manuela Koszorus, **Comunicare în limba română: manual pentru clasa a II-a**, Editura Edu, Târgu Mureș, 2023.

Numele și prenumele.....

Data.....

DEGETICA

după Hans Christian Andersen

- FIȘĂ DE LUCRU –

Prof. înv. primar Băcișor Maria – Cristina

Școala Gimnazială PETRE N. POPESCU Vânători,

jud. Mureș

1. Alcătuiește propoziții în care să folosești expresiile următoare:

fetiță dragălașă -

broască mare și urâtă -

frunze late și verzi -

lujerul verde -

2. Transformă după model:

se desprinde: **s-a** desprins

se desprind: **s-au** desprins

se strânge: _____

se trezește: _____

se întoarce: _____

se strâng: _____

se trezesc: _____

se întorc: _____

3. Completează cuvintele cu grupul de sunete potrivit:

n____pte, br____scă, fer____stră, c____jă, dorm____, dimin____ță

4. Realizează o descriere a Degeticăi, răspunzând la întrebările următoare:

- Ce fel de fetiță era Degețica?
- Cum este părul ei?
- Dar ochii?
- Cu ce este îmbrăcată?
- Ce poartă pe cap?
- Cum sunt pantofiorii ei?



Degetica

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

Dacă ai terminat, colorează!



BIBLIOGRAFIE:

Corina Istrate, Dora Măcean, Manuela Koszorus, **Comunicare în limba română: manual pentru clasa a II-a**, Editura Edu, Târgu Mureș, 2023.

Numele și prenumele.....

Data:.....

FIȘĂ DE LUCRU

Prof. învă. primar Băcișor Maria – Cristina

Școala Gimnazială PETRE N. POPESCU Vânători, jud. Mureș

O seară de vară

după Astrid Lindgren

Într-o seară de vară, Pippi, Tommy și Annika stăteau pe treptele verandei, acasă la Pippi. Mâncau zmeură culeasă chiar în dimineața aceea. Era o seară minunată, cu ciripit de păsărele, miresme îmbietoare de flori și... cu zmeură. Era liniște și pace peste tot. Copiii mâncau fără să spună prea multe. Se gândeau cât de frumoasă este vara și că școala se va termina curând.

- Pippi, locuiești deja de un an în sătucul nostru, zise Annika și o strânse dragăstos de braț.
- Crezi că rămâi aici? Întrebă Tommy. Până să crești și te faci pirat, ca tatăl tău, așa cum îți dorești, vreau să spun.

Pippi căzu pe gânduri visând la corabia tatălui său pe care îl aștepta să se întoarcă.

1. Citește textul de mai sus.

2. Scrie:

- Titlul textului:

- Autorul:

- Personajele:

- Locul desfășurării întâmplării:

- Timpul când se desfășoară întâmplarea:

3. Desparte în silabe cuvintele:

seară= _____ stăteau= _____

frumoasă= _____ dimineață= _____

îmbietoare= _____ școală= _____

zmeură= _____ culeasă= _____

păsărele= _____ liniște= _____

4. Scrie câte trei cuvinte care conțin grupurile: **oa, ia, ea, ua, ie**:

oa: _____

ia: _____

ea: _____

ua: _____

ie: _____

5. Scrie cuvinte cu sens asemănător pentru:

trepte= _____ ciripit= _____

miresme= _____ pace= _____

se va termina= _____ culeasă= _____

corabie= _____ elev= _____

6. Scrie cuvinte cu sens opus pentru:

seară- _____ vară- _____

liniște- _____ multe- _____

frumoasă- _____ rămâi _____

se va termina- _____ se întoarce _____

7. Alcătuieste propoziții cu expresiile următoare:

miresme îmbietoare:

seară minunată:

ciripit de păsările:

zmeură parfumată:

8. Completează propozițiile cu *într-o, într-un, dintr-o, dintr-un*:

- Întâmplarea se petrece _____ seară de vară.
- Atmosfera părea desprinsă _____ poveste.
- Copiii locuiau _____ sătuc.
- Ei mâncau zmeură _____ farfurie.
- Annika sări _____ picior de bucurie.

BIBLIOGRAFIE:

Corina Istrate, Dora Măcean, Manuela Koszorus, **Comunicare în limba română: manual pentru clasa a II-a**, Editura Edu, Târgu Mureș, 2023.

DE LA CONFIGURAȚIA ELECTRONICĂ LA TABELUL PERIODIC – STRATEGII DIDACTICE PENTRU CONSOLIDAREA CUNOȘTINȚELOR DE CHIMIE

Bălașa Daniela

Liceul Teoretic Ioniță Asan, Caracal- Olt

Înțelegerea relației dintre structura atomului și poziția elementelor în Tabelul Periodic reprezintă una dintre competențele fundamentale ale studiului chimiei în gimnaziu. Această temă facilitează formarea unei viziuni coerente asupra organizării elementelor chimice și constituie baza pentru înțelegerea proprietăților și comportamentului acestora.

Lucrarea prezintă un demers didactic destinat elevilor clasei a VII-a, axat pe recapitularea și consolidarea cunoștințelor referitoare la configurația electronică, structura sistemului periodic și determinarea poziției elementelor în funcție de repartiția electronilor pe straturi. Activitățile propuse valorifică metode active de învățare și urmăresc dezvoltarea competențelor de investigare, analiză și rezolvare de probleme, contribuind la creșterea interesului elevilor pentru studiul chimiei.

PROIECT DIDACTIC

Data: ianuarie- februarie 2026

Unitatea de învățământ: Liceul Teoretic Ioniță Asan, Caracal

Profesor de chimie: Bălașa Daniela

Clasa : a VII-a B

Disciplina: Chimie (Programa Școlară aprobată prin Ordinul Ministrului Educației Naționale cu nr. 3393 / 28.02.2017)

Unitatea de învățare: IV. Structura tabelul periodic al elementelor

Titlul lecției: *Relația dintre structura învelișului de electroni și poziția ocupată de element în Tabelul Periodic*

Tipul de lecție: lecție de recapitulare și consolidare a cunoștințelor

Competențe specifice urmărite:

- 1.1. Identificarea unor proprietăți /fenomene, substanțe /amestecuri în contexte cunoscute
- 2.1. Formularea unor ipoteze cu privire la caracteristicile substanțelor și a relațiilor dintre ele

2.2.Utilizarea echipamentelor de laborator și a tehnologiilor informatice pentru a studia proprietăți/fenomene

2.3. Investigarea unor procese și fenomene în scopul identificării noțiunilor și relațiilor relevante

3.1. Identificarea informațiilor și datelor necesare rezolvării unei probleme în contexte variate.

4.2. Aprecierea impactului substanțelor chimice asupra organismului și asupra mediului înconjurător

Obiective operaționale. Elevii trebuie să fie capabili:

O1 să cunoască structura sistemului periodic al elementelor;

O2 să definească noțiunile de grupă și perioadă;

O3 să clasifice elementele în funcție de poziția lor în sistemul periodic;

O4 să precizeze poziția unui element pe baza repartiției electronilor pe straturi

O4 să folosească corect algoritmii pentru rezolvarea de exerciții.

Metode didactice utilizate: conversația euristică, descoperirea, algoritmizarea, problematizarea.

Materiale didactice: fișă de exerciții și probleme, SP .

Forme de organizare: frontală, individuală.

Evaluare: orală.

Scenariul didactic

➤ Captarea atenției

Se realizează prin prezentarea de către profesor a unor cunoștințe care fac referire la diversitatea elementelor chimice, a faptului că deși sunt situate de exemplu în aceeași grupă principală sunt atât de diferite de la starea de agregare în care se găsesc în natură la utilizările lor practice, în domenii diferite; în acest scop profesorul caracterizează elementele din grupa a VII-a principală(grupa halogenilor), punându-i pe elevi în situația de a se caracteriza din punct de vedere individual și emoțional, ca făcând parte din aceeași clasă, grup de elevi(apartenență comună), dar totuși având preocupări, competențe, abilități și interese diferite.

➤ Comunicarea competențelor la nivelul elevilor:

La sfârșitul orei elevii vor trebui să precizeze poziția unui element în sistemul periodic pe baza repartiției electronilor pe straturi, a configurației electronice.

➤ Actualizarea cunoștințelor din lecția anterioară

Se realizează prin chestionare directă a elevilor, prin sondaj, prin întrebări ce verifică noțiuni ca: structura sistemului periodic, grupe principale, grupe secundare, simboluri chimice, mol de atomi, masă atomică

relativă, configurație electronică, relația dintre configurația electronică și poziția elementelor în tabelul periodic. Elevii vor prezenta rezolvarea exercițiilor din fișa de lucru pe care au avut-o ca temă pentru acasă, în care se regăsesc conținuturile de mai sus.

➤ **Conducerea învățării**

Prin intermediul activităților de învățare care includ rezolvarea individuală și la tablă a exercițiilor din *fișa de exerciții și probleme*, propusă elevilor și distribuită la începutul orei, elevii vor învăța să precizeze poziția unui element în sistemul periodic pe baza repartiției electronilor pe straturi, a configurației electronice.

➤ **Întărirea retenției și asigurarea transferului:** se realizează prin rezolvarea aplicațiilor din *fișa de exerciții și probleme*.

FIȘĂ DE EXERCITII ȘI PROBLEME

DACĂ VREI SĂ ȘTII MAI MULT...

DEȘI FAC PARTE DIN ACEEAȘI GRUPĂ PRINCIPALĂ HALOGENII SUNT AȘA DE DIFERIȚI, LA FEL CA ȘI OAMENII.....

Grupa 17, numită și grupa halogenilor, este singura grupă din Tabelul Periodic al Elementelor care cuprinde elemente aflate în toate cele trei stări de agregare:

- *fluorul*, gaz galben pal, foarte reactiv și toxic;
- *clorul*, gaz verzui, toxic, primul gaz sufocant, folosit ca armă în Primul Război Mondial;
- *bromul*, singurul nemetal lichid la 25 °C și la presiune normală; are culoare brun-roșcată, miros iritant și este foarte toxic;
- *iodul*, solid, cu o culoare cenușiu-violacee și cu proprietatea de a sublima;
- *astatinul*, element care emite în mod spontan radiații și este mai puțin studiat;
- *tennessine*, element artificial sintetizat în 2010 de un grup de fizicieni din Rusia și Statele Unite ale Americii.

Reține

- ✚ Numărul perioadei este egal cu numărul de straturi de electroni ale unui atom.
- ✚ Pentru elementele din grupele 1 și 2, numărul grupei este egal cu numărul de electroni de pe ultimul strat.

- ✚ Pentru elementele din grupele 13 – 18, numărul grupei se determină adunând numărul de electroni de pe ultimul strat cu 10.

APLICĂ:

1. Aranjează următoarele elemente în ordinea crescătoare a:

- a. numărului grupei din care fac parte (de la stânga la dreapta – grupa 1, grupa 2, ... grupa 18).



- b. numărului perioadei (de sus în jos – perioada 1, perioada 2, ...).



2. Pe baza relației dintre structura învelișului de electroni și poziția ocupată de un element în Tabelul Periodic al Elementelor, stabilește poziția următoarelor elemente chimice:

Al (Z = 13)

Configurația electronică

K –e⁻

L –e⁻

M –e⁻ – Perioada a 3-a (3 straturi electronice)

Grupa + 10 = 1 (.....e⁻ pe ultimul strat)

Na (Z = 11)

Configurația electronică

K –e⁻

L –e⁻

M –e⁻

Perioada a 3-a (3 straturi electronice)

Grupa (.....e⁻ pe ultimul strat)

Cl (Z = 18)

Configurația electronică

K –e⁻

- poziția în Tabelul Periodic al Elementelor pentru fiecare dintre elementele X, Y și Z;
- numărul de straturi complet ocupate pentru fiecare element.

4. Precizează dacă enunțurile de mai jos sunt adevărate sau false.

- a. Electronul este o particulă subatomică care se găsește în nucleul atomului.
- b. Atomul de ${}_8\text{O}$ are pe ultimul strat 8 electroni.
- c. Atomul este neutru din punct de vedere electric, deoarece numărul de electroni din învelișul de electroni este egal cu numărul de protoni din nucleu.
- d. Molul de atomi reprezintă cantitatea dintr-un element care conține numărul lui Avogadro de atomi.
- e. Grupele sunt coloanele orizontale din Tabelul Periodic al Elementelor.
- f. Sodiul este un metal alcalin.

5. Fluorul este un element monoizotopic al cărui atom are sarcina nucleară +9, iar în nucleu are 10 neutroni. Pentru atomul de fluor indică:

- a. simbolul chimic și numărul de particule subatomice (p^+ , n , e^-);
- b. numărul atomic și numărul de masă;
- c. configurația electronică;
- d. poziția în Tabelul Periodic.

6. Argonul prezintă trei izotopi care conțin 18 electroni și 18, 19, respectiv 20 de neutroni.

Indică simbolurile acestor trei izotopi de tipul ${}_Z^A\text{Ar}$

7. Identifică numărul atomic Z și grupa pentru următoarele elemente:

- a. E_1 , situat în perioada a 2-a, cu 7 electroni pe ultimul strat;
- b. E_2 căruia îi lipsesc doi electroni de pe stratul al doilea pentru a avea configurație stabilă de octet.

8. Alege cuvântul potrivit dintre paranteze, astfel încât următoarele enunțuri să fie adevărate:

- a) Atomul cu numărul atomic 19 și numărul de masă 39 conține ... neutroni (19/20).
- b) Elementul care are două straturi complet ocupate cu electroni este un ... (gaz rar/metal).
- c) Elementul cu simbolul P se numește ... (potasiu/fosfor).
- d) Aproape întreaga masă a atomului este concentrată în ... (nucleu/învelișul de electroni).

9. Scrie în caiet litera corespunzătoare variantei corecte.

1) Electronii cu energia cea mai mică se află pe stratul:

- a) L(2);
- b) M(3);

- c) K(1);
- d) Q(7).

2) Calciul este un element care îndeplinește un rol extrem de important în procesul de creștere și dezvoltare normală a organismului. Simbolul elementului calciu este:

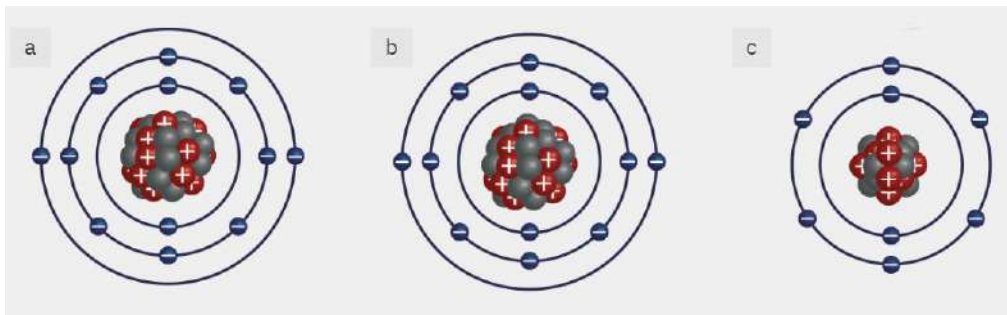
- a) C;
- b) Ca;
- c) Cl;
- d) Cr.

3) Are 6 electroni pe ultimul strat atomul elementului:

- a) ${}_{12}\text{Mg}$;
- b) ${}_6\text{C}$;
- c) ${}_{18}\text{Ar}$;
- d) ${}_{16}\text{S}$.

10. Privește cu atenție modelele atomice din figurile a – c. Indică:

- a) numărul de particule subatomice (p^+ , n , e^-) din fiecare atom;
- b) care dintre acești atomi sunt izotopii aceluiasi element;
- c) în ce perioadă se găsește fiecare dintre aceste elemente.



11. Se dau elementele ${}_{12}^{24}\text{X}$, ${}_{14}^{28}\text{Z}$, ${}_{15}^{31}\text{T}$. Determină pentru acestea:

- a) structura atomică;
- b) configurația electronică;
- c) poziția în Tabelul Periodic al Elementelor.

12. Efectuează următoarele calcule, utilizând pentru masele atomice relative anexa de la sfârșitul manualului:

- a) numărul de moli din 162 g de aluminiu;
- b) masa a 12 moli de fosfor;
- c) numărul de atomi din 320 g de cupru.

➤ *Tema pentru acasă: - restul exercițiilor din fișa de exerciții și probleme, nerezolvate.*

BIBLIOGRAFIE:

1. Fătu Sanda, Didactica Chimiei, Editura Corint, Bucuresti , 2007;
2. Manual de chimie, Editura Litera, Bucuresti, 2019
3. Fișe de lucru chimie VII, editura Litera
4. Culegere chimie, Editura Art.
5. Manual de chimie, Editura ArtKlett, București, 2019

CREATIVITATEA

ÎN ORELE DE LA CLASA A II-A

Creativitatea reprezintă una dintre cele mai valoroase competențe pe care un copil le poate dezvolta în perioada școlarității timpurii. La clasa a II-a, elevii își formează nu doar competențe academice, ci și capacitatea de a gândi original, de a rezolva probleme și de a se exprima liber. Orele creative nu înseamnă doar activități distractive, ci reprezintă un cadru în care copilul învață să exploreze, să experimenteze și să combine idei pentru a produce rezultate proprii.

Dezvoltarea creativității în școala primară contribuie la:

- stimularea gândirii critice și a imaginației;
- creșterea motivației pentru învățare;
- îmbunătățirea colaborării și comunicării în grup;
- formarea unui climat pozitiv în clasă.

La această vârstă, copiii au o curiozitate naturală și o capacitate de a vedea lumea într-un mod original. Orele tradiționale, bazate strict pe memorare și repetare, pot inhiba aceste talente. Prin introducerea unor metode creative, învățătorul poate transforma lecțiile în experiențe interactive și plăcute.

Creativitatea înseamnă nu doar a produce ceva nou, ci și a găsi soluții alternative, a pune întrebări și a observa conexiuni între lucruri aparent diferite. De exemplu, în lecțiile de matematică, copiii pot descoperi relații între numere prin jocuri și probleme practice; la limba română, pot inventa povești sau dialoguri; iar în educația plastică pot combina culori și materiale pentru a exprima idei originale.

CREATIVITY IN SECOND GRADE LESSONS

Creativity is one of the most valuable skills a child can develop during early schooling. In second grade, students form not only academic abilities but also the capacity to think originally, solve problems, and express themselves freely. Creative lessons are not just fun activities; they represent a framework in which the child learns to explore, experiment, and combine ideas to produce personal results.

Developing creativity in primary school contributes to:

- stimulating critical thinking and imagination;
- increasing motivation for learning;

- improving group collaboration and communication;
- creating a positive classroom environment.

At this age, children have a natural curiosity and an ability to see the world in an original way. Traditional lessons, based strictly on memorization and repetition, can inhibit these talents. By introducing creative methods, the teacher can turn lessons into interactive and enjoyable experiences.

Creativity means not only producing something new, but also finding alternative solutions, asking questions, and noticing connections between seemingly different things. For example, in math lessons, children can discover relationships between numbers through games and practical problems; in Romanian language class, they can invent stories or dialogues; and in art class, they can combine colors and materials to express original ideas.

INSTRUMENTE DIDACTICE ȘI RESURSE PENTRU STIMULAREA COLABORĂRII ȘI ÎNVĂȚĂRII CONTINUE

(FIȘE DE LUCRU, FEEDBACK, JOCURI DIDACTICE, CHESTIONARE ȘI TESTE INTERACTIVE)

1. Introducere

În contextul educației moderne, procesul de predare–învățare–evaluare se bazează tot mai mult pe **interactivitate, colaborare și învățare continuă**. Instrumentele didactice digitale și tradiționale contribuie la implicarea activă a elevilor, la creșterea motivației și la dezvoltarea competențelor de colaborare și autoevaluare.

Aceste resurse facilitează nu doar transmiterea cunoștințelor, ci și formarea unor abilități esențiale precum gândirea critică, comunicarea și lucrul în echipă.

2. Fișe de lucru – instrument esențial pentru învățarea activă

Fișele de lucru sunt materiale didactice structurate care sprijină învățarea individuală sau pe echipe.

◆ Tipuri de fișe de lucru:

- fișe de consolidare a cunoștințelor;
- fișe de aplicare practică;
- fișe diferențiate (pe niveluri de dificultate);
- fișe interdisciplinare.

◆ Rol educațional:

- dezvoltă autonomia elevilor;
- permit exersarea diferențiată;
- susțin învățarea colaborativă prin lucru în perechi sau grupuri;
- facilitează învățarea progresivă.

3. Fișe de feedback – instrument pentru reflecție și progres

Fișele de feedback sunt utilizate pentru a colecta opinii și reflecții privind procesul de învățare.

◆ **Exemple:**

- „Ce am învățat azi?”
- „Ce mi s-a părut dificil?”
- „Cum pot îmbunătăți munca mea?”
- feedback între colegi (peer feedback)

◆ **Beneficii:**

- dezvoltă autoreflexia;
- îmbunătățesc comunicarea profesor–elev;
- susțin învățarea continuă;
- cresc responsabilitatea față de propriul progres.

4. Jocuri didactice – învățare prin colaborare și motivație

Jocurile didactice transformă învățarea într-o activitate atractivă și interactivă.

◆ **Exemple:**

- jocuri de rol;
- concursuri pe echipe;
- „adevărat sau fals”;
- puzzle-uri educaționale;
- bingo didactic;
- escape room educațional.

◆ **Avantaje:**

- cresc motivația elevilor;
- stimulează colaborarea;
- reduc anxietatea față de evaluare;
- dezvoltă gândirea rapidă și creativă.

5. Chestionare și teste interactive

Chestionarele și testele interactive sunt instrumente moderne de evaluare formativă și sumativă.

◆ Instrumente digitale utilizate:

- Google Forms;
- Wordwall;
- Kahoot!;
- Quizizz;
- LiveWorksheets;
- BookWidgets.

◆ Roluri educaționale:

- oferă feedback instant;
- permit evaluarea progresului;
- implică activ elevii;
- susțin învățarea individualizată.

6. Integrarea instrumentelor în colaborarea educațională

Aceste resurse nu sunt utile doar individual, ci și în contexte colaborative:

- activități pe echipe;
- proiecte interdisciplinare;
- învățare bazată pe probleme;
- evaluare între colegi;
- feedback colectiv și individual.

Astfel, se dezvoltă **sinergia educațională**, unde fiecare elev contribuie la progresul grupului.

7. Concluzie

Instrumentele didactice moderne – fișe de lucru, fișe de feedback, jocuri didactice și teste interactive – reprezintă elemente fundamentale în susținerea învățării active și colaborative. Integrarea lor în procesul educațional contribuie la formarea unui mediu de învățare dinamic, centrat pe elev și orientat spre dezvoltarea competențelor necesare secolului XXI.

❖ BIBLIOGRAFIE:

- **Revista de Pedagogie. (2022).** *Articole privind învățarea colaborativă și dezvoltarea profesională a cadrelor didactice*, 70(2), 1–120.
- **Revista Educației. (2023).** *Inovație în educație: metode interactive și evaluare formativă*, 15(1), 33–58.
- **EDICT – Revista educației. (2024).** *Proiecte educaționale inovatoare și integrarea tehnologiilor digitale în predare-învățare-evaluare*.
- **Edupedu.ro. (2020–2025).** *Analize și studii privind digitalizarea educației și metode moderne de predare*.

Propunător: Prof. ed. timpurie, Bîrzescu Laura

CȘEI Băbeni, jud. Vâlcea

Modelul de învățare Keyston al competențelor sociale și emoționale la copiii preșcolari

Dezvoltarea socio-emoțională vizează debutul vieții sociale a copilului, capacitatea lui de a stabili și de a menține interacțiuni cu adulții și copiii. Interacțiunile sociale mediază modul în care copiii se privesc pe ei înșiși și lumea din jur. Dezvoltarea emoțională vizează îndeosebi capacitatea copiilor de a-și percepe și exprima emoțiile, de a înțelege și a răspunde emoțiilor celorlalți, precum și dezvoltarea conceptului de sine, în strânsă corelație cu imaginea despre sine a copilului, care influențează decisiv procesul de învățare.

Copiii învață despre emoții mai ales în contextul relațiilor. Relațiile interpersonale apropiate, sunt în mod invariabil relații emoționale- pline de iubire sau ură, mândrie sau rușine, tristețe sau bucurie; iar în timpul interacțiunii cu alții, copiii au oportunitatea de a observa nu doar cum anume fac față emoțiilor și sentimentelor lor ceilalți oameni, ci și modul în care propriile comportamente emoționale îi afectează pe ceilalți.

Într-un anumit moment al dezvoltării, ne așteptăm de la copii să achiziționeze competența emoțională- un concept care desemnează abilitatea copiilor de a-și gestiona propriile emoții, precum și de a recunoaște și de a se adapta la emoțiile celorlalți. Carolyn Saarni (2000/2011), consideră că o definiție a competenței emoționale ar trebui să vizeze „demonstrarea autoeficacității în raporturile sociale care implică afectivitatea”. Cu alte cuvinte, competența emoțională se poate observa în cazul tranzacțiilor sociale, în modul în care oamenii aplică cunoștințele lor despre emoții, în felul în care exprimă emoțional ceea ce intenționează să exprime, în care răspund emoțional la stimuli ce solicită răspunsuri de acest fel, și ineficiența reglării emoționale din perspectiva reglării scopurilor în relațiile interpersonale.

Modelul de învățare Keyston prezintă următoarele obiective:

1. înțelegerea situațiilor lor curente de viață;

2. antrenarea, optimizarea dezvoltarea acelor competențe (sociale-emoționale) care îi vor ajuta să se adapteze cu succes situațiilor întâlnite ;
3. alegeri bazate pe corectitudine, realism și responsabilitate.

Modelul învățării are la bază trei principii:

1. Nevoile de formare-dezvoltare-optimizare a competențelor copiilor.
2. Condițiile mediului de învățare : copiii li se oferă ajutorul de a putea fi conectați cu ceilalți, de a se simți unici într-o manieră pozitivă și să experimenteze ceea ce dobândesc într-un mediu securizant;
3. Setul de comportamente: se referă la beneficiile informațiilor pe care le receptează, iar pe de altă parte la consecințele comportamentelor contraproductive; la abilitățile ce vor fi învățate, la oportunitatea folosirii acelor comportamente în situații specifice.

Modelul de învățare Keyston prezintă următoarea structură:

1. Implicare - presupune plasarea copilului într-o activitate în care ei pot experimenta comportamentele vizate în cadrul fiecărei unități de învățare/antrenare.
2. Internalizarea- ajută copiii să se orienteze spre ceea ce deja au experimentat ; sunt încurajați să-și împărtășească sentimentele, gândurile, neliniștile, etc ; îi ajută să conecteze pe de o parte cu propria lor experiență, iar pe de altă parte cu experiența altora.
3. Reflecția- constă în a-i provoca pe copii să găsească semnificația activităților pe care ei le-au experimentat.
4. Generalizarea- le facilitează copiilor să conștientizeze cum pot ei învăța și aplica comportamentul respectiv și în alte situații ale vieții lor.
5. Utilizarea – îi ajută pe copii să-și propună să folosească noile comportamente.

• **Joc: „Scăunele cooperante muzicale”**

Competență generală: Competențe sociale

Competență specifică: Cooperare în joc, comportamente pro sociale

Vârsta: preșcolari

Scopul jocului: sprijinul reciproc în realizarea sarcinii, formarea sau consolidarea abilităților de cooperare.

Materiale: scaunele din grupă

Desfășurarea jocului: se așează în cerc un număr de scaune, numărul acestora fiind mai mic cu o unitate față de numărul copiilor ce vor participa la joc. Jucătorii aleargă sau dansează pe muzică, făcând înconjurul scaunelor. De îndată ce muzica se oprește toți trebuie să se așeze cât mai repede posibil pe scaune, dar inevitabil un copil rămâne fără scaun. În versiunea de colaborare, jucătorul care nu a găsit scaun trebuie să se așeze pe genunchii unui jucător care se găsește lângă el. La sfârșitul jocului, se pot lăsa 2 sau 3 scaune, în funcție de mărimea grupei, și toți participanții se vor așeza. În consecință, toți sunt câștigători și se distrează pe măsură.

Recomandări metodice: este important să se observe dacă cineva caută sistematic să se așeze pe genunchii unui anumit jucător și eventual să fie invitat să se mute și la altcineva. Recomandarea este ca participanții să ia loc pe genunchii jucătorului cel mai apropiat.

Procedura de lucru:

1. *Implicare:* Încurajăm fiecare copil să alerge/danseze în jurul scaunelor. Atunci când muzica se oprește, fiecare copil trebuie să ocupe un loc, dacă nu mai găsește scaun liber, să se așeze pe genunchii copilului din proximitate.
2. *Internalizarea:* Copiii sunt încurajați să povestească cum s-au simțit atunci când au alergat/dansat împreună cu ceilalți copii; cum s-au simțit când au găsit scaun liber/ nu au găsit scaun liber; respectiv cum s-au simțit când s-au așezat pe genunchii unui coleg sau un coleg s-a așezat pe genunchii lor.
3. *Reflecția:* Copiii sunt încurajați să descopere utilitatea/ semnificația jocului; copiii s-au putut conecta unii cu ceilalți, și-au oferit sprijin reciproc în realizarea sarcinii, au clădit un climat de securitate și cooperare, au descoperit că se pot baza și pe alți copii, nu doar pe cei pe care îi considerau prieteni.
4. *Generalizarea:* Copiii sunt anunțați că în excursie se pot așeza în autocar și în mod aleatoriu, nu neapărat lângă prietenii lor, deoarece întotdeauna este binevenit să dăm o șansă cuiva și să legăm noi prietenii.
5. *Utilizarea:* Copiii află că în viața de zi cu zi, alături de familie, pot interveni situații similare dar și ușor diferite, că lucrurile uneori se pot complica, dar că ei trebuie să fie întotdeauna pregătiți să ajute, să coopereze când cineva le cere ajutorul, să lege noi prietenii.

- **„Roata emoțiilor”**

Competență generală: Competențe emoționale

Competență specifică: Autocontrol și expresivitate emoțională

Vârstă: preșcolari

Scopul: Conștientizarea, exprimarea și etichetarea corectă a emoțiilor.

Material didactic: „Roata emoțiilor”- joc interactiv pe platforma Wordwall.

Desfășurarea jocului: Se prezintă copiilor roata emoțiilor și li se explică că o vor utiliza într-un joc pentru a înțelege mai bine emoțiile lor și ale celorlalți. În acest joc, pe rând, câte un copil va învârti săgeata roții și când aceasta se oprește la o emoție, va încerca să identifice și să reproducă emoția.

Procedura de lucru:

1. *Implicare:* Fiecare copil învârtă roata, identifică emoția și apoi o reproduce.
2. *Internalizarea:* Copiii sunt încurajați să reactualizeze situații în care au simțit aceeași emoție la care s-a oprit săgeata roții dar și situații în care colegii lor au trăit acele emoții, în interacțiunile zilnice de la grădiniță.
3. *Reflecția:* Copiii sunt încurajați să descopere utilitatea/ semnificația jocului; copiii sunt încurajați să dea exemple de situații în care ei înșiși, prietenii lor/familia lor au/a simțit emoțiile reprezentate pe roată.
4. *Generalizarea:* Copiii primesc sarcina de a urmări pe parcursul zilei un coleg, de a identifica emoțiile trăite de el și de a desena câte un emoji corespunzător. De exemplu: „Eu cred că Andrei a fost trist atunci când l-a certat doamna pentru că nu a împărțit cornurile, deși era rândul lui.”
5. *Utilizarea:* Copiii primesc sarcina de a răsfoi un album cu poze ale familiei și să identifice/eticheteze emoțiile surprinse.

Bibliografie

- Catalano, H., & Albulescu, I. (2019). *Didactica jocurilor*. București: Editura didactică și pedagogică S.A. .
- Papalia Diane E., W. O. (2010). *Dezvoltarea umană*. București: TREI.
- Schaffer, H. R. (2010). *Introducere în psihologia copilului*. Cluj- Napoca: ASCR.
- Stan, L. (2016). *Dezvoltarea copilului și educația timpurie*. Iași: Polirom.

FIȘĂ DE LUCRU

Bonca Mihaela, Școala Gimnazială „Ion Eliade Rădulescu” București

Numele și prenumele.....

Data

1. Calculează următoarele scăderi:

$$20 - 15 = \quad \quad \quad 20 - 12 =$$

$$20 - 13 = \quad \quad \quad 20 - 14 =$$

$$20 - 19 = \quad \quad \quad 20 - 18 =$$

$$20 - 11 = \quad \quad \quad 20 - 16 =$$

2. Calculează, apoi fă proba prin operația inversă:

$$13 + 8 = \quad \quad \quad 20 - 8 =$$

P:..... P:.....

3. Compară:

$$18 + 3 \dots 17 + 6 \quad \quad \quad 13 + 7 \dots 12 + 8$$

$$19 + 5 \dots 16 + 8 \quad \quad \quad 9 + 17 \dots 13 + 7$$

4. Calculează pentru numerele 14 și 8:

a) suma lor:..... b) diferența lor:

c) cu cât e mai mare suma decât diferența:.....

5. Mă gândesc la un număr, la el adun 13 și obțin 21. La ce număr m-am gândit?

.....

.....

.....

6. Un termen al adunării este 15, iar suma este 20. Care este celălalt număr?

.....

.....

FIȘĂ DE LUCRU

Bonca Mihaela, Școala Gimnazială „Ion Eliade Rădulescu” București

Numele și prenumele.....

Data

1. Calculează următoarele scăderi:

$20 - 15 =$

$20 - 12 =$

$20 - 13 =$

$20 - 14 =$

$20 - 19 =$

$20 - 18 =$

$20 - 11 =$

$20 - 16 =$

2. Află numărul necunoscut:

$13 + \boxed{} = 22$

$\boxed{} + 7 = 22$

$14 + \boxed{} = 21$

$\boxed{} + 8 = 21$

$18 + \boxed{} = 25$

$\boxed{} + 6 = 22$

$12 + \boxed{} = 21$

$\boxed{} + 5 = 22$

3. Află suma numerelor: 5 și 17, 8 și 19, 3 și 19, 8 și 16.

.....

4. Află diferența numerelor: 21 și 7, 23 și 8, 24 și 7, 22 și 9.

.....

5. La suma numerelor 7 și 17 adună succesul lui 2.

.....

6. Din diferența numerelor 22 și 3 scade numărul 6.

.....

7. Calculează:

$8 + 3 + 7 =$

$13 + 8 - 2 =$

$9 + 4 + 6 =$

$14 + 6 - 4 =$

$5 + 5 + 9 =$

$17 + 5 - 9 =$

$8 + 4 + 5 =$

$13 + 8 - 5 =$

8. Află numărul cu 4 mai mare decât suma lui 13 și 6.

.....

9. Află suma numerelor 9 și 8 micșorată cu cel mai mic număr impar de o cifră.

.....

10. Rezolvă:

$$a + 6 = 7 + 7$$

$$9 + a = 8 + 8$$

FIȘĂ DE LUCRU
„Învățăm responsabil pentru un viitor durabil”

Prof. Bozea Violeta – Școala Gimnazială Nr 30 Timișoara

Clasa: _____

Numele elevului: _____

Data: _____

Competențe vizate

- Analizarea și interpretarea informațiilor;
- Dezvoltarea gândirii critice și a capacității de argumentare;
- Colaborarea și exprimarea opiniilor proprii;
- Formarea unor atitudini responsabile față de comunitate și mediu;
- Reflecția asupra propriului proces de învățare.

I. Observă și gândește! (Analiză critică)

Citește situația de mai jos:

În școala ta se consumă zilnic cantități mari de hârtie și plastic, iar o parte dintre elevi nu participă la activitățile de reciclare sau de protejare a mediului.

1. Identifică problema principală.

2. Care crezi că sunt cauzele acestei situații?

- ☐ Lipsa informațiilor
- ☐ Dezinteresul unor elevi
- ☐ Lipsa unor spații de colectare selectivă
- ☐ Altă cauză: _____

3. Ce consecințe poate avea această situație asupra comunității și mediului?

Pe termen scurt

Pe termen lung

II. Gândește critic! (Argumentează)

Completează tabelul:

Afirmație	Sunt de acord	Nu sunt de acord	Argumentul meu
Tehnologia poate contribui la protejarea mediului.	☐	☐	
Toți elevii trebuie să participe la activitățile școlii.	☐	☐	
Lucrul în echipă conduce la rezultate mai bune.	☐	☐	

III. Lucrează în echipă! (Implicare activă)

Împreună cu colegii, propuneți trei soluții pentru îmbunătățirea situației descrise.

Soluția 1

Soluția 2

Soluția 3

Alegeți cea mai eficientă soluție și explicați de ce.

IV. Creează! (Creativitate și utilizarea tehnologiei)

Imaginează-ți că trebuie să realizezi o campanie de conștientizare în școală.

Sloganul campaniei:

Un mesaj pe care l-ai transmite colegilor:

Ce instrument digital ai utiliza?

- ☐ Canva
- ☐ PowerPoint
- ☐ Padlet
- ☐ Genially
- ☐ Altul: _____

Ce produs ai realiza?

- ☐ Poster digital
- ☐ Prezentare
- ☐ Film scurt
- ☐ Infografic
- ☐ Podcast

V. Reflecție pedagogică

1. Ce am învățat nou astăzi?

2. Ce activitate mi s-a părut cea mai interesantă? De ce?

3. Ce dificultăți am întâmpinat?

4. Cum pot aplica ceea ce am învățat în viața de zi cu zi?

VI. Autoevaluare

Colorează sau încercuiește nivelul care te reprezintă:

Criteriu	Foarte bine	Bine	Mai am nevoie de sprijin
Am participat activ la activitate	😊	😊	😐
Am exprimat idei și argumente personale	😊	😊	😐
Am colaborat cu colegii	😊	😊	😐
Am respectat opiniile celorlalți	😊	😊	😐
Am utilizat responsabil tehnologia	😊	😊	😐

Provocare pentru acasă

„Dacă ai fi directorul școlii pentru o zi, ce măsură ai lua pentru a transforma școala într-un spațiu mai incluziv și mai prietenos cu mediul? Argumentează răspunsul în 8-10 rânduri.”

Motto:

„Nu este suficient să învățăm pentru noi înșine, ci să folosim ceea ce învățăm pentru a construi o lume mai bună.”

CĂLĂTORIE ÎN LUMEA EMOȚIILOR

Butucea Dana Antoaneta

Școala Gimnazială „Matei Basarab” Târgoviște

Clasa a II-a

Tema: Emoții de bază

Obiective:

- Identificarea și denumirea emoțiilor de bază.
- Stimularea colaborării și comunicării în cadrul grupului.
- Dezvoltarea empatiei prin înțelegerea perspectivelor colegilor.
- Încurajarea auto-reflecției și a învățării continue.

Partea I – Explorarea în echipă

Clasa este împărțită în grupuri de 3-4 elevi, în funcție de tipul predominant de inteligență. Fiecare grup va primi fișa și va lucra împreună pentru a rezolva "misiunile" propuse. Sunt încurajate discuțiile și luarea deciziilor în comun.

Misiunea 1 : Harta Emoțiilor (Inteligența lingvistică și interpersonală)

Discutați în grup și scrieți cel puțin 5 emoții pe care le cunoașteți. Apoi, alegeți una dintre ele și creați o propoziție despre o situație în care cineva ar putea simți acea emoție.

Emoțiile noastre:

Propoziția grupului:

Misiunea 2: Termometrul Furiei (Inteligența logico - matematică)

Imaginați-vă că Furia are mai multe niveluri de intensitate. Discutați și așezați în ordine, de la cel mai puțin intens la cel mai intens, următoarele stări: **Supărat, Iritat, Furios.**

1. (Cel mai calm) _____
2. (Mediu) _____
3. (Cel mai intens) _____

Misiunea 3: Culorile și formele emoțiilor (Inteligența spațială)

Alegeți în grup 3 emoții (de exemplu: Bucurie, Tristețe, Frică). Pe o foaie separată, desenați fiecare emoție fără a folosi fețe sau oameni. Folosiți doar culori, linii și forme. Cum arată Bucuria? Dar Frica? La final, prezentați desenele voastre clasei.

Misiunea 4: Statuile Vorbitoare (Inteligența kinestezică și interpersonală)

Jucați în grup "Statuile". Pe rând, fiecare membru alege o emoție și o exprimă folosindu-și tot corpul, rămânând nemișcat ca o statuie. Ceilalți trebuie să ghicească emoția.

Discutați: *Ce anume din poziția corpului v-a ajutat să ghiciți?*

Misiunea 5: Sunetul Emoțiilor (Inteligența muzicală)

Cum sună emoțiile? Asociați fiecare emoție de mai jos cu un sunet pe care îl puteți face cu vocea, cu degetele sau cu palmele. Discutați în grup și alegeți sunetul potrivit.

- **Surpriza:**
- **Liniștea:**

Misiunea 6: Emoții în natura (Inteligența naturalistă)

Conectați emoțiile cu lumea înconjurătoare. Discutați în grup și completați propozițiile.

- Dacă **Bucuria** ar fi un element din natură, ar fi _____, pentru că _____.
- Dacă **Tristețea** ar fi un fenomen meteo, ar fi _____, pentru că _____.

Partea a II-a – „Jurnalul meu secret al emoțiilor” – (Reflecție personală)

Instrucțiuni: Această parte este doar pentru tine. Completează-o în liniște, gândindu-te la ce ai simțit și ai învățat astăzi!

1. **Cum te simți acum?** Desenează în cercul de mai jos un emoticon care arată starea ta de spirit la finalul acestor activități.
2. **Ce ai descoperit?** Gândește-te la discuțiile cu colegii tăi. Scrie sau desenează un lucru nou pe care l-ai învățat despre un coleg sau despre o emoție.
3. **O emoție de azi:** Care este cea mai puternică emoție pe care ai simțit-o astăzi la școală? Scrie-o mai jos.

Partea a III-a - Misiune pentru acasă

Alege o singură misiune pe care să o îndeplinești acasă pentru a continua aventura în lumea emoțiilor:

- **Misiunea Detectivului de Emoții:** Uită-te la un desen animat și fii atent la personaje. Discută cu un părinte despre ce emoții cred ei că simt personajele în diferite momente.
- **Misiunea Povestitorului:** Povestește-i cuiva din familie despre activitatea ta preferată de astăzi și despre emoția pe care ai "desenat-o" sau "jucat-o" în rolul statuii.
- **Misiunea DJ-ului:** Găsește împreună cu familia un cântec care vă face pe toți să vă simțiți fericiți. Puteți chiar să dansați pe el.

Bibliografie

Howard Gardner, Inteligențele multiple, Editura Curtea Veche, 2022

Albane de Beaurepaire, Descoperă aptitudinile copilului tău. Inteligența multiplă, Editura Litera, 2020

INSTRUMENTE DIDACTICE ȘI RESURSE PENTRU A STIMULA COLABORAREA ȘI
ÎNVĂȚAREA CONTINUĂ – TESTE INTERACTIVE

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

Testul interactiv nr. 1
„Misiunea Echipei de Exploratori”

Clasa a III-a

Obiectiv: Dezvoltarea colaborării și a comunicării în echipă

Competențe vizate:

- Cooperarea în grup.
- Exprimarea și argumentarea opiniilor.
- Luarea deciziilor în comun.
- Respectarea regulilor de lucru în echipă.

Instrucțiuni

Elevii sunt împărțiți în echipe de câte 4–5 membri. Fiecare echipă trebuie să răspundă împreună la întrebări și să justifice răspunsurile.

Itemul 1 – Alegerea liderului

Dacă echipa voastră trebuie să realizeze un proiect, cine ar trebui să fie lider?

- ☐ Cel care vorbește cel mai tare.
- ☐ Cel care îi ascultă pe ceilalți și organizează activitatea.
- ☐ Cel mai bun prieten al tuturor.

Răspuns corect: Cel care îi ascultă pe ceilalți și organizează activitatea.

Itemul 2 – Situație-problemă

În timpul activității, doi colegi au idei diferite. Ce face echipa?

- ☐ Alege ideea unui singur coleg fără discuții.
- ☐ Ascultă ambele idei și decide împreună.
- ☐ Renunță la activitate.

Răspuns corect: Ascultă ambele idei și decide împreună.

Itemul 3 – Completează propoziția

O echipă bună reușește atunci când membrii săi _____.

a) se ceartă

- b) colaborează
- c) lucrează separat

Răspuns: colaborează

Itemul 4 – Joc de rol

Fiecare echipă primește sarcina de a organiza o excursie imaginară. Elevii trebuie să stabilească:

- destinația;
- mijlocul de transport;
- activitățile;
- regulile excursiei.

La final, echipa prezintă deciziile și explică modul în care a colaborat.

Punctaj

- 1 punct pentru fiecare răspuns corect.
- 5 puncte pentru participarea activă în echipă.
- 5 puncte pentru argumentarea deciziilor.

Scor maxim: 13 puncte.

Testul interactiv nr. 2 „Construim împreună soluții”

Clasa a III-a

Obiectiv: Dezvoltarea gândirii strategice și a colaborării

Competențe vizate:

- Planificarea acțiunilor.
- Rezolvarea problemelor în grup.
- Luarea deciziilor strategice.
- Responsabilitatea față de sarcinile comune.

Instrucțiuni

Elevii lucrează în perechi sau echipe mici și discută fiecare situație înainte de a răspunde.

Itemul 1 – Alegerea celei mai bune strategii

Școala organizează o acțiune de plantare a copacilor. Ce trebuie făcut mai întâi?

- ☐ Să plantăm fără plan.
- ☐ Să împărțim sarcinile și materialele.

☐ Să plecăm acasă.

Răspuns corect: Să împărțim sarcinile și materialele.

Itemul 2 – Adevărat sau Fals

Enunț

Adevărat Fals

Strategia înseamnă să planifici înainte de a acționa. ✓

Într-o echipă nu este nevoie să comunici. ✓

Fiecare membru poate contribui cu idei. ✓

Itemul 3 – Găsește soluția

Echipa trebuie să construiască un turn din 20 de cuburi.

Care este cea mai bună strategie?

☐ Toți elevii construiesc separat.

☐ Un elev lucrează singur.

☐ Echipa își împarte sarcinile și colaborează.

Răspuns corect: Echipa își împarte sarcinile și colaborează.

Itemul 4 – Provocare practică

Elevii primesc foi colorate și trebuie să construiască împreună un pod din hârtie care să susțină o gumă de șters.

După activitate răspund la întrebări:

1. Cum ați luat deciziile?
2. Cine a venit cu ideea principală?
3. Cum ați rezolvat neînțelegerile?
4. Ce ați face diferit data viitoare?

Punctaj

- Itemul 1 – 1 punct.
- Itemul 2 – 3 puncte.
- Itemul 3 – 1 punct.
- Itemul 4 – 5 puncte.

Scor maxim: 10 puncte.

Bibliografie

- Bocoș, Mușata. Instruirea interactivă. Repere pentru reflecție și acțiune. Editura Polirom, Iași, 2013.
- Cerghit, Ioan. Metode de învățământ. Editura Polirom, Iași, 2006.
- Cucos, Constantin. Pedagogie. Editura Polirom, Iași, 2014.
- Joița, Elena. Pedagogie și elemente de psihologie școlară. Editura Arves, Craiova, 2008.
- Oprea, Crenguța-Lăcrămioara. Strategii didactice interactive. Editura Didactică și Pedagogică, București, 2009.
- Păun, Emil. Pedagogie. Fundamente teoretice și demersuri aplicative. Editura Polirom, Iași, 2017.
- Stan, Emil. Managementul clasei de elevi. Editura Aramis, București, 2015.
- Voiculescu, Elena. Psihopedagogia dezvoltării și învățării. Editura Universității din Oradea, 2011.

ULEIUL IODAT – UN PLUS PENTRU SĂNĂTATEA NOASTRĂ

Prof. **Cozma Jeanina**, Colegiul Național „Costache Negruzzi”, Iași

Scopul lucrării: Obținerea uleiului îmbogățit cu iod și studiul proprietăților fizico-chimice ale uleiului iodurat în vederea corectării deficitului de iod din alimentația zilnică, alături de sarea iodată.

1. Noțiuni introductive.

1.1. Carența în iod.

Iodul este un oligoelement esențial al cărui conținut în organismul uman este de aproximativ 30-40mg de iod, dintre care 10 mg sunt depozitate în tiroidă, structură ce prezintă o afinitate deosebită pentru acest element. Este un element indispensabil pentru sinteza hormonilor tiroidieni (tiroxină – 65%, triiodotironină – 59%), care au o importanță primordială în metabolismul celular, în special al țesutului cerebral și osos. Deficitul aportului de iod are drept consecințe dereglarea funcției tiroidei și întâzieri în dezvoltarea fizică și psihică a individului. Nivelul scăzut de hormoni tiroidieni în fluxul sanguin (hipotiroidia) duce la afectarea creierului, a procesului de dezvoltare și la alte efecte nocive, cunoscute ca maladii iododeficitare.

Carența în iod este considerată o problemă importantă de sănătate publică în cca 130 de țări. Numărul persoanelor de pe glob, care se află în condiții de insuficiență a aportului de iod este estimat la 1,6 mlrd, dintre care cca 800 mil suferă de maladii iododeficitare, iar 29% din populația mondială trăiește în regiuni unde există riscuri al carenței în iod. În 1998, Organizația Mondială a Sănătății stabilește, că 740 milioane de persoane prezentau o gușă palpabilă, iar 8 dintre cele mai populate țări din lume (Bangladesh, Brazilia, China, Federația Rusă, India, Indonezia, Nigeria și Pakistan) au o serioasă problemă a carenței în iod. Împreună aceste țări cumulează 54% din persoanele afectate de tulburări datorate unei carenței în iod. În aceste țări, 74% urmăresc calitatea sării iodate (chiar dacă supravegherea cere majorare în multe cazuri), în timp ce 61% au pus în funcție un sistem de supraveghere a bilanțului de iod, stabilit de cele mai multe ori, pornind de la manifestarea gușei endemice.

În România gușa este încă o problemă de sănătate importantă, mai ales în zonele muntoase și subcarpatice. Cauza acestui fenomen rezidă în faptul, că mediul natural se caracterizează prin valori reduse ale conținutului de iod: 4,5-5,3 mg/kg sol, 40 mg/L apă și 0,03-0,22 mg/kg de vegetație. Deficitul de iod rezultă mai degrabă din cauze geologice decât din cauze economice și sociale. Carența nu poate fi eliminată prin schimbarea modului de alimentație sau prin consumarea unor anumite alimente care cresc în aceeași zonă, ci aducând iodul dintr-o sursă exterioară.

Rezultatele unui Studiu UNICEF privind cunoștințele, atitudinile și practicile familiilor, efectuat în 2009 pe un eșantion de 1183 de familii cu copii până la 7 ani, au arătat că mai mult de jumătate din familiile

din mediul rural și aproape o treime din cei din cel urban nu folosesc sare iodată. De fapt, 1/3 din populația de la sate nu cunoaște nimic despre necesitatea consumului de sare iodată. Doar un număr foarte mic de persoane fac o conexiune între necesitatea de iod și dezvoltarea intelectuală (17% în urban și 8% în rural), majoritatea considerând drept efect primordial gușa endemică (63% și, respectiv, 41%).

Nu doar solul deficitar în iod este la baza carenței, ci și consumul exagerat al unor legume ce conțin substanțe chimice capabile de a împiedica utilizarea iodului de către tiroida. Astfel de substanțe pot să interfereze și cu sinteza hormonilor tiroidieni în sine, având același rezultat. Legumele cunoscute ca fiind bogate în aceste substanțe sunt: varza, gulia, napii, conopida. Intoxicația cu iod este o problemă ce apare destul de rar și de obicei, nivelul crescut al iodului determină o reducere a funcției tiroidiene.

Cele mai utilizate metode de profilaxie folosite sunt: utilizarea sării de bucătărie fortificate cu iod; prescrierea preparatelor de iod – iodomarin, antistrumin, iodat de potasiu, **extracte de alge marine**; utilizarea în alimentație a produselor de mare (creveți-190mg, hering-66mg, stridii-60mg), bogate în iod; fortificarea apei potabile cu iod; fortificarea cu iod a diferitor produse alimentare consumate frecvent de largi categorii de populație (sarea, sau uleiul).

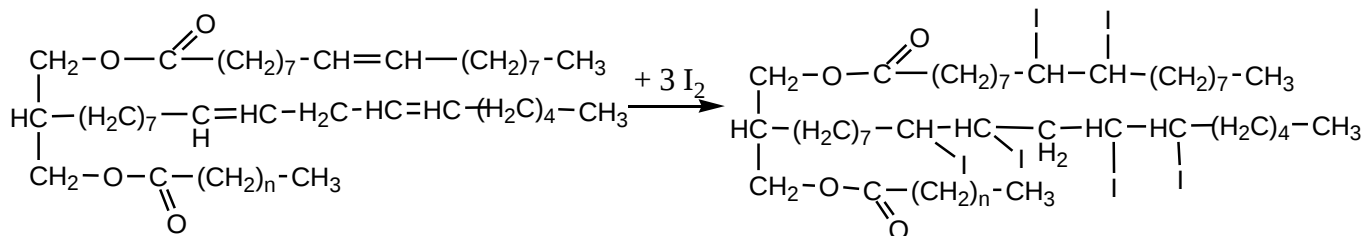
1.2. Grăsimi.

Deși grăsimile sunt atât de diferite (seul de vită nu seamănă cu uleiul de măsline) au structuri foarte asemănătoare: alcoolul e întotdeauna același – **GLICERINA** iar **ACIZII GRAȘI** au proprietăți destul de asemănătoare. **Grăsimile** sunt **amestecuri complexe naturale**, formate în principal din esteri ai glicerinei cu acizii grași, numiți gliceride alături de ceruri, vitamine, fosfatide etc.

Grăsimile lichide care au în compoziție acizi nesaturați (acidul oleic, acidul linolic, acidul linolenic - conținuți în uleiul de floarea soarelui), pot da reacții de adiție a H_2 și a X_2 . Pentru saturarea legăturilor duble cu iod este necesar exces de iod, de obicei 100%.

Viteza saturării legăturilor duble în moleculele acizilor grași depinde de numărul și poziția lor în moleculă. Activarea legăturii duble reprezintă rezultatul deplasării perechii de electroni π la unul din atomii de carbon nesaturați. Același proces se petrece și în molecula iodului, în care electronii σ se deplasează astfel:

$I \cdot I \rightleftharpoons I^{\delta+} \cdot I^{\delta-}$ Ecuația reacției chimice de adiție a iodului este:



Numărul de legături duble dintr-o gliceridă este dat de **indicele de iod** și reprezintă cantitatea (în g) de iod adăugată la 100 g grăsime. Indicele de iod este o măsură a nesaturării și **se calculează după formula:**

$$\text{Indicele de iod} = \frac{(a-b) \cdot F \cdot 100 \cdot 0,01269}{m}$$

unde: m – reprezintă masa de grăsime;

a –volumul de soluție 0,1N de $\text{Na}_2\text{S}_2\text{O}_3$ necesar pentru titrarea probei de control, cm^3 ;

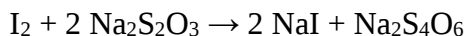
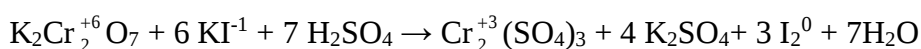
b –volumul de soluție 0,1N de $\text{Na}_2\text{S}_2\text{O}_3$ necesar pentru titrarea probei de lucru, cm^3 ;

F – coeficientul de corecție a soluției de $\text{Na}_2\text{S}_2\text{O}_3$ 0,1 N;

Pentru determinarea indicelui de iod se titrează excesul de iod cu o soluție de $\text{Na}_2\text{S}_2\text{O}_3$ 0,1 N. Pentru a obține date cât mai exacte soluția de $\text{Na}_2\text{S}_2\text{O}_3$ trebuie standardizată (se determină **factorul de corecție, F**).

F, este un număr care arată de câte ori o soluție este mai diluată sau mai concentrată decât soluția de concentrație exactă, și se exprimă matematic prin relația: $F = T_r/T_t = C_r/C_t = V_t/V_r$

Factorul de corecție are valori cuprinse între 0,9000 și 1,1000. Se aplică în cazul soluțiilor neetalon, sau al soluțiilor substanțelor etalon despre a căror puritate nu suntem siguri.



Indicele de iod este utilizat la calculul cantității de hidrogen necesar hidrogenării lipidelor.

Calitatea uleiului iodurat a fost apreciată după următorii indici fizico-chimici:

- indicele de refracție;
- cifra de iod;
- culoarea de iod

2. Etape ale studiului

2.1. Obținerea uleiului iodurat: Pentru cercetări s-a utilizat ulei de floarea-soarelui dublu rafinat. Pentru obținerea uleiului iodurat în 100 mL de produs s-a introdus 0,1 g de iod (I_2) cristalin. După stabilirea echilibrului, uleiul iodat are o culoare brun-intensă, cauzată de prezența iodului liber. Uleiul obținut cu un conținut total de iod de 1 mg/mL, a fost diluat 1:10 (la 10 mL ulei 1mg/mL se adaugă 90mL ulei neiodat) și 1:100 (la 10mL ulei 10mg/mL se adaugă 90mL ulei neiodat) obținând concentrații de 100 μg /mL, respectiv 10 μg /mL.



2.2. Determinarea indicelui de refracție.

S-a studiat dacă iodul influențează indicele de refracție a celor trei probe de ulei față de uleiul neiodat. S-a determinat indicele de refracție folosind un refractometru Abbé electronic cu măsurare și compensare automată a temperaturii și afișaj digital.

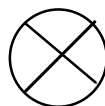
Lucrul cu refractometrul Abbé este destul de ușor nefiind necesară urmărirea cu ochiul a deplasării tubului optic cu ocular.

După curățirea și verificarea prismelor se pornește sursa de lumină și se rotește tamburul indicelui de refracție până în jurul valorii 1,33 (indicele de refracție al apei distilate). În continuare se picură pe prisma de analizat una-două picături de apă distilată și se închid cele două prismе. Se reglează oglinda până când luminozitatea în ocular este maximă. După aceea se rotește șurubul de reglare a dispersiei până când linia de separare între câmpul luminos și cel întunecat este foarte clară. În continuare se rotește tamburul indicelui de refracție până când linia de separație a celor două câmpuri taie intersecția linilor în cruce din ocular. De pe tambur se citește valoarea indicelui de refracție. Se curăță prismele cu o bucată de țesătură uscată și moale. În continuare aparatul este pregătit pentru determinări. Atunci când se urmăresc determinări de precizie se fac cinci măsurători, se renunță la cele două valori extreme și se face media aritmetică a celor trei valori rămase.

Se pun câteva picături de ulei pe suprafața prismei de lucru. Se reglează sistemul de prismе până când în ocular apare clară lumina de separare dintre câmpul luminos și cel întunecat, centrat de două fire reticulare. Se citește indicele de refracție **la uleiul simplu** și apoi la cele trei probe de ulei iodat și se trec într-un tabel.



Ocular
neluminat



Ocular
luminat



Reglare
incorectă



Reglare
corectă



Substanțele grase au o apreciazabilă putere de refracție; indicele lor de refracție variind între 1,4722 și 1,480

	Probă martor	Ulei iodat $\mu\text{g/mL}$			Maxim admisibil
		10	100	1000	
Indice de refracție (21,3°C)	1,4741	1,4745	1,475	1,479	1,472 – 1,476

2.3. Standardizarea soluției de tiosulfat de sodiu 0,1 N.

Într-un pahar Erlenmeyer se introduc 10ml soluție etalon de $\text{K}_2\text{Cr}_2\text{O}_7$ 0,1N apoi se adaugă 1-2 g KI și se acidulează cu o soluție de H_2SO_4 . Se titrează cu soluția de $\text{Na}_2\text{S}_2\text{O}_3$ 0,1 N preparată până la culoarea galben pal. Se adaugă câteva picături de amidon 1% și se titrează în continuare până la dispariția culorii albastre. Volumul folosit la titrare reprezintă volumul real, V_r . Calculăm valoarea factorului de corecție cu relația: $F = V_t / V_r$.

Repetă determinarea pentru încă 2 probe.

Volumul $\text{K}_2\text{Cr}_2\text{O}_7$ 0,1N	Volumul teoretic (V_t) ml $\text{Na}_2\text{S}_2\text{O}_3$	Volumul real (V_r) ml $\text{Na}_2\text{S}_2\text{O}_3$	$F = V_t / V_r$	$F_{\text{mediu}} =$ $\frac{F_1 + F_2 + F_3}{3}$ $= 0,9552$
10	20	21	0,9524	
15	30	32	0,9375	
20	40	42	0,9756	

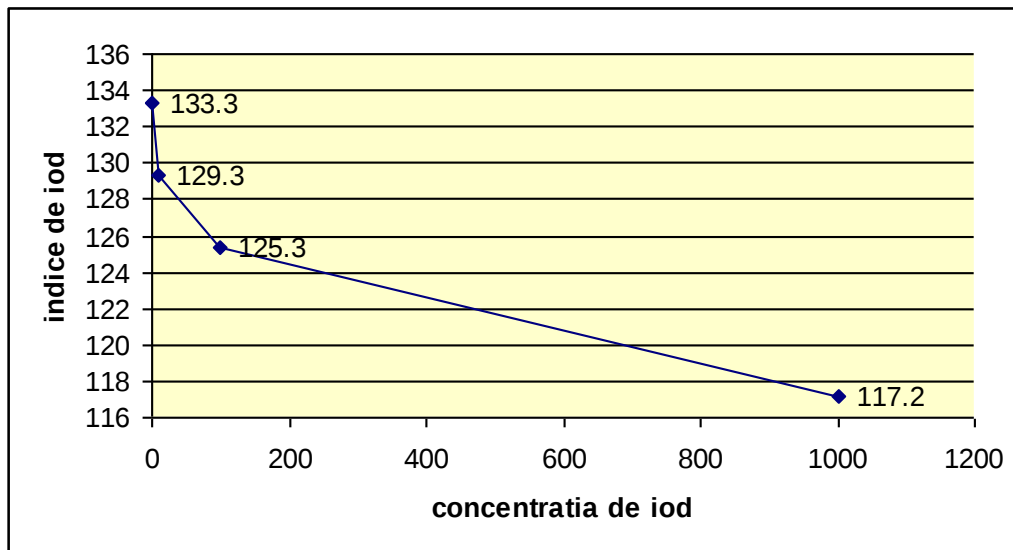
2.4. Determinarea indicelui de iod.

În 4 pahare Erlenmeyer se cântăresc câte **0,3 g** ulei din cele patru probe. Se adaugă câte 30mL etanol 96% pentru a dizolva complet uleiul încălzind amestecul pe baia de apă la temperatura 45-50°C sub agitare continuă. Se adaugă apoi, câte 20 cm^3 de soluție alcoolică ce conține **25 mg I_2/mL** și cu cilindrul 100 cm^3 de apă distilată. Se titrează excesul de iod cu o soluție de $\text{Na}_2\text{S}_2\text{O}_3$ 0,1N standardizată, în prezență de amidon 1%. Paralel, în aceleași condiții, se face proba de control.

Proba de lucru	V ($\text{Na}_2\text{S}_2\text{O}_3$) citit la biuretă	Indicele de iod
martor	80 mL	
ulei neiodat	47 mL	133,3
10 $\mu\text{g I}_2/\text{mL}$	48 mL	129,3

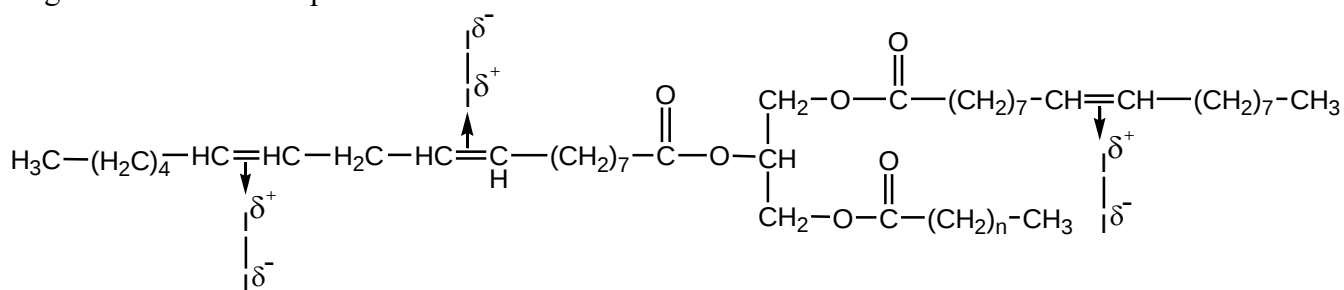
100 $\mu\text{g I}_2/\text{mL}$	49 mL	125,3
1000 $\mu\text{g I}_2/\text{mL}$	51 mL	117,2

Evoluția indicelui de iod a uleiului în funcție de cantitatea de iod administrată.

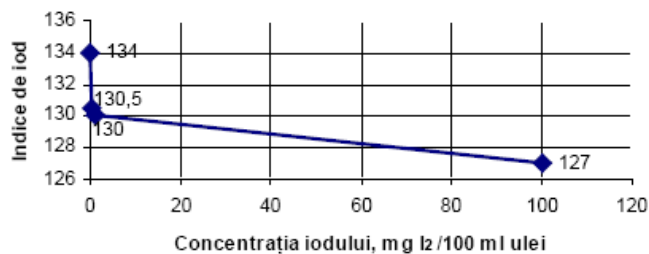


3. Rezultatele și concluziile studiului experimental:

1. Studiul comparativ al indicelui de iod și de refracție ale celor două tipuri de ulei, pune în evidență variația neînsemnată a gradului de nesaturare, ceea ce indică faptul că iodul administrat în ulei nu se fixează la legătura dublă a acidului gras prin legături covalente, fapt care ar împiedica absorbția iodului și participarea sa la formarea hormonilor tiroidieni. Se formează complecși π între moleculele de iod și acizii grași, fără ruperea legăturii duble din moleculele. În compușii formați se produce delocalizarea legăturii duble cu deplasarea densității electronice spre molecula de iod, acesta fiind mai electronegativ, ceea ce asigură stabilitatea complexului format.



2. Experimental s-a constatat că indicele de iod se diminuează treptat în funcție de cantitatea de iod administrată.



3. Iodarea uleiului de floarea-soarelui poate fi considerată un procedeu admisibil, care permite incorporarea unei cantități considerabile de iod ($1 - 100 \mu\text{g/mL}$) fără a modifica sensibil proprietățile fizico-chimice ale produsului.

4. O cantitate mică de ulei iodat încorporată în produse nu afectează indicii fizico-chimici ai produselor alimentare fortificate. Producerea și consumul uleiului fortificat cu iod ($40 - 50 \mu\text{g/zi}$), asociat aportului de iod din sarea de bucătărie, ar contribui la scăderea carenței de iod a populației.

Utilizarea iodului ca aditiv reprezintă o metodă accesibilă și necostisitoare.



Test de evaluare al unității de învățare: Glandele endocrine

Scopul testului:

- identificarea modului de asimilare a cunoștințelor elevilor referitoare la glandele endocrine și compararea rezultatelor la clasele supuse cercetării;
- identificarea rolului și locului pe care îl are lecția de recapitulare și sistematizare a cunoștințelor în cadrul procesului de învățare;
- identificarea eventualelor diferențe în nivelul de pregătire al elevilor din clasele supuse cercetării, diferențe generate de efectuarea recapitulării doar pe baza planului de recapitulare și cu ajutorul întrebărilor frontale adresate și lecția de recapitulare realizată prin intermediul a numeroase metode și procedee.

Competențe derivate:

C.1: Definirea corectă a noțiunii de glandă endocrină;

C.2: localizarea glandelor endocrine în organism;

C.3: cunoașterea principalilor hormoni produși de către glandele endocrine;

C.4: Cunoașterea principalelor disfuncții endocrine;

C.5: Utilizarea corectă a terminologiei specifică biologiei în diferite situații de comunicare

Matrice de evaluare:

Instrument de evaluare	Competențe vizate	Proba orală	Proba scrisă	Proba practică	Observarea sistematică	Investigația	Autoevaluare
Competențele unității de învățare							
Definirea corectă a noțiunii de glandă endocrină;	1.1	X	X		X		X
Localizarea glandelor endocrine în organism	1.1		X		X		X
Cunoașterea rolului îndeplinit în organism de către glandele endocrine și a hormonilor secretați;	1.3	X	X		X	X	

Identificarea afecțiunilor determinate de hiposecreția/hipersecreția glandelor endocrine;	2.1	X	X	X	X	X	X
Identificarea pe desene a glandelor endocrine	3.1 4.1	X			X		
Utilizarea corectă a cunoștințelor despre glandele endocrine în viața cotidiană;	2.2	X	X	X	X		X

Test de evaluare

Numele și prenumele:

Clasa a VII-a:

I. Alcătuiește câte un enunț științific cu următorii termeni: adrenalina, insulina, suprarenale, hormon de creștere;

1 punct

-
-
-
-

II. Completați spațiile punctate cu noțiunile corespunzătoare:

1,75 puncte

- Hormonii secretați de către tiroidă conțin și intensifică producerea de
- Medulosuprarenala secretă și
- Hiposecreția de hormoni tiroidieni determină la copii
- Glanda endocrină așezată la baza creierului se numește și are o greutate de

III. Încercuiește răspunsul corect:

1,25 puncte

1. Adrenalina:

- reglează echilibrul apei și a sărurilor minerale;
- are o secreție crescută în situații de stres acut;
- reglează echilibrul apei și a sărurilor minerale;

d. determină zbârlirea firelor de păr și micșorarea pupilei.

2. Hormonul de creștere este secretat de:

- a. tiroidă;
- b. „creierul endocrin”;
- c. pancreasul endocrin
- d. zona medulară a suprarenalei;

3. Identifică hormonul care scade concentrația glucozei din sânge:

- a. tironina;
- b. insulina;
- c. cortizolul;
- d. ocitocina;

4. Hipersecreția de hormoni tiroidieni produce:

- a. gigantismul;
- b. nanismul tiroidian;
- c. nanismul hipofizar;
- d. boala Basedow;

5. Glandele endocrine

- a. sunt glande cu secreție externă;
- b. descarcă diferite substanțe prin canale de secreție;
- c. elimină hormoni direct în sânge;
- d. secretă hormoni în cantități foarte mari;

IV. Citește cu atenție enunțurile următoare. Dacă apreciezi că enunțul este corect scrie litera A în dreptul enunțului iar dacă apreciezi că este fals scrie litera F și modifică parțial enunțul pentru ca acesta să devină adevărat.

1,5 puncte

- a. Ovarul este o glandă endocrină cu formă de fluture.
- b. Sunt hormoni produși de către corticosuprarenale: cortizolul, hormonii mineralcorticoizi și hormonii sexosteroizi.
- c. Calcitonina determină apariția și menținerea caracterelor sexuale secundare la bărbați.
- d. Pancreasul endocrin este o glandă mixtă, localizată în cavitatea abdominală înapoia stomacului.

V. Tiroida este o glandă care secretă hormoni cu un important rol în creșterea și dezvoltarea organismului, disfuncțiile ei având consecințe variate.

1 punct

- a. explică termenul de „gușă endemică”;
- b. precizează cauza apariției acestei disfuncții și modalitatea de prevenire a acesteia;

VI. Tiroida, este cea mai voluminoasă glandă endocrină, având masa cuprinsă între 25-30 g. Considerând valoarea maximă a glandei, calculați masa tiroidei rămasă în urma unei intervenții chirurgicale, prin care este extirpată 1/3 din glandă. Scrie rezolvarea completă.

- a. 15 g
- b. 25 g
- c. 20 g

1 punct

VII. Realizează un minieseu (4 fraze) în care să prezinți relația stabilită între sistemul nervos și sistemul endocrin.

1,8 puncte

Se acordă 1 punct din oficiu

Barem de corectare

I. Formularea corectă a fiecărui enunț cu termenii:	1 punct
• adrenalină;	0,25 puncte
• insulină;	0,25 puncte
• suprarenale;	0,25 puncte
• hormon de creștere;	0,25 puncte
II. Completarea spațiilor punctate cu următoarele noțiuni	1,75 puncte
a. iod, energie	0,50 puncte
b. adrenalină și noradrenalină	0,50 puncte
c. nanismul tiroidian	0,25 puncte
d. hipofiză, 0,5 grame	0,50 puncte
III. Alegerea răspunsului corect prin încercuirea literei corespunzătoare:	1,25 puncte
1 – b;	0,25 puncte
2 – b;	0,25 puncte
3 – b;	0,25 puncte
4 – d;	0,25 puncte
5 – c;	0,25 puncte

IV. Pentru stabilirea enunțurilor adevărate prin notarea cu litera A, a enunțurilor false prin notarea cu litera F și modificarea parțială a acestora	1,5 puncte
a - F Tiroida este o glandă endocrină cu formă de fluture.	0,5 puncte
b - A	0,25 puncte
c – F Testosteronul determină apariția și menținerea caracterelor sexuale secundare la bărbați.	0,50 puncte
d - A	0,25 puncte
V. Tiroida este o glandă care secretă hormoni cu un important rol în creșterea și dezvoltarea organismului, disfuncțiile ei având consecințe variate.	1 punct
a. pentru explicarea termenului	0,5 puncte
b. pentru precizarea cauzei și modalității de prevenire	0,5 puncte
VI. Pentru fiecare dintre cele două operații se acordă câte 0,5 puncte	1 punct
c. 20 g	
VII. Pentru realizarea minieseului (4 fraze)	1,8 puncte
Din oficiu se acordă	1 punct
TOTAL	10 PUNCTE

VALORIFICAREA SINERGIEI PROFESIONALE

NUME ȘI PRENUME: DINCĂ NICOLETA

UNITATEA DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ “EFTIMIE CROITORU”, SFINȚEȘTI

I. JOC DIDACTIC: „PODURILE EDUCAȚIEI”

Obiectiv: Rezolvarea unei crize școlare prin valorificarea competențelor complementare ale profesorilor.

Timp alocat: 30–45 minute.

Grup țintă: Cadre didactice (8–24 participanți, împărțiți în echipe de câte 4).

1. Scenariul (Provocarea)

„Școala voastră a primit un grant pentru digitalizare și incluziune, dar aveți la dispoziție doar o lună pentru a crea un opțional nou, interdisciplinar, care să implice utilizarea tehnologiei și să reducă absenteismul. Profesorii lucrează de obicei singuri, iar timpul este limitat.”

2. Rolurile din Echipă (Sinergia)

Fiecare membru al unei echipe își asumă un rol specific pe baza punctelor sale tari:

- **Tehnologul:** Expertul în platforme digitale și aplicații.
- **Metodistul:** Cel care stăpânește tehnicile de predare și evaluare.
- **Empaticul:** Psihologul/dirigintele care înțelege nevoile emoționale ale elevilor.
- **Strategul:** Managerul de proiect, cel care organizează timpul și resursele.

3. Regula Sinergiei

Nicio idee nu poate fi aprobată dacă nu combină elemente din cel puțin două roluri diferite (de exemplu: Metodistul propune o metodă, iar Tehnologul o digitalizează).

4. Finalitatea

Fiecare echipă prezintă o schiță de proiect de 2 minute în fața „Comisiei de Evaluare” (formată din liderii celorlalte echipe).

II. FIȘĂ DE LUCRU INDIVIDUALĂ

Planul Meu de Dezvoltare prin Colaborare

Nume și prenume: _____

Data: _____

Partea I: Auto-reflexie (Privirea spre interior)

1. Identificați o competență profesională pe care doriți să o îmbunătățiți în următoarele 6 luni (ex: utilizarea AI în evaluare, gestionarea conflictelor la clasă):

○ *Răspuns:* _____

2. Care este cel mai mare obstacol care vă împiedică să vă atingeți acest obiectiv singur?

○ *Răspuns:* _____

Partea II: Activarea Sinergiei (Privirea spre comunitate)

1. Numiți un coleg din școală sau din comunitatea online (ex: de pe platforme ca TeachIT) care excelează exact la capitolele unde dumneavoastră doriți să creșteți:

○ *Coleg/Resursă:* _____

2. Ce competență sau „super-putere” pedagogică dețineți dumneavoastră și ați putea să o oferiți la schimb acestui coleg într-un parteneriat de mentorat reciproc?

○ *Super-puterea mea:* _____

Partea III: Angajamentul Strategic (Planul de acțiune)

Completați următorul enunț:

„În luna următoare, voi iniția o colaborare cu colegul menționat pentru a crea împreună o lecție sau o resursă comună, integrând criteriile de reformă promovate de Ministerul Educației. Ne vom întâlni timp de ____ minute pe săptămână pentru a ne acorda feedback reciproc.”

III. GRILĂ DE EVALUARE: „SINERGIE ȘI INOVARE EDUCAȚIONALĂ”

Numele Echipei Evaluate: _____

Numele Evaluatoarelor: _____

Criteriu de Evaluare	Nivel Insuficient (1-2 puncte)	Nivel În curs de dezvoltare (3-4 puncte)	Nivel Excelent (5 puncte)	Scor
1. Integrarea Sinergică (Cum s-au îmbinat rolurile)	Rolurile au rămas izolate. Proiectul pare o simplă alipire de idei luate separat, fără o legătură logică între ele.	Se observă colaborarea între 2-3 roluri, însă contribuțiile nu sunt complet sudate în structura noului opțional.	Toate cele 4 roluri (Tehnolog, Metodist, Empatic, Strateg) sunt vizibile și perfect interconectate în soluția propusă.	___ / 5

2. Relevanța și Impactul (Rezolvarea absenteismului)	Soluția propusă nu adresează direct problema absenteismului sau este nerealistă pentru profilul elevilor.	Proiectul conține idei bune pentru reducerea absenteismului, dar mecanismele de atragere a elevilor sunt vag definite.	Strategia este centrată pe nevoile reale ale elevilor, fiind extrem de atractivă, empatică și aplicabilă imediat.	<u> </u> / 5
3. Inovarea Didactică (Tehnologie & Interdisciplinaritate)	Activitățile propuse sunt tradiționale, iar tehnologia este folosită doar ca decor (ex: o simplă proiecție).	Proiectul îmbină disciplinele și folosește instrumente digitale, dar fără un plus valoare clar adus învățării.	Tehnologia potențează componenta interdisciplinară. Elevii devin creatori de conținut, nu doar consumatori.	<u> </u> / 5
4. Feabilitatea și Strategia (Managementul resurselor)	Planul este haotic, depășește clar termenul de o lună și nu precizează cum se vor gestiona resursele primite.	Planul respectă parțial calendarul de o lună, însă distribuția sarcinilor în timp nu este complet realistă.	Calendarul de implementare este extrem de clar, eficient, structurat și perfect adaptat termenului limită de o lună.	<u> </u> / 5
5. Calitatea Prezentării (Claritate & Convingere)	Prezentarea a depășit timpul alocat, a fost neclară sau a fost susținută de o singură persoană, fără coeziune.	Echipa s-a încadrat parțial în timp, ideile au fost transmise, dar a lipsit impactul persuasiv în fața comisiei.	Prezentarea de 2 minute a fost extrem de concisă, dinamică și a reflectat entuziasmul întregii echipe.	<u> </u> / 5

Interpretarea Scorului Total

- **21 – 25 puncte: Campionii Sinergiei (Echipa de Elită)** – Proiectul demonstrează o colaborare strategică perfectă și poate fi trimis direct spre aprobare consiliului de administrație.
- **15 – 20 puncte: Colaboratori Eficienți (În curs de consolidare)** – Există o bază solidă de cooperare, însă proiectul mai are nevoie de mici ajustări de fezabilitate sau o mai bună integrare a tehnologiei.
- **Sub 15 puncte: Lucru în Silozuri (Necesită Intervenție)** – Echipa a întâmpinat dificultăți în a sparge barierele individuale. Se recomandă o sesiune suplimentară de mentorat și recalibrare a rolurilor.

Secțiune de Feedback Constructiv (Pentru Evaluatori)

- Ce ne-a plăcut cel mai mult la această soluție: _____
- O recomandare specifică pentru îmbunătățirea proiectului: _____

BIBLIOGRAFIE

1. Cadre de referință și documente strategice

- Ministerul Educației. (2023). *Strategia Națională privind Învățarea pe Tot Parcursul Vieții*. București: edu.ro.
- Comisia Europeană. (2020). *Cadrele europene ale competențelor digitale pentru educatori (DigCompEdu)*. Oficiul pentru Publicații al Uniunii Europene.
- OECD. (2019). *TALIS 2018 Results (Volume I): Teachers and School Leaders as Lifelong Learners*. Paris: OECD Publishing.

2. Comunități de învățare și colaborare profesională

- DuFour, R., DuFour, R., & Eaker, R. (2008). *Revisiting Professional Learning Communities at Work: New Insights for Improving Schools*. Bloomington: Solution Tree Press.
- Hargreaves, A., & O'Connor, M. T. (2018). *Solidaritatea profesională: Cum să colaborăm pentru a îmbunătăți învățarea în toate școlile*. (Traducere în limba română).
- Stoll, L., & Louis, K. S. (2007). *Professional Learning Communities: Divergence, Detail and Difficulties*. Maidenhead: Open University Press.

3. Dezvoltare profesională continuă și bune practici

- Fullan, M. (2014). *Liderul schimbării. Copiați manualul aplicat pentru reforma educației*. București: Editura Trei.
- Iucu, R. (2007). *Formarea cadrelor didactice. Sisteme, politici, strategii*. București: Editura Humanitas Educațional.
- Pânișoară, I.-O. (2017). *Profesorul de succes. 59 de principii de pedagogie practică*. Iași: Editura Polirom.

4. Resurse și platforme digitale de sprijin

- Platforma TeachIT. *Resurse educaționale deschise și bune practici pentru cadre didactice*. Disponibil la: teachit.ro.

- **Platforma Europeană pentru Educație Școlară (ESEP).** *Comunitatea eTwinning pentru colaborare didactică internațională.*

Numele și prenumele _____

Data _____

FIȘĂ DE EVALUARE
Mișcarea mecanică - clasa a VI-a

• Se acordă 2 puncte din oficiu.

1. (10p) Când un mobil are o mișcare rectilinie uniformă?
2. (10p) Cum arata traiectoria descrisa de un punct de pe elicea unui avion fata de pilotul avionului?
3. (10p) Exprimă în m/s următoarele valori ale vitezei:

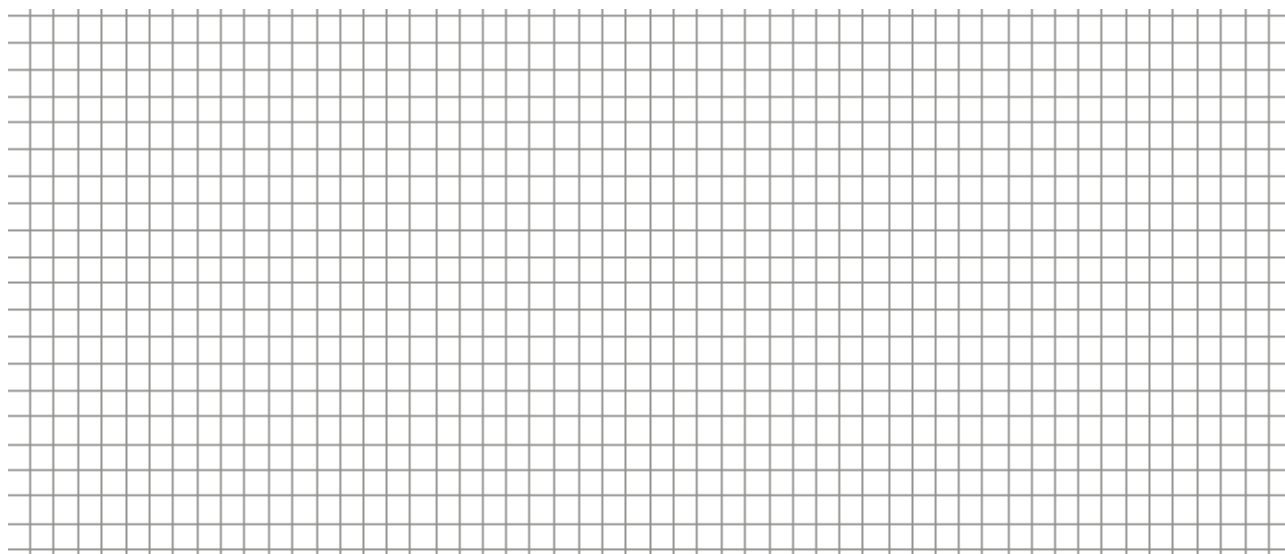
a) $108 \frac{hm}{h}$

b) $36000 \frac{mm}{min}$

4. (10p) Tatăl și copilul merg de mână pe stradă. Care are viteza mai mica?
5. (20p) Un șofer pleacă de la borna kilometrică 240 la ora 10:50 și ajunge la borna kilometrică 80 la ora 11:40. Cu ce viteză medie a mers șoferul în m/s și în km/h .
6. (20p) Un mobil se află la distanța de 4m față de reperul ales și se depărtează de acesta cu 2m în fiecare secundă. Stabiliți legea de mișcare a acestuia iar în tabelul care urmează înregistrați pozițiile mobilului și momentele corespunzătoare lor, începand cu $t = 0$:

t(s)							
x(m)							

Trasează graficul mișcării în spațiul dat.



Numele și prenumele _____

Data _____

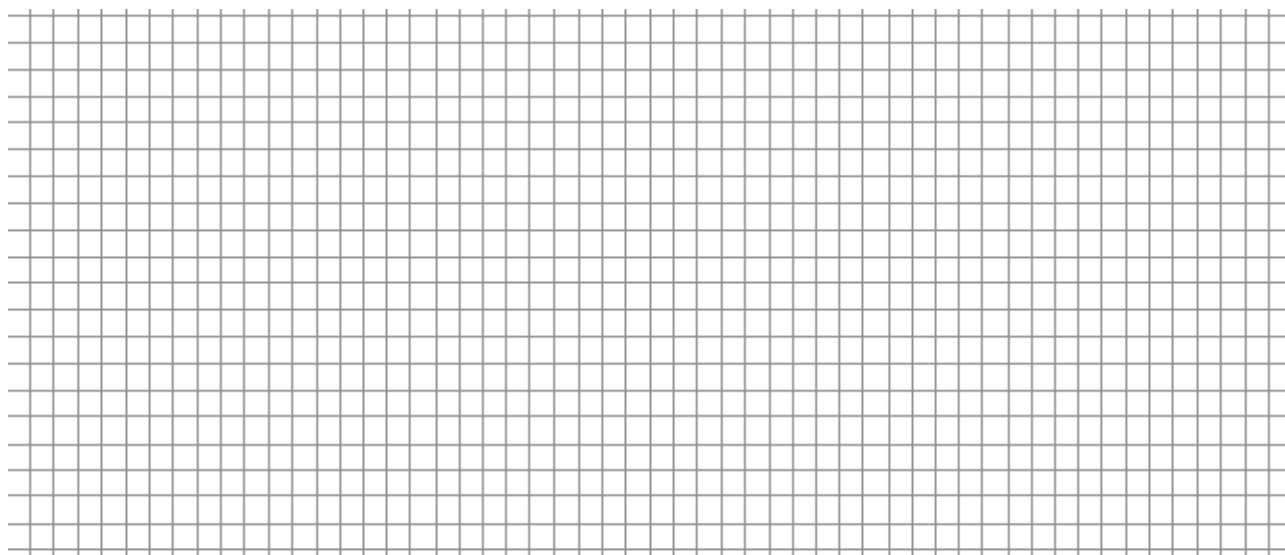
FIȘĂ DE EVALUARE
Mișcarea mecanică - clasa a VI-a

• Se acordă 2 puncte din oficiu.

1. (10p) Cum se definește viteza medie a unui mobil?
2. (10p) Cum arată traiectoria descrisă de un punct de pe elicea unui avion față de turnul de control ?
3. (10p) Exprimă în m/s următoarele valori ale vitezei:
b) $54 \frac{dam}{min}$ b) $72 \frac{km}{h}$
4. (10p) Tatăl și copilul merg de mână pe stradă. Care are viteza mai mare?
5. (20p) Un șofer pleacă de la borna kilometrică 240 la ora 10:50 și ajunge la borna kilometrică 80 la ora 11:40. Cu ce viteză medie a mers șoferul în m/s și în km/h
6. (20p) Un mobil se află la distanța de 15m față de reperul ales și se apropie de acesta cu 3m în fiecare secundă. Stabiliți legea de mișcare a acestuia iar în tabelul care urmează înregistrați pozițiile mobilului și momentele corespunzătoare lor, începând cu $t = 0$:

t(s)						
x(m)						

Trasează graficul mișcării în spațiul dat .



Numele și prenumele _____

Data _____

FIȘĂ DE EVALUARE
Mișcarea mecanică - clasa a VI-a

• Se acordă 2 puncte din oficiu.

6. (10p) Din ce este alcătuit un sistem de referință?
7. (10p) Cum arata traiectoria descrisa de un punct de pe elicea unui avion fata de pilotul avionului?
8. (10p) Exprimă în m/s următoarele valori ale vitezei:

c) $72 \frac{km}{h}$

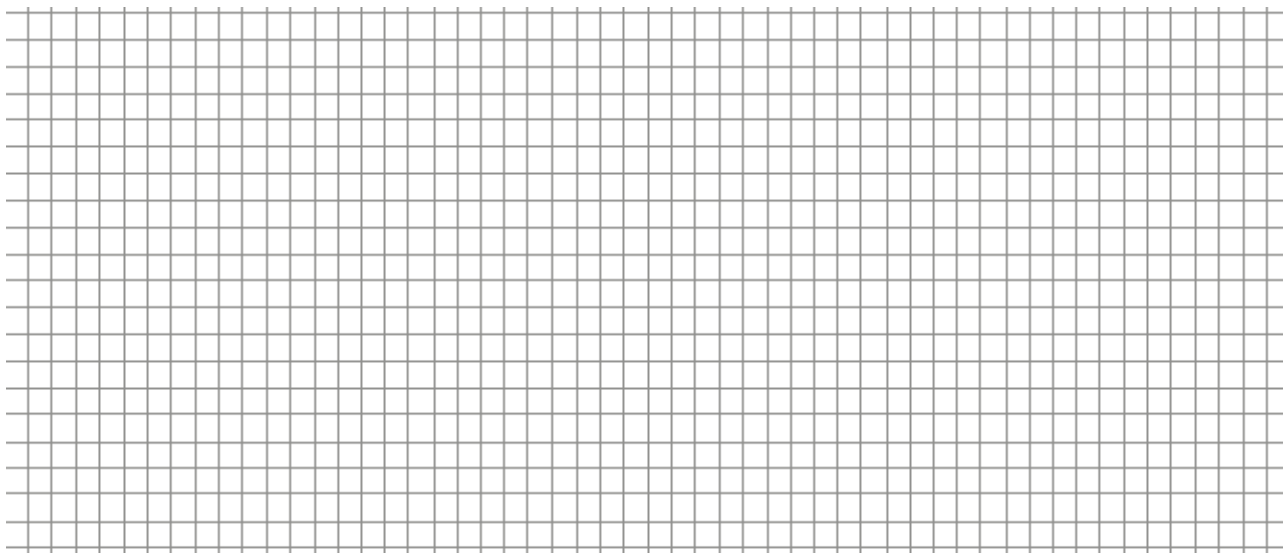
b) $6000 \frac{m}{min}$

9. (10p) Tatăl și copilul merg de mână pe stradă. Care are viteza mai mica?
- 10.(20p) Un șofer pleacă de la borna kilometrică 240 la ora 11:50 și ajunge la borna kilometrică 400 la ora 12:40. Cu ce viteză medie a mers șoferul în m/s și în km/h .

6. (20p) Un mobil se află la distanța de 2m față de reperul ales și se depărtează de acesta cu 3m în fiecare secundă. Stabiliți legea de mișcare a acestuia iar în tabelul care urmează înregistrați pozițiile mobilului și momentele corespunzătoare lor, începand cu $t = 0$:

t(s)							
x(m)							

Trasează graficul mișcării în spațiul dat.



Marea aventură STEAM a lui Apolodor

Provocări pentru exploratori isteți!



1 Enumeră 5 acțiuni de la pagina 38 pe care le face Apolodor.

1.
2.
3.
4.
5.



2 Completează spațiile libere cu substantivele proprii potrivite.

„Să nu te temi – nu-i ambuscadă:
E, pe aproape, o cascadă
Cascadă, da, dar nu oricare:
....., cea mai tare”

„Un vârf de munte foarte mare –
Un vârf de munte renumit:
E Vârful, ați ghicit!”

„Și ne-a ieșit deodată-n cale
Un uriaș Sper că-nțelegi.
Vorbesc de din Bucegi.”

„Dar eu nu cred – pe sub Platou
Nu sunt tuneluri de metrou.
Pare că Sfinxul stă de pază
La ce conversează.”

3 Care sunt personajele?
Identifică câteva însușiri la fiecare.



4 Cum se numește legenda de care amintește Apolodor?

Dar poezia de la pagina 44?

Legenda este

.....

Poezia este

.....



5 Ce obiecte conținea rucsacul lui Apolodor?

-
-
-
-
-

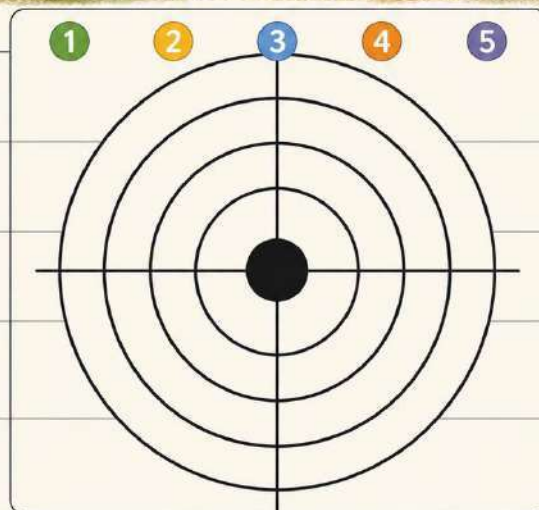


FIȘA DE AUTOEVALUARE MAREA AVENTURĂ STEAM A LUI APOLODOR

Citește afirmațiile de mai jos și evaluează cât de bine crezi că le-ai îndeplinit.
Colorează pe țintă punctul care ți se potrivește!



1		Am reușit să identific pe harta fizică a României traseul parcurs de Apolodor prin Carpați.
2		Pot să recunosc și să numesc personajele, locurile și acțiunile importante din textul literar.
3		Am folosit corect aplicațiile Google Maps și Street View pentru a mă orienta pe hartă.
4		Am explorat formele de relief ale României folosind Seterra și am înțeles mai bine poziția Carpaților.
5		Am colaborat eficient cu colegii mei din clasa a II-a și clasa a V-a pentru rezolvarea sarcinilor de lucru.



- 1 Am nevoie de ajutor.
- 2 Am înțeles parțial.
- 3 Am înțeles destul de bine.
- 4 Am înțeles bine.
- 5 Mă descurc excelent!

GÂNDUL MEU DESPRE LECȚIE:



INSTRUMENTE DIDACTICE PENTRU COLABORARE ȘI ÎNVĂȚARE CONTINUĂ LA MATEMATICĂ

Prof. Floarea Mariana, Liceul Tehnologic Topoloveni, Argeș



1. Fișă de lucru – „Echipa de detectivi matematici” (lucru în grup, clasa a VI-a, tema: Ecuații)

Disciplina: Matematică. Obiectiv: dezvoltarea competențelor de rezolvare a ecuațiilor de gradul I și a colaborării în echipă. Lucrați în echipe de 4 elevi. Fiecare membru are un rol: coordonator, verificator, redactor, prezentator.

Sarcina 1: Rezolvați împreună următoarele ecuații, scriind toți pașii:

- a) $3x + 7 = 22$
- b) $5x - 4 = 2x + 11$
- c) $2(x + 3) = 18$

Spațiu pentru rezolvare:

Sarcina 2: Una dintre ecuațiile de mai sus a fost rezolvată greșit de o altă echipă. Identificați greșeala și explicați, în 2-3 fraze, cum poate fi corectată:

Ecuația greșit rezolvată: $4x - 6 = 2x \rightarrow 4x = 2x - 6 \rightarrow 2x = -6 \rightarrow x = -3$

Explicația echipei: _____

Sarcina 3: Compuneți, în echipă, o problemă practică (din viața de zi cu zi) care se poate rezolva folosind o ecuație de tipul $ax + b = c$. Notați enunțul și ecuația corespunzătoare.

Enunțul problemei: _____

Ecuația corespunzătoare: _____

2. Fișă de feedback – Interevaluare în echipă

Completați această fișă după prezentarea rezolvărilor altei echipe. Notați de la 1 (insuficient) la 5 (foarte bine) și adăugați un comentariu scurt.

Criteriu	Notă (1-5)	Comentariu
Corectitudinea calculelor		
Claritatea pașilor de rezolvare		
Implicarea tuturor membrilor echipei		
Originalitatea problemei propuse		

Un lucru pe care l-ați apreciat la rezolvarea echipei colegilor:

O sugestie de îmbunătățire:

3. Joc didactic – „Roata calculelor” (recapitulare în echipe)

Tip: joc de recapitulare pe echipe, adaptabil la orice temă de matematică (fracții, ecuații, geometrie, procente etc.). Materiale: o roată (desenată pe tablă sau realizată cu o aplicație online de tip „roată a norocului”), seturi de cartonașe cu exerciții împărțite pe categorii.

Reguli de desfășurare:

1. Clasa este împărțită în 4-5 echipe. Fiecare echipă alege un nume matematic (de exemplu, „Echipa Pitagora”).
2. Pe rând, un reprezentant al echipei „învârtte roata”, care indică o categorie (de exemplu: Calcul rapid, Probleme aplicate, Adevărat/Fals, Provocare bonus).
3. Profesorul citește o întrebare sau un exercițiu din categoria respectivă. Echipa are 1 minut pentru a se consulta și a scrie rezultatul pe o coală/tabla individuală.
4. Răspuns corect = 2 puncte (sau 3 puncte pentru categoria „Provocare bonus”).
Răspuns greșit = echipa adversă poate “fura” punctul, dacă răspunde corect.
5. Jocul se termină după 3 ture complete sau la finalul timpului alocat. Câștigă echipa cu cele mai multe puncte.

Exemplu de întrebări (tema „Fracții”, clasa a V-a):

- Calcul rapid: Calculați $\frac{3}{4} + \frac{1}{4}$. Care este rezultatul?
- Adevărat/Fals: Frația $\frac{4}{8}$ este echivalentă cu $\frac{1}{2}$. (Adevărat)
- Provocare bonus: Explicați, în echipă, de ce $\frac{2}{3}$ și $\frac{4}{6}$ reprezintă aceeași cantitate, folosind un desen sau un exemplu din viața reală.

4. Chestionar / test – „Cât de bine colaborăm la matematică?”

Acest chestionar poate fi aplicat individual, la final de proiect sau de unitate de învățare, pentru reflecție asupra modului de lucru în echipă la orele de matematică. Poate fi transpus și într-un format digital interactiv (de exemplu, folosind un formular online sau o aplicație de tip quiz).

1. În timpul rezolvării problemelor în echipă, m-am simțit:

- a) Foarte implicat/ă, am propus idei de rezolvare
- b) Implicat/ă, dar mai ales pe verificarea calculelor
- c) Mai puțin implicat/ă, am urmat rezolvarea propusă de colegi

2. Cel mai important lucru pe care l-am învățat despre rezolvarea de probleme lucrând cu echipa a fost:

3. Când echipa a obținut rezultate diferite la aceeași problemă, am rezolvat situația prin:

- a) Refacerea calculelor împreună, pas cu pas
- b) Verificarea rezultatului prin substituire în ecuație/problemă
- c) Cererea de ajutor de la profesor
- d) Nu am avut rezultate diferite

4. Pentru un proiect viitor la matematică, aș schimba la modul în care lucrăm:

Adunarea și scăderea fără trecere peste ordin, în concentrul 0- 31

Activitate în perechi:

2	4	+		2	2	+		2	1	+		2	3	+		2	5	+		2	1	+	
	4				6				5				3				2				7		
1	0	+		1	1	+		1	4	+		1	6	+		1	5	+		1	7	+	
2	1			1	3			1	5			1	2			1	1			1	0		
2	4	-		2	9	-		2	7	-		2	3	-		2	5	-		2	8	-	
	4				6				5				3				2				7		
3	1	-		3	1	-		2	7	-		2	6	-		2	5	-		2	7	-	
2	1			1	0			1	5			1	2			1	1			1	3		

Împreună cu colegul de bancă, grupează rezultatele de mai sus, astfel:

- Numere pare:
- Numere impare:
- Numere cuprinse între 20 și 25:
- Ordonează crescător rezultatele scăderilor:

APLICAȚII DIGITALE CARE STIMULEAZĂ GÂNDIREA CRITICĂ

*Gabor Adriana, Grădinița cu Program Normal și
Program Normal Crai Nou Municipiul Ploiești*

Pe lângă utilizarea resurselor educaționale existente, consider importantă realizarea unor materiale proprii, adaptate nevoilor și intereselor copiilor din grupă. De multe ori, pentru ca activitățile să urmărească exact obiectivele propuse și să răspundă particularităților de vârstă ale copiilor, este necesară crearea unor resurse personalizate. Din acest motiv, am realizat personal jocul interactiv „Omida mîncăcioasă” <https://wordwall.net/ro/resource/89438768/omida-mancacioasa> pe platforma [Wordwall](#), utilizând elemente inspirate din povestea cunoscută și adaptând conținutul astfel încât activitatea să fie atractivă, accesibilă și utilă în procesul de învățare.

Resursa educațională digitală „Omida mîncăcioasă”, realizată pe platforma [Wordwall](#), reprezintă un exemplu de integrare a tehnologiei în activitățile didactice din învățământul preșcolar. Aplicația interactivă a fost concepută pentru a stimula participarea activă a copiilor, dezvoltarea gândirii logice și consolidarea cunoștințelor prin învățare prin joc. Activitatea îmbină elemente de poveste, sarcini interactive și exerciții atractive, contribuind la dezvoltarea competențelor de comunicare, observare, asociere și reflecție pedagogică într-un mod accesibil și captivant pentru copii. Resursa educațională digitală „Omida mîncăcioasă”, realizată pe platforma [Wordwall](#), a fost concepută pornind de la îndrăgita poveste „Omida mîncăcioasă” de Eric Carle, una dintre cele mai cunoscute și apreciate povești pentru copii preșcolari. Povestea urmărește aventura unei omizi mici și foarte flămânde, care, pe parcursul unei săptămâni, mănâncă diferite alimente, crescând tot mai mult, până când se transformă într-un fluture frumos. Prin intermediul acestei povești, copiii descoperă noțiuni importante precum zilele săptămânii, numărarea, alimentația, transformările din natură și ciclul de viață al fluturelui.

Jocul educațional a fost creat cu scopul de a transforma lectura poveștii într-o activitate interactivă și atractivă pentru copii, adaptată nevoilor și intereselor lor. Resursa a fost realizată prin preluarea și valorificarea conținutului literar al poveștii, integrând elemente vizuale și sarcini ludice care stimulează participarea activă a copiilor. Platforma Wordwall oferă

posibilitatea realizării unor activități dinamice și intuitive, iar utilizarea acesteia a contribuit la creșterea interesului copiilor pentru învățare prin joc.

În cadrul jocului, copiii sunt provocați să recunoască imagini, să asocieze elemente, să răspundă la întrebări și să urmărească firul poveștii într-o manieră atractivă și accesibilă vârstei preșcolare. Activitatea sprijină dezvoltarea limbajului, îmbogățirea vocabularului, exersarea atenției și a memoriei, precum și consolidarea cunoștințelor despre alimentația sănătoasă și succesiunea zilelor săptămânii. De asemenea, resursa contribuie la dezvoltarea competențelor digitale timpurii, copiii având ocazia să interacționeze cu materiale educaționale digitale într-un mod sigur și prietenos.

Povestea „Omida mîncăcioasă” are un puternic caracter educativ și interdisciplinar, deoarece permite integrarea mai multor domenii experiențiale: limbă și comunicare, științe ale naturii, activități matematice și activități artistico-plastice. După utilizarea jocului digital, copiii pot continua activitatea prin desenarea omizii, ordonarea alimentelor consumate, realizarea unor colaje sau dramatizarea poveștii. Astfel, resursa digitală devine un punct de plecare pentru numeroase activități creative și interactive.

Utilizarea acestei resurse în activitatea didactică a avut un impact pozitiv asupra implicării copiilor, aceștia participând cu entuziasm și curiozitate la joc. Învățarea prin intermediul poveștii și al tehnologiei contribuie la crearea unui climat educațional modern, atractiv și adaptat generației actuale de copii. Resursa reprezintă un exemplu de bună practică în integrarea instrumentelor digitale în educația timpurie, demonstrând că jocul și tehnologia pot deveni mijloace eficiente pentru dezvoltarea competențelor și pentru stimularea dorinței de învățare.

FIȘĂ DE LUCRU- PROIECT PENTRU VIITOR

Prof . Gheorghe Ionuț

Colegiul Tehnic ”Costin D. Nenițescu” Pitești

Proiect educațional: „Învățăm împreună pentru profesiile viitorului – Învățare continuă și colaborare strategică pentru dezvoltarea competențelor tehnice și profesionale”

Numele și prenumele elevului: _____

Clasa: _____

Data: _____

Obiective:

La finalul activității, elevii vor fi capabili să:

- explice conceptul de învățare continuă;
- identifice beneficiile colaborării în mediul profesional;
- analizeze importanța competențelor tehnice și sociale;
- propună soluții pentru dezvoltarea personală și profesională;
- lucreze eficient în echipă.

I. Citește cu atenție textul de mai jos

Învățarea continuă și colaborarea – competențe esențiale pentru profesiile viitorului

Schimbările tehnologice din ultimele decenii au transformat profund modul în care oamenii învață și lucrează. Profesiile actuale solicită nu doar cunoștințe tehnice, ci și capacitatea de adaptare, comunicare și colaborare. Specialiștii consideră că succesul profesional depinde din ce în ce mai mult de disponibilitatea fiecărei persoane de a învăța permanent și de a lucra eficient împreună cu ceilalți.

În domeniile tehnice, apar permanent noi tehnologii, programe și echipamente. Din acest motiv, absolvenții trebuie să își actualizeze constant competențele pentru a răspunde cerințelor pieței muncii. Învățarea continuă poate avea loc prin participarea la cursuri, utilizarea resurselor digitale, studiul individual sau schimbul de experiență cu alți specialiști.

La fel de importantă este colaborarea strategică. În prezent, cele mai multe proiecte tehnice sunt realizate de echipe formate din specialiști cu pregătiri diferite. Capacitatea de a comunica, de a împărtăși responsabilități și de a contribui la atingerea unui obiectiv comun reprezintă o competență esențială pentru orice viitor profesionist.

Elevii care își dezvoltă încă din perioada liceului abilitățile de colaborare și învățare permanentă au șanse mai mari de integrare și succes pe piața muncii.

II. Exerciții de înțelegere a textului

A. Adevărat (A) sau Fals (F)

- _____ Învățarea se încheie odată cu terminarea studiilor.
- _____ Noile tehnologii impun actualizarea permanentă a cunoștințelor.
- _____ Colaborarea este importantă doar în mediul școlar.
- _____ Proiectele tehnice sunt realizate adesea de echipe multidisciplinare.
- _____ Abilitățile de comunicare contribuie la succesul profesional.

B. Alege varianta corectă

Învățarea continuă presupune:

- a) memorarea informațiilor
- b) actualizarea permanentă a cunoștințelor
- c) evitarea schimbărilor

Colaborarea strategică înseamnă:

- a) lucrul individual
- b) competiție permanentă
- c) cooperare pentru atingerea unui scop comun

Un profesionist de succes trebuie să fie:

- a) pasiv
- b) adaptabil
- c) dezinteresat

III. Răspunde la întrebări

Ce înțelegi prin conceptul de învățare continuă?

De ce este importantă colaborarea în domeniul tehnic?

Care sunt competențele pe care dorești să le dezvolti pentru viitoarea ta carieră?

IV. Activitate practică

„Planul meu de dezvoltare profesională”

Completează tabelul următor:

Competența pe care doresc să o dezvolt

Cum o pot dezvolta?

Termen

V. Activitate de grup

Formați echipe de 4–5 elevi.

Sarcina:

Imaginați-vă că școala dorește să realizeze un laborator tehnologic modern.

Răspundeți împreună la următoarele întrebări:

Ce echipamente ar trebui să conțină laboratorul?

Ce competențe ar putea dezvolta elevii?

Cum ar putea colabora școala cu firmele din domeniu?

Care ar fi beneficiile pentru elevi?

VI. Creativitate și reflecție

Realizează un slogan care să promoveze învățarea continuă și colaborarea.

Desenează sau schițează un simbol care să reprezinte colaborarea și dezvoltarea profesională.

VII. Autoevaluare

Bifează varianta care te reprezintă:

Afirmație	Da	Parțial	Nu
Înțeleg ce înseamnă învățarea continuă.			
Pot explica importanța colaborării.			
Îmi cunosc punctele forte și punctele de îmbunătățit.			
Sunt dispus să învăț lucruri noi pentru viitoarea mea profesie.			
Pot lucra eficient într-o echipă.			

Concluzia mea după această activitate:

**INNOVATIVE LEARNING RESOURCES FOR STRATEGIC COLLABORATION
AND CONTINUOUS DEVELOPMENT
LEARNING TOGETHER, GROWING TOGETHER - WORKSHEET**

Prof. Gheorghe Nina-Alexandra

Școala Gimnazială Nr.1 Pietroșani, jud. Argeș

Name: _____

Class: _____

Date: _____

Part I – Think and reflect

Read the following statement:

"Great achievements are often the result of people learning and working together."

Answer the questions:

1. What does collaboration mean to you?
2. Describe a situation when you worked successfully with others.
3. Why is continuous learning important in today's world?

Part II – Team challenge

Work with your group and complete the table.

Situation	Our collaborative solution
A classmate feels excluded.	
Students do not cooperate during projects.	
Technology is used irresponsibly.	
The classroom environment needs improvement.	

Part III – Creative Task

Imagine your school in the year 2035.

Draw or describe:

- How students learn.
- How teachers cooperate.
- How technology helps education.
- How teamwork improves school life.

Peer Feedback Sheet

Student's Name: _____

Evaluator: _____

Please rate your classmate's contribution.

Criteria	Excellent	Good	Needs Improvement
Participated actively			
Listened to others			
Shared creative ideas			
Helped solve problems			
Showed respect and responsibility			

Positive comment:

One suggestion for improvement:

Self-Assessment:

Tick the statements that describe your learning.

- ☐ I shared my ideas confidently.
- ☐ I respected my teammates' opinions.
- ☐ I learned something new from others.
- ☐ I helped my group achieve its goal.
- ☐ I want to continue learning through collaboration.

What was the most valuable lesson you learned?

Didactic Game

"The Collaboration Quest"

Objective:

To develop communication, teamwork, creativity, and problem-solving skills.

Materials:

- Task cards
- Timer
- Score sheet

Rules:

Students work in teams of four.

Each team receives challenge cards.

Examples:

Challenge 1

Build the tallest paper tower using only five sheets of paper.

Challenge 2

Create a slogan that promotes lifelong learning.

Challenge 3

List five ways technology can improve education.

Challenge 4

Design a classroom rule that encourages collaboration.

Each completed task earns points based on:

- Creativity (5 points)
- Teamwork (5 points)
- Presentation (5 points)

The winning team is not necessarily the one with the highest score, but the one that demonstrates the strongest collaborative spirit.

Interactive Quiz: "Innovation and Collaboration in Education"

Multiple Choice

1. What is collaboration?

- a) Working alone
- b) Working together to achieve a goal
- c) Competing against classmates
- d) Avoiding responsibility

Correct answer: b

2. Why is continuous learning important?

- a) It helps people adapt to change.
- b) It wastes time.
- c) It replaces teamwork.
- d) It is only for teachers.

Correct answer: a

3. Which activity encourages collaboration?

- a) Keeping ideas secret.
- b) Ignoring classmates.
- c) Sharing tasks and responsibilities.
- d) Working individually all the time.

Correct answer: c

4. Digital tools can help students by:

- a) Supporting communication and teamwork.
- b) Preventing learning.
- c) Replacing teachers completely.
- d) Making projects impossible.

Correct answer: a

True or False

5. Teamwork helps people learn from one another.

- ☐ True
- ☐ False

Answer: True

6. Innovation means using creative ideas to improve something.

- ☐ True
- ☐ False

Answer: True

7. Good collaboration requires listening and respecting others.

- ☐ True
- ☐ False

Answer: True

8. Continuous learning ends after graduation.

- ☐ True
- ☐ False

Answer: False

Exit ticket:

Before leaving the classroom, answer one question:

What is one thing you can do tomorrow to become a better collaborator?

Educational value

These learning resources promote active participation, peer interaction, self-reflection, and strategic collaboration while integrating innovative teaching-learning-assessment methodologies. They support the development of key twenty-first-century competencies, including communication, creativity, critical thinking, teamwork, and digital literacy, making them adaptable to various educational contexts and lower secondary school classrooms.

Utilizarea materialelor didactice și a aplicațiilor digitale pentru stimularea gândirii critice și a implicării active a elevilor la disciplina Educație Tehnologică și Aplicații Practice – clasa a VII-a

Prof. Ghiorghiță Esmeralda

Transformările tehnologice și sociale ale societății contemporane impun adaptarea permanentă a procesului educațional la nevoile și interesele elevilor. În cadrul disciplinei Educație Tehnologică și Aplicații Practice, utilizarea materialelor didactice moderne și a aplicațiilor digitale contribuie la dezvoltarea competențelor practice, a gândirii critice și a capacității de rezolvare a problemelor.

Prin integrarea fișelor de lucru interactive, a chestionarelor digitale și a instrumentelor de feedback, profesorul poate crea un mediu educațional atractiv și centrat pe elev, favorizând învățarea activă și colaborativă

Rolul materialelor didactice modern

Materialele didactice reprezintă suporturi esențiale pentru organizarea și eficientizarea activităților de învățare. În educația tehnologică, acestea facilitează înțelegerea proceselor tehnologice și aplicarea practică a cunoștințelor.

Exemple:

- fișe de observare a materialelor și uneltelor;
- scheme tehnologice;
- planșe tematice;
- machete și modele;
- ghiduri pentru realizarea proiectelor practice;
- portofolii digitale.

Aceste resurse permit elevilor să exploreze, să analizeze și să aplice informațiile în contexte reale.

Fișe de lucru pentru dezvoltarea gândirii critice

Fișele de lucru pot fi concepute astfel încât să încurajeze analiza și argumentarea.

Exemplu de activitate – „Materiale utilizate în gospodărie”

Sarcină: Analizează următoarele materiale: lemn, plastic, metal, sticlă.

Răspunde la întrebări:

1. Care sunt avantajele și dezavantajele fiecărui material?
2. Ce material ai alege pentru realizarea unei piese de mobilier?
Argumentează.
3. Cum poate fi redus impactul asupra mediului prin utilizarea responsabilă a materialelor?

Prin astfel de exerciții, elevii învață să compare, să argumenteze și să ia decizii fundamentate.

Chestionare interactive

Instrumentele digitale permit evaluarea rapidă și atractivă a cunoștințelor.

Aplicații recomandate:

- ✓ Kahoot!
- ✓ Quizizz
- ✓ Google Forms
- ✓ Wordwall

Exemplu de chestionar:

Tema: „Norme de protecția muncii în atelier”

Întrebări:

1. Care este echipamentul de protecție obligatoriu?
2. Ce trebuie făcut înainte de utilizarea unei unelte?
3. Cum se procedează în cazul unui accident minor?

Instrumente de feedback

Feedbackul contribuie la dezvoltarea reflecției și a responsabilității elevilor.

Exemple:

- ✓ bilete de ieșire (Exit Tickets);
- ✓ formulare digitale de autoevaluare;
- ✓ jurnale de reflecție;
- ✓ evaluarea între colegi.

Exemplu de autoevaluare

Astăzi am învățat:

- ☐ foarte bine
- ☐ bine
- ☐ parțial

Am colaborat cu colegii:

- ☐ întotdeauna
- ☐ uneori
- ☐ rar

Pot aplica ceea ce am învățat:

- ☐ da
- ☐ parțial
- ☐ nu

Aplicații digitale utilizate în proiecte tehnologice

Tehnologia oferă multiple posibilități pentru realizarea și prezentarea proiectelor.

Elevii pot utiliza:

- Canva pentru afișe și prezentări;
- Google Slides;
- Padlet pentru portofolii digitale;
- Scratch pentru dezvoltarea gândirii logice.

Exemplu de proiect interdisciplina

„Grădina ecologică a școlii”

Elevii:

- proiectează spațiul verde;
- aleg plantele potrivite;
- realizează schițe și planuri;
- calculează costurile materialelor;
- prezintă rezultatele utilizând instrumente digitale.

Competențe dezvoltate:

- planificare;
- creativitate;
- colaborare;
- responsabilitate față de mediu;
- utilizarea tehnologiei în contexte practice.

Concluzii

Crearea și utilizarea materialelor didactice moderne, a fișelor de lucru, a chestionarelor interactive și a aplicațiilor digitale contribuie la transformarea lecțiilor de Educație Tehnologică și Aplicații Practice într-un proces educațional dinamic și atractiv. Aceste instrumente stimulează gândirea critică, reflecția pedagogică și participarea activă a elevilor, facilitând dezvoltarea competențelor necesare pentru integrarea într-o societate bazată pe cunoaștere și inovație.

Prin valorificarea resurselor digitale și a învățării practice, profesorul devine un facilitator al experiențelor autentice de învățare, iar elevii își dezvoltă capacitatea de a transforma ideile în soluții concrete și utile.

FIȘĂ DE LUCRU – MATEMATICĂ

CLASA A III- A

Grigorie Georgiana-Viorica

Școala Gimnazială Nr. 67

1. Completează spațiile libere cu informațiile care lipsesc.

- Numitorul fracției $\frac{5}{7}$ este
- Dacă o pizza este împărțită în 8 părți egale și mănânc 3 bucăți, a rămas fracția
- O jumătate se scrie sub formă de fracție
- Fracția $\frac{9}{9}$ reprezintă un
- O unitate fracționară reprezintă
- Numărătorul indică

2. Clasifică fracțiile în funcție de felul lor.

$$\frac{3}{2}; \frac{7}{7}; \frac{9}{9}; \frac{4}{8}; \frac{1}{6}; \frac{9}{7}; \frac{6}{6}; \frac{3}{7}; \frac{5}{3}; \frac{7}{3}; \frac{4}{9}; \frac{2}{2}; \frac{2}{5}; \frac{7}{4}; \frac{1}{1}; \frac{8}{8}.$$

Supraunitare	Subunitare	Echiunitare

3. Reprezintă prin desene următoarele fracții și ordonează-le descrescător.

$$\frac{5}{10}; \frac{3}{10}; \frac{9}{10}; \frac{6}{10}; \frac{0}{10}; \frac{7}{10}.$$
[illegible]

Bibliografie:

1. Roșu, Mihail - *Metodica predării matematicii pentru colegiile universitare de institutori* , Editura Credis, București, 2006
2. Dumitrescu, Iliana - *Didactica matematicii pentru învățământul primar*, Editura Universitară, București, 2022
3. Manolescu, Marin - *Teoria și metodologia evaluării*, Editura Universitară, București, 2010

FIȘĂ DE LUCRU – LIMBA ȘI LITERATURA ROMÂNĂ

CLASA A III-A

Grigorie Georgiana-Viorica

Școala Gimnazială Nr. 67

1. Alcătuieste propoziții cu următoarele cuvinte : *imbold, hățiş, a cugeta, sidefiu.*

2. Adaugă „ne” sau „in” următoarelor cuvinte, pentru a forma cuvinte cu înțeles opus:

decis _____	corect _____	politicos _____
egal _____	drept _____	apt _____
greșit _____	priceput _____	capabil _____

3. Bifează propozițiile scrise corect.

 A fost o dată un împărat care avea trei fiice.

 N-ai nevoie de această carte?

 Meciul s-a terminat cu un scor nu-l.

 Nici un copil nu a fost prezent azi.

 Eu n-am primit nimic.

 Această rezolvare nui corectă.

 I-am strigat încă o dată să intre în casă.

 În copac nu este nicio pasăre.

 Marian nu-l poate crede pe Ciprian.

 Colegii mei nau făcut tema.

 Natalia a învățat să cânte la nai.

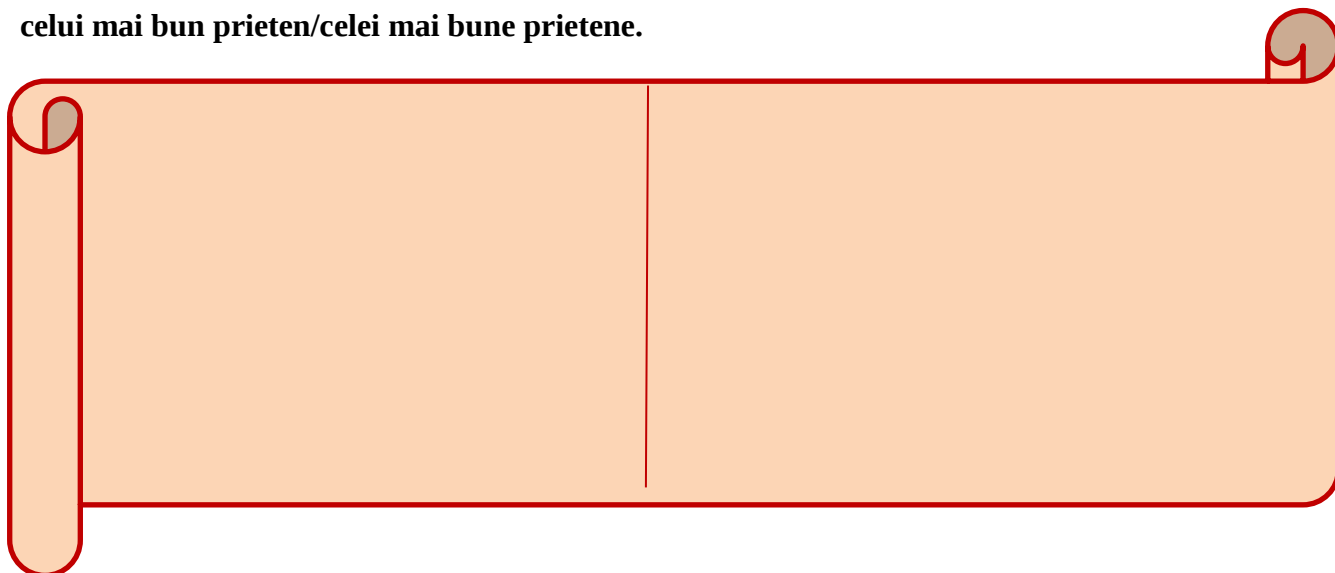
4. Citește cu atenție următorul text, apoi povestește în cinci-șapte enunțuri conținutul acestuia.

„ Cioroi fură trimiși la treaba lor, luați pe sus de un nor adânc de corbi, care trecea din Sahara către Oceanul înghețat. Și băiatul cu caprele, pe care îl chema Niță, și-a luat în primire cheile și comorile. Și ca să-și fudulească și el caprele lui, le-a făcut coarne de sticlă, cu fețe de curcubeie și copite de agată lustruită și schimbându-le țăcăliile în barbișoane de ibrișim și făcându-le pielea de catifea, le-a pus și câte un dășag de aur în spinare și le-a trimis acasă cu țapul, la părinți, care erau niște săteni harnici și săraci, ca să-și cumpere pământ.

Și de-atunci, palatul e gol aproape tot anul, căci nicio pasăre, nemaiputând să-mbătrânească, ele nu mai rămân neputincioase în mănăstirea lor, ci se întorc întinerite în fiecare primăvară, din țările calde, la Giurgiu, în Argeș, la Bacău, la Severin și în București...”

(Piatra pițigoiului de Tudor Arghezi)

5. Te afli în vacanță într-o țară străină. Redactează o carte poștală, pe care să o trimiți celui mai bun prieten/cele mai bune prietene.



Bibliografie:

1. Manolescu, Marin - *Curriculum pentru învățământul primar și preșcolar. Teorie și practică*, Editura Universității din București - CREDIS, București, 2004
2. Pânișoară, Ovidiu - *Știința învățării – de la teorie la practică*, Iași, Editura Polirom, 2005
3. Molan, Vasile - *Didactica disciplinelor - Comunicare în limba română și limba și literatura română din învățământul primar*, Editura Miniped, București, 2016

PREMIUL DE SUPER-ARICI



Pentru că a învățat cum să se comporte atunci când simte emoții negative, stări neplăcute

ARICIUL ISTET acordă premiul de Super-Arici:

Data

Profesor consilier/Educatoare



INSTRUMENTE DIDACTICE PENTRU STIMULAREA COLABORĂRII ȘI ÎNVĂȚĂRII
CONTINUE (GRUPA MICĂ)

Prof. Ilovan Domnica

Grădinița cu Program Prelungit nr. 1, Năsăud

FIȘĂ DE LUCRU COLABORATIVĂ
„ÎMPODOBIM POIENIȚA PRIMĂVERII”

Tema: Primăvara

Domenii vizate: Estetic și creativ / Limbă și comunicare / Dezvoltare socio-emoțională

Obiectiv: Dezvoltarea colaborării și recunoașterea culorilor.

Sarcină: Lucrați câte doi copii.

Instrucțiuni:

1. Colorați împreună cele 3 flori.
2. Lipiți câte un fluture lângă fiecare floare.
3. Spuneți colegului ce culoare ați ales.

- ☐ Am lucrat împreună
- ☐ Am împărțit materialele
- ☐ Am terminat sarcina

Educatoare – observații:



DESCOPERIM CULORILE ÎMPREUNĂ!

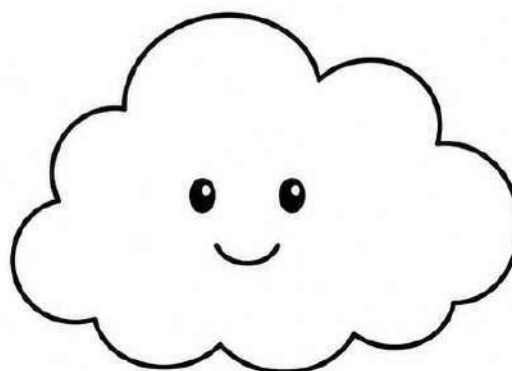
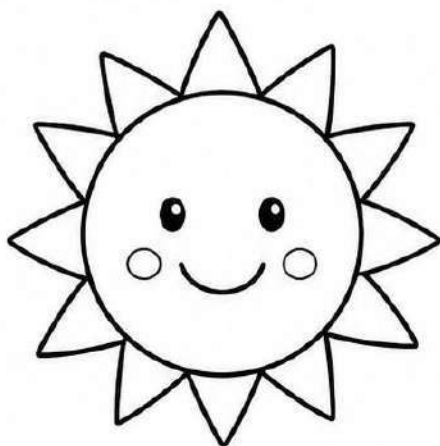
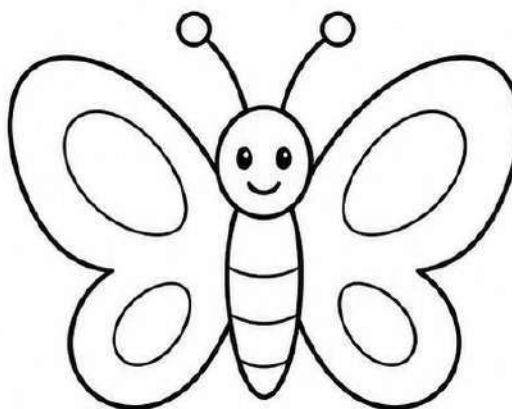
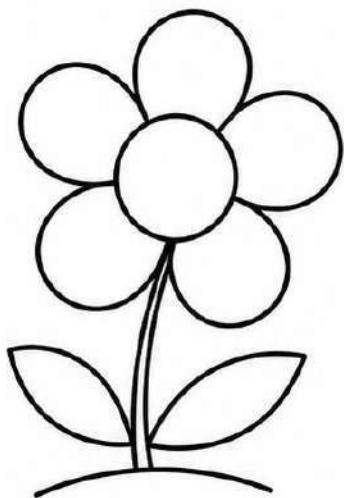


INSTRUCȚIUNI:

1. Alegeți împreună o culoare.
2. Colorați pe rând fiecare imagine.
3. Spuneți colegului de ce ați ales această culoare.

REGULI:

-  Lucrăm împreună.
-  Ne ascultăm.
-  Ne respectăm.



AM LUCRAT ÎMPREUNĂ:



Am ales aceeași culoare.

☐

Am colorat pe rând.

☐

Am vorbit despre alegerea noastră.

☐

Observații educator:

Culoarea aleasă de noi este: _____



Instrumente didactice și resurse pentru facilitarea convergențelor în practică

Prof. Istrate Ioana Mădălina
Școala Gimnazială Nr. 1 Sânnicolau Român
Județul Bihor

Un set de instrumente didactice interactive creat pe tema valorificării sinergiei profesionale prin învățare continuă și colaborare strategică cuprinde 5 tipuri de resurse:

Fișe de lucru (3 fișe):

- *Fișa 1 — Cartografierea sinergiei* — identificarea competențelor, resurselor și oportunităților de colaborare
- *Fișa 2 — Plan de colaborare strategică* — instrument de echipă cu tabel de roluri și indicatori SMART
- *Fișa 3 — Reflecție individuală* — modelul Stop–Start–Continue pentru autoevaluare

Fișe de feedback (2 modele):

- Feedback post-sesiune cu scale Likert și rating cu stele
- Feedback colegial (peer feedback) bazat pe modelul SBI (Situație–Comportament–Impact)

Joc didactic — Joc de asociere (tip memory) cu 6 perechi de concepte cheie despre sinergie, comunități de practică, mentoring reciproc și capital relațional. Se amestecă aleatoriu la fiecare rundă.

Chestionar — 5 întrebări pentru identificarea profilului de colaborator strategic (în formare / pragmatic / avansat), cu scor și descriere personalizată.

Test interactiv — 10 întrebări cu răspuns unic, bară de progres, corectare automată cu explicații pentru fiecare răspuns și feedback final în funcție de performanță.

Secțiunea I — Fișe de lucru

Fișele de lucru sunt instrumente structurate care ghidează procesul de reflecție, planificare și acțiune, atât la nivel individual, cât și colectiv. Fiecare fișă este autosuficientă și poate fi utilizată independent sau în succesiune.

Fișa 1 — Cartografierea sinergiei profesionale

Timp estimat: 20 minute | Mod de lucru: individual sau în perechi | Nivel: introductiv

Scopul acestei fișe: să identifice resursele, competențele și rețelele profesionale pe care le poți valorifica în colaborare cu colegii pentru a stimula inovația educațională.

1. Care sunt competențele tale cheie pe care le poți oferi echipei?

Răspuns:

2. Ce resurse (digitale, metodologice, relaționale) ai disponibile?

Răspuns:

3. De ce competențe ai nevoie de la colegi pentru a crește în rol?

Răspuns:

4. Identifică 2 oportunități concrete de colaborare strategică pentru această lună:

Oportunitate 1

Oportunitate 2

5. Ce beneficii aduce această sinergie pentru elevii tăi?

Răspuns:

6. Cum vei măsura impactul colaborării în următoarele 30 de zile?

Indicator de succes:

Fișa 2 — Plan de colaborare strategică

Timp estimat: 30–40 minute | Mod de lucru: echipă (3–5 persoane) | Nivel: aprofundare

Scopul acestei fișe: construiți împreună un plan de acțiune care valorifică diversitatea competențelor din echipă pentru a atinge un obiectiv comun de dezvoltare educațională.

Obiectivul echipei (format SMART):

Obiectiv specific, măsurabil, realizabil, relevant, încadrat în timp:

Membrii echipei și rolurile asumate:

Nume	Competență adusă	Rol în proiect

Etapele proiectului și termenele:

Nr.	Activitate	Termen	Responsabil
1.			
2.			
3.			
4.			

Indicatori de succes (cum știm că am reușit?):

Indicatori:

Riscuri anticipate și soluții de prevenire:

Riscuri posibile	Soluții propuse

Fișa 3 — Reflecție individuală asupra învățării continue

Timp estimat: 15–20 minute | Mod de lucru: individual | Nivel: avansat

Reflecția sistematică este motorul dezvoltării profesionale. Modelul „Stop – Start – Continue” vă ajută să identificați direcțiile concrete de evoluție.

STOP	START	CONTINUE
Ce practici frânează colaborarea?	Ce noi abordări vrei să adopți?	Ce funcționează bine deja?

STOP — Trebuie să renunț la:

Răspuns:

START — Voi începe să:

Răspuns:

CONTINUE — Voi continua să:

Răspuns:

Angajamentul meu pentru luna viitoare:

Mă angajez să ... până la data de ...

Secțiunea II — Fișe de feedback

Feedbackul sistematic este un element esențial al învățării continue. Aceste fișe oferă cadre structurate pentru evaluarea formativă a sesiunilor de formare și pentru dezvoltarea culturii feedback-ului colegial.

Fișa de feedback — Sesiune de formare / Atelier colaborativ

Anonim | Timp estimat: 5–10 minute

1. Cum evaluezi utilitatea acestei sesiuni pentru practica ta? (1 = deloc util / 5 = extrem de util)

1 Fără utilitate	2 Puțin util	3 Moderat util	4 Util	5 Foarte util
☐	☐	☐	☐	☐

2. Ce element ți s-a părut cel mai valoros?

Răspuns:

3. Ce ai schimba sau îmbunătăți?

Răspuns:

4. Evaluează pe o scală de la 1 la 5 următoarele afirmații:

Afirmație	1	2	3	4	5
Am înțeles conceptele de sinergie profesională	☐	☐	☐	☐	☐
Mă simt pregătit/ă să aplic cele învățate	☐	☐	☐	☐	☐
Sesiunea a stimulat colaborarea în echipă	☐	☐	☐	☐	☐
Conținutul a fost relevant pentru nevoile mele	☐	☐	☐	☐	☐

5. Sugestia mea pentru sesiunea viitoare:

Sugestie:

Fișa de feedback colegial (peer feedback)

Constructiv, bazat pe observație directă | Timp estimat: 10–15 minute

Modelul SBI (Situație – Comportament – Impact): un feedback eficient descrie o situație concretă, un comportament observabil și impactul său, fără interpretări sau judecăți personale.

SITUAȚIE	COMPORTAMENT	IMPACT
Când? Unde? Ce context?	Ce ai observat concret?	Ce efect a produs?

Feedback pozitiv (ce a funcționat bine și de ce):

Răspuns:

Feedback de dezvoltare (ce ar putea face diferit):

Răspuns:

O întrebare de reflecție pentru colegul tău:

Răspuns:

Un resurs / o idee pe care i-l/o recomand:

Răspuns:

Secțiunea III — Joc didactic de asociere conceptuală

Tip: Asociere termen – definiție | Timp: 15–20 minute | Grupă: echipe de 2–4 persoane

Instrucțiuni: Decupați cartonalețele de mai jos. Amestecați-le și plasați-le cu fața în jos pe masă. Pe rând, fiecare echipă întoarce câte două cartonalețe. Dacă termenul corespunde definiției, perechea este păstrată. Câștigă echipa cu cele mai multe perechi corecte.

Termeni (col. stânga) — Definiții (col. dreapta)

TERMEN	DEFINIȚIE
Sinergie profesională	Cooperarea care produce rezultate mai mari decât suma contribuțiilor individuale
Comunitate de practică	Grup informal care învață împreună prin experiențe și resurse comune
Mentorat reciproc	Schimb bidirecțional de cunoștințe între colegi de generații diferite
Învățare organizațională	Capacitatea instituției de a se adapta și evolua prin cunoaștere colectivă
Capital relațional	Valoarea rețelelor de colaborare și a relațiilor de încredere dintre colegi
Feedback formativ	Informație oferită în timp real pentru a sprijini îmbunătățirea continuă
Reflecție profesională	Proces sistematic de analiză a propriei practici pentru a îmbunătăți viitoarele acțiuni
Colaborare strategică	Parteneriat intențional orientat spre obiective comune pe termen lung
Transfer de bune practici	Diseminarea și adaptarea metodelor eficiente la contextele altor colegi
Dezvoltare profesională continuă	Procesul deliberat și permanent de creștere a competențelor profesionale

Variante de joc pentru diferite contexte

Varianta 1 — Classic Memory: Toate cartonalețele răsturnate, jucătorii le întorc pe rând câte două.

Varianta 2 — Rapid Fire: Termenii sunt vizibili, definițiile sunt ascunse. Primul care asociază corect câștigă perechea.

Varianta 3 — Echipe: Două echipe competează. Echipa cu mai multe perechi corecte în 5 minute câștigă.

Varianta 4 — Colaborativ: Întreaga grupă lucrează împreună să construiască toate asocierile în cel mai scurt timp.

Secțiunea IV — Chestionar: Profilul meu de colaborator strategic

Instrucțiuni: Răspundeți sincer la fiecare întrebare. Nu există răspunsuri corecte sau greșite. Scorează răspunsurile conform grilei de la final.

1. Când ai un proiect complex, preferi să:

- a) Lucrezi singur pentru control deplin (1 punct)
- b) Formezi un grup mic de încredere (4 puncte)
- c) Implici tot colectivul (3 puncte)
- d) Delegi complet altora (2 puncte)

2. Cum reacționezi la feedback critic?

- a) Îl accept imediat și acționez (4 puncte)
- b) Îl analizez, apoi decid (3 puncte)
- c) Mă apăr întâi, apoi reflectez (2 puncte)
- d) Îl ignor dacă nu mi se pare relevant (1 punct)

3. Cât de des cauți activ oportuniti de învățare profesională?

- a) Zilnic sau aproape zilnic (4 puncte)
- b) Săptămânal (3 puncte)
- c) Lunar (2 puncte)
- d) Doar când sunt obligatorii (1 punct)

4. Cum contribui cel mai des la echipă?

- a) Generez idei noi (3 puncte)
- b) Coordonez și planific (3 puncte)
- c) Implementez și finalizez (4 puncte)
- d) Mediez conflicte și energizez grupul (4 puncte)

5. Ce barieră resți cel mai frecvent în colaborare?

- a) Lipsă de timp (2 puncte)
- b) Comunicare inefficientă (3 puncte)
- c) Viziuni diferite (3 puncte)
- d) Resurse insuficiente (2 puncte)

Grila de interpretare a scorului

Scor total	Profil de colaborator
5 – 10 puncte	Colaborator în formare — potențial mare de creștere; caută mentori și încearcă proiecte mici de echipă.
11 – 14 puncte	Colaborator pragmatic — lucrează bine în echipă când contextul e clar; dezvoltă comunicarea proactivă.
15 – 20 puncte	Colaborator strategic avansat — catalizator al echipei, creează poduri între colegi; pasul următor: mentorează pe alții.

Secțiunea V — Test interactiv de cunoștințe

10 întrebări cu răspuns unic | Timp estimat: 15–20 minute | Scor maxim: 10 puncte

Instrucțiuni: Citiți cu atenție fiecare întrebare și încercați răspunsul corect. Un singur răspuns este corect la fiecare întrebare. Verificați răspunsurile cu grila de la final.

Întrebarea 1. Ce înseamnă sinergia profesională în educație?

- a) Competiția între profesori
- b) Cooperarea care produce rezultate superioare sumei contribuțiilor individuale
- c) Folosirea exclusivă a resurselor digitale
- d) Standardizarea metodelor didactice

Răspuns corect: B

Explicație: Sinergia profesională se referă la cooperarea în care rezultatul colectiv depășește suma eforturilor individuale — $1+1 > 2$.

Întrebarea 2. Care este primul pas al unui plan de colaborare strategică eficient?

- a) Stabilirea unui buget
- b) Identificarea clară a obiectivului comun
- c) Alegerea liderului de grup
- d) Crearea unui grup de comunicație

Răspuns corect: B

Explicație: Orice colaborare strategică pornește de la un obiectiv comun clar definit, preferabil în format SMART.

Întrebarea 3. Modelul „Stop – Start – Continue” este utilizat în:

- a) Managementul financiar
- b) Reflecția profesională și feedback
- c) Planificarea curriculară
- d) Evaluarea elevilor

Răspuns corect: B

Explicație: Modelul SSC ajută la reflecție structurată: ce să oprești, ce să începi și ce să continui în practica ta.

Întrebarea 4. O comunitate de practică se diferențiază de o echipă de proiect prin:

- a) Faptul că are termen limită
- b) Focusul pe performanță individuală
- c) Învățarea continuă și schimbul informal de experiențe
- d) Ierarhia strictă

Răspuns corect: C

Explicație: Comunitățile de practică sunt informale, centrate pe învățare și schimb de experiențe, fără un termen fix.

Întrebarea 5. Feedback-ul formativ se deosebește de cel sumativ prin:

- a) Este dat doar de directori
- b) Oferă informații în timp real pentru îmbunătățire
- c) Este întotdeauna scris
- d) Se acordă o singură dată pe an

Răspuns corect: B

Explicație: Feedback-ul formativ este continuu și orientat spre îmbunătățire, spre deosebire de cel sumativ care evaluează final.

Întrebarea 6. Capitalul relațional dintr-o organizație educațională cuprinde:

- a) Dotările materiale ale școlii
- b) Rețelele de colaborare și relațiile de încredere
- c) Bugetul anual
- d) Numărul de elevi înscriși

Răspuns corect: B

Explicație: Capitalul relațional reprezintă valoarea conexiunilor umane: rețele, încredere, colaborare — active intangibile esențiale.

Întrebarea 7. Mentoratul reciproc (reverse mentoring) implică:

- a) Doar profesori cu experiență care ghidează novicii
- b) Schimb bidirecțional de cunoștințe între generații diferite
- c) Supervizare ierarhică
- d) Evaluarea performanței unui coleg

Răspuns corect: B

Explicație: Mentoratul reciproc recunoaște că atât cadrele cu experiență, cât și cele tinere au cunoștințe valoroase de împărtășit.

Întrebarea 8. Care este o barieră frecventă în colaborarea profesională?

- a) Prea multe resurse disponibile
- b) Comunicare inefficientă și lipsă de timp
- c) Prea mult feedback
- d) Obiective prea clare

Răspuns corect: B

Explicație: Studiile arată că lipsa timpului și comunicarea deficitară sunt principalele obstacole în colaborarea didactică.

Întrebarea 9. Învățarea organizațională se referă la:

- a) Cursurile obligatorii ale angajaților
- b) Capacitatea instituției de a se adapta și evolua prin cunoaștere colectivă
- c) Bibliotecile școlare digitale
- d) Programul anual de formare

Răspuns corect: B

Explicație: Organizațiile care învață creează sisteme pentru a captura, distribui și aplica cunoașterea la nivel instituțional.

Întrebarea 10. Care este scopul principal al unui chestionar de feedback post-sesiune?

- a) Evaluarea formatorului
- b) Obținerea de dovezi pentru dosar
- c) Îmbunătățirea continuă a procesului de formare
- d) Validarea prezenței participanților

Răspuns corect: C

Explicație: Feedback-ul sistematic după sesiuni permite formatorilor și echipelor să identifice ce a funcționat și ce poate fi îmbunătățit.

Grila de evaluare a testului

Scor	Interpretare
8–10 puncte	Excelent! Demonstrezi o înțelegere solidă a principiilor sinergiei profesionale.
6–7 puncte	Bine! Revizuieste conceptele indicate și explorează resursele recomandate.
0–5 puncte	Punct de pornire bun! Parcurge materialele din această broșură și reaîncepe.

Resurse recomandate

Următoarele resurse susțin aprofundarea temelor abordate în aceste instrumente didactice:

Cărți de referință

- Senge, P. M. (1990). The Fifth Discipline: The Art and Practice of the Learning Organization. Doubleday.
- Fullan, M. (2001). Leading in a Culture of Change. Jossey-Bass.
- DuFour, R., DuFour, R., & Eaker, R. (2008). Revisiting Professional Learning Communities at Work. Solution Tree.
- Hargreaves, A., & Fullan, M. (2012). Professional Capital: Transforming Teaching in Every School. Teachers College Press.

Surse online

- OECD (2021). Teachers and Leaders as Lifelong Learners. www.oecd.org/education
- Eurydice (2022). Teachers in Europe: Careers, Development and Well-being. eacea.ec.europa.eu
- MEC Romania – Programele de formare continuă. www.edu.ro

FIȘĂ DE EVALUARE LA MATEMATICĂ

Clasa a V-a (adaptată pentru elevi cu CES)

Prof. psihopedagogie specială Iuga Lenuța-Zamfira

Centrul Școlar de Educație Incluzivă

Vișeu de Sus, Maramureș

Misiunea: „Călătoria în Regatul Numerelor”

Nume și prenume: _____

Data: _____

Instrucțiuni: Ajută-l pe exploratorul Matei să treacă prin cele 5 țărâmură ale Regatului Numerelor. Pentru fiecare provocare rezolvată, câștigi o stea ★

☐ Țărâmul 1 – Comoara Adunării și Scăderii

Rezolvă:

a) $125 + 34 =$ _____

b) $250 - 120 =$ _____

c) $48 + 21 =$ _____

★Obținută? ☐

☐ Tărâmul 2 – Pădurea Înmulțirii

Completează:

Calcul	Rezultat
--------	----------

6×4	_____
--------------	-------

7×3	_____
--------------	-------

9×2	_____
--------------	-------

★Obținută? ☐

☐ Tărâmul 3 – Trenul Problemelor

În tren călătoresc 18 copii.

La prima stație urcă încă 7 copii.

Câți copii sunt acum în tren?

Desen sau calcul:

Răspuns: _____

★Obținută? ☐

☐ Tărâmul 4 – Formele Magice

Privește figurile și colorează:

☒ Triunghiul – roșu

☐ Pătratul – albastru

☐ Cercul – galben

Scrie câte figuri ai colorat:

Triunghiuri: _____

Pătrate: _____

Cercuri: _____

★Obținută? ☐

☐ Tărâmul 5 – Ghicitoarea Numerelor

Încercuiește răspunsul corect:

1. Numărul care vine după 49 este:

☐ 48

☐ 50

☐ 51

2. Cel mai mare număr este:

☐ 36

☐ 63

☐ 26

3. Jumătatea lui 20 este:

☐ 5

☐ 10

☐ 15

★Obținută? ☐

☐ Cum m-am simțit?

Colorează fața care te reprezintă:

☐ Am reușit foarte bine

☐ Am reușit bine

☐ Am avut nevoie de ajutor

☐ Diploma Exploratorului

Număr de stele obținute:

★★★★★

Felicitări! Ai călătorit cu succes prin Regatul Numerelor!

Grilă simplificată de evaluare pentru profesor

Competență evaluată	Realizat	Parțial	Cu sprijin
Efectuează calcule simple	☐	☐	☐
Rezolvă probleme practice	☐	☐	☐
Recunoaște forme geometrice	☐	☐	☐
Compară și identifică numere	☐	☐	☐
Participă activ la activitate	☐	☐	☐

Adaptări CES

✓itemi scurți și clari;

✓spațiu generos pentru răspuns;

✓utilizarea imaginilor și simbolurilor;

✓posibilitatea rezolvării prin desen;

✓accent pe progres și reușită;

✓evaluare pozitivă și încurajatoare.

PROGRAM DE INTERVENȚIE PERSONALIZAT

Avizat,
Director

Institutia: Liceul Special Câmpulung Moldovenesc

Numele și prenumele beneficiarului: U.L.T.

Data și locul nașterii: 23.09.2005/ Câmpulung Moldovenesc

Diagnostic: Dificultăți de învățare moderate

Clasa: IX A

În plasament la :

M. P. – bunic matern

M. F. – bunică

Domeniul de intervenție: Educațional

Echipa de caz:

- psiholog școlar – U.I.
- profesor inginer – specializare-Alimentație Publică- J.G.
- profesor inginer - specializare- Alimentație Publică- E.L.N.
- asistent social: N.T.

Data realizării P.I.P-ului:

Data revizuirii P.I.P-ului:

Concluziile evaluării complexe:

Problemele cu care se confruntă copilul (rezultatele evaluării complexe):

din punct de vedere medical –;

din punct de vedere psihopedagogic – deficiența mintală moderată IQ: 42; Stadiul operațiilor concret-intuitive;

din punct de vedere al competențelor școlare:

Dificultăți de învățare : dificultăți de exprimare orală; scris/citit; de calcul aritmetic; abilități socio-afective și relaționale deficitare, imaturitate socio-afectivă;

Rolul și modul de implicare a bunicilor în program:

Bunicii sunt interesați de progresele și evoluția elevului și comunică cu profesorii de specialitate; psiholog, asistent social; dirigintele clasei

Priorități pentru perioada an școlar:

Aprofundarea competențelor cheie relevante pentru traseul profesional ospătar(chelner), bucătar, vânzător în unități de alimentație

Dobândirea unor competente generale relevante pentru calificarea profesională – ospătar(chelner), bucătar, vânzător în unități de alimentație

Formarea și dezvoltarea unor comportamente adaptative în relația cu mediul înconjurător .

Dezvoltarea atitudinii pozitive față de muncă.

Obiective	Conținuturi	Exemple de activități de învățare	Perioada de intervenție	Criterii minimale de apreciere a progreselor	Metode și instrumente de evaluare
Domeniul cognitiv - Aprofundarea competențelor cheie relevante pentru traseul profesional ospătar(chelner), bucătar, vânzător în unități de alimentație ospătar(chelner), bucătar, vânzător în unități de alimentație ospătar(chelner), bucătar, vânzător în unități de alimentație	Activități de învățare conform orarului clasei și planificărilor adaptate	Explicația Conversația Descrierea narativă Exerciții Jocuri didactice	Pe tot parcursul anului școlar	Îndeplinirea obiectivelor din planificările curriculare adaptate	Evaluare prin probe orale Evaluarea prin probe scrise
Domeniul practic - Dobândirea unor competențe generale relevante pentru calificarea profesională – ospătar(chelner), bucătar, vânzător în unități de alimentație ospătar(chelner), bucătar, vânzător în unități de alimentație	Activități practice în Laborator de gastronomie/unități de alimentație publică	Exersarea comportamentelor specifice	Pe tot parcursul anului școlar	Participarea la majoritatea activităților practice	Evaluare prin probe practice- Observarea sistematică a comportamentului

ospătar(chelner), bucătar, vânzător în unități de alimentație					
--	--	--	--	--	--

Domeniul social-afectiv - Formarea și dezvoltarea unor comportamente adaptative în relația cu mediul înconjurător (natural și social) Exersarea conduitei independente pentru integrarea social Exersarea abilității de receptare a mesajului verbal și nonverbal - Formarea abilităților de exprimare emotionala	Formarea și dezvoltarea abilităților de comunicare verbală și nonverbală și a unei atitudini civilizate în relațiile cu ceilalți Creșterea motivației pentru propria dezvoltare; Formarea și dezvoltarea abilităților de integrare în grup;	Exerciții practice de comunicare nonverbală (gesturi cu semnificație socială) și verbală în vederea relaționării pozitive Jocuri de rol cu aplicarea regulilor înșușite Activități de grup; jocuri	Anul școlar	Să stabilească contactul vizual cu toți colegii și profesorii atunci când comunică; Să comunice eficient în cadrul grupului cu toți colegii/profesorii; Să ofere/primească sprijin în cadrul grupului de la toți colegii de clasa; Să-și asume diverse roluri în grup; Sa participe la activitățile școlare;	Jocuri de rol Activitate practică Aprecieri stimulative
--	---	--	----------------------	--	---

Orientare școlară și profesională	Formarea și dezvoltarea atitudinii pozitive față de muncă;	Jocuri de rol - meserii Activități de grup; Exerciții de promovare personală; Exerciții de dezvoltare modele profesionale	Anul școlar	Să cunoască meseriile specifice domeniului Să cunoască importanța unei profesii Să cunoască modalități de promovare personală	Jocuri de rol Activitate practică Aprecieri stimulante
--	--	--	----------------------	---	--

FIȘĂ DE DOCUMENTARE NR. 1

COMUNICAREA VERBALĂ

Comunicarea verbală reprezintă modalitatea cea mai întâlnită ca formă de comunicare.

Comunicarea verbală are în centrul demersului său limbajul articulat (vorbirea) și limbajul vocal nearticulat (paralimbajul).

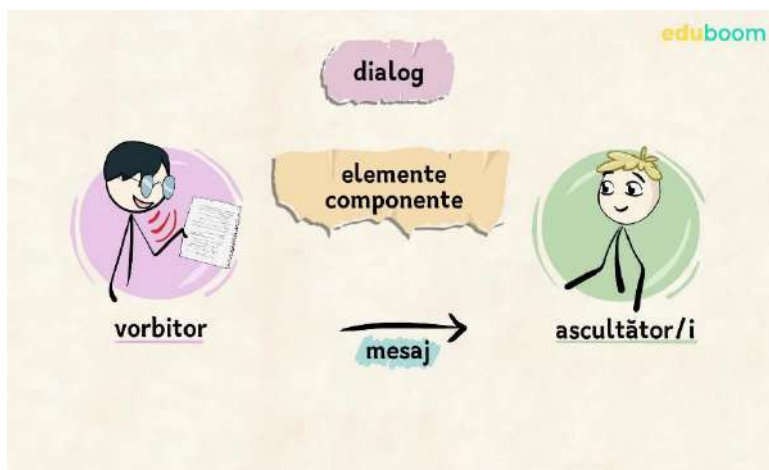
Vorbirea, reprezintă cea mai simplă și mai evoluată modalitate de exprimare a nuanțelor afective dar și a gândirii abstracte, raționale.

Elementele principale ale comunicării verbale sunt:

- ❖ cuvântul
- ❖ propoziția
- ❖ fraza

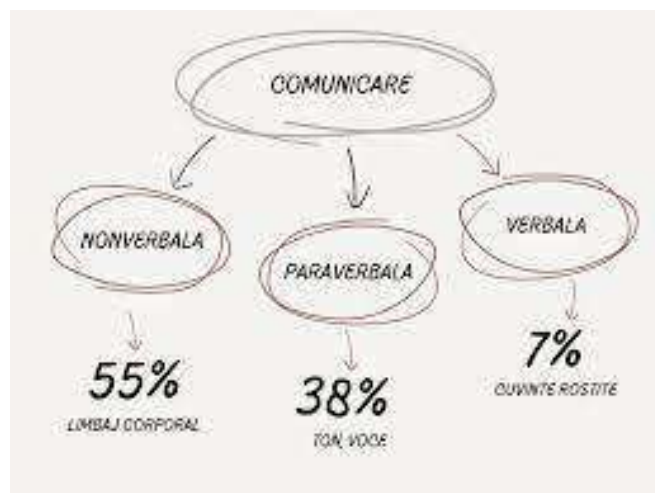
Caracteristicile comunicării verbale:

- este un mijloc bidirecțional de comunicare;
- permite emițătorului să verifice rapid cum a fost recepționat mesajul;
- permite modificarea mesajului în funcție de reacțiile receptorului;
- facilitează comunicările delicate;
- permite folosirea mai multor moduri de a exprima un mesaj și chiar alternarea acestora.



Principiile unei comunicări verbale eficiente:

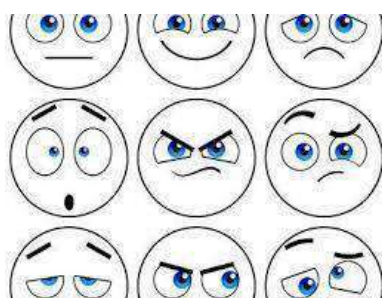
1. Orice individ trebuie să fie pregătit atât pentru rolul de emițător, cât și pentru rolul de receptor;
2. Stabilirea unor teme de interes comun;
3. Aprecierea opiniilor unui interlocutor nu trebuie făcută înaintea terminării timpului afectat enunțării lor;
4. Manifestarea interesului față de interlocutor;
5. Orice receptor trebuie să se autoeduce pentru a asculta activ.



COMUNICAREA NONVERBALA

Comunicarea nonverbală poate sprijini, contrazice sau substitui comunicarea verbală, având și un rol regulator și de control al acesteia.

Ansamblul elementelor nonverbale ale comunicării este numit și **metacomunicare**.



Tipuri de comunicare nonverbală:

1. **senzorială** - se bazează pe ceea ce recepționăm, cu ajutorul simțurilor văzului, auzului, mirosului, tactil și gustativ;
2. **estetică** - are loc prin intermediul diferitelor forme de exprimare artistică (pictură, muzică, dans, imagine);
3. **bazată pe folosirea însemnelor** - steaguri, insigne, uniforme și simboluri specifice (crucea, icoanele, gradele militare, decorații etc).



În cadrul procesului de comunicare, limbajul nonverbal are următoarele funcții:

- ✓ de a accentua comunicarea verbală;
- ✓ să completeze mesajul transmis verbal;
- ✓ în mod deliberat, poate să contrazică anumite aspecte ale comunicării verbale;
- ✓ poate regulariza fluxul comunicațional
- ✓ repetă sau reactualizează înțelesul comunicării verbale;
- ✓ comunicarea nonverbală nu poate substitui aspecte ale comunicării verbale.

COMUNICAREA PARAVERBALĂ

Comunicarea paraverbală este legată de modul în care spunem lucrurile și nu de ceea ce spunem de fapt. Aceasta este reprezentată de gândurile transmise prin tonul, intonația și ritmul vocii.

Comunicarea paraverbală reprezintă modul conceptual în care se realizează vorbirea noastră. Aceasta vizează modul în care spunem lucrurile și nu de ceea ce spunem de fapt. În mesajul verbal există mai mulți stimuli, care transmit anumite reacții emoționale, dincolo de înțelesul propriu-zis al cuvintelor care ne ies pe gură.

Practic, în funcție de accentul prezent în cuvinte, în ton, înălțimea și viteza vocii, o propoziție poate avea semnificații complet diferite, chiar dacă cuvintele folosite sunt aceleași.

Spre exemplu, dacă partenerul tău îți spune **“nu mă deranjează deloc”**, poate fi adevărat sau nu. Însă, prin intermediul modului în care spune această propoziție, tu îți poți da seama ce crede de fapt.

Folosirea abilităților paraverbale în timpul unei conversații ajută la generarea de indicii subconștiente, care stimulează înțelegerea și implică mai mult ascultătorul în proces. Acest lucru este crucial în relația socială dintre oameni, deoarece afectează modul în care ceilalți te pot percepe și în care îți pot contura apoi personalitatea în mintea lor.



Se cunosc 3 componente ale comunicării paraverbale și limbajului paraverbal:

- **Tonalitatea vocii**

Tonul poate fi definit cel mai simplu ca fiind cheia vocii tale. Un ton înalt este adesea interpretat ca anxios sau deranjat. O tonalitate joasă pare în general mai serioasă și mai autoritară. Oamenii ascultă tonul vocii tale și reacționează la el în consecință.

Variația tonalității atunci când vorbești este foarte importantă pentru a păstra atenția interlocutorilor,

Așadar, dacă vorbești în mod natural cu o voce foarte înaltă sau foarte joasă, încearcă să-ți relaxezi gâtul atunci când discuți cu cineva pentru a putea folosi o tonalitate variată.



• Intonația vocii

Intonația vocii se referă la combinația dintre diferite tonuri pe care o folosești pentru a dezvolta și a construi o stare de spirit, precum și la transmiterea în mod semnificativ a mesajelor. Când vorbești este recomandat să folosești mai multe inflexiuni în voce. Dacă nu ajustezi modul în care cuvintele sunt spuse în funcție de mesajul pe care îți dorești să-l transmiți, acesta poate părea plat și monoton.

Sfaturi de comunicare pentru a crea un **ton pozitiv, dar autoritar în același timp:**

- Încearcă să reduci puțin tonul vocii;
- Zâmbește. Acest lucru îți va face vocea să pară mai caldă și mai prietenoasă.
- Monitorizează-ți monologul interior. Gândirea negativă poate infiltra în tonul vocii tale, fără să-ți dai seama.

• Ritmul vocii

Ritmul în care vorbești are, de asemenea, un efect extraordinar asupra capacității tale de comunicare. Dintr-o perspectivă practică, cineva care vorbește rapid este mai greu de înțeles decât cineva care vorbește într-un ritm moderat. În schimb, cineva care vorbește foarte rar probabil va pierde interesul publicului înainte de a termina tot ce are de spus.

Viteza are, de asemenea, un efect asupra tonului și calității emoționale a mesajului tău. Un ritm grăbit îl poate face pe ascultător să se simtă anxios și grăbit. Un ritm lent îl poate face pe ascultător să simtă că mesajul tău nu este important. În schimb, un ritm moderat va părea natural și îl va ajuta pe interlocutor să se concentreze asupra mesajului tău.

O modalitate ușoară de a-ți verifica tonul, intonația și viteza cu care vorbești este să te înregistrezi vorbind. Analizează cum te simți atunci când îți asculți propria voce, iar apoi exersează-ți discursul până reușești să transmiți ceea ce îți dorești.

Sfaturi de comunicare, care să te ajute să vorbești cu mai multă încredere și autoritate:

- Redu puțin tonul vocii;
- Păstrează contactul vizual și acordă atenție celorlalți vorbitori;
- Fii cu ochii pe vocea ta interioară;
- Nu planifica doar cuvintele pe care le vei rosti. Gândește în perspectivă;
- Obține cât mai multor informații despre ceea ce vrei să comunici;
- Înțelege punctele de vedere ale altora;
- Ascultă opiniile și feedback-ul altor persoane;
- Observă oamenii evaluându-le îndeaproape postura, acțiunile, activitatea și vorbirea;
- Exersează vorbirea în oglindă.

INSTRUMENTE DIDACTICE ȘI RESURSE CE STIMULEAZĂ COLABORAREA ȘI ÎNVĂȚAREA CONTINUĂ

prof. Înv. primar Marc Aurica-Școala Gimnazială Câmpeni

În era digitală, educația nu se mai limitează la transmiterea unidirecțională de informații de la profesor către elevi. Succesul academic și dezvoltarea personală a tinerilor depind din ce în ce mai mult de abilitatea de a colabora și de a-și menține curiozitatea vie pe tot parcursul vieții (învățarea continuă sau *lifelong learning*).

Pentru a transforma sala de clasă — fizică sau virtuală — într-un spațiu dinamic, profesorii și elevii au la dispoziție o gamă variată de instrumente și resurse moderne.

➤ Platforme pentru colaborare în timp real

Colaborarea eficientă înseamnă spații comune unde ideile pot fi puse cap la cap rapid și creativ.

- Aviziere virtuale (Padlet, Miro, Jamboard): Aceste instrumente funcționează ca niște table uriașe pe care elevii pot adăuga bilețele digitale, imagini, linkuri și clipuri video. Sunt ideale pentru sesiuni de *brainstorming*, proiecte de grup sau colectarea de feedback rapid.
- Suitele Cloud-Documentele, tabelele și prezentările partajate permit editarea simultană. Elevii învață astfel să lucreze în echipă, să ofere comentarii constructive și să coordoneze sarcini complexe de la distanță.

➤ Instrumente de evaluare interactivă și gamificare

Învățarea devine mult mai atractivă atunci când include elemente de joc, stimulând competiția constructivă și auto-evaluarea.

- Kahoot! și Quizizz: Transformă verificarea cunoștințelor în chestionare interactive și distractive. Ele oferă feedback instantaneu atât elevilor (care își înțeleg imediat punctele slabe), cât și profesorilor.
- Mentimeter: Excelent pentru momentele de început sau de final de curs, permițând crearea de nori de cuvinte (*word clouds*), sondaje live și întrebări anonime care încurajează participarea chiar și a celor mai timizi elevi.

➤ Resurse pentru învățare continuă și autonomă

Învățarea continuă presupune accesul la resurse calitative dincolo de manualele școlare clasice.

- Platforme de cursuri deschise (Khan Academy, Coursera, edX): Oferă lecții video detaliate, exerciții practice și cursuri din universități de top. Elevii își pot extinde cunoștințele în ritmul propriu, fie că vorbim de matematică, programare sau istoria artei.

- Platforme de micro-learning și podcasturi: Resurse precum *TED-Ed* (animații scurte pe teme complexe) sau podcasturile educaționale îi ajută pe tineri să asimileze informații valoroase în formate scurte și ușor de digerat.

➤ Portofoliile digitale: Monitorizarea progresului pe termen lung

Învățarea continuă este stimulată atunci când elevul își poate vedea propria evoluție în timp.

- Seesaw sau Google Sites: Permit crearea de portofolii digitale unde elevii își pot aduna cele mai bune proiecte, eseuri sau creații artistice. Această practică dezvoltă abilitățile de reflexie critică, tinerii devenind conștienți de propriul progres și de ariile care necesită îmbunătățire.

Jocurile didactice sunt instrumente excelente pentru a transforma învățarea într-un proces interactiv, captivant și, mai ales, colaborativ. Atunci când miza nu este doar scorul individual, ci succesul întregii echipe, tinerii își dezvoltă abilități esențiale pentru viitor: comunicarea, negocierea, empatia și gândirea critică.

Iată câteva dintre cele mai eficiente jocuri didactice care stimulează colaborarea și apetitul pentru învățare continuă:

- Mozaicul (Metoda Jigsaw)-Aceasta este o metodă clasică de învățare prin colaborare, în care fiecare elev devine „expert” într-o anumită bucată dintr-un subiect mai mare și are responsabilitatea de a-și preda partea celorlalți colegi. Clasa este împărțită în „echipe de bază” (de exemplu, de câte 4 elevi). Materialul de învățat este fragmentat în 4 subteme. Fiecare membru al echipei primește o subtemă diferită. Elevii cu aceeași subtemă se adună din toate echipele pentru a forma „echipele de experți”, unde studiază și dezbate subiectul împreună până când îl stăpânesc perfect. „Experții” revin în echipele lor de bază și le predau colegilor ceea ce au învățat. Această metodă stimulează colaborarea deoarece succesul echipei depinde de seriozitatea fiecărui membru. Nimeni nu poate obține nota maximă sau înțelege întregul concept fără ajutorul celorlalți.

- Escape Room Didactic (Digital sau Fizic)-Jocurile de tip „evadare dintr-o cameră” pot fi adaptate cu ușurință pentru orice materie (istorie, matematică, literatură, științe). Elevii sunt împărțiți în echipe și încuiați (metaforic sau printr-o platformă digitală precum Google Forms/Genially) într-un scenariu misterios. Pentru a „evada”, ei trebuie să rezolve o serie de puzzle-uri, probleme matematice sau ghicitori bazate pe materia studiată. Timpul este limitat, iar provocările sunt diverse. Un elev poate fi bun la calcul rapid, altul la descifrarea unor indicii textuale, iar altul la logică. Cooperarea și împărțirea sarcinilor sunt vitale pentru a reuși înainte de expirarea timpului.

- World Café (Cafeneaua Învățării)-Un format excelent pentru a genera idei, a rezolva probleme complexe și a stimula învățarea continuă prin dialog. Se creează mai multe „mese de cafea”,

fiecare având o întrebare sau o problemă diferită afișată pe o foaie mare de flipchart. La fiecare masă există un „gazdă” (care rămâne pe loc), în timp ce restul elevilor (călătorii) stau la masă și dezbate subiectul timp de 10 minute, notându-și ideile pe foaie. Când timpul expiră, „călătorii” se mută la o altă masă. Gazda noii mese le face un rezumat rapid al ideilor lăsate de grupul anterior, iar noul grup continuă să construiască pe baza acelor idei. Încurajează ascultarea activă și ideea că cunoașterea se construiește colectiv, fiecare grup aducând o perspectivă nouă asupra aceleiași probleme.

- **Supraviețuitorii** -Un joc axat pe negociere, argumentare logică și luarea deciziilor în grup. Echipa primește un scenariu ipotetic (de exemplu: „*Sunteți blocați pe o insulă pustie/pe Lună și aveți o listă de 15 obiecte, dar puteți păstra doar 5*”). Fiecare elev își face mai întâi o listă proprie, iar apoi echipa trebuie să ajungă la un consens absolut printr-o listă comună. Obiectele pot fi adaptate tematic (ex. formule chimice, evenimente istorice salvate pentru viitor, legi fizice).

Nu se acceptă votul majoritar sau darea cu banul; echipa trebuie să argumenteze până când toată lumea este de acord cu decizia finală. Acest lucru dezvoltă abilitățile de persuasiune și flexibilitatea în gândire.

- **Quest-uri de Cercetare în Echipă (WebQuest)**-Un format orientat spre învățarea continuă și autonomă, folosind tehnologia. Profesorul lansează o provocare din lumea reală (ex: „*Cum putem reduce amprenta de carbon a școlii noastre?*” sau „*Creați un ghid turistic digital pentru un călător în timp în Roma Antică*”). Elevii primesc roluri specifice (cercetător, designer, economist, prezentator) și o listă de resurse online sigure pentru a-și îndeplini misiunea. Rolurile sunt interdependente. Produsul final (un site web, o prezentare, un podcast) reflectă munca de cercetare combinată a tuturor membrilor.

Spre deosebire de memorarea pasivă, aceste activități creează învățare activă. Elevii nu doar că rețin informațiile mai bine pentru că le-au aplicat sau le-au explicat colegilor, dar dezvoltă și o mentalitate de creștere (*growth mindset*): realizează că prin colaborare pot rezolva probleme mult mai complexe decât ar fi putut face o singură persoană.

Integrarea inteligentă a acestor instrumente în procesul educațional nu doar că face orele mai atractive, dar cultivă competențe esențiale pentru viitor. Colaborarea și dorința de a învăța în permanență nu mai sunt doar obiective școlare, ci devin obiceiuri de viață care îi pregătesc pe tineri pentru o lume în continuă schimbare.

Bibliografie:

Adăscăliței, A. Instruire asistată de calculator: Didactica informaticii. Editura Polirom, Iași. (O lucrare de bază pentru înțelegerea evoluției tehnologiei în rețeaua școlară), 2007.

Bocoș, M. Instruirea interactivă. Repere axiologice și metodologice. Editura Polirom, Iași. (Analizează metodele colaborative și rolul interactivității în învățare), 2013.

Cucoș, C. Informatizarea în educație. Aspecte psiho-pedagogice și metodologice. Editura Polirom, Iași, 2006.

Istrate, O. Pedagogia digitală. București: Editura Universitară. (Un ghid actualizat privind integrarea resurselor tehnologice la clasă), 2020.

Ministerul Educației și Cercetării. Platforme și resurse educaționale digitale (RED) – Ghiduri metodologice și colecții de bune practici publicate pe portalurile oficiale (de ex., Edu.ro, platformele caselor corpului didactic).

Oproiu, G. C. A Study about Using E-learning Platforms in University Education. Procedia - Social and Behavioral Sciences. (Studii axate pe percepția românească asupra platformelor de tip e-learning), 2014.

TEST ANTRENAMENT - EXAMENUL NAȚIONAL DE BACALAUREAT

MATEMATICĂ M_TEHNOLOGIC

Matei Alina Ionela, Colegiul Economic "Maria Teiuleanu"

SUBIECTUL I

(30 de puncte)

- 5p 1. Calculați $\log_2 12 - \log_2 3$.
- 5p 2. Fie ecuația $x^2 + mx - 5 = 0$ unde x_1, x_2 sunt soluțiile ecuației. Determinați $m \in \mathbb{R}$ pentru care $x_1 + x_2 - x_1 \cdot x_2 = 10$.
- 5p 3. Rezolvați ecuația $\sqrt{x^2 - 5x + 2} = 2 - x$.
- 5p 4. Să se calculeze probabilitatea ca alegând un element din mulțimea $A = \{10, 11, 12, \dots, 99\}$ acesta să fie cub perfect.
- 5p 5. În reperul XOY se consideră punctele $A(2,3)$, $B(0,5)$ și $C(4,7)$. Calculați distanța de la O la centrul de greutate al triunghiului ABC.
- 5p 6. Calculați $\cos 150^\circ$.

SUBIECTUL II

(30 de puncte)

1. Fie $A = \begin{pmatrix} 3 & 1 \\ 3 & 1 \end{pmatrix}$, $I_2 = \begin{pmatrix} 1 & 0 \\ 0 & 1 \end{pmatrix}$ și $O_2 = \begin{pmatrix} 0 & 0 \\ 0 & 0 \end{pmatrix}$
- 5p a) Arătați ca $A^2 = 4A$.
- 5p b) Calculați $A^3 + A^2 + A$.
- 5p c) Fie $X(a) = I_2 + aA$. Demonstrați că $X(a) \cdot X(b) = X(a+b+4ab)$ oricare ar fi a și b numere reale.
2. Pe $\mathbb{R}$ definim legea de compoziție $x \circ y = xy + x + y$
- 5p a) Arătați că $x \circ y = (x+1)(y+1) - 1$, $\forall x, y \in \mathbb{R}$.
- 5p b) Determinați simetricul lui 4.
- 5p c) Calculați $E = (-2026)^\circ (-2025)^\circ \dots \circ 2026$

SUBIECTUL III

(30 de puncte)

1. Fie $f: (0, \infty) \rightarrow \mathbb{R}$ $f(x) = \frac{1-x}{x}$.
- 5p a) Arătați că $f'(x) = \frac{-1}{x^2}$, oricare ar fi $x \in (0, \infty)$.
- 5p b) Determinați ecuația asimptotei orizontale la graficul funcției f .
- 5p c) Demonstrați că funcția este convexă pentru $x \in (0, \infty)$.
2. Fie $f: \mathbb{R} \rightarrow \mathbb{R}$, $f(x) = x^2 + 4$
- 5p a) Calculați $\int_0^1 (f(x) - 4) dx$.

- 5p | b) Calculați $\int_0^1 \frac{x}{f(x)} dx$.
- 5p | c) Demonstrați că orice primitivă a funcției f este crescătoare pe $\mathbb{R}$.

BAREM DE EVALUARE ȘI DE NOTARE

- Pentru orice soluție corectă, chiar dacă este diferită de cea din barem, se acordă punctajul corespunzător.
- Nu se acordă fracțiuni de punct, dar se pot acorda punctaje intermediare pentru rezolvări parțiale, în limitele punctajului indicat în barem.
- Se acordă zece puncte din oficiu. Nota finală se calculează prin împărțirea la zece a punctajului total acordat pentru lucrare.
- Timp de lucru: 3 ore

	SUBIECTUL I	
1.	$\log_2 12 - \log_2 3 = \log_2 \frac{12}{3}$ $\log_2 4 = 2$	3p 2p
2.	$x_1 + x_2 = -m, x_1 \cdot x_2 = -5$ $-m + 5 = 10, m = -5$	2p 3p
3.	$x^2 - 5x + 2 = 4 - 4x + x^2$ $x = -2$ convine	3p 2p
4	Mulțimea $A = \{10, 11, 12, \dots, 99\}$ deci sunt 90 de cazuri posibile Mulțimea numerelor naturale cuburi perfecte $\{27, 64\}$ deci sunt 2 de cazuri favorabile $p = \frac{\text{număr cazuri favorabile}}{\text{număr cazuri posibile}} = \frac{2}{90} = \frac{1}{45}$	2p 2p 1p
5.	$G(2,5)$ central de greutate al triunghiului $OG = \sqrt{2^2 + 5^2} \Rightarrow OG = \sqrt{29}$	2p 3p
6.	$\cos 150^\circ = -\cos(180^\circ - 150^\circ)$ $= -\cos 30^\circ = -\frac{\sqrt{3}}{2}$	3p 2p

	SUBIECTUL II	
1. a)	$A^2 = \begin{pmatrix} 3 & 1 \\ 3 & 1 \end{pmatrix} \cdot \begin{pmatrix} 3 & 1 \\ 3 & 1 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} 12 & 4 \\ 12 & 4 \end{pmatrix}$ $4A = 4 \begin{pmatrix} 3 & 1 \\ 3 & 1 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} 12 & 4 \\ 12 & 4 \end{pmatrix}$ $\Rightarrow A^2 = 4A$	2p 2p 1p
b)	$A^2 = 4 \cdot A, A^3 = A^2 \cdot A = 4A \cdot A = 4 \cdot A^2 = 4 \cdot 4A = 4^2 \cdot A$ $A^3 + A^2 + A = 16 \cdot A + 4 \cdot A + A = 21 \cdot A$	3p 2p

c)	Fie $X(a) = I_2 + aA, X(b) = I_2 + bA$ $X(a) \cdot X(b) = (I_2 + aA)(I_2 + bA) =$ $I_2 + aA + bA + abA^2 = I_2 + aA + bA + 4abA = I_2 + A(a + b + 4ab) = X(a+b+4ab)$	2p 3p
2.a)	$x^o y = xy + x + y = xy + x + y + 1 - 1 =$ $x(y+1) + (y+1) - 1 = (x+1)(y+1) - 1$, pentru orice numere reale x și y	2p 3p
b)	Elementul neutru $e=0$, x' simetricul lui $x=4$ $x' \circ 4 = 0 \Rightarrow (x' + 1)(4 + 1) - 1 = 0 \Rightarrow x' = -\frac{4}{5}$	2p 3p
c)	Observăm că $x^o(-1) = -1, (-1)^o x = -1$ pentru orice număr real x Notăm $a = (-2026)^o(-2025)^o \dots (-2), b = 0^o 1^o \dots 2026$ $E = a^o(-1)^o b = (a^o(-1))^o b$ (legea este asociativă) $\Rightarrow E = -1$	1p 2p 2p
SUBIECTUL III		
1. a)	$f'(x) = \left(\frac{1-x}{x}\right)' = \frac{-1 \cdot x - (1-x)}{x^2}$ $= \frac{-1}{x^2}$, oricare ar fi $x \in (0, \infty)$	2p 3p
b)	$\lim_{x \rightarrow \infty} \frac{1-x}{x} = -1$ $y = -1$ ecuația asimptotei orizontale spre $+\infty$ la graficul funcției	3p 2p
c)	$f''(x) = \left(-\frac{1}{x^2}\right)'$ $= \frac{2}{x^3} > 0 \Rightarrow f$ este convexă oricare ar fi $x \in (0, \infty)$.	3p 2p
2.a)	$\int_0^1 (f(x) - 4) dx = \int_0^1 (x^2 + 4 - 4) dx = \int_0^1 x^2 dx$ $= \left(\frac{x^3}{3}\right) \Big _0^1 = \frac{1}{3}$	2p 3p
b)	$\int_0^1 \frac{x}{x^2+4} dx = \frac{1}{2} \int_0^1 \frac{(x^2+4)'}{x^2+4} dx =$ $= \frac{1}{2} \ln(x^2+4) \Big _0^1 = \frac{1}{2} \ln \frac{5}{4}$	2p 3p
c)	Fie F o primitivă a funcției f $F'(x) = f(x) = x^2 + 4 > 0 \Rightarrow f$ este convexă oricare ar fi $x \in \mathbf{R}$	2p 3p

**ROMANIA & THE UNITED KINGDOM – DISCOVERING CULTURAL IDENTITY
THROUGH SYMBOLS AND LANDMARKS WORKSHEET**

Prof. Mircea Elena
C.T. “C.D. Nenițescu”, București

Introducere

În contextul dezvoltării competențelor secolului XXI, profesorul de limba engleză este chemat să creeze contexte autentice de învățare care stimulează comunicarea, colaborarea, creativitatea și gândirea critică. Toolkit-ul propus reprezintă un set de resurse didactice integrate, pentru clasele IX-X, având ca temă interculturalitatea și simbolurile reprezentative ale României și UK. Activitățile sunt concepute în concordanță cu principiile învățării colaborative.

Romania & the United Kingdom – Discovering Cultural Identity through Symbols and Landmarks Worksheet

Section 1

- Brainstorm: *What makes a country unique?*
- Think–Pair–Share
- Mind map

Section 2

1. Matching activity

Match each symbol with the correct country.

Symbol	Romania	United Kingdom
Big Ben	☐	☐
Bran Castle	☐	☐
Red Telephone Box	☐	☐
Palace of Parliament	☐	☐
Stonehenge	☐	☐

Peleş Castle	☐	☐
The Crown	☐	☐
The Sphinx	☐	☐
Fish and Chips	☐	☐
Mărțișor	☐	☐
The Beatles	☐	☐
Painted Monasteries	☐	☐

2. Fill in the gaps

Complete the sentences.

- _____ is one of the most famous landmarks in London.
- Bran Castle is associated with the legend of _____.
- Fish and Chips is a traditional _____ dish.
- The Painted Monasteries are located in _____.
- Shakespeare was born in _____.
- The Romanian national poet is _____.
- Big Ben is situated next to the Houses of _____.
- The national flower of England is the _____.
- The Sphinx and Babele are natural monuments in the _____ Mountains.
- Buckingham Palace is the official residence of the British _____.

3. Speaking Task (pair work).

Choose one Romanian symbol and one British symbol. Discuss:

- *What do they represent?*
- *Why are they important?*
- *Would you recommend tourists to visit them?*
- *Which symbol best represents your country?*

Explain your opinion.

4. Didactic Games

Bingo card containing symbols/Guess the Landmark

Example

I am over 4,000 years old.

Nobody knows exactly why I was built.

*I am one of Britain's greatest mysteries. **STONEHENGE***

Domino Vocabulary

Students connect

Picture → Word → Definition → Country

5. Follow-up activity

"I have learnt..."

"The most surprising fact was..."

"I can now..."

"I would like to visit..."

6. Writing Task-Choose ONE option.

Option A

Design a travel poster/a brochure/a podcast script/a digital quiz.

Option B

Design a 7-day cultural tour. You have to include budget, transport, accommodation, food, landmarks, activities. Present it to the class.

Instrumente didactice și resurse pentru facilitarea convergențelor în practică

Ghid operațional: Fișe de lucru, chestionare interactive, instrumente de feedback și ecosisteme digitale

1. Context și relevanță în pedagogia digitală

În cadrul designului instrucțional modern, resursele didactice nu mai sunt simple auxiliare, ci devin vectori de convergență. Ele mediază trecerea de la transmiterea pasivă de conținuturi la construirea activă de competențe.

Implementarea practică a convergențelor presupune construirea unui ecosistem hibrid, în care instrumentele clasice (analiza de text, reflecția profundă, scrierea argumentativă) coexistă sinergic cu aplicațiile digitale (colectare de date în timp real, design vizual, colaborare asincronă). În acest model, profesorul acționează ca un arhitect de experiențe, selectând instrumentul potrivit pentru momentul cognitiv optim.

2. Obiective operaționale ale setului de resurse

Prin implementarea acestor instrumente, se urmărește ca elevii să atingă următoarele ținte comportamentale:

- **Cognitive:** Să transfere concepte din științe (Biologie/Geografie) în structuri lingvistice și sociale (Limba română/Educație socială).
- **Procedurale:** Să utilizeze platforme colaborative pentru a co-crea soluții la probleme comunitare reale.
- **Atitudinale:** Să își asume roluri active în echipă și să dezvolte un comportament metacognitiv prin autorefecție ghidată.

3. Instrument complex: Fișă de lucru interdisciplinară

Tema generală: Amprenta ecologică și reziliența comunității locale

- **Nivel țintă:** Învățământ gimnazial (Clasele VII-VIII) / Liceal
- **Discipline integrate:** Limba și literatura română, Educație socială, Biologie, Geografie.

Secțiune / Sarcină de lucru	Competență specifică vizată	Indicator de performanță (Evaluare)
Pasul 1: Decodificarea Citește fragmentul extras din Raportul IPCC privind Schimbările Climatice și subliniază termenii-cheie necunoscuți.	<i>Limba Română:</i> Înțelegerea textelor informative complexe și extinderea vocabularului funcțional.	Identifică corect sensul neologismelor din context (ex: <i>antropic</i> , <i>biodiversitate</i>).

Secțiune / Sarcină de lucru	Competență specifică vizată	Indicator de performanță (Evaluare)
Pasul 2: Analiza Structurii Extrage ideea principală a textului sub forma unui titlu de știre și notează două idei secundare sub formă de argumente.	<i>Limba Română / Educație Socială:</i> Selectarea, ierarhizarea și esențializarea informațiilor dintr-o sursă documentară.	Formulează enunțuri clare, logice, eliminând redundanțele.
Pasul 3: Cartografierea Cauză-Efect Analizează schema atașată. Notează 3 cauze antropice (umane) ale degradării solului în regiunea ta și 2 efecte biologice asupra lanțului trofic local.	<i>Biologie / Geografie:</i> Corelarea sistemică a fenomenelor geografice cu dinamica ecosistemelor vii.	Stabilește legături de cauzalitate valide din punct de vedere științific.
Pasul 4: Hackathon Social (Grup) În echipe de 4, identificați o problemă de mediu din școală (ex: risipa de hârtie/plastic). Propuneți o soluție practică care nu necesită buget.	<i>Educație Socială:</i> Cooperare, negociere, rezolvare de probleme din viața reală și cetățenie activă.	Elaborează un plan de acțiune realist în 3 pași implementabili.
Pasul 5: Manifestul Schimbării Redactează un apel la acțiune (Apel / Slogan argumentat) de 5-7 rânduri, adresat comunității școlare, folosind cel puțin două figuri de stil.	<i>Limba Română:</i> Argumentare scrisă, adaptarea stilului la publicul țintă și utilizarea estetică/funcțională a limbii.	Textul respectă structura textului argumentativ și normele ortografice în vigoare.

4. Chestionar interactiv: Diagnoza stilurilor și preferințelor de învățare

Titlu: Cartografia profilului meu de învățare

Scop: Identificarea dinamicii clasei pentru personalizarea demersului didactic (Flipped Classroom, PBL).

Notă metodologică: Poate fi transpus instant în *Google Forms* (pentru grafice statistice automate) sau utilizat ca activitate de spargere a gheții în *Mentimeter* (cu redare sub formă de „Nor de cuvinte” pentru întrebările deschise).

1. **Când întâmpini un concept complet nou și dificil, care format te ajută să îl înțelegi cel mai rapid?**

- Un clip video explicativ sau o infografică colorată (Vizual)
- O explicație verbală detaliată sau un podcast (Auditiv)
- Rezolvarea imediată a unei probleme practice / un experiment (Kinestezic)
- Citirea unui text structurat cu notițe pe margine (Citire/Scriere)

2. **În cadrul activităților de grup, care este rolul în care te simți cel mai confortabil?**

- *Liderul:* Organizez sarcinile, împart timpul și coordonez colegii.
- *Cercetătorul:* Caut informații, verific sursele și adun datele.
- *Designerul:* Creez prezentarea, afișul, aleg culorile și elementele vizuale.
- *Prezentatorul:* Susțin ideile echipei în fața clasei și răspund la întrebări.

3. **Evaluează pe o scală de la 1 la 5 (1 = Deloc, 5 = Excelent) nivelul tău de confort în utilizarea instrumentelor digitale pentru proiecte școlare.**

(Scală liniară 1 - 5)

4. **Care a fost cea mai memorabilă activitate realizată de tine la școală în ultima lună și de ce?**

(Răspuns scurt - axat pe identificarea vectorilor de motivație intrinsecă)

5. **Ce abilitate practică consideri că ai nevoie să o exersezi cel mai mult în acest semestru?**

- Să vorbesc în public fără emoții (Comunicare)
- Să scriu texte clare, argumentate și corecte (Redactare)
- Să fac diferența între o știre reală și una falsă (Citire critică)
- Să folosesc aplicații avansate de editare și organizare (Competență digitală)
-

5. Instrument de feedback rapid și metacogniție

Biletul de ieșire (Exit Ticket) – Reflecție 3-2-1

Se aplică în ultimele 4 minute ale orei, fizic (pe bilețele de hârtie) sau digital (prin Padlet sau avizier digital).

BILET DE IEȘIRE

3 IDEI NOI pe care le-am descoperit astăzi:

1.
2.
3.

2 CONEXIUNI practice sau aplicații în viața reală ale acestei lecții:

1.
2.

1 ZONĂ DE CLARIFICAT (Ce mi s-a părut neclar, ce întrebare mai am ?

1.

Implicarea mea personală în activitate (Încercuiește):

Foarte mare | Moderată | Doar am asistat | Am fost distras(ă)

6. Matricea aplicațiilor digitale în ecosistemul didactic

Pentru o utilizare cu sens pedagogic, instrumentele digitale trebuie alese în funcție de obiectivele Taxonomiei lui Bloom revizuite:

Aplicație	Funcție Didactică Principală	Nivel Bloom Vizat	Beneficii Directe pentru Elevi
Kahoot! / Quizizz	Evaluare formativă, diagnoză rapidă prin gamificare.	<i>A își aminti / A înțelege</i>	Crește dopamina prin competiție constructivă; oferă feedback instantaneu asupra greșelilor fără stigmatizare.
Mentimeter	Colectare opinii, activare cunoștințe anterioare, brainstorming anonim.	<i>A înțelege / A analiza</i>	Asigură o platformă sigură pentru elevii timizi; vizualizează instantaneu macro-tendențele clasei.
Padlet / Jamboard	Portofoliu digital, avizier de idei, organizarea asincronă a proiectelor.	<i>A aplica / A analiza</i>	Dezvoltă managementul proiectelor; permite adăugarea de formate multimedia (text, video, link, desen).
Google Forms / MS Forms	Autoevaluare ghidată, teste sumative cu feedback automat per item.	<i>A evalua</i>	Permite parcurgerea testului în ritm propriu; oferă explicații automate pentru răspunsurile greșite.
Canva / Genially	Transpunerea cunoștințelor în produse media (infografice, rapoarte vizuale).	<i>A crea</i>	Dezvoltă alfabetizarea vizuală (<i>visual literacy</i>), gândirea de design și estetica prezentării.
Wordwall / LearningApps	Exerciții de fixare bazate pe potriviri, integrame, ordonări.	<i>A își aminti / A aplica</i>	Ideal pentru învățarea diferențiată; permite încercări multiple, transformând eroarea în sursă de învățare.

7. Model de activitate didactică integrată (Scenariu Macro)

- **Tema Unității de Învățare:** Cetățeanul digital și etica în spațiul virtual
- **Format:** Model Hibrid (Flipped + Active Learning la clasă)

1. Evocare asincronă: Flipped Classroom (Acasă, cu 2 zile înainte).

Elevii urmăresc un video scurt (5 minute) trimis prin Google Classroom despre conceptul de „*Amprentă Digitală*”. Ei trebuie să noteze o idee care i-a surprins.

2. Captarea atenției & Diagnoză: Primele 5 minute la clasă.

Profesorul lansează un nor de cuvinte în **Mentimeter** cu întrebarea: „*Ce platformă online știe cele mai multe lucruri despre tine?*”. Se discută vizual rezultatele afișate pe ecran.

3. Co-construcția cunoașterii: Durata: 15 minute.

Elevii lucrează în perechi. Citesc studiul de caz din **Fișa de lucru** (text juridic adaptat privind GDPR și dreptul la imagine). Ei completează tabelul Analiză text / Argumentare.

4. Învățare colaborativă și Creație: Durata: 20 minute.

Echipele de 4 elevi folosesc **Canva** sau **Padlet** pentru a proiecta un „*Ghid de Supraviețuire și Etică pe Tik-Tok/Instagram*” pentru elevii de clasa a V-a. Produsul trebuie să aibă 3 reguli clare bazate pe textul citit anterior.

5. Evaluare formativă & Verificare: Durata: 7 minute.

Se rulează un test live pe **Quizizz** (5 întrebări tip grilă de aplicație) pentru a verifica înțelegerea normelor de siguranță online discutate.

6. Metacogniție de încheiere: Ultimele 3 minute.

Elevii completează digital sau fizic **Biletul de ieșire 3-2-1**. Profesorul preia răspunsurile pentru a stabili sarcinile de extindere/remediere pentru ora următoare.

8. Concluzie generală

Implementarea cu succes a convergențelor didactice nu este determinată de numărul de aplicații folosite într-o singură oră, ci de coerența designului pedagogic.

Prin utilizarea articulată a fișelor de lucru interdisciplinare și a instrumentelor digitale, actul de predare își depășește caracterul liniar. Acest set de resurse transformă clasa într-un laborator de analiză și acțiune, oferind elevilor competențele funcționale și instrumentele cognitive esențiale pentru a naviga, înțelege și modela realitatea socială și tehnologică contemporană.

TEST DE EVALUARE ÎNȚĂLĂ**Anul școlar 2018- 2019****Disciplina: LIMBA ROMÂNĂ**

Numele și prenumele elevului:

Clasa:

Data susținerii testului:

*Timpul efectiv de lucru este 40 minute***PARTEA I**

Citește textul de mai jos pentru a răspunde cerințelor:

Un corb flămând fură o bucată mare de cașcaval. O luă în plisc și zbură. Se așeză pe ramura unui copac înalt. Se pregătea s-o mănânce.

Atunci trecu o vulpe pe acolo. Întâmplător își ridică botul către coroanele copacilor și îl văzu pe corb. Și vulpea era flămândă. O ispiti bucata de cașcaval. Se gândi puțin. Apoi spuse cu glas mioros către corb:

- Ce frumos ești!

(Bucur Milesco, *Corbul și vulpea*)

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

a) Care sunt personajele întâmplării?

b) Ce a furat corbul?

c) Cum se numește textul?

2. Desparte în silabe cuvintele: *vulpea, cașcaval, flămândă.*

3. Înlocuiește cuvintele subliniate în textul dat cu altele având înțeles asemănător:

4. Subliniază vocalele din propoziția: *Și vulpea era flămândă.*

5. Alcătuieste enunțuri cu cuvintele: *s-a, sau, ia, într-un, dintr-o.*

6. Așează în text semnele de punctuație potrivite .

Vacanța s-a terminat □ Elevii clasei a III-a s-au adunat în clasă □
 Ei povestesc cum s-au distrat în vacanță □
 □ Cine s-a dus la mare □ întreabă Maria □
 S-au ridicat mai mulți copii □ Cristi □ Petre □ Ani și Bianca □
 □ Cine a fost în vizită la bunici □ întreabă Elena □
 □ Toți am fost la bunici □ au răspuns în cor copiii □
 Ei s-au bucurat că s-au întors la școală □

PARTEA A II-A

1. Alcătuieste un text scurt cu titlul "Toamna". Folosește expresii frumoase!



- 3.1. Extragerea unor informații de detaliu din texte informative sau literare
 3.4. Evaluarea conținutului unui text pentru a evidenția cuvinte-cheie și alte aspecte importante ale acestuia
 4.1. Aplicarea regulilor de despărțire în silabe la capăt de rând, de ortografie și de punctuație în redactarea de texte
 4.2. Redactarea unor texte funcționale simple care conțin limbaj vizual și verbal

2. Descriptori de performanță

Com- pe- tența	Itemul	Calificativul			
		Foarte bine	Bine	Suficient	Insuficient
3.1 3.4	I1 Identifică informațiile dintr-un text citit la prima vedere Recunoaște titlul și autorul fragmentelor de text studiate Identifică personajele, trăsăturile din textele studiate	Alege varianta corectă pentru 13-15 enunțuri pe baza celor citite și precizează titlul, autorul, personajele, nr. de alienate, linii de dialog și specifică personajele care dialoghează.	Alege varianta corectă pentru 7-12 enunțuri pe baza celor citite și precizează titlul, autorul, personajele, nr. de alienate, linii de dialog și specifică personajele care dialoghează.	Alege varianta corectă pentru 4-6 enunțuri pe baza celor citite și precizează titlul, autorul, personajele, nr. de alienate, linii de dialog și specifică personajele care dialoghează.	Precizează 2-3 informații din cele 15
4.1	I2 Despărțirea corectă a cuvintelor în silabe	3 exemple corecte	2 exemple corecte	1 exemplu corect	nici un exemplu
3.4	I3 Identificarea cuvintelor cu înțeles asemănător pentru cuvintele subliniate în text	Identifică cele 3 cuvinte Identifică cele 10 vocale	Identifică 2 cuvinte	Identifică un cuvânt	nici un cuvânt
3.1	I4 Identificarea vocalelor în cuvintele din propoziția dată	Identifică cele 7- 9 vocale	Identifică 4-6 vocale	Identifică 2-3 vocale	Identifică o vocală
4.2	I5 Alcătuiește enunțuri cu cuvintele date folosind corect semnele de punctuație.	4-5 propoziții corecte	2-3 propoziții corecte	o propoziție corectă	Nicio propoziție
4.1	I6 Așază corect în textul dat semnele de punctuație potrivite	Așază corect 16-17 semne	Așază corect 10-15 semne	Așază corect 6-9 semne	Doar 1-5 semne
4.1 4.2	I7 Scrie caligrafic și corect un text respectând cerințele(tema, expresii frumoase)	Scrie corect un text cu titlul "Toamna"	Scrie, cu mici erori, un text cu titlul "Toamna"	Scrie un text cu titlul "Toamna", fără să respecte regulile	Scrie ilizibil, cu multe greșeli. Nu respectă niciuna dintre cerințe

3. Evaluare finală

ITEMI	CALIFICATIVUL FINAL
Rezolvă integral și corect 6-8 itemi	FOARTE BINE
Rezolvă integral și corect 3– 5 itemi; incorect /parțial corect restul itemilor	BINE
Rezolvă integral și corect 1 – 2 itemi; incorect /parțial corect restul itemilor	SUFICIENT
Rezolvă parțial unii itemi, predomină calificativele de I	INSUFICIENT

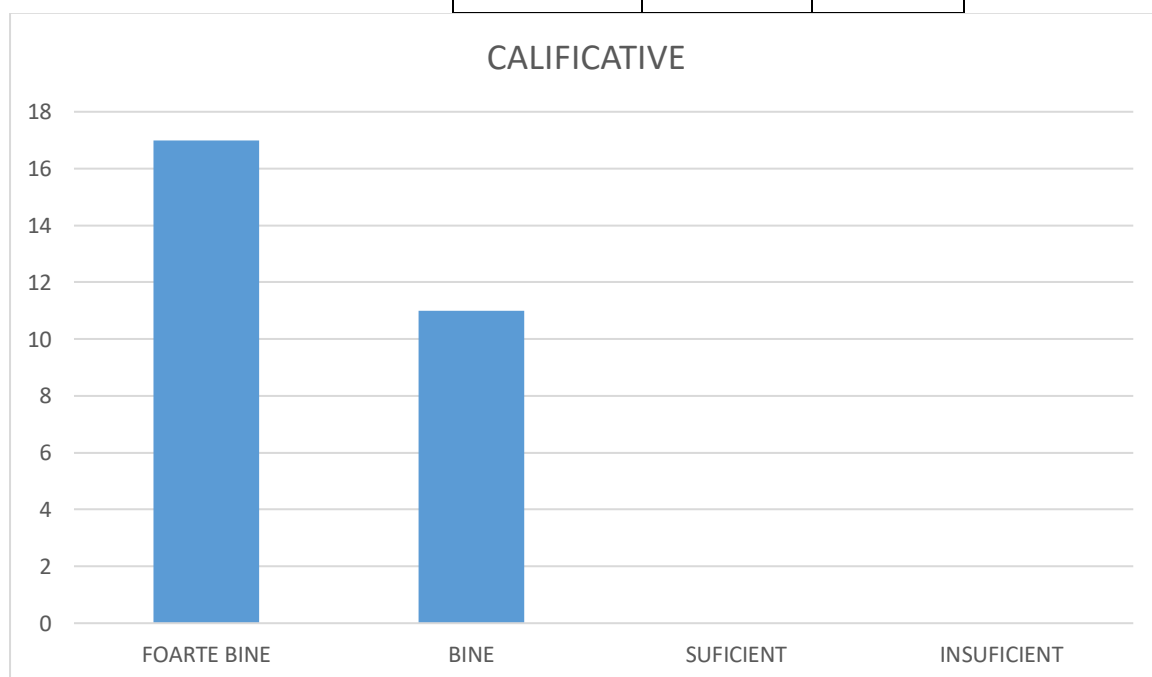
LB. ROMÂNĂ EV. ÎNȚIALĂ- REZULTATE 22. 09. 2018.

NR. CRT.	NUMELE ȘI PRENUMELE ELEVILOR	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	Rezultat final
1	ARGHIRE I. IANIS-GABRIEL	FB	FB	S	FB	FB	FB	FB	FB
2	BANU DRAGOS-STEFAN	B	FB	FB	FB	FB	FB	B	FB
3	BĂNCEANU M.C. TEODOR IONUȚ	FB	FB	FB	FB	B	FB	B	FB
4	BOERESCU C.C. RAREȘ-ANDREI	FB	FB	FB	FB	B	FB	FB	FB
5	CANTARAGIU M. DAVID- ANDREI	FB	FB	FB	FB	S	B	B	B
6	CIORICI NATALIA-ADRIELA	FB	FB	FB	FB	FB	FB	FB	FB
7	CODREANU P. ANDREEA- ALEXANDRA	FB	FB	FB	FB	FB	FB	B	FB
8	CONSTANDACHE G. CRINA- ELENA	FB	FB	B	FB	B	B	B	B
9	CROITORU GH. DARIA	FB	FB	B	FB	B	FB	B	B
10	FARAZICĂ R.L. GABRIELA - MIHAELA	FB	FB	I	FB	B	FB	S	B
11	GAVRILĂ I. DENISA-MARIA	FB	FB	B	FB	B	FB	B	B
12	GHEORGHE S. LARISA- ANDREEA	FB	FB	S	B	B	FB	B	B
13	GOREA ANDREEA GEORGIANA	FB	FB	FB	FB	FB	B	FB	FB
14	IONIȚĂ EDUARD- ȘTEFAN	FB	FB	FB	B	B	B	B	B
15	IONIȚĂ G.D. GABRIELA- ANDREEA	FB	FB	FB	FB	B	FB	FB	FB
16	LUNGU M. ANAMARIA	FB	FB	B	FB	B	FB	FB	FB
17	MUHA MATEO- ANDREI	B	FB	S	B	FB	FB	FB	B
18	NAZARE ALEXANDRU	FB	FB	B	B	B	FB	B	B
19	NEAGU M.I. SABINA-ANDREEA	FB	FB	B	FB	FB	FB	FB	FB
20	ONEA I. PARASCHEVA-MARIA	B	FB	S	FB	FB	B	FB	B
21	PARLAPAN C. ADELINA- ANDREEA	FB	FB	FB	FB	FB	FB	FB	FB
22	POSTOLACHE F. ANDRA- MARIA	FB	FB	FB	FB	B	FB	FB	FB
23	SIMIONICĂ R.L. ILINCA-ZARA	FB	FB	FB	FB	FB	FB	FB	FB
24	ȘÎRGHE T. RADU-IONUȚ	FB	FB	B	FB	B	FB	FB	FB
25	TOADER I.C. RALUCA- MIHAELA	FB	FB	B	FB	FB	FB	FB	FB
26	TOFAN C.C. DENISA-RALUCA	FB	FB	FB	FB	FB	FB	FB	FB
27	TROFIMOV CEZAR	FB	FB	FB	FB	FB	FB	FB	FB
28	TUDORIE I. DRAGOȘ	B	FB	B	FB	B	FB	S	B

Interpretarea rezultatelor/ greșeli frecvente/ măsuri de ameliorare

CENTRALIZARE PE CALIFICATIVE

<i>Calificativ</i>	<i>Nr. elevi</i>	<i>Procente</i>
FB	17	60,71%
B	11	39,29%
S	-	-
I	-	-



..... 09. 2018. GALAȚI

ÎNTOCMIT,
PROF. ÎNV. PRIMAR NEAGU FLORENTINA

VANATOAREA DE COMORI

MATEMATICA - CLASA A V-A

Organizare: 4-5 echipe. Fiecare proba rezolvata ofera o cifra. La final elevii descopera codul secret al vacantei.

Proba 1

Rezolva: $48 : 6 + 7 \times 3$

Raspuns: _____

Proba 2

Un patrat are perimetrul 36 cm. Cat este latura?

Raspuns: _____

Proba 3

Gaseste numarul lipsa: 12, 24, 36, __, 60

Raspuns: _____

Proba 4

Cel mai mare divizor comun al numerelor 18 si 24

Raspuns: _____

Proba 5

Cate fete are un cub?

Raspuns: _____

Proba 6

Completeaza: $3^2 + 4^2 = ?$

Raspuns: _____

Proba 7

Cate minute sunt in 3 ore si 15 minute?

Raspuns: _____

Proba 8

Gaseste numarul: dublul lui este 86.

Raspuns: _____

Proba 9

Perimetrul unui dreptunghi cu laturile 8 cm si 5 cm.

Raspuns: _____

Proba 10

Cate diagonale are un patrulater?

Raspuns: _____

MESAJE SECRETE

A=1 B=2 C=3 ... Z=26

13-1-20-5-13-1-20-9-3-1

22-1-3-1-14-20-1

3-1-13-16-9-15-14

SUDOKU MATEMATIC 4x4

1			4
	4	1	
2		4	
	3		1

REBUS MATEMATIC

- Rezultatul inmultirii
- Figura cu trei laturi
- Operatia inversa adunarii
- Numar care se imparte exact la alt numar
- Figura cu patru laturi egale

DUELUL CAMPIONILOR – concurs pe echipe

$$999 + 1$$

$$500 - 275$$

$$125 \times 8$$

$$720 : 9$$

$$25\% \text{ din } 200$$

$$12 \times 12$$

$$144 : 12$$

$$3^3$$

$$17 + 29 + 13$$

Perimetrul unui patrat cu latura 15

FIȘĂ DE LUCRU COLABORATIVĂ

Științe ale naturii – Clasa a III-a

Nisteriuc – Cumpătă Nicoleta, Școala Gimnazială Nr. 6 Suceava

Tema: **Surse de apă și importanța apei pentru viață**

Numele echipei:

Membrii echipei:

Data:

Activitatea 1 – Descoperim sursele de apă

Discutați în echipă și completați tabelul.

Sursă de apă	Naturală sau artificială?
Râu	
Lac de acumulare	
Izvor	
Fântână	
Mare	
Canal	

Activitatea 2 – Apa este importantă pentru...

Fiecare membru al echipei scrie câte un exemplu.

Pentru oameni:

Pentru plante:

Pentru animale:

Pentru mediul înconjurător:

Activitatea 3 – Rezolvăm împreună!

Observați imaginile oferite de profesor și notați dacă utilizarea apei este responsabilă sau iresponsabilă.

Situația observată	Responsabilă	Iresponsabilă
Închid robinetul când mă spăl pe dinți.	☐	☐
Las apa să curgă fără motiv.	☐	☐
Ud plantele dimineața sau seara.	☐	☐
Mă joc cu apa și o risipesc.	☐	☐

Activitatea 4 – Misiunea ecologiștilor

Împreună, găsiți **4 reguli pentru economisirea apei**.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

Activitatea 5 – Adevărat sau Fals?

Încercuiți răspunsul corect.

1. Toate viețuitoarele au nevoie de apă. **A / F**
2. Apa din râuri și lacuri trebuie păstrată curată. **A / F**
3. Putem trăi mult timp fără apă. **A / F**
4. Economisirea apei ajută mediul înconjurător. **A / F**

Provocarea echipei

Realizați un slogan prin care să îi convingeți pe colegi să economisească apa.

Sloganul nostru:

Reflecția echipei

Bifați răspunsul potrivit:

- ☐ Am colaborat foarte bine.
- ☐ Ne-am ajutat reciproc.
- ☐ Putem colabora și mai bine data viitoare.

Ce am învățat astăzi?

Semnătura echipei:

CHESTIONAR INTERACTIV – GEOGRAFIA ROMÂNIEI

Nisteriuc – Cumpătă Nicoleta, Școala Gimnazială Nr. 6 Suceava

Clasa a IV-a

Instrucțiuni:

Citește cu atenție fiecare întrebare și încercuiește varianta corectă. Poți lucra individual sau în echipă.

1. Care este capitala României?

- a) Iași;
- b) Cluj-Napoca;
- c) București;
- d) Constanța.

2. România este situată pe continentul:

- a) Asia;
- b) Europa;
- c) Africa;
- d) Australia.

3. Cu ce mare se învecinează România?

- a) Marea Mediterană;
- b) Marea Adriatică;
- c) Marea Neagră;
- d) Marea Baltică.

4. Care este cel mai important lanț muntos din România?

- a) Alpii
- b) Carpații
- c) Pirineii
- d) Apeninii

5. Fluviul care traversează sudul României este:

- a) Prutul
- b) Siretul
- c) Oltul
- d) Dunărea

6. Delta Dunării se află în partea:

- a) de vest
- b) de nord

- c) de est
- d) de sud
- a României.

7. Care dintre următoarele este o formă de relief înaltă?

- a) câmpia
- b) dealul
- c) muntele
- d) lunca

8. Cum se numește cea mai întinsă câmpie din sudul țării?

- a) Câmpia Română
- b) Câmpia Moldovei
- c) Câmpia Someșului
- d) Câmpia Tisei

9. Care este țara vecină aflată la sud de România?

- a) Ucraina
- b) Serbia
- c) Bulgaria
- d) Republica Moldova

10. Ce râu traversează municipiul București?

- a) Mureș
- b) Dâmbovița
- c) Olt
- d) Argeș

11. Care dintre următoarele orașe este port la Marea Neagră?

- a) Brașov
- b) Sibiu
- c) Craiova
- d) Constanța

12. În ce regiune istorică se află orașul Iași?

- a) Transilvania
- b) Moldova
- c) Dobrogea
- d) Banat

13. Ce formă de relief predomină în centrul României?

- a) Podișul Transilvaniei

- b) Delta Dunării
- c) Câmpia Română
- d) Litoralul Mării Negre

Bonus – Provocarea geografului

Dacă ai avea ocazia să vizitezi un loc din România, ce ai alege?

- ☐ Delta Dunării
- ☐ Munții Carpați
- ☐ Litoralul Mării Negre
- ☐ Podișul Transilvaniei

Argumentează alegerea:

Punctaj: 13 puncte + 1 punct bonus

Rezultat final: _____ puncte

Varianta colaborativă

Pentru a dezvolta colaborarea strategică, fiecare echipă poate avea:

- **Cititorul** – citește întrebările;
- **Analistul** – explică variantele de răspuns;
- **Decidentul** – coordonează alegerea răspunsului;
- **Raportorul** – notează și prezintă răspunsurile echipei.

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:

Instrumente didactice și resurse pentru a stimula colaborarea și învățarea continua

Prof. înv. primar OLOGU EUGENIA

Liceul de Artă „Ion Vidu”, Timișoara

Tranziția către o educație modernă implică adoptarea de instrumente didactice digitale care încurajează colaborarea și **învățarea continuă**. Prin integrarea tehnologiilor interactive și a **Resurselor Educaționale Deschise (RED)**, procesul de predare devine mai accesibil, adaptat nevoilor actuale și orientat spre dezvoltarea competențelor pe termen lung.

Platforme pentru Colaborare în Timp Real

Pentru a elimina barierele fizice și a stimula lucrul în echipă între elevi sau colegi, cadrele didactice pot folosi unelte digitale puternice:

- **Google Workspace for Education:** Instrumente precum *Google Docs* și *Google Slides* permit mai multor utilizatori să editeze documente simultan, facilitând proiectele de grup și sesiunile de brainstorming.
- **Microsoft Teams și Google Classroom:** Acestea oferă spații virtuale centralizate pentru partajarea materialelor, organizarea temelor și comunicarea constantă.
- **Tabla interactivă digitală (Miro sau Jamboard):** Excelente pentru vizualizarea ideilor și implicarea activă a participanților în cadrul orelor sau seminariilor.

Resurse Educaționale Deschise (RED) și Învățare Continuă

Materialele didactice deschise susțin conceptul de studiu pe tot parcursul vieții, oferind acces gratuit și nelimitat la cunoaștere.

- **Portalul Digital Educred:** Reprezintă o platformă dezvoltată de Ministerul Educației din România, unde profesorii găsesc o varietate de lecții, ghiduri și resurse validate.
- **LIVRESQ:** Un editor digital intuitiv folosit pe scară largă pentru crearea de cursuri interactive și publicarea materialelor educaționale deschise.
- **Platforme de eLearning (Coursera, Khan Academy):** Esențiale pentru **învățarea continuă**, oferind cursuri de la universități de top și module de formare profesională accesibile oricui.

Evaluare Interactivă și Gamificare

Pentru a menține implicarea activă a cursanților și a măsura progresul în mod continuu, se recomandă aplicațiile cu elemente de joc (gamificare):

- **Kahoot:** Ideal pentru crearea de chestionare și sondaje care pot fi folosite atât la fixarea cunoștințelor, cât și la evaluarea formativă, fiind extrem de îndrăgite de participanți.
- **Mentimeter:** Permite obținerea de feedback în timp real și interacțiunea directă cu audiența în timpul prezentărilor.

Integrarea acestor soluții aduce valoare adăugată reală, transformând actul educativ dintr-un monolog pasiv într-o experiență interactivă, dinamică și colaborativă.

Pentru **învățământul primar**, instrumentele didactice trebuie să fie extrem de vizuale, intuitive și bazate pe joc. La această vârstă, colaborarea se învață prin acțiuni simple, iar învățarea continuă este stimulată prin curiozitate și recompense vizuale.

Platforme Interactive și Gamificare

Aplicațiile bazate pe joc (gamificare) mențin atenția copiilor și transformă evaluarea într-o activitate distractivă.

- **Wordwall:** Permite crearea rapidă de jocuri personalizate precum potriviri, integrame sau roata norocului.
- **Kahoot! și Quizizz:** Ideale pentru verificarea cunoștințelor prin concursuri interactive pline de culoare.
- **Nearpod:** Transformă lecțiile clasice în prezentări interactive cu desene, jocuri de memorie și simulări 3D.

Instrumente pentru Colaborare și Creativitate

Copiii din clasele primare învață să lucreze în echipă prin activități practice și partajare de idei.

- **Padlet:** O avizieră virtuală unde elevii pot posta desene, mesaje scurte sau imagini pentru proiecte comune.
- **Canva pentru Educație:** Oferă șabloane simple pentru ca elevii să creeze postere, colaje sau felicitări digitale.
- **Book Creator:** O unealtă excelentă prin care copiii pot scrie și ilustra împreună propriile cărți digitale.

Resurse Educaționale și Învățare Continuă

Pentru studiul individual acasă sau aprofundarea cunoștințelor, aceste resurse oferă un suport vizual excelent.

- **Platformele Educared și Teleșcoala:** Oferă lecții video video și resurse RED create special pentru curriculumul claselor primare.
- **Digitaliada:** O platformă românească cu materiale didactice digitale și jocuri matematice dedicate claselor primare.
- **LIVRESQ:** Profesorii pot accesa manuale digitale și lecții interactive create de alți colegi din comunitate.

Investiția în aceste instrumente digitale timpurii 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.

TEST EDUCAȚIE MUZICALĂ

Prof. PĂDURARU ELENA-SORINA,
Școala Gimnazială Prof Nicolae Simache, Ploiești

1.Ce reprezintă timbrul muzical al unui instrument?

- A.Cât de tare sau de încet cântă un instrument.
- B.Numărul total de note pe care le poate reda instrumentul.
- C.Calitatea sau „culoarea” specifică a sunetului, care ne permite să deosebim instrumentele între ele.
- D.Durata în timp a unui sunet muzical.

2.Din ce familie de instrumente face parte vioara?

- A.Instrumente cu coarde
- B.Instrumente de percuție
- C.Instrumente de suflat
- D.Instrumente electronice

3.Care dintre următoarele instrumente aparține familiei instrumentelor de suflat din lemn?

- A.Trompeta
- B.Tuba
- C.Clarinetul
- D.Trombonul

4.Care dintre următoarele instrumente cu coarde și arcuș are dimensiunile cele mai mari și cel mai grav (gros) timbru?

- A.Vioara
- B.Viola
- C.Contrabasul
- D.Violoncelul

5.Cum se obține sunetul la instrumentele de percuție?

- A.Prin lovire, scuturare sau frecare.
- B.Prin apăsarea unor pedale conectate la rețeaua electrică.
- C. Prin suflarea aerului printr-un muștiuc.

D.Doar prin rotirea unei manivele speciale.

6.Ce instrument de suflat din alamă este cunoscut pentru forma sa circulară, strânsă, și sunetul său catifelat, adesea asociat cu semnalele de vânătoare?

- A.Trompeta
- B.Tuba
- C.Trombonul
- D.Cornul (francez)

7. Care dintre următoarele valori de note are durata cea mai mare?

- A. Pătrimea
- B. Optimea
- C. Doimea
- D. Nota întreagă

8.Câte pătrimi (J) sunt cuprinse într-o notă întreagă (D)?

- A. 2 pătrimi
- B. 3 pătrimi
- C. 4 pătrimi
- D. 8 pătrimi

BAREM DE EVALUARE – TEST EDUCAȚIE MUZICALĂ

Punctaj total: 10 puncte

8 itemi grilă + 1 punct din oficiu

Fiecare răspuns corect valorează 1 punct.

1. Timbrul muzical al unui instrument:

Răspuns corect: C

2. Familia din care face parte vioara:

Răspuns corect: A

3. Instrument de suflat din lemn:

Răspuns corect: C – Clarinetul

4. Instrumentul cu coarde și arcuș cu cel mai grav timbru:

Răspuns corect: C – Contrabasul

5. Sunetul la instrumentele de percuție se obține:

Răspuns corect: A

6. Instrument de suflat din alamă cu formă circulară și sunet catifelat:

Răspuns corect: D – Cornul (francez)

7. Valoarea de notă cu durata cea mai mare:

Răspuns corect: D – Nota întreagă

8. Câte pătrimi sunt cuprinse într-o notă întreagă:

Răspuns corect: C – 4 pătrimi

Punct din oficiu: 1 punct

TOTAL: 10 puncte

VALORIFICAREA SINERGIEI PROFESIONALE PRIN ÎNVĂȚARE CONTINUĂ ȘI COLABORARE STRATEGICĂ PENTRU EVOLUȚIA EDUCAȚIEI

PAVĂL Ancuța

Colegiul „Mihai Eminescu”, Bacău

1. INTRODUCERE

În contextul actual, marcat de transformări rapide și de exigențe tot mai complexe, formarea continuă a cadrelor didactice reprezintă un imperativ strategic. Literatura de specialitate evidențiază faptul că investiția în competențele educatorilor generează efecte semnificative asupra calității procesului instructiv-educativ și asupra performanțelor elevilor, favorizând totodată construirea unei culturi a excelenței și a adaptabilității. Sinergia profesională, manifestată prin colaborare autentică între profesori, instituții și specialiști din domeniu, amplifică aceste beneficii și accelerează transferul de bune practici.

În învățământul postliceal sanitar, aceste provocări capătă o relevanță aparte. Pregătirea viitorilor profesioniști din domeniul sănătății necesită nu doar achiziționarea de cunoștințe teoretice solide, ci și dezvoltarea competențelor practice și a capacității de luare a deciziilor în contexte clinice reale. Metodele didactice tradiționale se dovedesc adesea insuficiente pentru a asigura motivația și implicarea activă a elevilor.

În acest sens, gamificarea și instrumentele digitale interactive de tip game-based learning se conturează ca soluții pedagogice promițătoare, cu un potențial demonstrat de a spori motivația intrinsecă, retenția informațiilor și dezvoltarea abilităților practice.

2. VALORIFICAREA INSTRUMENTELOR DIGITALE INTERACTIVE ÎN FORMAREA COMPETENȚELOR PRACTICE

Ca maestru instructor în învățământul postliceal sanitar, am integrat cu succes un astfel de instrument inovator: ruleta educațională interactivă realizată pe platforma Wordwall, utilizată la recapitularea lecției „Îngrijirea plăgilor”.



Fig.1.Spin the wall

Întrebări evidențiate

- 1.Definiți plaga;
- 2.Enumerați caracteristicile plăgilor;
- 3.Descrieți simptomatologia plăgilor;
- 4.Definiți pansamentul;
- 5.Enumerați regulile generale de aplicare a pansamentelor.

Această activitate transformă consolidarea cunoștințelor esențiale: definiții ale plăgii, caracteristici clinice, reguli generale de aplicare a pansamentelor, definiții ale pansamentului și descrierea simptomelor într-o experiență dinamică, captivantă și interactivă. Prin rotirea aleatorie a ruletei, elevii sunt antrenați activ, iar procesul de recapitulare devine nu doar eficient, ci și motivant, facilitând o conexiune autentică între fundamentul teoretic și aplicarea practică în domeniul îngrijirii.

Obiectivele activității au vizat consolidarea cunoștințelor teoretice, dezvoltarea competențelor practice și creșterea motivației intrinseci.

Activitatea s-a desfășurat pe durata unei ore, cu un număr de 22 de elevi, aceștia fiind împărțiți în echipe. După fiecare răspuns, s-a realizat o discuție de grup și corecție imediată, ceea ce a permis clarificarea eventualelor neînțelegeri în timp real.

Rezultatele au fost încurajatoare, elevii au manifestat un grad ridicat de implicare, procesul de învățare a devenit mai eficient, iar conexiunea între teorie și practică s-a realizat mult mai natural. De asemenea, s-a observat o îmbunătățire a comunicării între elevi.

Prin implementarea acestui tip de instrument digital interactive, demonstrează concret cum valorificarea sinergiei profesionale și adoptarea de metode inovatoare în învățarea continuă, contribuie la evoluția educației sanitare postliceale.

BIBLIOGRAFIE

- 1.Darling-Hammond, L., Hyler, M. E., & Gardner, M. (2017). Effective teacher professional development. Learning Policy Institute. <https://learningpolicyinstitute.org/product/teacher-prof-dev>;
- 2.Gentry, S. V., Gauthier, A., L'Estrade Ehrstrom, B., Wortley, D., Lilienthal, A., Car, L. T., Dauwels-Okutsu, S., Nikolaou, C. K., Zary, N., & Car, J. (2019). Serious gaming and gamification education in health professions: Systematic review. *Journal of Medical Internet Research*, 21(3), e12994. <https://doi.org/10.2196/12994>;
- 3.Krishnamurthy, K., Selvaraj, N., & Kumar, P. (2022). Benefits of gamification in medical education. *Clinical Anatomy*. <https://doi.org/10.1002/ca.23916>;
- 4.OECD. (2023). Teaching and Learning International Survey (TALIS) 2018/2024 results. OECD Publishing. <https://www.oecd.org/education/talis/>;
- 5.Wang, Y. F., et al. (2024). Gamification in medical education: Identifying and prioritizing key elements through Delphi method. *BMC Medical Education*. (sau varianta PMC corespunzătoare);
- 6.Xu, M., Luo, Y., et al. (2023). Game-based learning in medical education: A review. *Frontiers in Public Health*, 11, 1113682. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2023.1113682>.

TEST INTERACTIV DE CONTABILITATE

PERCEA MARCELA
LICEUL TEHNOLOGIC TISMANA

Clasa a IX-a

Tema: Noțiuni introductive de contabilitate și colaborare strategică

Numele și prenumele:

Clasa:

Data:

Punctaj maxim: 55 puncte

Timp de lucru: 50 minute

PARTEA I – QUIZ RAPID (10 puncte)

Încercuiește varianta corectă.

1. Contabilitatea este:

- ☐ a) o disciplină sportivă
- ☐ b) un sistem de evidență a activităților economice
- ☐ c) o metodă de promovare

2. Casa de marcat reprezintă:

- ☐ a) un activ
- ☐ b) o datorie
- ☐ c) un venit

3. Banii aflați în casieria firmei sunt:

- ☐ a) capital propriu
- ☐ b) activ
- ☐ c) cheltuială

4. Furnizorii sunt:

- ☐ a) persoane de la care cumpărăm bunuri sau servicii
- ☐ b) clienți
- ☐ c) angajați

5. Factura este:

- ☐ a) un document contabil
- ☐ b) o reclamă
- ☐ c) un contract de muncă

PARTEA a II-a – ASOCIAZĂ CORECT (10 puncte)

Unește fiecare element cu categoria corespunzătoare.

Nr.	Element	Categoria
1	Numerar	
2	Calculator	
3	Credit bancar	
4	Furnizori	
5	Capital social	

Categorii: Activ – Datorie – Capital propriu

PARTEA a III-a – STUDIU DE CAZ (15 puncte)

Situația firmei

O firmă de papetărie efectuează următoarele operațiuni:

1. Cumpără rechizite în valoare de 500 lei.
2. Încasează de la un client suma de 800 lei.
3. Plătește chiria în valoare de 300 lei.

Completează tabelul:

Operațiune economică	Crește activul	Scade activul	Generează cheltuială
Cumpărare rechizite	☐	☐	☐
Încasare client	☐	☐	☐
Plata chiriei	☐	☐	☐

Explică, în 2-3 rânduri, de ce ai ales răspunsurile:

.....

.....

.....

PARTEA a IV-a – DECIZIE STRATEGICĂ (15 puncte)

Situație

Firma dispune de **2.000 lei** și trebuie să aleagă una dintre următoarele variante:

- ☐ Varianta A – Achiziționarea unui calculator nou pentru evidența contabilă.
- ☐ Varianta B – Investirea banilor în materiale publicitare.

Cerințe

1. Completează tabelul:

Varianta	Avantaje	Dezavantaje
Calculator nou		
Publicitate		

2. Decizia echipei

Varianta aleasă:

3. Argumentează alegerea:

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

BONUS (5 puncte)

Dacă ai fi contabilul unei firme la început de drum, ce informații ai considera cele mai importante pentru a lua decizii bune?

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

BAREM DE EVALUARE

Secțiunea	Punctaj
Partea I	10 p
Partea a II-a	10 p
Partea a III-a	15 p
Partea a IV-a	15 p
Bonus	5 p
TOTAL	55 p

Succes!  

JOCURI DIDACTICE PENTRU STIMULAREA ȘI DEZVOLTAREA FUNCȚIILOR EXECUTIVE ȘI A COMPREHENSIUNII CITIRII

Peștean Nicoleta-Eva

CJRAE Cluj-Lic. Tehnologic "Vlădeasa" Huedin

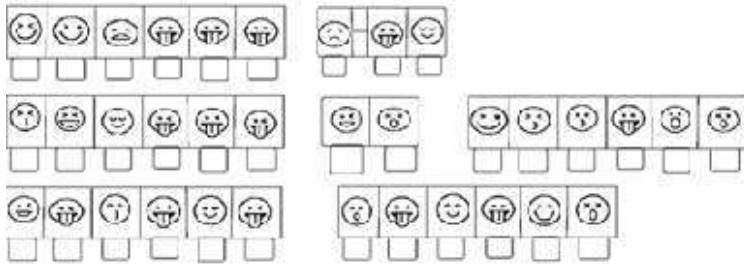
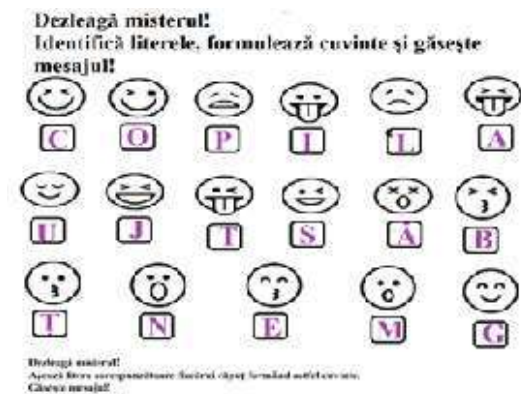
Se cunoaște faptul că, funcțiile executive sunt în relație de reciprocitate cu comprehensiunea citirii, adică o dezvoltare bună a acestora duce la o dezvoltare a comprehensiunii citirii, iar o comprehensiune bună influențează pozitiv funcțiile executive.

Considerații teoretice arată că cele trei componente ale funcțiilor executive (actualizarea, inhibiția și schimbarea) susțin procesul de înțelegere al lecturii, în mod direct (Butterfuss & Kendeo, 2017). O capacitate mai mare de actualizare sprijină înțelegerea lecturii (Oakhill și colab. 2015). Inhibiția este, de asemenea, de mare ajutor, ajutând la ignorarea informațiilor nerelevante și la a rămâne concentrat pe cele relevante (Kieffer și colab., 2013). De asemenea, schimbarea atenției ajută la comutarea atenției de pe decodarea cuvintelor pe extragerea sensului lor (Cartwright 2012). Mai mult decât atât, aceste componente pot influența și indirect înțelegerea lecturii prin adoptarea unui comportament de autoreglare adaptativ (McClelland & Cameron 2011). Astfel, acestea sunt stâns legate și ar putea să se influențeze reciproc deoarece în timpul școlii primare învățarea cititului și înțelegerii citirii constituie o sarcină complexă și provocatoare. În cursul stăpânirii acestei sarcini, FE sunt exersate prin activarea lor directă în timpul procesului de citire și în timpul activităților de învățare în clasă.

Astfel, în continuare vom prezenta câteva joculețe care stimulează dezvoltarea funcțiilor executive și comprehensiunii citirii. În lucrarea de față vom face o trecere în revistă a câtorva joculețe concepute special pentru antrenarea funcțiilor executive în vederea dezvoltării acestora și a comprehensiunii citirii. Am conceput aceste joculețe pentru aplicarea lor într-un program mai laborios de antrenament a funcțiilor executive.

1)Un prim joc pe care îl vom prezenta este conceput pentru a antrena atenția, dar antrenează și comprehensiunea citirii în același timp.

Felix vulpoiul are nevoie de ajutorul nostru pentru a obține steaua magică. El are ca sarcină să identifice un mesaj urmărind codul căpușurilor. Fiecărui căpuș (emoticon) îi corespunde o literă. Pentru descifrarea mesajului, Felix are nevoie de atenție susținută. Haideți să îl ajutăm așezând litera corespunzătoare căpușului, formând cuvinte și descifrând mesajul.



2) Carduri flash- citește repede și explică. Jocul se face pe perechi de câte doi copii. Fiecare dă celuilalt cartonașul și notează timpul. Sunt douăzeci de cartonașe, zece alimente(cuvinte) și zece unelte (cuvinte). Se grupează cartonașele – la stânga tot ce e aliment, la dreapta uneltele. Pentru a complica sarcina, se cere ordonarea în linie a cuvintelor. Se încearcă reținerea lor (zece), se acoperă cuvintele, apoi se cere reamintirea ultimului cuvânt .

3)Joc de atenție, memorie și asociații logice

Vă voi arăta șase roboți pe care cățelușa Pușa vrea să-i cumpere pentru a o ajuta la gestionarea sarcinilor din ”Tărâmul Uitării”. Acești roboți vor avea asociat câte un nume în funcție de o trăsătură pe care o au (RoboRoți, RoboMobil, Robo3Ochi, RoboRacket, RoboCeas, RoboSalut).Fiți atenți la ei! Retineți-i! Asociați numele lor cu imaginea corespunzătoare!

Selectați , din memorie, dintr-o listă cu roboți doar pe cei pe care Pușa vrea să-i achiziționeze. Este scris doar numele roboților, fără imagini.

Fiecare copil alege un robot și îi caută numele din lista cu nume.

4) Joc pentru memoria de lucru și atenție, deducții logice: Cățelușa Pușa a găsit o poezie scrisă într-o limbă necunoscută. Are nevoie să o ajutați să o descifreze și a rezolva sarcini în vederea obținerii stelei magice. Memorați poezia, găsiți codul de scriere și descifrați mesajul!

”Pin, ping, pong P

Cono, cono, long, O

sons, slong, smong S

Mase misi miong. M

Scrive fiecare vers de la dreapta la stânga...Fiecărui vers îi corespunde o literă- litera cea mai frecventă în vers. Asociază fiecare literă cu un cuvânt sau imagine/cuvânt și descifrează codul!

Citește, memorează apoi copiază poezioara de la dreapta la stânga!
 Caută în fiecare vers care literă este mai frecventă și notează-o!
 Găsește pentru fiecare literă imaginea corespunzătoare în funcție de sunetul inițial!

Pin, ping, pong

Cono, cono, long,

Sons, slong, smong,

Mase, misi, miong.

P Pușă/ măr/ trei

O are/ primește/ obține

S  

M miracol/ magică



5)Joc pentru antrenarea flexibilității cognitive, memoriei, atenției, comprehensiunii citirii:

Se pleacă de la o poveste legată de ”Tărâmul Fanteziei”.

Pe tărâmul ”Atenție la neatenție”, Felix vulpoiul neatent, a reușit, cu ajutorul copiilor să-și îmbunătățească atenția prin îndeplinirea diverselor sarcini. Astfel, Felix a devenit un conducător mult mai bun. Felix este foarte mulțumit!

Apoi, Felix a ajutat copiii în realizarea unor sarcini pe care Pușă le avea de îndeplinit pentru a-și putea dezvolta memoria și a conduce ”Tărâmul Uitării”.

Copiii l-au ajutat deja pe Felix rezolvând sarcini de atenție, apoi au ajutat-o pe Pușă să parcurgă o multitudine de sarcini. Astfel, Pușă a devenit un lider bun.

La final, copiii, Felix și Pușă vor putea să ajute celelalte personaje să rezolve sarcini dificile și să ajungă lideri iscusiți.

Sarcina: Ascultați și citiți textul!

a).De câte ori întâlniți cuvântul ”atenție”, desenați pe foaie un cerc. Când întâlniți cuvântul ”Felix”, desenați un triunghi. Dacă întâlniți cuvântul ”Pușă”, desenați un pătrat, iar dacă auziți cuvântul ”sarcini” , desenați un romb.

b).Numărați de câte ori apare fiecare formă și treceți cifra corespunzătoare sub ea.

c).Rețineți seria de cifre, întoarceți foaia. Scrieți seria de cifre!

d).Desenați formele sub cifrele corespunzătoare, așa cum erau din text. Dacă reușiți, aranjați-le în ordine crescătoare.

6)Joc pentru antrenarea flexibilității cognitive:

Pentru încălzire , Oliv le cere copiilor să il ajute cu un joculeț în care se dau două dreptunghiuri (unul roșu, altul albastru). Mai jos , fiecare copil primește o listă de dreptunghiuri colorate(abastru, roșu si alte culori pentru distragere).Copiii trebuie să deseneze câte o săgeată sub fiecare dreptunghi albastru (spre dreapta), sub cel roșu, spre stânga.

Același tip de joc, dar se dau cuvinte. Copiii trebuie să așeze săgeata stanga sub toate cuvintele care denumesc alimente și săgeata dreapta sub unelte. După o perioadă se schimbă regula.

Jocurile sunt create și online pe Wordwall . Le-am creat pentru munca mea cu elevii, dar si pentru cine mai dorește să lucreze. Mai jos sunt link-urile mai multor joculețe pentru dezvoltarea flexibilității cognitive:

<https://wordwall.net/ro/resource/88711410/flexibilitate-cognitiv%C4%83>

<https://wordwall.net/ro/resource/88716679/flexibilitate-cognitiv%C4%83/joc-de-flexibilitate-cognitiv%C4%83>

<https://wordwall.net/ro/resource/89139473/flexibilitate-cognitiv%C4%83/flexibilitate-func%C8%9Bional%C4%83>

Aceste joculețe se pot folosi atât integrate în alte activități, ca și parte introductiva, ca și captare, dar pot fi concepute și ca activități specifice pentru dezvoltarea funcțiilor executive și comprehensiunii citirii la vârsta școlară mică. În funcție de dificultate, pot fi adaptate copiilor mai mici sau mai mari.

Ca și concluzie, utilizarea repetată a funcțiilor executive in timpul înțelegerii lecturii conduce la o înțelegere mai bună a lecturii, dar și la îmbunătățirea FE. Cu alte cuvinte, dobândirea înțelegerii citirii ar putea duce la dezvoltarea unei funcționări executive sporite. Deci, copiii care exersează în mod repetat, eficient, înțelegerea lecturii pot să-și antreneze FE într-un grad mai ridicat spre deosebire de copiii care practică rar cititul pentru a înțelege (Guo, 2015).

Astfel, antrenarea funcțiilor executive prin joc nu poate avea decât efecte benefice asupra comprehensiunii citirii.

Bibliografie

Austin, G., Bondu, R., Elsner, B. (2020), Executive Function, Theory of Mind, and Conduct-Problem Symptoms in Middle Childhood, *Frontiers in Psychology*, vol 11, articolul 539.

Butterfuss, R., Kendeou, P.(2017), The Role of Executive Functions in Reading Comprehension, *Educ Psychol Rev* 30:801–826

Cartwright, K. B.(2012), Insights From Cognitive Neuroscience: The Importance of Executive Function for Early Reading Development and Education, *Early Education and Development*, 23:1, 24-36.

Cohan, G.R.J., Klein, A.K. (2014), Inhibition, Executive Function, and Freezing of Gait, *National Institutes of Health*, 4(1): 111–122.

Oakhill, J. V., Cain ,K. , Elbor, C. (2015), *Understanding and Teaching Reading Comprehension*, Routledge, London and New York.

TEST DE EVALUARE LA DISCIPLINA RELIGIE, CULTUL ORTODOX

CLASA a VIII-a

Prof. Luminița Petrea, Școala Gimnazială Nr. 22, Galați

I. Alege răspunsul corect și încercuiește litera corespunzătoare: (10p)

1. Momentul nevăzut al întemeierii Bisericii este:

- a) Schimbarea la Față a Domnului Iisus Hristos;
- b) Jertfa pe Cruce a Mântuitorului Iisus Hristos;
- c) Înălțarea la cer a Mântuitorului Iisus Hristos.

2. Momentul văzut al întemeierii Bisericii este:

- a) Cincizecimea;
- b) Învierea Domnului;
- c) Intrarea Domnului în Ierusalim.

3. Forma în care sunt construite cele mai multe biserici este:

- a) triunghi;
- b) cruce;
- c) pătrat.

4. Icoana este o:

- a) imagine fotografică;
- b) pictură;
- c) „Evanghelie în culori”.

II. Citește cu atenție afirmațiile de mai jos. Dacă apreciezi că afirmația este adevărată, încercuiește litera A. Dacă apreciezi că afirmația este falsă încercuiește litera F. (10p)

1. Cortul sfânt (mărturie) și Templul lui Solomon din Ierusalim reprezintă preînchipuirea Bisericii. A/F

2. Toți creștinii pot fi slujitori ai Bisericii. A/F

3. Suport pentru meditație, icoanele duc la contemplarea celor nevăzute. A/F

4. Psalmii lui David sunt cântări bisericesti de origine nescripturistică. A/F

III. Stabiliți corespondența între însușirile Bisericii din coloana A și semnificațiile corespunzătoare lor din coloana B: (10p)

A	B
1. una	a. învățătura Bisericii primită de la apostoli
2. sfântă	b. este universală
3. sobornicească	c. învățătura e pentru unii oameni

4. apostolească	d. Sfânt este Întemeietorul Mântuitorul Iisus Hristos
	e. Unul este Întemeietorul și Capul ei, Mântuitorul Iisus Hristos

IV. Completează corect spațiile punctate: (20p)

1. Părțile componente ale Bisericii sunt:

a).....

b).....

c).....

2. În mijlocul altarului se află....., obiectul cel mai sfânt din biserică.

3.este o bucată de pânză dreptunghiulară pe care este pictată Icoana Așezării în mormânt a Mântuitorului.

4. Sfânta Cruce înfățișeazăMântuitorului și ne amintește demântuitoare.

5. La fiecare Sfântă Liturghie se citește din

V. Răspunde: (40p)

1. „Când merg la Biserică, de ce merg?”

2. „Când nu merg la Biserică, de ce nu merg?”

3. Argumentați că cinstirea icoanelor nu este idolatrie.

4. Explică care este rolul pelerinajului în viața creștinului.

Se acordă 10p din oficiu.

BAREM DE CORECTARE ȘI NOTARE

I. 10p – 1.b; 2.a; 3.b; 4.c. = 2,5p × 4 = 10 p

II. 10p – 1. A; 2. F; 3. A; 4. F. = 2,5p × 4 = 10 p

III. 10p – 1.e; 2.d; 3.b; 4.a. = 2,5p × 4 = 10 p

IV. 20p – 1.a) pronaos; b) naos; c) altar.

2. Sfânta Masă;

3. Sfântul Antimis;

4. Răstignirea; Jertfa Sa;

5. Sfânta Evanghelie = 2,5p × 8 = 20 p

V. 40p – 1. Pentru răspunsul corect = 10 p

2. Pentru răspunsul corect = 10 p

3. „Închinarea la icoane nu este idolatrie, pentru că un creștin ortodox nu cinstește materialul din care sunt făcute icoanele, ci persoanele reprezentate în icoane.”=10p

4. Pentru explicația corectă = 10 p

OFICIU= 10 p; Total = 100 p.

Bibliografie

1. Alexa, Cristian, Șova, Mirela, Religie, cultul ortodox, clasa a VIII-a, Editura Akademos Art, București, 2020

PROJET D'ACTIVITÉ DIDACTIQUE

Date : le 12 novembre 2025

École : Collège National Militaire «Ștefan cel Mare» de Câmpulung Moldovenesc

Professeur : PINTILIE Ana-Maria

Classe : XI-ème F

Titre de l'unité : Notre avenir

Sujet de la leçon : *Langage du devoir et des émotions : s'exprimer en contexte militaire*

Type de classe : leçon mixte (leçon d'enseignement/apprentissage/de communication/de culture et de civilisation)

But de la leçon : Le développement, chez les élèves, des compétences linguistiques, de lecture et de communication en français, de leur intérêt pour le langage spécifique militaire, en vue de l'interaction orale et écrite sur des sujets familiers dans leur espace quotidien

Compétences générales visées :

- Compréhension de l'oral
- Compréhension de l'écrit
- Interaction orale et écrite

Valeurs et attitudes :

- ❖ Le respect, la responsabilité, la solidarité
- ❖ Attitude positive envers l'apprentissage du français et la découverte de la culture francophone
- ❖ Renforcement de la discipline, la persévérance et l'esprit de coopération, essentiels pour la formation militaire
- ❖ Construction d'une identité civique et professionnelle ouverte sur le monde

Compétences spécifiques :

- ✓ Exprimer des sentiments et des réactions dans des interactions orales et/ou écrites sur des événements/situations/expériences vécus
- ✓ Participation à la conversation en utilisant un langage adéquat au contexte militaire, tout en respectant les conventions et les normes sociales et culturelles

Niveau du CECRL : B1

Objectifs opérationnels :

a) Objectifs linguistiques :

- Parler de leurs émotions et de leurs réactions dans des situations familières
- Comprendre et utiliser le vocabulaire spécifique au domaine militaire dans des contextes oraux et écrits

b) Objectifs communicatifs :

- Utiliser le nouveau vocabulaire acquis, spécifique pour le domaine militaire
- Répondre oralement à des questions sur des situations/événements vécus
- Interagir dans des situations de communication courante ou spécifique au domaine militaire, en utilisant un langage adapté

c) Objectifs socio-culturels :

- Développer l'intérêt des élèves pour la langue, la culture, la civilisation, la musique française et francophone
- Promouvoir des valeurs telles que le respect, la solidarité, la responsabilité et le courage à travers des documents authentiques de la culture militaire francophone

Supports utilisés :

- des feuilles de papier
- le tableau intelligent
- les portables des élèves, des écouteurs
- le questionnaire en ligne
- [www.mentimeter](http://www.mentimeter.com)
- <https://app.schoolai.com/>
- <https://quizziz.com/>
- <https://google.forms.com/>
- <https://suno.com>

Formes d'activité : travail individuel, travail collectif, travail en équipe

Méthodes et procédés didactiques : la conversation, l'explication, l'observation systématique, l'exercice oral et écrit, le jeu didactique, l'exploitation des documents authentiques, le jeu de rôle

Types d'évaluation : évaluation formative – tout au long du déroulement des activités
à la fin de l'activité didactique – questionnaire, évaluation verbale

Durée : 50 minutes

Bibliographie :

- Le programme de langue française pour le cycle supérieur du lycée
- Collectif, *Cadre européen commun de référence pour les langues*, Paris, Didier, 2005
- C. Develotte & F. Mangenot, *Le numérique dans l'enseignement du FLE*, Didier, 2020
- *Le monde, L'intelligence artificielle et la langue française*, 2023

- UNESCO, *L'éducation à l'ère de l'intelligence artificielle, rapport, 2021*

Déroulement des activités

Phase/ Durée	Déroulement	Activité du professeur	Activités des élèves	Organisation de la classe	Matériel utilisé
Phase 1/ 3 min.	Mise en train	<i>Salut. Ecoute du rapport. Conversation situationnelle. Explication de la tâche des invités.</i>	<i>Le rapport. Les élèves répondent aux questions du professeur. Un élève partage les feuilles aux invités.</i>	Travail collectif Travail individuel	Des feuilles
Phase 2/ 5 min.	Activité «brise-glace»	<i>Le professeur demande aux élèves d'écrire sur l'application, à partir de leur surnom (Les Fantastiques), des adjectifs qui décrivent leur classe et qui commencent par chaque lettre du surnom, les garçons pour les consonnes, et les filles pour les voyelles.</i>	<i>Les élèves écoutent attentivement les explications du professeur et commencent le jeu.</i>	Travail individuel	Les portables Le tableau intelligent L'application www.mentimeter
Phase 3/ 3 min.	Vérification du devoir pour l'étude	<i>Le professeur vérifie le devoir, corrige la lecture/la prononciation.</i>	<i>Les élèves présentent les devoirs (la réponse à la question «Pourquoi suis-je reconnaissant/e ?») et corrigent les éventuelles fautes.</i>	Travail individuel	Les cahiers des élèves
Phase 4/ 2 min.	Présentation du sujet de la leçon et des objectifs	<i>Le professeur annonce le sujet et les objectifs de la leçon.</i>	<i>Les élèves écoutent attentivement les objectifs et notent le titre dans leurs cahiers.</i>	Travail collectif	Les cahiers des élèves
Phase 5/ 7 min.	Mise en situation d'apprentissage Acquisition de nouvelles connaissances	<i>Le professeur demande aux élèves de se connecter dans l'application et de résoudre les tâches que l'assistant virtuel leur propose. Le professeur surveille l'activité des élèves à l'aide du tableau intelligent et intervient si nécessaire.</i>	<i>Les élèves écrivent leurs réponses, donnent des détails, écoutent les suggestions de l'assistant virtuel.</i>	Travail individuel	https://app.schoolai.com le tableau intelligent les portables des élèves les écouteurs feedback offert par AI
Phase 6/ 10 min	Mise en situation de communication Renforcement des connaissances acquises	<i>Le professeur demande aux élèves de travailler en équipe, en utilisant les informations antérieurement acquises, concernant les émotions et le langage spécifique du domaine militaire, et d'imaginer des dialogues sur des situations quotidiennes dans l'espace de leur lycée.</i>	<i>Les élèves sont déjà disposés en 4 équipes. Chacune imagine un dialogue en accord avec le sujet de la leçon et le joue devant la classe.</i>	Travail en équipe	https://app.schoolai.com les cahiers des élèves feedback oral
Phase	Mise en	<i>Le professeur propose aux élèves de</i>	<i>Chaque équipe répond à travers le</i>	Travail en équipe	https://quizziz.com/

7/10 min	situation de compétition entre les équipes Renforcement des connaissances acquises	<i>participer à un concours en équipes à l'aide de la plateforme. Il surveille l'activité des élèves.</i>	<i>leader.</i>		<i>feedback offert par AI et par les invités interévaluation</i>
Phase 8/ 6 min	Assurer le feed-back	<u>Activité 1</u> : 3 min <i>Le professeur propose aux élèves un petit questionnaire en ligne pour l'évaluation de la classe.</i> <u>Activité 2</u> : Moment de détente – 3 min <i>Le professeur demande à une équipe d'utiliser les réponses écrites par les invités sur les feuilles pour en faire une chanson à l'aide de l'application.</i>	<i>Les élèves complètent le questionnaire en ligne.</i> <i>L'équipe utilise les réponses des invites pour en faire une chanson.</i>	Travail individuel Travail en équipe	Questionnaire https://google.forms.com/ https://suno.com Feedback offert par les invités
Phase 9/ 2 min	Devoir pour l'étude	<i>Le professeur donne aux élèves le devoir : Rédigez une lettre à vos parents pour leur présenter la classe de français d'aujourd'hui. Mentionnez les émotions que vous avez ressenties, des termes militaires que vous avez appris et comment cette expérience pourrait vous aider dans la carrière.</i>	<i>Les élèves écoutent attentivement les explications du professeur.</i>	Travail collectif	<i>Les cahiers des élèves</i>
Phase 11/2 min	Evaluation	<i>Le professeur fait des appréciations concernant l'activité des élèves.</i>	<i>Les élèves écoutent le professeur.</i>	Travail collectif	<i>Appréciation verbale</i>

– Siguranța minorilor, prevenire trafic și consum de droguri, informarea și responsabilizarea persoanelor

, IPJ Suceava

„Scoate violența școlară din anonimat!", în cadrul campaniei

Campania de informare

JOC DIDACTIC INTERACTIV „ÎN PANTOFII TĂI” (pentru Consiliere / Dirigenție)

Autor: Profesor Consilier școlar,
Plăcintar Angela-Carmen

CJRAE Arad, Colegiul Național „Vasile Goldiș” Arad

Titlul materialului: „ÎN PANTOFII TĂI” – Joc didactic activ-colaborativ pentru dezvoltarea empatiei și acceptarea diversității în grupul de semeni

1. Introducere și argument pedagogic

Jocul didactic reprezintă o metodă activă fundamentală în activitatea de consiliere psihopedagogică, facilitând învățarea experiențială într-un cadru securizant. Jocul „În pantofii tăi” este proiectat pentru elevii de gimnaziu și liceu, având scopul de a-i pune în situații concrete de simulare a unor bariere zilnice pe care le întâmpină elevii cu Cerințe Educaționale Speciale (CES) sau neurodiversitate (ADHD, TSA, dislexie, deficiențe senzoriale/motorii). Prin experimentare directă și reflexie ghidată, se urmărește destructurarea stereotipurilor și stimularea comportamentelor prosoziale.

2. Designul jocului didactic

- **Grup țintă:** Elevi din clasele V-XII (grupuri de 15-30 elevi).
- **Durata:** 50 de minute.
- **Resurse materiale:** Bilețele cu „Scenarii de viață”, fișe de reflecție, **dispozitive mobile/tablete pentru evaluarea finală.**
- **Dimensiunea digitală:** Integrarea platformei *Mentimeter* sau *Padlet* pentru colectarea anonimă a stărilor emoționale post-joc.

3. Desfășurarea activității (Etapetele jocului)

Etapă I: Configurarea contextului și regulile (10 minute)

Profesorul explică conceptul de „empatie” (a înțelege lumea din perspectiva celuilalt). Elevii sunt împărțiți în echipe colaborative de câte 4-5 membri. Fiecare echipă extrage un „Bilețel de Identitate” care descrie o provocare specifică (fără a o numi direct, ci descriind simptomele/barierele):

- *Identitatea A:* „Textele lungi scrise pe tablă ți se par un puzzle amestecat; literele dansează și ai nevoie de mai mult timp să le descifrezi.” (Simulare Dislexie)
- *Identitatea B:* „Zgomotele puternice din clasă, foșnetele și lumina stridentă îți creează o stare de agitație puternică și simți nevoia să te miști sau să îți acoperi urechile.” (Simulare Senzorială / TSA)

- *Identitatea C:* „Ai o energie uriașă, mintea ta zboară în zece direcții simultan și îți este extrem de greu să stai nemișcat pe scaun mai mult de 10 minute.” (Simulare ADHD)

Etapă II: Sarcina de lucru colaborativă – „Provocarea de 15 minute” (20 minute)

Fiecare echipă primește o sarcină școlară obișnuită (ex: extragerea ideilor principale dintr-un text scurt sau rezolvarea unei ghicitori logice). Totuși, în timpul rezolvării, **unul sau doi membri ai echipei trebuie să joace rolul identității extrase**, iar ceilalți membri trebuie să găsească metode active și colaborative de sprijin (să citească textul pe voci, să îi ofere spațiu de mișcare colegului, să folosească desene în loc de text) pentru ca echipa să termine sarcina împreună. *Niciun membru nu este lăsat în urmă.*

Etapă III: Debriefing și Reflecție (10 minute)

Echipele discută în grup mare pe baza a trei întrebări-cheie:

1. *Cum te-ai simțit în rolul persoanei care întâmpina dificultăți?*
2. *Cât de greu sau ușor a fost pentru echipă să își adapteze ritmul?*
3. *Ce strategii din joc putem aplica în viața reală a clasei noastre?*

4. Evaluarea digitală a impactului (10 minute)

Pentru evaluarea procesului de predare-învățare-evaluare, profesorul proiectează pe ecran/tabla SMART un **cod QR**. Elevii îl scanează cu telefoanele mobile și răspund anonim pe o platformă digitală (ex: *Mentimeter*) la o singură întrebare: „*Ce cuvânt descrie cel mai bine ce ai învățat astăzi despre colegii tăi?*” Rezultatul se generează instant sub forma unui „Nor de cuvinte” (Word Cloud) vizibil pentru întreaga clasă, servind ca instrument de evaluare calitativă imediată.

FIȘĂ DE LUCRU PENTRU ELEVI „CULORILE TOLERANȚEI”

Autor: Profesor Consilier școlar,
Plăcintar Angela-Carmen

CJRAE Arad, Colegiul Național „Vasile Goldiș” Arad

Numele și prenumele meu:

Clasa:

Data:

PARTEA I: POVESTEA JOCULUI NOSTRU ȘI ETAPA PREGĂTITOARE

Instrucțiune: Citește textul de mai jos (sau ascultă cu atenție explicațiile profesorului) pentru a înțelege cum ne vom juca astăzi.

Imaginează-ți că fiecare dintre noi este o culoare unică dintr-o cutie uriașă de acuarele. Dacă toate culorile ar fi identice, lumea ar fi plictisitoare și nu am putea picta niciodată un curcubeu. În cadrul jocului „Culorile Toleranței”, clasa noastră se va transforma într-un atelier de creație.

Sarcina ta și a echipei tale este să desenați pe o foaie mare un „Copac al Clasei”. Regula specială a jocului este că fiecare elev va folosi doar o anumită culoare repartizată și va trebui să colaboreze cu colegul de bancă pentru a amesteca culorile astfel încât copacul să aibă frunze, rădăcini și ramuri complete. Nimeni nu poate desena singur; fiecare ramură trebuie realizată prin unirea a două culori diferite.

Scrie mai jos ce culoare ai primit tu în cadrul jocului sau ce culoare îți place cel mai mult să folosești atunci când vrei să exprimi bucuria: Răspunsul meu:

.....

PARTEA II: CERCETAREA ȘI EXERCITIUL PRACTIC (Metoda Activă)

Instrucțiune: În timp ce desfășori jocul alături de colegii tăi, gândește-te la modul în care comunicați. Răspunde la următoarele cerințe scurte, una sub alta.

1. Notează numele colegului sau colegilor cu care ai lucrat în echipă pentru a realiza desenul:
Răspuns:
.....
2. Descrie pe scurt o dificultate pe care ai întâlnit-o în timp ce încercai să combini culoarea ta cu a colegului tău (de exemplu: s-a umezit hârtia prea tare, culorile nu se potriveau la început, a fost greu să decideți unde să desenați):

Răspuns:

.....

.....

3. Cum ați rezolvat împreună această problemă? Ce soluție colaborativă ați găsit?

Răspuns:

.....

.....

PARTEA III: REFLECȚIE PERSONALĂ ȘI INTROSPECȚIE (Întrebări una sub alta)

Instrucțiune: Oprește-te pentru câteva momente, gândește-te la cum te-ai simțit în timpul activității și răspunde sincer, în spațiile punctate, la următoarele întrebări de reflecție.

1. Cum te-ai simțit în momentul în care ai văzut că ideea ta și ideea colegului tău s-au unit în același desen?

Răspunsul meu emoțional:

.....

2. În școală, fiecare elev învață în ritmul lui. Unii scriu mai repede, alții desenează mai frumos, unii au nevoie de mai multă liniște, iar alții au nevoie de sprijin special (CES). De ce crezi că este important să avem răbdare cu un coleg care întâmpină dificultăți la ore?

Răspunsul meu:

.....

.....

3. Imaginează-ți un coleg care stă singur în bancă în fiecare pauză și nu este invitat de nimeni în jocuri. Ce acțiune mică, dar importantă, ai putea face tu mâine pentru ca acest coleg să se simtă acceptat și inclus în colectiv?

Răspunsul meu:

.....

4. Completează următoarea afirmație cu propriile tale cuvinte: „Pentru mine, o școală incluzivă și prietenoasă înseamnă acea școală în care toți copiii...”

Răspunsul meu:

.....

.....

PARTEA IV: EVALUAREA DIGITALĂ ȘI CONECTAREA CU COMUNITATEA

Instrucțiune: Urmează pașii tehnologici de mai jos pentru a ne împărtăși gândurile pe panoul digital al clasei.

Pasul 1. Priviți către ecranul mare din clasă (sau tabla SMART) unde profesorul consilier școlar a afișat un cod QR colorat.

Pasul 2. Cu ajutorul telefonului mobil sau al tabletei, scanează cu atenție codul QR indicat.

Pasul 3. Pe pagina care se deschide (platforma Padlet sau Mentimeter), scrie un singur cuvânt sau o urare caldă pentru clasa ta, prin care să promovezi prietenia și ajutorul reciproc.

Scrie și pe această foaie, în spațiul de mai jos, cuvântul pe care l-ai trimis prin internet pe panoul digital al clasei:

Cuvântul meu digital este:

PARTEA V: JURNALUL MEU DE BUNE PRACTICI (Evaluare formativă pe termen lung)

Instrucțiune: Această secțiune o vei completa acasă, după o săptămână de la terminarea jocului în clasă.

A trecut o săptămână de când am jucat jocul culorilor. Notează mai jos dacă ai reușit să fii un sprijin pentru un coleg aflat în dificultate sau dacă ai observat o faptă bună de incluziune în clasa ta. Descrie pe scurt ce s-a întâmplat:

Răspunsul meu după o săptămână:
.....
.....
.....

Îți mulțumesc pentru implicare! Fiecare gest de toleranță contează pentru o dezvoltare durabilă a comunității noastre!

TEST AUTOEVALUARE „EXPRESII - VARIANTE BACALAUREAT”

Prof. Popescu Amalia

Liceul Tehnologic Administrativ și de Servicii "Victor Slăvescu" Ploiești

Adresă de acces: <https://learningapps.org/display?v=p94qmbk0t19>



Cod QR pentru accesarea rapidă a materialului digital

Materialul didactic digital prezentat este realizat în aplicația LearningApps și are ca titlu „Test autoevaluare Expresii - Variante Bacalaureat”. Resursa este destinată elevilor de liceu care studiază disciplina Informatică și urmărește consolidarea cunoștințelor referitoare la evaluarea expresiilor, cu aplicabilitate în pregătirea pentru examenul de Bacalaureat.

Prin caracterul său interactiv, materialul sprijină învățarea activă, oferind elevilor posibilitatea de a verifica rapid nivelul de înțelegere și de a reveni asupra itemilor care necesită consolidare. Resursa poate fi utilizată atât în cadrul lecțiilor de recapitulare, cât și în activități de autoevaluare individuală sau de remediere.

1. Context educațional și justificarea realizării materialului

Predarea informaticii la nivel liceal presupune dezvoltarea gândirii logice, algoritmice și computaționale, dar și formarea deprinderilor de utilizare responsabilă a tehnologiilor digitale. În acest context, utilizarea unor aplicații interactive permite profesorului să transforme conținuturile abstracte în sarcini practice, clare și atractive pentru elevi.

Tema expresiilor este importantă deoarece stă la baza înțelegerii instrucțiunilor, condițiilor logice, calculelor și structurilor de control din programe. Elevii întâmpină adesea dificultăți în aplicarea regulilor de prioritate a operatorilor, în interpretarea expresiilor logice și în anticiparea rezultatului unei secvențe de cod. De aceea, un test de autoevaluare digital poate contribui la fixarea cunoștințelor prin exersare repetată și feedback imediat.

2. Scopul materialului

Scopul materialului este optimizarea procesului de predare-învățare-evaluare prin integrarea unei resurse digitale interactive, care facilitează consolidarea cunoștințelor despre expresii și pregătirea elevilor pentru rezolvarea variantelor de Bacalaureat la Informatică.

3. Obiective urmărite

- identificarea corectă a valorii unei expresii aritmetice sau logice;
- aplicarea regulilor de prioritate a operatorilor în contexte variate;
- dezvoltarea gândirii logice și algoritmice prin rezolvarea de itemi specifici;
- stimularea autonomiei elevilor prin utilizarea autoevaluării digitale;
- creșterea motivației pentru învățare prin feedback rapid și interactiv;
- sprijinirea activităților de recapitulare și remediere înaintea evaluărilor.

4. Competențe specifice

- utilizarea corectă a noțiunilor de expresie, operator și operand;
- analizarea modului de evaluare a expresiilor într-un limbaj de programare;
- aplicarea raționamentului algoritmic în rezolvarea unor cerințe de tip Bacalaureat;
- verificarea și corectarea erorilor de raționament prin comparație cu rezultatul așteptat.

5. Descrierea materialului didactic digital

Materialul „Test autoevaluare Expresii - Variante BAC” este conceput ca o activitate interactivă de verificare și consolidare. Elevii accesează resursa online și rezolvă itemii propuși, primind feedback imediat asupra răspunsurilor. Această modalitate de lucru permite profesorului să observe rapid nivelul de înțelegere al clasei și să intervină punctual acolo unde apar dificultăți.



Testul poate fi utilizat în mai multe momente ale lecției: la început, pentru reactualizarea cunoștințelor; în etapa de consolidare, pentru exersare; sau la final, ca instrument de autoevaluare formativă. Prin faptul că resursa este disponibilă online, elevii o pot accesa și de acasă, ceea ce susține continuitatea învățării.

6. Metode active și colaborative integrate

Materialul digital nu este utilizat izolat, ci integrat într-un demers didactic modern, care combină metode active, colaborative și evaluare formativă. Accentul se mută de la transmiterea pasivă a informației la implicarea elevului în rezolvarea de sarcini, descoperirea regulilor și corectarea propriilor greșeli.

Metoda utilizată	Mod de integrare	Rolul elevului	Rolul profesorului
Problematizarea	Pornirea de la expresii care solicită anticiparea rezultatului.	Analizează, formulează ipoteze, verifică.	Ghidează raționamentul și clarifică erorile.
Învățarea prin descoperire	Elevii observă reguli prin rezolvarea succesivă a itemilor.	Descoperă relații și reguli de calcul.	Oferă întrebări de sprijin și exemple.
Lucrul în perechi	Elevii compară răspunsurile și explică pașii de rezolvare.	Colaborează și argumentează.	Monitorizează interacțiunea și oferă feedback.
Autoevaluarea	Testul oferă feedback rapid după rezolvare.	Își verifică progresul.	Interpretează rezultatele și planifică remedierea.
Învățarea diferențiată	Resursa poate fi reluată de elevii care au nevoie de sprijin.	Lucrează în ritm propriu.	Adaptează sarcinile la nivelul elevilor.

7. Scenariu de utilizare la clasă

Materialul poate fi integrat într-o lecție de consolidare sau recapitulare, cu durata de 50 de minute. Un posibil scenariu didactic este următorul:

- Captarea atenției: profesorul propune o expresie și solicită elevilor să anticipeze rezultatul.
- Reactualizarea cunoștințelor: se discută regulile de prioritate a operatorilor și posibilele capcane.
- Activitate individuală: elevii accesează testul LearningApps și rezolvă itemii în ritm propriu.

- Activitate colaborativă: elevii compară răspunsurile în perechi și explică modul de rezolvare.
- Feedback formativ: profesorul identifică erorile frecvente și revine asupra noțiunilor neclare.
- Reflecție și autoevaluare: elevii notează ce au înțeles și ce trebuie să mai exerseze.
- Extindere: elevii primesc spre lucru acasă itemi asemănători sau sunt invitați să reia testul.

8. Incluziune educațională

Resursa digitală sprijină incluziunea deoarece permite adaptarea ritmului de lucru la nevoile fiecărui elev. Elevii care înțeleg rapid pot parcurge sarcinile într-un timp mai scurt și pot primi provocări suplimentare, în timp ce elevii care au nevoie de consolidare pot relua testul și pot beneficia de explicații suplimentare din partea profesorului sau a colegilor.

Lucrul în perechi sau în grupuri mici favorizează sprijinul reciproc și reduce anxietatea asociată evaluării. Feedbackul imediat oferit de aplicație are rol formativ, deoarece elevul poate observa rapid unde a greșit și își poate corecta raționamentul fără presiunea unei note inițiale.

9. Dimensiunea dezvoltării durabile

Utilizarea materialelor digitale contribuie la dezvoltarea durabilă prin reducerea consumului de hârtie, reutilizarea resurselor educaționale și formarea unor comportamente responsabile în mediul online. Materialul creat în LearningApps poate fi folosit de mai multe generații de elevi, actualizat sau adaptat în funcție de nevoile clasei.

În același timp, resursa susține obiectivul unei educații de calitate, deoarece promovează accesul la instrumente moderne, învățarea autonomă, feedbackul rapid și dezvoltarea competențelor digitale necesare în societatea actuală.

10. Evaluarea eficienței materialului

Eficiența materialului poate fi evaluată prin observarea gradului de implicare al elevilor, prin analiza răspunsurilor corecte și greșite, prin discuții de feedback și prin compararea rezultatelor obținute la activitățile de consolidare ulterioare. Profesorul poate utiliza rezultatele activității pentru a planifica exerciții remediale, pentru a reveni asupra unor concepte neînțelese sau pentru a propune sarcini diferențiate.

11. Bune practici recomandate

- testul digital trebuie integrat într-un demers didactic clar, nu folosit doar ca activitate izolată;
- înainte de accesarea aplicației, profesorul trebuie să explice obiectivul activității;
- elevii trebuie încurajați să justifice răspunsurile, nu doar să urmărească rezultatul final;
- activitatea poate fi combinată cu lucru în perechi pentru creșterea colaborării;

- feedbackul oferit de aplicație trebuie completat de feedbackul profesorului;
- resursa poate fi utilizată pentru recapitulare, consolidare, remediere și pregătire individuală.

12. Impactul asupra procesului de predare-învățare-evaluare

Materialul digital contribuie la optimizarea procesului didactic prin creșterea implicării elevilor, prin oferirea unui feedback rapid și prin facilitarea învățării active. Elevii devin participanți direcți la propriul proces de învățare, iar profesorul poate utiliza rezultatele activității pentru reglarea demersului didactic.

Prin integrarea tehnologiilor digitale, evaluarea capătă un caracter formativ, orientat spre progres. Elevul nu primește doar un rezultat, ci are posibilitatea de a reflecta asupra propriilor greșeli și de a-și îmbunătăți performanța prin exercițiu repetat.

13. Concluzii

Materialul didactic digital „Test autoevaluare Expresii - Variante BAC”, creat în LearningApps, reprezintă o resursă utilă pentru predarea, învățarea și evaluarea la disciplina Informatică. Acesta susține formarea competențelor digitale și algoritmice, facilitează autoevaluarea și permite integrarea unor metode active și colaborative într-un cadru educațional modern.

Prin accesibilitate, feedback rapid și posibilitatea de reutilizare, materialul contribuie la o învățare mai eficientă, mai incluzivă și mai sustenabilă. Resursa poate fi adaptată și extinsă, devenind parte a unui portofoliu digital de instrumente didactice pentru pregătirea elevilor de liceu.

Bibliografie

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

Ionescu, M., & Radu, I. (2001). Didactica modernă. Cluj-Napoca: Editura Dacia.

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

Ministerul Educației. Programe școlare pentru disciplina Informatică, nivel liceal.

LearningApps.org. Test autoevaluare „Expresii - Variante BAC”. Disponibil online:
<https://learningapps.org/display?v=p94qmbk0t19>

**SCENETA – SUFLETUL PETRECERII
SERBAREA DE VARĂ**

GRĂDINIȚA CASTEL/CLOPOTEL-STRUCTURĂ ARONDATĂ

AUTOR: PROF.PRUNĂ ROZE-ADELA

SUFLETUL PETRECERII: - PAM – PAM! IATĂ-MĂ!

EU SUNT SUFLETUL PETRECERII!

TOȚI COPIII: DA? TU EȘTI SUFLETUL PETRECERII?

SUFLETUL PETRECERII: DA! SUNT SUFLETUL PETRECERII!

DAR, MĂ V-A AJUTA ȘI BĂTRÂNUL AN?

TOȚI COPIII: UNDE ESTE BĂTRÂNUL AN?

BĂTRÂNUL AN: IATĂ-MĂ DRAGII MEI!

AICI SUNT ȘI IATĂ ȘI FIICELE MELE.

AU VENIT SĂ SE PREZINTE CHIAȚ ELE.

PRIMA FIICĂ - CU PLECĂCIUNE, EU MĂ PREZINT

A ANULUI SUNT FIICA CEA MICĂ A ANULUI PRIMĂVARA.

A DOUA FIICĂ - EU MĂ ÎNCLIN ÎN FAȚA TUTUROR,

A ANULUI SUNT CEA DE-A DOUA FIICĂ A ANULUI VARA.

A TREIA FIICĂ - DUPĂ CUM MĂ PRIVIȚI,

A ANULUI POATE VREȚI SĂ ȘTIȚI!

TOAMNA MĂ NUMESC

ȘI SUNT CEA DE-A TREIA FIICĂ A ANULUI.

A PATRA FIICĂ - DE ÎNDATĂ CE V-AȚI PRESENTAT, ACUM ȘI EU

A ANULUI MĂ ÎNCLIN CU DRAG, SUNT CEA DE-A PATRA FIICĂ
A ANULUI IARNA.

BĂTRÂNUL AN: VOI, DRAGI COPILAȘI ȘTIȚI CÂNTECELE NOASTRE ALE
ANOTIMPURILOR?

TOȚI COPIII: DA LE ȘTIM PE TOATE!

SUFLETUL PETRECERII - COPACI ÎNMUGURIȚI ȘI APOI ÎNFLORIȚI,

CU FLORI ȘI MULTE FRUMUSEȚI,

ALE FIECĂRUI ANOTIMP NE ÎNVEȚI

DRAGĂ AN, TU NE RĂSFETI!

BĂTRÂNUL AN - FOARTE FRUMOS NE-AI PRESENTAT

SUFLETUL PETRECERII DAR ACUM CE AVEȚI DE CÂNTAT?

SUFLETUL PETRECERII - NOI ZICEM SĂ CÂNTĂM CÂTE UN CÂNTEC PENTRU
FIECARE ANOTIMP, CE ZICEȚI COPII?

TOȚI COPIII: DA! SĂ CÂNTĂM!

I.CÂNTECE – COPĂCELUL, FLUTURASUL, PLOAIA, NINGE.

ALBINA ȘI BONDARUL - ZUM! ZUM! ZUM! / ZUM! ZUM! ZUM!

TOȚI COPIII: CE SE AUDE? CE SE AUDE?

ALBINA: SUNT EU ALBINUȚA, HĂRNICUȚA! (VESELĂ)

BONDARUL : EU SUNT BONDARUL, HOINARUL. (TRIST)

ALBINA: DAR DE CE EȘTI ATÂT DE TRIST, BONDARULE?

BONDARUL : PĂI, CUM SĂ NU FIU TRIST, CÂND SUNT FOLOSIT ȘI APOI SUNT FĂCUT TRÂNTOR?

ALBINA: EI..., NU MAI FI TRIST CĂ NU E CHIAAR AȘA!

UITE! DATORITĂ ȚIE, STUPUL ESTE PLIN DE ALBINUȚE HĂRNICUȚE, CARE
ROBOTESC CÂT E ZIUUA DE LUNGĂ ȘI TU EȘTI TĂTICUL NOSTRU, AȘA CĂ
HAI MAI BINE SĂ NE ÎNVESELEM ȘI ALĂTURI DE CEILALȚI TOȚI SĂ FIM!

II.CÂNTEC - ALBINUȚA MEA

PUPĂZA - PU-PU-PU! PU-PU-PU!

AM ZBURAT DIN CREANGĂ-N CREANGĂ

ȘI AȘ VREA SĂ POPOSESC

LA O CASĂ SĂ MĂ ODIHNESC!

BROSCUȚA - OAC-OAC-OAC!

STAU MEREU PE LAC.

OAC-OAC-OAC!

JOCUL PE APĂ EU ÎL PLAC.

ȘORICELUL – CHIȚ-CHIȚ-CHIȚ, CHIȚ-CHIȚ-CHIȚ

MĂ FURIȘEZ.....

STÂNGA-DREAPTA SPIONEZ,

O CĂSUȚĂ SĂ GĂSESC,

UF...ÎN SFÂRȘIT...SĂ MĂ ODIHNESC!

III. CÂNTEC – ÎN PĂDUREA CU ALUNE

PRIMA RAȚĂ – MAC-MAC-MAC, MAC-MAC-MAC.

PE APĂ LA JOACĂ NE-AM DUS

CU CIOCU-N APĂ ȘI CODIȚA-N SUS.

A DOUA RAȚĂ - NE JUCĂM... MAC-MAC-MAC

ȘI CE BINE NE DISTRĂM... MAC-MAC-MAC.

PRIMA RAȚĂ - CU CIOCU-N APĂ SCOTOCIM...

A DOUA RAȚĂ - PEȘTE PE PLAC SĂ PESCUIM....

A TREIA RAȚĂ - NE-AM JUCAT ȘI NE-AM DISTRAT,

PE SĂTURATE AM MÂNCAT,

ACUM E VREMEA DE PLECAT.

IV. CÂNTEC – RĂTUȘTELE MELE – JOC CU TEXT ȘI CÂNT

PRIMA BROSCUȚĂ - OAC-OAC-OAC!

ȘI DACĂ SURATELE NOASTRE AU PLECAT,

NOI AICI PE LAC NE-AM AȘEZAT.

A DOUA BROASCĂ - OAC-OAC-OAC

ACUM PE LAC

DIRI-DIRI-DAM

CHEF DE JOACĂ AM.

A TREIA BROASCĂ - HAI SĂ NE BĂLĂCIM
SĂ NE ZBENGUIM
SĂ NE JUCĂM
ȘI CU POFTĂ SĂ NE DISTRĂM.

V. CÂNTEC – OAC-OAC-DIRI-DIRI-DAM – JOC CU TEXT ȘI CÂNT

PRIMUL ȘORICEL - SUNTEM MITITEI,
SUNTEM ȘORICEI
AM AFLAT DE SUB PAT,
CĂ PISICA A PLECAT.

AL DOILEA ȘORICEL - CHIȚ-CHIȚ-CHIȚ CE BUCURIE
VAI! ȘI CE MULTĂ VESELIE.
HAI DE GRABĂ FRĂȚIOARE
M-A CUPRINS, O FOAME MARE.

AL TREILEA ȘORICEL - HA-HA-HA ȘI IARĂȘI HA!
CÂND PISICA NU-I ACASĂ
HAI SĂ NE URCĂM PE MASĂ
SĂ RONTĂIM....MÂNCARE ALEASCĂ.

VI.CÂNTEC - UF, DE I-AR VEDEA PISICA

FLOAREA - EU SUNT O FLORICICĂ
GINGAȘĂ ȘI MICĂ
SERVESC CU BUCURIE
GÂZELE.... DE O SĂ VIE!

GĂRGĂRIȚA - MULȚUMESC, FLOARE DRĂGUȚĂ
VIN LA TINE O FUGUȚĂ
SĂ DEGUST AL TĂU NECTAR,
CE-L OFERI ÎN DAR.

ALBINA - AM VENIT SĂ-ȚI MULȚUMESC,
AZI, DACĂ EU AM MIEREA BUNUȚĂ
E, PENTRU CĂ TU EȘTI O DRĂGUȚĂ.
ÎMI OFERI NECTAR MEREU
SĂ AM PENTRU STUPUL MEU.

FLUTURELE - MĂ ALĂTUR SURATELOR MELE,
ȘI VREAU SĂ CÂNT CU ELE.
DREPT MULȚUMIRE ȘI DE LA MINE,
UN CÂNTEC FRUMOS PENTRU TINE.

VII.CÂNTEC - MICA FLOARE

PLOAIA - FLORICICĂ, DRAGĂ FLORICICĂ
SĂ CREȘTI MARE ȘI VOINICĂ
EU TE VOI UDA,
MULTE PICĂTURI ÎȚI VOI DA.

CURCUBEUL - CURCUBEUL MINUNAT
DUPĂ PLOAIE FERMECAT
COBOARĂ DIN CER PE PĂMÂNT
CU DRAG ÎȘI I-A AVÂNT.

SOARELE – IAR EU SOARELE RĂSARE,

V-AM IEȘIT ÎN CALE
CU ALE MELE RAZE CALDE ȘI LUMINOASE
SĂ CREȘTEȚI TOATE FRUMOASE.

DANS - PLOAIA

GRUPA MIJLOCIE 2, VĂ MULTUMEȘTE ȘI VĂ UREAZĂ O VARĂ RĂCOTROASĂ!

O SCRISOARE PIERDUTĂ

TEST de EVALUARE

1. Autorul operei „O scrisoare pierdută” este....., unul din marii clasici ai literaturii române, alături de
2. Opera „O scrisoare pierdută” a fost publicată în anul....., în revista.....
3. 2 trăsături ale textului dramatic sunt.....
4. Alte 2 trăsături ale textului dramatic sunt.....
5. 2 trăsături ale speciei comedia sunt.....
6. Tema literară a acestei opere este
7. Acțiunea se petrece
(menționează locul și timpul de desfășurare a acțiunii)
8. 2 trăsături pentru apartenența operei „O scrisoare pierdută” la realism sunt.....
9. Alte 2 trăsături pentru apartenența operei „O scrisoare pierdută” la realism sunt.....
10. 4 personaje din comedia „O scrisoare pierdută” sunt.....
11. Alte patru personaje din comedia „O scrisoare pierdută” sunt.....
12. Titlul este înșelător, întrucât în operă este vorba de 2 scrisori, una pierdută de....., iar cea de-a doua este sustrasă de
din buzunarul paltonului unei persoane din înalta societate bucureșteană.
13. 4 tipuri de comic utilizate în această comedie sunt.....
14. Viziunea despre lume a autorului în comedia „O scrisoare pierdută” este.....
15. Comedia „O scrisoare pierdută” este structurată în acte.

16. Prima scrisoare de amor este pierdută de(numele complet), găsită....., de la care este sustrasă de....., care pierde pălăria în care ascunsese scrisoarea, pe care o găsește din nou....., care o returnează „andrisantului”, încheind astfel cercul.
17. Președinții partidelor aflate în lupta electorală sunt.....
18. Evidențiază comicul de nume prin referire la numele a două personaje din operă.....
19. Tipurile umane pe care le reprezintă personajele din operă sunt (exemplifică cu 4 personaje).....
20. 2 scene reprezentative pentru comicul de situație sunt.....
21. Două mijloace ale caracterizării directe în textul dramatic sunt
22. 4 roluri ale indicațiilor scenice în textul dramatic sunt.....
23. Alte 2 comedii scrise de autorul acestei piese de teatru sunt.....

Felicitări, ai ajuns la sfârșitul testului! Pentru fiecare răspuns corect vei primi 0,40 puncte, un punct îl vei primi din oficiu.

BAREM DE CORECTARE ȘI EVALUARE

1. Menționarea celor 4 nume solicitate- 0,10 p. pentru fiecare nume corect I. L. Caragiale, Mihai Eminescu, Ion Creangă și Ioan Slavici
2. Menționarea corectă a anului 1884-0,20p, menționarea revistei -0,20p.
3. 2 trăsături menționate corect-0,40p, o trăsătură menționată-0,20p, de *Convorbiri literare* exemplu: structura pe acte, scene, conflict puternic, acțiune reprezentată direct, prezența didascaliilor, etc.
4. 2 trăsături menționate corect-0,40p, o trăsătură menționată-0,20p, de exemplu: structura pe acte, scene, conflict puternic, acțiune reprezentată direct, prezența didascaliilor, etc.

5. 2 trăsături menționate corect-0,40p., o trăsătură menționată corect 0,20p., de exemplu: prezența comicalului de situație, nume, caracter, limbaj, final fericit etc.
6. Precizarea corectă a temei literare-0,40p, de exemplu: satirizarea vieții sociale, morale, politice din România la sfârșitul secolului al XIX-lea
7. Menționarea corectă a locului (capitala unui județ de munte)-0,20p, menționarea corectă a timpului (în zilele noastre)-0,20p.
8. Menționarea a 2 trăsături-0,40, menționarea unei trăsături-0,20p, de exemplu: timp și spațiu bine precizat, veridicitatea întâmplărilor, tipologia personajelor, tematică socială etc.
9. Menționarea a 2 trăsături-0,40, menționarea unei trăsături-0,20p, de exemplu: timp și spațiu bine precizat, veridicitatea întâmplărilor, tipologia personajelor, tematică socială etc.
10. Se acordă câte 0,10p. pentru fiecare nume menționat corect, de exemplu: Zaharia Trahanache, Zoe Trahanache, Ștefan Tipătescu, Nae Cațavencu, Ghiță Pristanda, Farfuridi, Brânzovenescu etc.
11. Se acordă câte 0,10p. pentru fiecare nume menționat corect, de exemplu: Zaharia Trahanache, Zoe Trahanache, Ștefan Tipătescu, Nae Cațavencu, Ghiță Pristanda, Farfuridi, Brânzovenescu etc.
12. Menționarea corectă a celor 2 nume-0,4p, menționarea corectă a unui singur nume-0,20p., respectiv Zoe Trahanache și Agamemnon Dandanache.
13. Se acordă câte 0,10p. pentru fiecare tip de comic menționat corect, respectiv comicul de nume, de limbaj, de situație, de caracter etc.
14. Menționarea răspunsului corect, respectiv viziune realistă și moralizatoare-0,40p.
15. 4 acte-0,40p.
16. Menționarea corectă a celor patru nume-0,40p, se acordă câte 0,10p. pentru fiecare nume menționat corect, respectiv Zoe, Cetățeanul turmentat, Nae Cațavencu, Cetățeanul turmentat.
17. Zaharia Trahanache-0,20p, Nae Cațavencu-0,20p.
18. Evidențierea comicului de nume cu referire la 2 personaje-0,40p., referire la un personaj-0,20p, de exemplu: Pristanda- jocul moldovenesc, Farfuridi și Brânzovenescu-arta culinară, Dandanache-boacăna, dandana, etc.
19. Se acordă câte 0,10p. pentru fiecare tipologie menționată corect, de exemplu: Tipătescu-junele prim, Zoe-femeia adulteră, Pristanda-tipul slugarnic, Cațavencu-demagogul etc.
20. Se acordă câte 0,20p. pentru fiecare situație comică menționată, de exemplu: pierderea succesivă a scrisorii, apariția Cetățeanului Turmentat acasă la Tipătescu etc.

21. Se acordă câte 0,20p. pentru fiecare mijloc de caracterizare menționat, de exemplu: caracterizare directă prin didascalii, caracterizare directă realizată de alt personaj, autocaracterizare.
22. Se acordă câte 0,10p. pentru fiecare rol menționat corect, de exemplu: caracterizare directă a personajelor, redarea acțiunii personajelor, mimica, descrierea decorului etc.
23. Se acordă câte 0,20p. pentru fiecare titlu menționat corect, de exemplu: *O noapte furtunoasă*, *D-ale carnavalului*, *Conul Leonida față cu Reacțiunea*.

Se acordă un punct din oficiu.

TEST INTERACTIV LA GEOGRAFIE

Prof. Rădulescu Viorica Norica,

Școala Gimnazială Mănești, Mănești Dâmbovița

Test interactiv conceput special pentru lucrul în echipă la nivel de gimnaziu.

Formatul este gândit ca un **joc strategic de rol**, unde elevii colaborează pentru a salva o comunitate fictivă de la efectele încălzirii climatice.

Instrucțiuni pentru profesori

- **Organizare:** Împărțiți clasa în echipe de 3-4 elevi.
- **Roluri în echipă:** Climatolog (analizează datele), Economist (gestionează resursele), Primar (ia decizia finală).
- **Resurse:** Fiecare echipă începe cu **100 de Puncte de Energie** și **100 de Monede Verzi**.
- **Mecanică:** Echipele dezbat fiecare scenariu și aleg o singură variantă. Fiecare alegere le modifică resursele. Obiectivul este menținerea comunității în siguranță, fără a epuiza resursele.

☐ Misiunea: Salvarea orașului "Eco-Verde"

☐ Scenariul 1: Valul de căldură extremă

Orașul vostru se confruntă cu cel mai fierbinte an din istorie. Consumul de energie pentru aer condiționat a explodat, iar rețeaua electrică riscă să cadă.

Întrebare: Care este cea mai sustenabilă strategie pe termen lung pentru a răci orașul și a reduce emisiile de gaze cu efect de seră?

- **A)** Subvenționăm aparate de aer condiționat clasice pentru toată lumea. (*Cost: 40 Monede | Energie: -30*)
- **B)** Plantăm perdele forestiere, creăm acoperișuri verzi și interzicem mașinile poluante în centru. (*Cost: 50 Monede | Energie: +20 pe termen lung*)
- **C)** Nu facem nimic și sperăm să treacă vara repede. (*Cost: 0 Monede | Energie: -50 din cauza penelor de curent*)

Cheia de control (Strategie): Varianta **B** este corectă. Copacii reduc efectul de insulă de căldură urbană prin evapotranspirație și umbră, absorbind și CO₂. Varianta A oferă confort rapid, dar agravează problema pe termen lung prin consum masiv de energie și emisii.

☐ Scenariul 2: Inundațiile și topirea ghețarilor

Râul care traversează orașul a crescut periculos din cauza precipitațiilor extreme provocate de schimbările climatice. Din amonte vin vești că un baraj vechi riscă să cedeze.

Întrebare: Cum colaborați cu comunitățile vecine pentru a gestiona riscul de inundație provocat de modificarea circuitului apei în natură?

- **A)** Construim un zid de beton mai înalt doar în dreptul orașului nostru, ignorând vecinii. (*Cost: 60 Monede | Energie: -10*)
- **B)** Colaborăm cu orașele vecine pentru a restaura zonele umede (mlaștini/lunci) din amonte care pot absorbi natural surplusul de apă. (*Cost: 30 Monede de la noi + 30 de la vecini | Energie: +10*)
- **C)** Evacuăm temporar orașul și așteptăm ca apa să se retragă de la sine. (*Cost: 80 Monede pierderi economice | Energie: -20*)

Cheia de control (Strategie): Varianta **B** este corectă. Managementul bazinelor hidrografice necesită cooperare regională. Zonele umede funcționează ca niște bureții naturali. Soluțiile bazate pe natură (Nature-based Solutions) sunt mai ieftine și mai rezistente decât digurile rigide din beton (Varianta A).

☐ **Scenariul 3: Seceta și Securitatea Alimentară**

Solul din jurul orașului este uscat. Fermierii locali raportează că culturile tradiționale de grâu și porumb se usucă din cauza lipsei precipitațiilor prelungite și a iernilor fără zăpadă.

Întrebare: Ce strategie agricolă adoptați pentru a asigura hrana populației în noul context climatic?

- **A)** Săpăm puțuri de mare adâncime pentru a extrage toată apa subterană rămasă pentru irigații masive. (*Cost: 50 Monede | Energie: -40*)
- **B)** Trecem la culturi rezistente la secetă (ex: sorg, mei) și implementăm sisteme inteligente de irigare prin picurare cu apă de ploaie colectată. (*Cost: 40 Monede | Energie: +10*)
- **C)** Închidem fermele locale și importăm 100% din alimente cu camioane din alte țări. (*Cost: 70 Monede lunar | Energie: -30 din cauza amprente de carbon a transportului*)

Cheia de control (Strategie): Varianta **B** este corectă. Adaptarea agriculturii prin diversificarea culturilor și tehnologie eficientă (picurare) protejează pânza freatică. Varianta A epuizează rezervele strategice de apă dulce, iar varianta C crește emisiile globale de transport (ghidate de combustibili fosili).

☐ **Dezbaterea Finală (Evaluare și Colaborare)**

Fiecare echipă își calculează punctele rămase. Primarul fiecărei echipe trebuie să prezinte în 2 minute în fața clasei:

1. Care a fost cea mai grea decizie și de ce.
 2. Cum au negociat climatologul și economistul între protejarea naturii și cheltuirea banilor.
-

FIȘĂ DE LUCRU COLABORATIVĂ: ISTORIE (CLASA A IX-A)

Ristoiu Georgeta-Elena, Colegiul Tehnic Raluca Ripan, Cluj-Napoca

Tema: Marile descoperiri geografice- Dilema Tratatului de la Tordesillas (1494)

Membrii echipei (4-5 elevi): _____

Regatul reprezentat:  SPANIA sau  PORTUGALIA (alegeți prin tragere la sorți)

Obiectiv educațional: Dezvoltarea gândirii critice, a capacității de negociere și a managementului riscului prin colaborare strategică.

ETAPA 1: Analiza critică a contextului (muncă în echipă – 15 minute)

Citiți cu atenție clauza secretă a Tratatului de la Tordesillas (1494) și analizați harta geopolitică a anului 1500:

„S-a convenit să se traseze o linie dreaptă de la pol la pol... Tot ce s-a descoperit sau se va descoperi de către Regele Portugaliei la răsărit de această linie să aparțină acestuia... iar tot ce se va descoperi de către Regii Castiliei (Spaniei) la apus de această linie să aparțină acestora.”

Matricea dilemei strategice (teoria jocurilor):

Fiecare regat are de ales între două acțiuni: să **colaboreze** (să respecte linia și să împartă lumea pașnic) sau să **trădeze** (să trimită spioni și flote militare în zona celuilalt pentru a fura monopolul mirodeniilor/aurului).

	Portugalia alege: colaborare	Portugalia alege: trădare
Spania alege: colaborare	Rezultat A (pace): Ambele regate se dezvoltă stabil. Își împart hărțile și tehnologia.	Rezultat B (lovitură): Portugalia confiscă corăbiile spaniole din Atlantic. Spania pierde resurse.
Spania alege: trădare	Rezultat C (lovitură): Spania cucerește bazele portugheze din Africa. Portugalia dă faliment.	Rezultat D (război total): Flotele se distrug reciproc. Anglia și Franța profită și cuceresc coloniile.

Cerință de gândire critică (discutați în grup și notați concluzia):

Dacă priviți tabelul, de ce este **Rezultatul D** cel mai periculos pentru ambele state și cum poate fi el evitat doar prin „colaborare strategică” și comunicare eficientă?

Concluzia grupului nostru:

ETAPA 2: Negocierea și luarea deciziei (muncă colaborativă – 15 minute)

Instrucțiuni pentru jocul de rol:

1. **Faza de diplomație (7 minute):** Trimiteți 1-2 „ambasadori” de la echipa voastră la echipa rivală. Negociați un acord secret, semnați pacte de neagresiune sau stabiliți reguli comune pentru a vă asigura că ambele echipe vor alege *Colaborarea*.
2. **Faza de decizie (3 minute):** Întrebați-vă membrii echipei: „*Avem încredere în rivalii noștri sau îi trădăm înainte să ne trădeze ei?*”.
3. **Votul:** Scrieți decizia voastră finală (ascunsă) pe biletul de mai jos și tăiați opțiunea necorespunzătoare.



BILET DE DECIZIE SECRETĂ

Regatul: _____ alege oficial varianta: [COLABORARE] sau [TRĂDARE]

(Biletele ambelor echipe vor fi predate profesorului și deschise simultan pentru a vedea ce rezultat A, B, C sau D s-a generat în clasă).

ETAPA 3: Debriefing și reflecție istorică (gândire critică – 10 minute)

După ce profesorul a dezvăluit rezultatul interacțiunii voastre, răspundeți la următoarele întrebări de analiză critică:

1. **Dacă ați ajuns la rezultatul A (pace):** Ce v-a determinat să aveți încredere în cealaltă echipă? Cum a ajutat negocierea?

Dacă ați ajuns la rezultatele B, C sau D (trădare/război): Ce eroare de comunicare sau ce frică strategică v-a împins să rupeți înțelegerea?

Răspuns:

2. **Paralelă istorică:** În realitate, deși erau rivale de moarte, Spania și Portugalia au respectat Tratatul de la Tordesillas aproape un secol, evitând războiul direct. Ce spune acest lucru despre capacitatea lor de organizare și leadership strategic în Epoca Modernă?

Răspuns:

Grila de evaluare a competențelor (pentru profesor)

Competența evaluată	Indicatori de succes	Punctaj
Gândire critică (etapa 1)	Identifică corect riscurile conflictului (rezultatul D) și oportunitățile păcii	30p
Muncă colaborativă (etapa 2)	Toți membrii grupului participă la decizie; ambasadorii negociază activ și argumentat.	40p
Evaluare și reflecție (etapa 3)	Analizează matur comportamentul echipei din timpul jocului și face legătura cu realitatea istorică.	30p
Total		100p

BIBLIOGRAFIE

I. Surse istorice și academice

1. Constantiniu, Florin; Murgescu, Bogdan; Stan, Stoica – *Istorie: Manual pentru clasa a IX-a*, Editura Humanitas Educațional
2. Mureșan, Camil – *Imperiul Rezistă: Expansiunea europeană în secolele XV-XVII*, Editura Științifică, București.
3. Tratatul de la Tordesillas (1494) – <https://permalinkbnd.bnportugal.gov.pt/idurl/1/84303>

II. Resurse metodologice și didactice (strategie și teoria jocurilor)

1. The Coffee House Historian – „*Teaching Game Theory and History with Diplomacy*” (2024). Sursă online: coffeehousehistorian.com.
2. Pânișoară, Ion-Ovidiu – *Comunicarea eficientă. Metode de interacțiune educațională*, Editura Polirom, Iași (pentru fundamentarea muncii colaborative și a tehnicilor de negociere în clasă).
3. Cerghit, Ioan – *Metode de învățământ*, Editura Polirom (pentru integrarea jocurilor de rol și a metodelor activ-participative).

Instrumente didactice și resurse pentru facilitarea convergențelor în practică

Roman Doina Valerica

Scoala Gimnaziala Nr. 3, Chirnogi

Introducere

Educația contemporană este caracterizată de necesitatea integrării diferitelor domenii de cunoaștere, a tehnologiilor digitale și a strategiilor didactice moderne pentru a răspunde cerințelor unei societăți aflate într-o continuă schimbare. În acest context, convergențele educaționale reprezintă modalități de valorificare a conexiunilor dintre discipline, metode și resurse, în vederea dezvoltării unor experiențe de învățare relevante și eficiente.

Instrumentele didactice și resursele educaționale moderne contribuie la realizarea unui proces instructiv-educativ centrat pe elev, stimulând participarea activă, gândirea critică, reflecția pedagogică și colaborarea. Utilizarea fișelor de lucru, a chestionarelor interactive, a instrumentelor de feedback și a aplicațiilor digitale facilitează adaptarea învățării la nevoile elevilor și creșterea calității actului educațional.

Rolul instrumentelor didactice în procesul educațional

Instrumentele didactice reprezintă resurse esențiale pentru organizarea și desfășurarea activităților de predare-învățare-evaluare. Acestea permit profesorului să creeze contexte de învățare interactive și să monitorizeze progresul elevilor într-un mod eficient.

În practica educațională actuală, instrumentele didactice moderne contribuie la dezvoltarea competențelor-cheie, la consolidarea cunoștințelor și la stimularea motivației pentru învățare. Totodată, acestea facilitează integrarea tehnologiei în activitatea didactică și susțin abordările interdisciplinare și colaborative.

Fișele de lucru – resurse pentru învățarea activă

Fișele de lucru reprezintă instrumente didactice frecvent utilizate pentru consolidarea și aplicarea cunoștințelor. Acestea pot include exerciții de analiză, comparație, argumentare, rezolvare de probleme și reflecție.

De exemplu, într-o activitate interdisciplinară privind protecția mediului, elevii pot completa o fișă de lucru care să conțină sarcini de identificare a surselor de poluare din comunitate, propunerea unor soluții și realizarea unui plan de acțiune. Prin astfel de activități, elevii își dezvoltă gândirea critică și capacitatea de a aplica informațiile în situații reale.

Fișele digitale realizate cu ajutorul platformelor educaționale oferă posibilitatea inserării imaginilor, videoclipurilor și a elementelor interactive, sporind atractivitatea activităților și implicarea elevilor.

Chestionarele interactive și evaluarea formativă

Chestionarele interactive reprezintă instrumente eficiente pentru verificarea cunoștințelor și oferirea unui feedback rapid. Aplicații precum Kahoot!, Quizizz, Mentimeter sau Google Forms permit crearea unor activități atractive care transformă evaluarea într-o experiență motivantă.

Aceste instrumente oferă informații relevante despre nivelul de înțelegere al elevilor și permit adaptarea strategiilor didactice în funcție de rezultatele obținute. În plus, utilizarea chestionarelor interactive stimulează participarea activă și contribuie la dezvoltarea competențelor digitale.

În experiența didactică, utilizarea acestor aplicații a condus la creșterea interesului elevilor pentru activitățile de evaluare și la îmbunătățirea implicării acestora în procesul de învățare.

Instrumentele de feedback și reflecția pedagogică

Feedbackul reprezintă un element fundamental al procesului educațional, contribuind la îmbunătățirea performanțelor școlare și la dezvoltarea autonomiei în învățare. Instrumentele

digitale permit colectarea rapidă a opiniilor și sugestiilor elevilor privind activitățile desfășurate.

Platforme precum Padlet, Google Forms sau Microsoft Forms facilitează realizarea unor chestionare de feedback prin care elevii pot exprima ceea ce au învățat, dificultățile întâmpinate și propunerile pentru activitățile viitoare.

Analiza răspunsurilor oferă profesorului oportunitatea de a reflecta asupra propriilor practici pedagogice și de a adapta procesul didactic la nevoile reale ale clasei. Astfel, feedbackul devine un instrument valoros pentru dezvoltarea profesională continuă și pentru optimizarea actului educațional.

Aplicațiile digitale și implicarea activă a elevilor

Tehnologia educațională oferă numeroase aplicații care facilitează învățarea activă și colaborativă. Platformele digitale permit realizarea de prezentări interactive, hărți conceptuale, proiecte colaborative și portofolii electronice.

Utilizarea aplicațiilor precum Canva, Padlet, LearningApps, Wordwall sau Google Classroom contribuie la diversificarea strategiilor didactice și la crearea unor experiențe de învățare atractive. Elevii devin participanți activi la construirea propriilor cunoștințe, iar activitățile desfășurate stimulează creativitatea și spiritul de inițiativă.

De asemenea, aceste resurse facilitează incluziunea educațională, oferind oportunități de participare tuturor elevilor, indiferent de stilul de învățare sau de nivelul competențelor deținute.

Concluzii

Instrumentele didactice și resursele digitale reprezintă componente esențiale ale educației moderne, contribuind la realizarea convergențelor dintre metodele tradiționale și cele inovatoare. Fișele de lucru, chestionarele interactive, instrumentele de feedback și aplicațiile

digitale susțin dezvoltarea gândirii critice, a reflecției pedagogice și a implicării active a elevilor în procesul de învățare.

Valorificarea acestor resurse permite crearea unui mediu educațional flexibil, colaborativ și incluziv, capabil să răspundă provocărilor societății actuale. Integrarea lor în practica didactică reprezintă o condiție importantă pentru creșterea calității educației și pentru formarea competențelor necesare învățării pe tot parcursul vieții.

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.

Oprea, Crenguța-Lăcrămioara, *Strategii didactice interactive*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 2009.

Păun, Emil, *Școala – abordare sociopedagogică*, Editura Polirom, Iași, 1999.

Ionescu, Miron, Radu, Ioan, *Didactica modernă*, Editura Dacia, Cluj-Napoca, 2001.

Comisia Europeană, *Digital Education Action Plan 2021–2027*, Publications Office of the European Union, Luxembourg, 2021.

JOCURI DE CUNOAȘTERE ȘI SOCIALIZARE

Școala Gimnazială Nr.1 Lumina, jud.Constanța
Prof.înv.primar: Rus Ionela

Importanța lor la clasa pregătitoare:

- sunt o ocazie pentru profesor pentru a afla informații despre copii
- îi ajută pe copii să se cunoască mai bine între ei (preferințe, pasiuni)
- copiii reușesc să interacționeze, să stabilească relații pozitive, prietenii în cadrul grupului
- dezvoltă și consolidează deprinderi de comunicare și socializare
- ajută copiii să-și recunoască propria valoare și a altora etc.

**Acesta mi-e prieten – joc de socializare, dezvoltarea interesului pentru ceilalți,
integrare în grup;**

Metodă: conversația

Materiale: nimic.

Descriere:

Participanții se așează formând un cerc, cu mâinile unite. Cineva începe jocul, prezentând persoana din stânga, cu formula „ acesta mi-e prietenul X ” și când îi spune numele, ridică mâna prietenului său. Jocul continuă până toate persoanele sunt prezentate.

Evaluare:

Se tinde spre integrarea în grup a tuturor participanților. E foarte important să se cunoască numele tuturor participanților.

Cubul fermecat- joc de socializare, intercunoaștere, de încredere;

Metodă: conversația

Materiale: un cub, diverse simboluri ce vor fi lipite pe fețele cubului, flori, casetofon,

Cd cu muzică veselă, ;

Descriere:

Participanții se așează pe scaune în formă de semicerc. Propunătorul alege un copil. Acesta rostogolește cubul , apoi realizează sarcina care i-a căzut pe fața de sus a cubului.

Variante de sarcini pe fețele cubului:

- Oferă un pupic unui coleg !
- Cântă un cântecel împreună cu un coleg!;
- Transmite un salut secret colegilor tăi !;
- Dansează împreună cu un coleg!;
- Fă-i un compliment unui coleg și îmbrățișează-l !;
- Oferă o floare unei colege !;
- Ghicește cine te-a strigat!;

Prenumele și mingea- joc pentru autocunoaștere, intercunoaștere și socializare;

Metodă: conversația

Materiale: minge, balon;

Descriere:

Folosește o minge sau un balon pentru a facilita cunoașterea. Pentru început, participantul care prinde mingea își spune prenumele. Apoi cel care aruncă mingea stabilește un contact vizual cu o persoană din grup și pronunță prenumele său, plasându-i mingea. Dacă cineva nu este sigur de prenumele cuiva are posibilitatea să întrebe. Odată cu avansarea jocului poți mări ritmul de aruncare a mingii, după care poți introduce încă una sau două, până când viteza de aruncare crește considerabil.

Aleea plecăciunilor-joc de prezentare și de cunoaștere interpersonală

Metodă: conversația

Materiale: nimic.

Descriere:

Grupul se împarte în două coloane ce se aranjează una în fața alteia (cu fața unul spre altul, lăsând o trecere între rânduri). Toți participanții vor trece unul câte unul prin această alee improvizată (alegându-și un mers și o plecăciune cât mai originală). Ceilalți îi vor încuraja cu aplauze.

Îmi place deoarece..... –joc de socializare și comunicare

Metodă: conversația

Materiale: nimic.

Descriere:

Participanții sunt rugați să se așeze în cerc și să spună ce le place la persoana din dreapta lor. Oferă-le timp pentru ca mai întâi să se gândească la întrebare.

Puterea mingii- joc de intercunoaștere și comunicare

Metodă: conversația

Materiale: o minge;

Descriere:

Anunță copiii că cel care are mingea deține puterea și poate adresa oricui din grup o întrebare. Participanții își transmit mingea unul altuia, de fiecare dată întrebând câte ceva și primind răspunsurile care îi interesează.

Măgărușul- joc de socializare, colaborare în grup, amuzament

Metodă: conversația

Materiale: ziare pentru a face hamurile sau o coardă ;

Descriere:

Regulile sunt comunicate pe grupuri separate.

Măgărușilor li se comunică că pot merge înainte doar atunci când aud cuvinte de laudă, când sunt mângâiați, etc.

Grupul trebuie să conducă măgărușul la un anumit punct, nu au voie să împingă sau să tragă măgărușul.

Fiecărui grup de 3/4 persoane îi corespunde un măgăruș. Grupurile primesc misiunea de a conduce măgărușul către linia indicată, cât mai repede posibil, ținând cont că măgărușul nu merge decât în anumite condiții. În final, toți participanții discută despre sentimentele și trăirile măgărușului.

Animalele fermierului- joc de intercunoaștere, socializare, amuzament

Metodă: conversația

Materiale: o eșarfă, scaun ;

Descriere:

Participanții se așează formând un cerc .Un copil va juca rolul fermierului. El va sta pe un scaun în centrul cercului și va fi legat la ochi. Ceilalți copii stau în picioare și păstrează liniștea. Fermierul va numi un animal sau o pasăre. Un copil ales de propunător, se va așeza în brațele fermierului și va emite sunetele pe care le face animalul numit. Fermierul va încerca să recunoască copilul după voce. Dacă reușește, cel care s-a așezat în brațe devine noul fermier. Dacă nu – mai încearcă o dată!

O pereche de statui- joc de socializare, de încredere

Metodă: conversația

Materiale: o eșarfă ;

Descriere:

În grupuri de 3, unuia i se leagă ochii, altul devine „ statuie”. Statuia încremenește, iar cel cu ochii legați încearcă să perceapă poziția, pentru a o imita, atingând „ statuia”. Atunci când consideră că a reușit, roagă observatorul (a treia persoană) să-i dezlege ochii. Se compară rezultatele. Apoi jucătorii se schimbă cu rolurile.

Evaluare:

Nu v-a deranjat sau incomodat contactul fizic? Ce v-a plăcut mai mult?

Note:

Se poate realiza în grupul „ mare”, alegând 3-4 statui și divizând restul persoanelor în jumătate, în observatori și imitatori, care își vor schimba consecutiv rolurile.

Mingea fierbinte- joc de autocunoaștere, intercunoaștere și comunicare

Metodă: conversația

Materiale: o minge, sau un alt obiect pentru a-l putea arunca

Descriere:

Jocul trebuie să se realizeze cât mai repede posibil. Mingea e foarte „fierbinte” și „frige”. Toți stau în cerc. Animatorul explică că persoana ce prinde mingea trebuie să se prezinte spunând:

- numele (cum i-ar plăcea să i se spună),
- unde locuiește,
- o preferință,
- o dorință,

Toate acestea trebuie făcute cât mai repede posibil, pentru a nu se frige. Imediat ce s-a făcut prezentarea, mingea e aruncată mai departe. Jocul continuă până când toți copiii se vor prezenta.

Dacă aș fi animal....- joc de autocunoaștere, intercunoaștere

Metodă: conversația

Materiale: nimic

Descriere:

Copiii trebuie să imite un animal. Pentru a se pregăti, li se oferă copiilor un minut. Ei formează un cerc. Jocul poate fi început de animator care se plasează în centrul cercului, imitând animalul și lămurind de ce a ales anume acest animal. Exercițiul este repetat de toți participanții.

Statuile muzicale –joc pentru dezvoltarea atenției, energizare și amuzament

Metodă: improvizație

Materiale: casetofon, Cd cu muzică ritmată, veselă

Descriere:

Se pune un melodie veselă la casetofon.
Cât timp se aude muzica, copiii sar, dansează, cântă.
Când se oprește muzica, copiii se opresc în poziția în care se află stând nemișcați.
Cei care se mișcă după ce s-a oprit muzica se așează pe scaun.
Câștigă ultimul rămas în picioare.

Îmbrățișări muzicale:- joc pentru dezvoltarea atenției, energizare și amuzament,socializare

Materiale: un casetofon sau un instrument muzical.

Procedură:

Cântă muzica, timp în care toți dansează prin încăpere. Când muzica e oprită, fiecare îmbrățișează o persoană. Nimeni nu trebuie să rămână izolat. Muzica continuă să sune și participanții își pot continua dansul solitar sau cu tovarășul lor. Odată oprită muzica, e îmbrățișată a treia persoană. La fiecare pauză grupului i se mai alătură o persoană, „îmbrățișarea” crescând continuu.

Note:

Jocul își propune să depășească potențialele tensiuni existente. Fiecare e lăsat să exprime ce simte și cum a trăit jocul.

„Mie îmi place să....., ție îți place să.....” - joc de autocunoaștere, intercunoaștere și comunicare

Metodă: conversația

Materiale: nimic

Descriere:

Un copil iese în fața clasei și își va exprima o preferință după următoarea formulă :

„ Mie îmi place să...”. Cei care au aceeași preferință ca și cel din față ridică mâna. Propunătorul alege unul dintre ei. Acesta iese în față clasei, dă mâna cu colegul său și rostește următoarea formulă; „Ție îți place să..., mie îmi place să”.

În final toți copiii se vor reuni într-un cerc ținându-se de mână.

Povestea noastră- joc de socializare, energizare mentală, amuzament;

Metodă: conversația

Materiale: obiecte diverse (jucării, rechizite, cărți etc.)

Descriere:

Pe o bancă în fața clasei vor fi așezate diverse obiecte. Propunătorul le explică copiilor că vor trebui să inventeze o poveste folosind aceste obiecte și că personajele din poveste vor purta numele copiilor din clasă. Copilul care își va auzi numele în poveste va continua povestea . Copiii povestesc pe rând, se completează unii pe alții.

Exemplu:„A fost odată un băiețel pe nume Mihai..... și acesta avea o mașinuțălui îi plăcea să se joace împreună cu prietenul lui..... Robert..... .”

Bibliografie:

- Centrul Național de Resurse pentru Tineri – „ 855 de jocuri și activități. Ghidul animatorului”, Asociația European Youth Exchange Moldova, Centrul Național de Resurse pentru Tineri, Chișinău, 2005
- Ion Bogdănescu, Rus Grigore Nicolae – „ 110 jocuri pentru copii”, Editura Didactică și Pedagogică, București, 2001;

JOC DIDACTIC „DETECTIVII TOAMNEI”

Sabău Adela Ioana

Centrul Școlar de Educație Incluzivă „Orizont”-Oradea

Tema activității: Jocul cuvintelor

Mijloc de realizare: joc didactic

Tipul activității: de fixare și consolidare

Domeniul de dezvoltare:

Dezvoltarea limbajului, a comunicării și a premiselor citirii și scrierii

Dimensiuni ale dezvoltării:

Premise ale citirii și scrierii, în contexte de comunicare cunoscute

Comportamente:

3.2. Discriminează/diferențiază fonetic cuvinte, silabe, sunete și asociază sunete cu litere

Subdomeniul: :

Premisele scrierii și citirii

Reper:

Copilul ar trebui să identifice diferite sunete ale limbii.

Scopul jocului: fixarea și consolidarea cunoștințelor copiilor referitoare la despărțirea cuvintelor în silabe, identificarea sunetului inițial și alcătuirea de propoziții.

Conținutul jocului: Zâna toamnă, jetoane cu imagini/elemente de primăvară pe care copii le cunosc deja ca simboluri ale primăverii, lanternă.

Sarcina didactică:

- Descoperirea imaginii cu ajutorul lanternelor
- Denumirea cuvântului din imagine;
- Recunoașterea sunetului inițial al cuvântului
- Despărțirea în silabe a cuvântului și precizarea numărului de silabe;
- Reprezentarea grafică a silabelor cu ajutorul liniilor orizontale;
- Alcătuirea de propoziții cu cuvintele identificate.

Regulile jocului: Zâna împreună cu noi va ajuta un copăcel care este trist pentru că nu are floricele ca ceilalți copăcei, dar ea are pentru voi câteva sarcini de îndeplinit pentru a-i putea da floricelele copacului.

Ea va rosti cuvintele magice: Zâna mă numesc și un detectiv numesc!

Prima sarcină:

Copilul numit va extrage din trăistuță o frunză și va descoperi cu ajutorul lanternei ce imagine ascunde frunza.

Sarcina a doua:

Va denumi imaginea și va identifica sunetul initial al fiecărui cuvânt,

Sarcina a treia:

Va despărți cuvântul în silabe și va reprezenta grafic prin liniuțe verticale numărul silabelor.

- Dacă va rezolva corect toate sarcinile de lucru,

copilul va fi recompensat cu câte o floriceică care o va așeza în copac.

Elemente de joc: aprecieri, aplauze, încurajări, recompense

Materialul didactic: Zâna toamna, traista cu jetoane, lanternă, planșă cu copacul, coș cu frunze decupate.

Desfășurarea jocului:

Varianta 1: Le voi prezenta copiilor pe Zâna toamna care a venit la noi în clasă pentru a ajuta un copăcel care nu are frunze la fel ca ceilalți copăcei ca el.

Vom fi detectivi ai toamnei și vom descoperi ce imagine ascunde fiecare frunză din trăistuță.

Îi vom descoperi sunetul inițial, numărul de silabe și va reprezenta grafic numărul de silabe pe tablă prin liniuțe verticale. Dacă sarcinile au fost realizate corect fiecare copil va așeza câte o floare pe coroana copacului.

Varianta 2: Împart copiii în grupe de 3-4 membri. Fiecare membru din grup primește un jeton.

Copiii cu ajutorul imaginilor de pe jetoane vor formula câte un mesaj de încurajare pentru copăcel.

Asigurarea condițiilor de joc:

Se pregătește sala de grupă. Se aerisește sala. Copiii stau în semicerc, pe scăunele în fața tablei magnetice.

Introducerea în joc:

Li se prezintă copiilor Zâna Toamna care a venit la noi în clasă pentru a-i transforma în detectivi ai toamnei pentru a putea ajuta un biet copăcel să aibă și el frunze ca ceilalți copăcei.

Zâna a adus cu ea și un copăcel cam trist și ne roagă să îl facem să fie iarăși vesel, dar pentru acest lucru noi va trebui să fim detectivi și să descoprim ce ascund frunzele și să îndeplinim fiecare sarcină de detectiv.

Prezentarea materialului și familiarizarea cu acesta:

Le prezint copiilor traista cu jetoane, lanterna. Copii mănuiesc obiectele, descoperă cum pot aprinde și stinge lanterna.

Anunțarea titlului jocului și a obiectivelor urmărite:

Copiii sunt anunțați că jocul pe care îl vor juca se numește: *Detectivii toamnei!* Folosindu-se de jetoanele din traistă și de lanternă vor participa la joc, dacă se vor strădui să răspundă corect, vor primi o recompensă din partea „Copacului”. Copiii trebuie să descopere imaginea ascunsă în interiorul fiecărei frunze cu ajutorul unei lanterne precum detectivii.

Explicarea și demonstrarea jocului:

Se recită versurile:

Zâna toamnă mă numesc și un detectiv numesc!

Copilul care a fost numit, va extrage din traistă un jeton, cu ajutorul lanternei va descoperi ce ascunde frunza, (va denumi imaginea, va identifica sunetul inițial, va despărți cuvântul în silabe, stabilindu-i numărul de silabe și desenând pe tablă atâtea liniuțe orizontale câte silabe are cuvântul - cu ajutor dacă este nevoie). Pe coroana copacelului va lipi apoi câte o frunză colorată. Dacă nu știe, se va cere ajutorul unui coleg. Copilul este apreciat pentru calitățile sale de detectiv și este aplaudat.

Fixarea regulilor:

Unul sau doi copii repetă titlul jocului și regulile de joc.

Jocul de probă:

Se atinge un copil pe umăr cu bagheta magică. Acesta ia un jeton, îi descoperă și denumește conținutul, identifică sunetul inițial și alcătuiește o propoziție cu acel cuvânt. Copilul este apreciat pentru calitățile sale de detectiv și este aplaudat.

Executarea propriu-zisă a jocului:

Se dă semnalul jocului: *Detectivii toamnei!* Voi atinge pe umăr un copil, recitând versurile:

Zâna Toamnă mă numesc și un detectiv numesc!

Copilul numit vine și extrage o frunzuliță din traistă, îi descoperă conținutul cu ajutorul lanternei, denumește cuvântul, identifică sunetul inițial, desparte cuvântul în silabe stabilește

numărul de silabe corespunzător cuvântului, iar apoi reprezintă grafic pe tablă prin liniiuțe verticale numărul silabelor.

Complicarea jocului (Varianta 2):

Varianta 2: Voi împărți copii în grupe de câte 2. Un membru al echipei atins de baghetă va extrage un jeton din săculeț, cu ajutorul lanternei descoperă imaginea ascunsă, dă nume imaginii- perechea sa de joc va spune forma de plural al cuvântului (când sunt mai multe) și va alcătui o propoziție cu cuvântul.

Încheierea jocului:

Se fac aprecieri individuale și generale despre modul în care s-a desfășurat jocul și au răspuns copiii. Se apreciază ceea ce a fost bine și ceea ce se va putea face mai bine data viitoare. Se împart surprizele primite de la copac. Copiii cântă cântecul *Suntem detectivi*.

Bibliografie:

1. **Ministerul Educației** (2019). *Repere fundamentale în învățarea și dezvoltarea timpurie a copilului de la naștere la 7 ani (RFIDT)*. București: Ministerul Educației.
2. **Ministerul Educației** (2022). *Repere metodologice pentru aplicarea curriculumului în învățământul special*. București: Ministerul Educației.
3. **Gherguț, A.** (2016). *Psihopedagogia persoanelor cu cerințe educaționale speciale. Strategii de educație integrată și incluzivă*. Iași: Editura Polirom.
4. **Vrășmaș, T.** (2018). *Educația incluzivă în grădiniță și școală*. București: Editura Universitară.

FIȘA DE LUCRU- ȘTIINȚE

CLASA A XII-A, FILOLOGIE

Tema: Cultura, comportamentul și influența tehnologiei asupra omului

Prof. Cristina-Andrea Seceleanu

Liceul Tehnologic „Petru Rareș”, Bacău

FIȘA DE LUCRU NR. 1

„Biologie sau cultură?”

Nume și prenume: _____

Clasa: _____

Data: _____

Sarcina 1:

Explică în 3–4 rânduri cum influențează cultura comportamentul unui adolescent:

Sarcina 2:

Creier → _____ → _____ → Comportament

FIȘA DE LUCRU NR. 2

„Telefonul mobil și creierul meu”

Nume și prenume: _____

Clasa: _____

Data: _____

Exercițiul 1: Estimează timpul zilnic petrecut:

Social media: _____

Jocuri: _____

Educație: _____

Comunicare: _____

Exercițiul 2:

Efecte pozitive:

1. _____

2. _____

3. _____

Efecte negative:

1. _____

2. _____

3. _____

Exercițiul 3:

Dopamina este asociată cu:

a) digestia

b) recompensa cerebrală

c) respirația

d) circulația

Reflecție:

„Eu controlez telefonul sau telefonul îmi influențează comportamentul?”

.....

FIȘA DE LUCRU NR. 3

Studiu de caz – „Presiunea socială online”

Nume și prenume: _____

Clasa: _____

Data: _____

Situație:

Un elev postează constant pe rețele sociale pentru a primi aprecieri și devine anxios când nu primește reacții.

1. Factor biologic implicat:

.....

2. Factor cultural/social:

.....

3. Posibile consecințe:

.....

4. Soluții recomandate:

.....

DEZBATERE- „Procesul telefonului mobil”

JURNALUL DE BORD AL INVENTATORULUI

Proiect: „Hubul Digital de Inovație, Creativitate și Incluziune”

Motto:

„Nu există eșecuri, există doar versiuni mai bune ale ideilor noastre.”

PAGINA DE IDENTITATE

Nume si prenume: _____

Școala: _____

Clasa: _____

Perioada participării: _____

Coordonator: Prof. consilier școlar Maria Solomon

DESPRE MINE

Înainte de acest proiect:

Tehnologia pentru mine era:

Cel mai mult îmi place să:

Ce îmi doresc să învăț în cadrul acestui proiect?

ACTIVITATEA 1

Detective Tech

Ce am descoperit astăzi?

Un lucru nou pe care l-am învățat.

Ce mi s-a părut dificil?

Cum am depășit dificultatea?

Emoția dominantă de astăzi:

☐ Bucurie

☐ *Curiozitate*

☐ *Entuziasm*

☐ *Nesiguranță*

☐ *Surpriză*

☐ *Altceva:* _____

Steaua zilei

Astăzi m-am descurcat foarte bine la:

ACTIVITATEA 2

Arhitectii Viitorului

Obiectul creat de mine:

Talentul pe care îl reprezintă:

Ce am învățat despre modelarea 3D?

Cine m-a ajutat?

Pe cine am ajutat?

Dacă aș reface proiectul, aș schimba:

ACTIVITATEA 3

Testul de Reziliență

Ce problemă am descoperit?

Ce soluție am găsit?

Ce am învățat din greșeală?

Completează propoziția:

„Am înțeles că o greșeală este utilă deoarece...”

ACTIVITATEA 4

Marea Pornire

Cum m-am simțit când imprimanta a început să lucreze?

Ce am observat?

Ce m-a surprins?

Ce am învățat despre răbdare?

ACTIVITATEA 5

Hubul de Soluții

Problema pe care am ales să o rezolv:

Cui îi este utilă soluția mea?

Cum poate ajuta comunitatea școlară?

Ce rol am avut în echipă?

☐ Lider

☐ Designer

☐ Cercetător

☐ *Presentator*

☐ *Organizator*

☐ *Alt rol: _____*

ACTIVITATEA 6

Inovatorii de Vară

Ce am prezentat?

Ce feedback am primit?

De ce sunt mândru de mine?

HARTA REUȘITELOR MELE

Bifează competențele pe care consideri că le-ai dezvoltat:

- ☐ Gândire critică
- ☐ Creativitate
- ☐ Lucru în echipă
- ☐ Comunicare
- ☐ Rezolvarea problemelor
- ☐ Utilizarea tehnologiei
- ☐ Perseverență
- ☐ Încredere în sine
- ☐ Empatie
- ☐ Organizare

☐ Răbdare

☐ Spirit de inițiativă

CELE MAI IMPORTANTE TREI LUCRURI ÎNVATATE

1.

2.

3.

DE LA „NU POT” LA „POT”

La începutul proiectului credeam că:

Acum știu că:

DIPLOMA PERSONALĂ

Eu, _____,

mă felicit pentru că am avut curajul să învăț, să experimentez, să gresesc și să găsesc soluții.

Cel mai mare progres al meu este:

Semnătura inventatorului,

Data: _____

EXERCITII DE CHIMIE PENTRU OMAGIEREA LUI GEORGE TOPÂRCEANU

Prof. Florina-Maria Sporea-Iacob

Liceul Teoretic "Grigore Moisil" Timișoara

INTRODUCERE

Poezia este un mod plăcut, prin care noțiuni științifice pot ajunge la elevi.

În 20 martie 2026 s-au împlinit 140 de ani de la nașterea poetului George Topârceanu. Chimia, știință/disciplină de învățământ foarte generoasă din punct de vedere al conexiunilor ce pot fi stabilite cu diverse forme ale artei (și nu numai!), atât prin noțiuni teoretice, cât și prin experimente de laborator, îl poate omagia pe marele poet român.

ANALIZA SURSELOR DE INFORMARE

Versuri ale poeziilor lui Topârceanu au fost analizate cu sufletul, dar și cu mintea, în căutare de substanțe chimice. Au fost atașați itemi de diferite tipuri.

VERSURI	ITEMI PROPUȘI SPRE REZOLVARE	REZOLVAREA ITEMILOR
"Că zilele-n restriște Se-nalță și apun Ca niște Baloane de săpun ..." (<i>Rapsodii de vară</i>)	Alegeți răspunsul corect: Reprezintă un săpun substanța cu denumirea: a).acetat de sodiu; b).stearat de sodiu; c).clorură de sodiu; d).sulfat de sodiu.	<i>răspuns corect: b</i>
"Juvaer de smalt și aur Cu sclipiri de platină " (<i>Rapsodii de toamnă</i>)	Precizați blocul de elemente din care fac parte cele două elemente chimice (Au și Pt). Argumentați.	<i>Au și Pt fac parte din blocul de elemente d, întrucât au electronul distinctiv plasat în orbital/substrat de tip d (5d).</i>
"Bulgăraș de gheață rece Iarna vine, vara trece" (<i>Noapte de iarnă</i>)	Alegeți cuvântul din paranteză care completează corect afirmația: Numărul legăturilor de hidrogen din gheață este mai față de cel din apa lichidă. (mic / mare)	<i>mare</i>
"aburi de pucioasă " "Îngenuncheat ca pentru rugăciune	Alegeți răspunsul corect: Substanța care are denumirea uzuală <i>pucioasă</i> este: a).potasiul; b).sodiul;	<i>răspuns corect: d</i>

Și luminos și fin ca diamantul, Părea-ncrustat în rocă de cărbune." (<i>Infernul</i>)	c).fosforul; d).sulfur. Precizați o asemănare, respectiv o deosebire între diamant și cărbune.	-diamantul și cărbunele sunt forme alotrope ale carbonului -diamantul – cristalin; cărbunele – amorf
"Mică-n mijlocul naturii Ca un fir de praf de pușcă" "Fină ca o acadea De țiței topit la soare" (<i>Cioara</i>)	În praful de pușcă se găsește azotatul metalului care are 7 electroni plasați în orbitali de tip s. Identificați metalul. Țiteiul sau petrolul reprezintă un amestec de hidrocarburi – alcani, cicloalcani și arene. a).Care sunt denumirile substanțelor obținute la arderea unei hidrocarburi? b).Scrieți ecuația generală a reacției de ardere a unui alcan. c).Stabiliți dacă următoarea afirmație este adevărată sau falsă: Arderea unei hidrocarburi este un proces endoterm și $\Delta H > 0$.	configurația electronică: $1s^2 2s^2 2p^6 3s^2 3p^6 4s^1 \Rightarrow$ $Z=19 \Rightarrow$ metalul este potasiul (K) a).dioxid de carbon, apă b).$C_n H_{2n+2} + (3n+1)/2 O_2 \rightarrow n CO_2 + (n+1) H_2O$ c).afirmație falsă
"-Eu, de m-ar fi dat la cloșcă, Aș fi scos un pui albastru.... -Și eu, unul violet... -Eu mai bine-ar fi să tac: Așa galben sunt, că-mi vine Să-mi închipui că pe mine M-a ouat un cozonac!..." (<i>La Paști</i>)	Propuneți o reacție chimică din care să rezulte un precipitat albastru. Se consideră substanțele chimice: fenol (I), hidrochinonă (II), acid salicilic (III), pirocatechină (IV), α-naftol (V). Dau colorație violet în prezență de soluție $FeCl_3$ substanțele: a).I și II; b).I, III și V; c).I, II și V; d).II și III.	$CuSO_4 + 2 NaOH \rightarrow Cu(OH)_2 \downarrow + Na_2SO_4$ răspuns corect: b

	Se consideră următoarea ecuație chimică: $\text{Pb}(\text{NO}_3)_2 + 2 \text{KI} \rightarrow \text{PbI}_2 + + 2 \text{KNO}_3$ Scrieți formula chimică a substanței de culoare galbenă. Propuneți și rezolvați o problemă în care să folosiți o cantitate din această substanță, exprimată în mg, egală cu anul nașterii lui George Topârceanu.	<i>PbI₂</i> <i>Câți moli de iodură de potasiu sunt necesari pentru a obține 1886 mg PbI₂?</i> <i>-răspuns: 0,008 moli</i>
Unul dintre volumele lui Topârceanu are titlul "Migdale amare".	Alegeți răspunsul corect: Are miros de migdale amare substanța cu formula chimică: a).CH₂=O; b).CH₃–CH=O; c).C₆H₅–CH=O; d).CH₃–COOH.	<i>răspuns corect: c</i>

CONCLUZII

Învățarea Chimiei poate fi o activitate plăcută, creativă, sănătoasă, atât pentru minte cât și pentru suflet. Poezia poate fi folosită pentru a aduce în fața elevilor noțiuni de Chimie. O asemenea abordare este o soluție viabilă pentru a crește interesul elevilor și pentru creșterea atractivității lecției.

BIBLIOGRAFIE

Topârceanu, G., *Poezii*, Editura Prometeu, București, 1991.

FIȘĂ DE EVALUARE – GRUPA MARE

Stan Gabriela Mădălina, Grădinița Nr.3

Nume și prenume copil:

Data:

Profesor educație timpurie:

1. Dezvoltarea socio-emoțională

Indicator	DA	PARȚIAL	NU
- Se integrează în grup și respectă regulile	☐	☐	☐
- Manifestă autonomie în activitățile zilnice	☐	☐	☐
- Își exprimă emoțiile adecvat	☐	☐	☐
- Cooperează cu colegii, își așteaptă rândul	☐	☐	☐

2. Dezvoltarea limbajului și a comunicării

Indicator	DA	PARȚIAL	NU
- Pronunță corect sunetele și cuvintele	☐	☐	☐
- Povestește coerent după imagini	☐	☐	☐
- Recunoaște literele mari de tipar	☐	☐	☐
- Formulează propoziții corecte	☐	☐	☐

3. Dezvoltarea cognitivă/ Cunoașterea lumii

Indicator	DA	PARȚIAL	NU
- Numără până la 10, crescător și descrescător	☐	☐	☐
- Recunoaște cifrele 1-10	☐	☐	☐
- Compară cantități (mai mult/ mai puțin)	☐	☐	☐
- Identifică forme geometrice (cerc, pătrat, triunghi...)	☐	☐	☐
- Observă și descrie fenomene ale naturii	☐	☐	☐
- Enumeră animale domestice și sălbatice	☐	☐	☐

4. Dezvoltarea fizică și motrică

Motricitate grosieră

Indicator	DA	PARȚIAL	NU
- Merge, aleargă, sare, se echilibrează	☐	☐	☐
- Coordonează mișcările în jocuri	☐	☐	☐

Motricitate fină

Indicator	DA	PARȚIAL	NU
- Decupează după contur	☐	☐	☐
- Ține și utilizează corect creionul	☐	☐	☐
- Îmbină piese mici (puzzle, cuburi)	☐	☐	☐

5. Dezvoltarea artistică și creativă

Indicator	DA	PARȚIAL	NU
- Desenează forme simple, obiecte, personaje	☐	☐	☐
- Utilizează culorile adecvat	☐	☐	☐
- Cântă și reproduce ritmuri simple	☐	☐	☐

6. Autonomie și deprinderi practice

Indicator	DA	PARȚIAL	NU
- Se îmbracă/ dezbracă singur(ă)	☐	☐	☐
- Strânge și organizează materialele	☐	☐	☐
- Respectă reguli de igienă	☐	☐	☐

Observații:

Concluzii/ Recomandări:

FIȘĂ DE LUCRU ÎN ECHIPĂ: DETECTIVII NATURII

Stoica Nicoleta -Mădălina

Șc. Gimn. „Matei Basarab,, Târgoviște

Misiune colaborativă pentru Clasa a III-a

Numele membrilor echipei:

1. _____ (Liderul - împarte sarcinile)
2. _____ (Scriitorul - notează ideile)
3. _____ (Prezentatorul - va vorbi în fața clasei)
4. _____ (Cronometrul - are grijă de timp)

Data: _____ **Timp de lucru:** 20 de minute



Povestea misiunii:

Un bunic i-a lăsat nepotului său o scrisoare secretă despre o plantă misterioasă din pădure, dar câteva rânduri s-au șters. Pentru a descoperi despre ce plantă este vorba și cum o putem proteja, echipa voastră de detectivi trebuie să colaboreze și să rezolve cele 3 indicii de mai jos!



Indiciul 1: „Cine sunt eu?” (Învățare prin descoperire)

Discutați în echipă și completați spațiile libere folosind cuvintele din cutia cu indicii:

Cuvinte cheie: rădăcină, oxigen, frunze, apă.

„Sunt un organism viu. Fixez solul cu ajutorul _____ mele și prepar hrana în _____ prin procesul de fotosinteză. În schimb, îți ofer ție și planetei _____ curat pentru a respira.”



Indiciul 2: Sfatul Echipei (Gândire critică și colaborare)

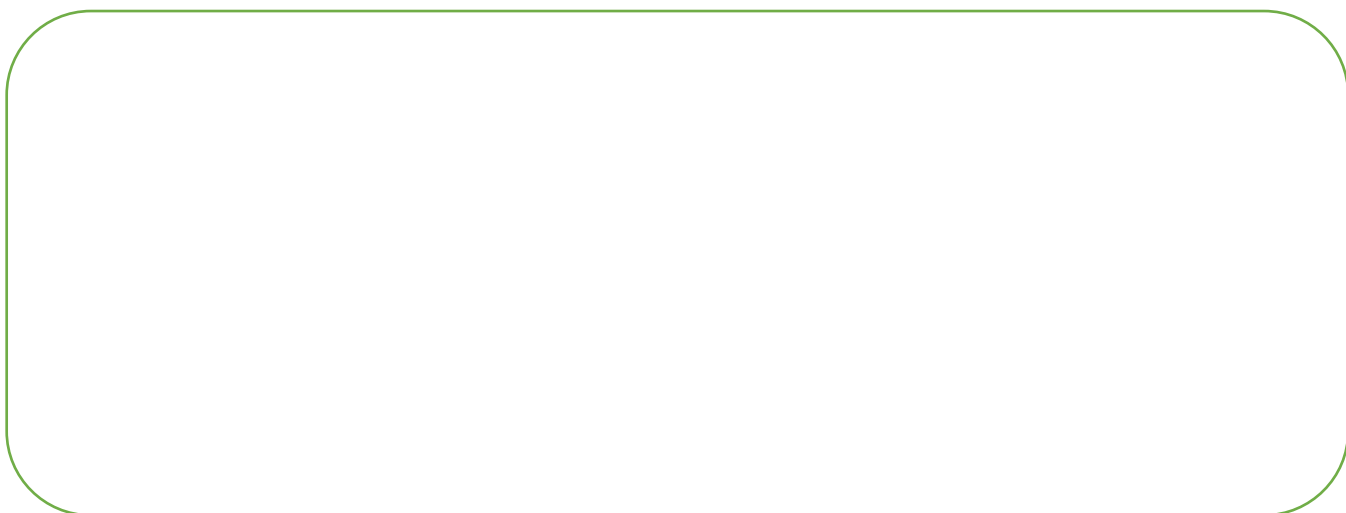
*Imaginați-vă că planta din poveste este amenințată de deșeurile aruncate de oameni în pădure. Propuneți împreună **două reguli de aur** prin care copiii pot proteja plantele și natura.*

- Regula 1 (propusă de detectivii 1 și 2):

- Regula 2 (propusă de detectivii 3 și 4):

Indiciul 3: Harta Creativă (Exprimare grafică)

Desenați în spațiul de mai jos un simbol/semn de circulație inventat de voi, care să-i avertizeze pe oameni: „**Respectați natura, ea ne dă viață!**”



Autoevaluarea echipei (Învățare continuă)

La final, bifați împreună cu sinceritate cum a funcționat echipa voastră:

Întrebări pentru echipă	☐ Da, complet	☐ Parțial	☒ Avem de îmbunătățit
Ne-am ascultat unii pe alții fără să ne întrerupem?			
Fiecare membru a avut o idee integrată în fișă?			
Ne-am încadrat în timpul de lucru?			

Mesaj de final pentru elevi: Bravo, detectivilor! Ați demonstrat că atunci când ne unim mințile, nicio problemă nu rămâne nerezolvată. Învățarea nu se oprește niciodată!

 Ghid scurt pentru profesor (Cum stimulează această fișă colaborarea):

- **Responsabilitate individuală:** Împărțirea pe roluri (Lider, Scriitor etc.) previne situația în care un singur elev face toată treaba.
- **Interdependență:** Indiciul 2 forțează perechile din cadrul grupului să negocieze regulile.
- **Metacogniție (Învățare continuă):** Tabelul de autoevaluare îi învață de mici să își analizeze propriul proces de lucru în echipă, nu doar rezultatul corect/greșit.

Autor: prof. TOMA ELENA-DANIELA
Școala: LICEUL TEHNOLOGIC DE ELECTROTEHNICĂ
ȘI TELECOMUNICAȚII

În lucrarea de față prezint o metodă interactivă de evaluare didactică modernă și eficientă, care constă în elaborarea unei fișe de lucru folosind *Google Forms* (formulare Google), trimiterea acestora către elevi spre rezolvare, monitorizarea progresului lor, adăugarea de comentarii, precum și oferirea de feedback mai rapid și personalizat. Fișa elaborată conține o diversitate de tipuri de itemi: cu răspuns scurt, cu răspuns sub forma unui paragraf, cu răspunsuri multiple, casete de selectare, dropdown, scară liniară, grilă cu mai multe variante etc.

Activitatea de învățare propusă elevilor prezintă mai multe exerciții legate de factorii situației de comunicare (emițător, receptor, mesaj, canal, cod, context), funcțiile limbajului (expresivă, fatică, referențială, conativă) și de elemente care perturbă o comunicare eficientă (bariere de limbaj, zgomote de fond, emoții, lipsa de interes etc.) Exercițiile vizează identificarea elementelor situației de comunicare, precizarea funcțiilor limbajului și stabilirea factorilor perturbatori în enunțuri date.

Utilizarea instrumentului creat mi-a permis să generez un material interactiv, să organizez eficient munca elevilor, să integrez și alte resurse: videoclipuri, imagini, linkuri.

Fișă de lucru – Situația de comunicare

1. Încercuți răspunsurile corecte:

- Legătura emițător-receptor se realizează prin intermediul canalului.
- Atunci când partenerii de comunicare se află într-un context situațional comun, comunicarea este mediată.
- Comunicarea paraverbală se realizează prin intermediul aspectelor legate de voce (modulație, ritm, volum).

2. Bifați răspunsul corect:

☐	În comunicarea bilaterală, emițătorul nu poate deveni receptor.
☐	Barierile de limbaj pot perturba comunicarea.
☐	Comunicarea paraverbală se realizează prin intermediul mimicii.

3. Selectați opțiunea corectă din enunțul:

Într-o situație de comunicare receptorul este:

- cel care transmite mesajul
- cel care primește mesajul
- cel care codifică mesajul

4. Selectați valoarea de adevăr pentru următoarele afirmații.

Factorii care pot perturba comunicarea sunt barierele de limbaj și emoțiile.	Selectați
Factorii care facilitează comunicarea sunt barierele de limbaj și emoțiile.	Selectați
Factorii perturbatori ai comunicării sunt doar de natură externă.	Selectați

5. Completați spațiile libere utilizând noțiunile din tabelul următor.

ansamblu	receptorul	transmitere a unui mesaj
----------	------------	--------------------------

este destinatarul mesajului.

Comunicarea este un proces de

Codul reprezintă un de semnale verbale, nonverbale și paraverbale.

6. Selectați variantele corecte din următoarea listă: informație, mesaj, emițător, receptor, intonație, volum, mimică.

Selectați este persoana care transmite un mesaj.

Canalul este mediul care facilitează transmiterea **Selectați**.

Comunicarea paraverbală se realizează prin intermediul aspectelor legate de voce **Selectați** și prin pauze în vorbire.

7. Mutați imaginile pentru a le asocia cu noțiunea.



Noțiunile	Imaginea
Canale de comunicare	
Coduri	
Elemente nonverbale	

8. Realizați asocierile corecte atribuind culoarea potrivită în coloana a doua.

Funcția expresivă este centrată pe	MESAJ
Funcția poetică este centrată pe	RECEPTOR
Funcția persuasivă este centrată pe	EMIȚĂTOR

9. Ordonați după traseul pe care-l parcurge mesajul de la o sursă către o destinație elementele din coloana 1 în coloana 2.

Coloana 1	Coloana 2
1.Canalul asigură transmiterea mesajului.	Ordonați
2.Emițătorul transmite un mesaj către un receptor.	Ordonați
3.Receptorul și emițătorul trebuie să dețină un cod comun.	Ordonați
4.Emițătorul decodifică mesajul.	Ordonați

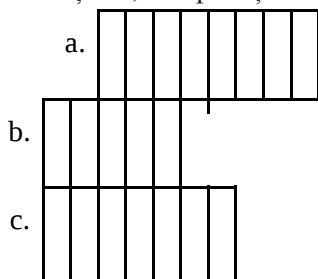
10. Citește următorul fragment și observă îmbinarea elementelor verbale, nonverbale și paraverbale.

- Unde te duci, Matei?, mă întrebă în șoaptă fratele meu.
- Nicăieri!, i-am răspuns uitându-mă țință la el.
- Chiar nu vrei să-mi spui, Matei?, strigă brusc fratele meu, ridicând sprâncenele mai tare decât de obicei.
- Vreau, dar nu acum...

Notează, pe trei coloane, elementele verbale (vorbirea directă), elementele nonverbale și paraverbale prezente în dialogul de mai sus.

Elemente verbale	Elemente nonverbale	Elemente paraverbale

11. Pe baza definițiilor, completați rebusul următor.



Definiții:

- a. sursa mesajului
- b. mediu de transmitere
- c. împrejurarea în care are loc comunicarea

Resurse suplimentare

https://elearning.masterprof.ro/lectiile/psihopedagogie/lectie_02/exerciii2.html

Referințe

1. Grif, Anda, Olah, Diana, Enescu, Ioana, Șerban, Gabriela, Comunicare ficțională și nonficțională, Diversitas, București, 2003, p. 40-43.
2. Pamfil, Alina, Limbă și literatură română în gimnaziu. Structuri didactice deschise, Paralela 45, 2006, p. 25.
3. Popa, Mariana, Cunoaștere și comunicare în condiții adverse, Ed. Universității “Petru Maior”, Târgu-Mureș, 2003, p. 9-12.
4. Parfene, Constantin, Metodica studierii limbii și literaturii române în școală, Polirom, Iași, 1999, p. 30.

FIȘĂ DE LUCRU MATEMATICĂ – RECAPITULARE ÎNMULȚIRE CLASA a III – a

Prof. Înv. Primar: Toma Maria,
Școala Gimnazială „Aron Cotruș” Arad

Nume:.....

Data:.....

FIȘĂ DE LUCRU



1. Pe lacurile din Finlanda plutesc o mulțime de bărci. Mărește de 7 ori diferența numerelor: 61 și 58, 93 și 87 pentru a afla numărul lor.

[illegible]

2. Pentru a intra în orașul lui Moș Crăciun ai nevoie de niște coduri. Găsește-le aflând toate numerele care, înmulțite cu 7, dau produsul cuprins între 30 și 65.

This is a full-page view of a blank sheet of graph paper. The page is covered by a uniform grid of thin, light blue horizontal and vertical lines, creating a series of small squares across the entire surface. There are no margins, text, or other markings on the paper.

3. Ordonează descrescător răspunsurile pentru a afla care e cel mai răspândit sport din Finlanda. Află triplul (întreitul):

a) celui mai mic număr natural de două cifre - H
b) celui mai mare număr impar, mai mic decât 10 - I
c) celui mai mic număr impar de două cifre distincte - C
d) succesorului lui 41 - S



4. Compară produsele:

12 x 10 **23 x 10** **100 x 7** **70 x 10** **4 x 100** **9 x 0** **89 x 10** **3 x 100**

[illegible]

A large grid of graph paper with 20 columns and 10 rows. The grid is composed of small squares, with a slightly larger square at the top left corner, likely for a title or header. The grid is empty and ready for use.

FIȘĂ DE LUCRU – LIMBA ȘI LITERATURA ROMÂNĂ CLASA a III- a
RECAPITULARE SUBSTANTIVUL

Prof. Înv. Primar: Toma Maria

Școala Gimnazială „Aron Cotruș” Arad

Nume:.....

Data:.....

**Finlanda – acolo unde trăiesc reni,
Luminile Nordului și... Moș Crăciun**



I. Citește textul și sublinează cuvintele colorate.

Finlanda este o țară aflată atât de departe în nord, încât iarna pare uneori fără sfârșit, iar zăpada cade lin, ca o pudră argintie peste pădurile uriașe. Lacurile ei nesfârșite strălucesc vara ca oglinzi albastre, iar iarna se transformă în drumuri înghețate pentru sănii și patine. Oamenii de aici iubesc natura și spun că liniștea ei le face sufletul mai ușor. Vara, soarele aproape că nu apune, iar finlandezii se plimbă cu barca până târziu în noapte. Iarna, însă, frigul mușcă din aer, iar lumina se ascunde, lăsând loc dansului aurorei boreale.

În nodrul acestui ținut înghețat se află Laponia, un tărâm alb și liniștit, unde munții sunt blânzi, brazii poartă cojoace de gheață, iar renii rătăcesc liberi peste câmpii. Acolo, între cerul verzui al nopții și zăpada care scârțâie sub pași, pare că basmele prind viață.

În mijlocul Laponiei se află Rovaniemi, orașul despre care se spune că este casă pentru Moș Crăciun. În Rovaniemi luminile dansează lin pe cerul **clar**. Aici se vede adesea aurora boreală, lumini verzi și roz care dansează pe cer ca niște panglici uriașe.

Oamenii cred că Moșul trăiește acolo tot anul. Căsuța lui roșie sclipește ca un foc mic și **luminat**. Este înconjurat de spiriduși harnici, reni voioși și o mulțime de scrisori care sosesc din toate colțurile lumii. Prin fulgi ce cad ușor, orașul pare-un vis **polar**.

La marginea pădurii, Moșul își pregătește sania de **plecat**. Renii-și scutură blana-n albul **sidefat**.

Vizitatorii pot trece chiar și peste Linia Cercului Polar, un loc unde vara soarele nu apune deloc, iar iarna nu răsare decât pentru câteva ore pe zi.

În atelierul lui Moș Crăciun, spiridușii lucrează zi și noapte pentru a pregăti cadourile pentru copiii din întreaga lume. În oraș, totul e vesel și **bogat**. Chiar și turiștii adulți spun că simt o emoție copilăroasă atunci când pășesc în acest loc.

Magia crește tăcută, ca o stea ce-n noapte se **aprinde**. Și totul prinde viață când Moșul spune blând numele fiecărui copil **cuminte**.





2. Ce ai observat la aceste cuvinte? Ordonează în ordine logică propozițiile de care aparțin și vei obține o poezie. Transcrie poezia respectând regulile de așezare în pagină a textului liric. Dă-i un titlu potrivit.

Te ajut cu un indiciu, primul vers se termină într-un cuvânt de culoare roz!

3. Sublinează din următorul enunț cuvintele care denumesc ființe, lucruri sau fenomene ale naturii și grupează-le după felul în care se numără, folosind tabelul de mai jos.

„În atelierul lui Moș Crăciun, spiridușii lucrează zi și noapte pentru a pregăti cadourile pentru copiii din întreaga lume.”

un - doi	o - două	un - două



4. Schimbă forma cuvintelor care denumesc mai multe ființe, lucruri sau fenomene ale naturii, în cuvinte care denumesc o singură ființă, un singur obiect sau fenomen al naturii

spiriduși -

munți -

lacuri -



5. Schimbă forma cuvintelor care denumesc o singură ființă, un singur obiect sau fenomen al naturii în cuvinte care denumesc mai multe ființe, lucruri sau fenomene ale naturii:

casă -

zăpadă -

emoție -

[Link Vizualizare Canva](#)

INSTRUMENTE DIDACTICE CARE STIMULEAZĂ COLABORAREA ÎNTRE ELEVI

Vancea Vasile-Gabriel

Școala Gimnazială "Liviu Rebreanu" Cluj-Napoca

Mijloacele de învățământ sunt parte din componentele structurale ale procesului de învățământ, în unitate cu celelalte componente: obiective, conținuturi, metode, forme de organizare, care toate contribuie la punerea în practică a procesului educațional. Ca resurse materiale ale procesului de învățământ, ele sunt într-o relație sistemică cu resursele umane și financiare ale acestuia.

Mijloacele de învățământ reprezintă „un ansamblu de instrumente, materiale, produse, adaptate și selecționate în mod intențional pentru a servi nevoilor organizării și desfășurării procesului instructiv-educativ din școală” (I. Cerghit, 1988).

Alegerea și integrarea în predare – învățare – evaluare a mijloacelor de învățământ se face în funcție de obiectivele instruirii, de conținuturile concrete (curriculum), de metodele și procedeele didactice.

Potrivit principiului individualizării și al diferențierii învățării sau al respectării particularităților individuale, profesorul trebuie să cunoască particularitățile individuale ale elevilor cu care lucrează. În funcție de aceste particularități, profesorul diferențiază conținutul, sarcinile de învățare și ritmul, pentru a respecta particularitățile individuale ale elevilor.

În acest scop, profesorul poate folosi fișele de lucru individualizate (fișe de muncă independentă, fișe de recuperare, fișe de dezvoltare), fișe pentru lucrul pe grupe de elevi (omogene sau eterogene).

În continuare, vom prezenta câteva fișe de lucru utilizate la nivel gimnazial.

Marile descoperiri geografice ale europenilor

Citește cu atenție următorul text și răspunde apoi cerințelor, împreună cu colegul de bancă (activitate pe perechi):

“Am ieșit din strâmtoare și am ajuns pe întinderile mării liniștite. Timp de trei luni și douăzeci de zile am mers fără pic de hrană proaspătă. Ne hrăneam cu pesmeți, dar aceștia se transformaseră într-un soi de pulbere amestecată cu viermi. (...) Beam o apă galbenă stătută. Mâncam, de asemenea, piele de bou, cu care erau acoperite vergile ca să nu se roadă; le înmuiam în apă de mare timp de patru-cinci zile, după care le puneam câteva minute pe cărbunii încinși și le mâncam. Aproape tot echipajul era bolnav de scorbut, nouăsprezece oameni au murit... Din fericire vremea a fost bună tot timpul, de aceea Magellan a și dat oceanului denumirea de „Pacific”.

(Unul dintre însoțitorii lui Magellan povestește despre călătoria pe Oceanul Pacific)

1. Precizează numele navigatorului din text și ce realizare a avut el

.....

.....

2. Menționează denumirea dată de navigator oceanului pe care călătorea.

.....

3. Descrie alimentația echipajului de pe navele lui Magellan.

.....

.....

.....

4. Imaginează-ți că ești un membru al echipajului din prima călătorie a lui Cristofor Columb. Scrie jurnalul unei zile de navigație în care să prezinți ce se întâmplă pe caravelă.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Reforma religioasă

Pe baza textului, discutați și completați exercițiile (împreună cu colegii de echipă).

Mișcarea de Reformă s-a declanșat la începutul secolului al XVI-lea, când călugărul german Martin Luther a afișat pe ușa bisericii castelului din Wittenberg "Cele 95 de teze", îndreptate împotriva Bisericii Catolice. Ideea de bază a luteranismului este mântuirea prin credință. Luther susținea că biserica trebuie să fie mai apropiată de credincioșii săi și că slujba trebuie ținută în miba pe care o vorbesc credincioșii, nu în latină, cum se întâmplase până atunci. El a tradus Biblia în limba germană, pentru ca fiecare credincios să o poată citi. Biserica Catolică a acționat imediat împotriva ideilor lui Luther, care s-a refugiat în castelul principelui elector de Saxonia.

Acțiunile lui Luther au dus la nașterea unor noi culte religioase, **protestante**, numite astfel deoarece adepții lor au "protestat" împotriva măsurilor catolicilor.

Exercițiul 1 – Completează spațiile libere

1. Reforma religioasă a început în secolul al _____.
2. Martin Luther a afișat cele _____ de teze.
3. Reforma a dus la apariția bisericilor _____.

Exercițiul 2 – Citește și notează cu A (adevărat) sau F (fals) următoarele enunțuri:

1. Reforma religioasă a fost o mișcare de schimbare a Bisericii. _____
2. Indulgențele erau vândute contra bani. _____
3. Martin Luther a susținut că Biblia trebuie citită doar de preoți. _____

Exercițiul 3 – Răspunde în 2-3 propoziții la următoarele întrebări:

1. De ce erau oamenii nemulțumiți de Biserica Catolică?

.....

.....

.....

2. Ce efecte pozitive a avut Reforma religioasă?

.....

.....

.....

Exercițiul 4 – Imaginează-ți că ești un elev în anul 1517. Scrie un scurt mesaj despre cum ai reacționa când afla de ideile lui Martin Luther.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

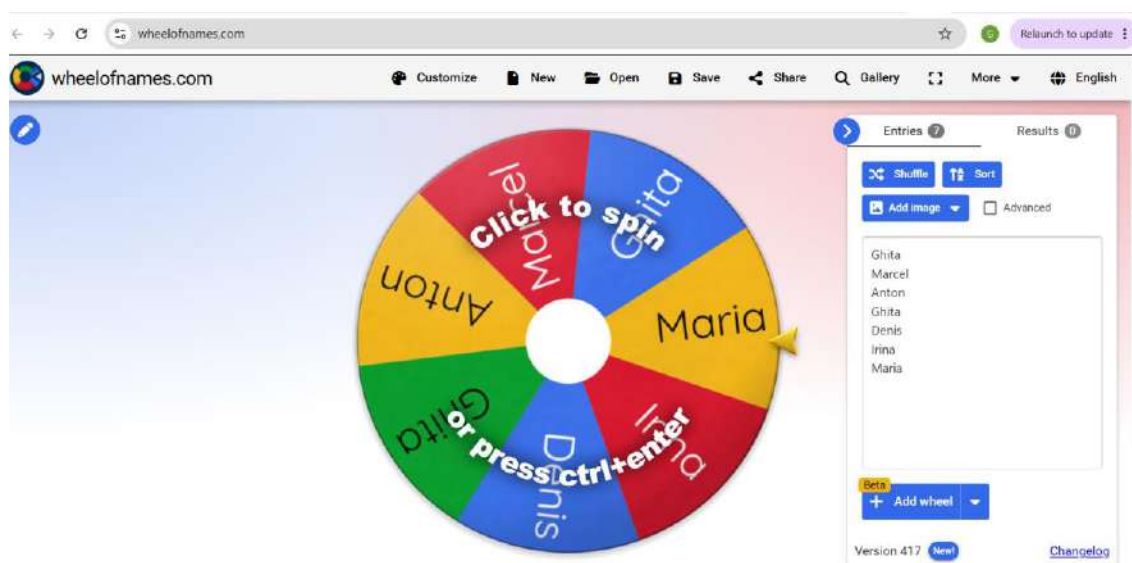
Exercițiul de recapitulare sau energizare a clasei

Se plasează pe patru grupuri de bilețele informații despre patru teme din lecție (de exemplu, pentru Primul Război Mondial – se vor nota pe bilețele diferite anii de desfășurare, combatanții – alianțele, tratatul care a încheiat războiul, armele noi utilizate).

Toate cele patru grupuri de bilețele (teme) se amestecă într-un bol și fiecare elev va extrage un singur bilețel. După ce citește bilețelul, elevul și va găsi membrii echipei (cei care au tras bilețele pe aceeași temă), urmând să realizeze împreună o scurtă prezentare a temei lor sub forma unei povești create ad-hoc, fără ajutorul manualelor sau a altor surse. Profesorul verifică corectitudinea formării echipelor (corespondență între temă și bilețelul extras).

După cele zece minute de pregătire, echipele prezintă rezultatul muncii lor în fața clasei. Se pot acorda note pentru implicarea în activitate.

O completare la aceste instrumente ”clasice”, de tip creion – hârtie (analog), o poate reprezenta **folosirea instrumentelor digitale**, multe dintre acestea putând fi accesate ușor și gratuit de către cadrul didactic. Spre exemplu, putem folosi www.wheelofnames.com pentru a plasa fie o listă de întrebări de recapitulare, fie o listă de elevi care să rezolve la tablă provocările alese de către profesor. Pentru a transforma exercițiul într-o sarcină colaborativă, se pot stabili roluri diferite pentru elevi (un elev răspunde, doi dintre colegi evaluează corectitudinea răspunsului dat sau pe tema extrasă pe roată dezbate echipa pro versus echipa contra).



În cadrul acestui articol am prezentat mai multe instrumente didactice care vin în ajutorul cadrului didactic care dorește să realizeze lecții de transmitere a cunoștințelor, de recapitulare sau să utilizeze mijloace moderne. Considerăm că instrumentele prezentate sunt ușor de aplicat la clasă și pot fi adaptate cu ușurință pentru a lucra diferențiat în funcție de particularitățile și nevoile specifice de învățare a fiecărei clase. Nu în ultimul rând, aceste instrumente pot fi adoptate cu ușurință și la alte discipline, facilitând colaborarea între profesori în cadrul catedrelor.

Bibliografie:

Bunescu, V.; Giurgea, M., Principii de organizare și desfășurare a procesului de învățământ, în Didactica (coord. D. Salade), Editura Didactică și Pedagogică, București, 1982

Cerghit Ioan, *Mijloace de învățământ și strategii didactice*, în Cerghit Ioan, Vlăsceanu Lazăr (coord.), *Curs de pedagogie*, Tipografia Universității, București, 1988

Elena Tripon, Tudor Stanciu, *Teoria și metodologia instruirii. Teoria și metodologia evaluării*, Editura Didactică și Pedagogică, 2019

Nicola I., *Tratat de pedagogie școlară*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1996