Centrul Pentru Perfecționare în Educație
TeachIT

WWW.TEACHIT.RO

Revista Educațională TeachIT

NUMĂRUL 25 VOLUMUL 3
ISSN 2971-8619
ISSN-L 2971-8619

CENTRUL PENTRU PERFECȚIONARE TEACHIT



VALEA ARGOVEI 2026

Simpozionul Internațional

„ARIPI SPRE VIITOR, EDIȚIA A V-A”

SECŢIUNEA 3

Fișe/ jocuri didactice/ evaluări

Cuprins

Androne Alexandra Elena 4
Bibire G. Dragos 10
Bindea Nicoleta 12
Bortes Monica-Alina 18
Bretoiu Alexandra, Cosma Popa Ioana Marinela 23
Bugaciu Diana 25
Ciobica Alina-Delia 35
Cocis Andreea Madalina 39
Corlan Bianca-Cristiana 43
Danciu Magda Nicoleta 48
Dragomir Denisa Elena 51
Dumitru Irene 55
Ene Silvia 64
Ghervan Ioana Diana 88
Grama Vasilica 99
Grigore Mihaela 104
Horga Stefania 108
Ivanoiu Nicolita Andreea 113
Jurjeu Veronica 117
Lela Claudia 120
Manda Andreea 121
Maris Teodora Lenuta 141
Matusa Constanta Steluta 143
Melinte Louisa 147
Minut Costelia Lenuta 150
Mitellbrun Adelina Ionela 151
Nafornita Florina Eugenia 155
Neacsu Catalina 159
Neagu Andreea 164
Onete Adriana 166
Oprisan Cristian-Dan 176
Petre Mirela 181
Popa Mirela 188
Rosu Simona 193
Savu Iuliana 199
Stanchescu Danut 201
Topor Livia 202
Tudose Roxana 205
Vasilica Claudia 208
Zamonita Gina 212
Zsigmond Anca Melania 213

🕵️ TEST INIȚIAL – MATEMATICĂ

🔐 MISIUNEA: DETECTIVUL MATEMATICIAN

CLASA A V-A

👤 **Detectiv:**	.....
📅 **Data:**	.....
⏱️ **Timp:**	50 de minute
⭐ **Oficiu:**	2 puncte

🎯 **REGULA DETECTIVULUI: citește cu atenție, calculează ordonat și nu renunța!**

🔎 MISIUNEA 1 – DETECTEAZĂ NUMĂRUL! • 1 puncte

1. Încercuiește răspunsul corect.

a) Rezultatul lui 125 + 348 este:

☐ 463 ☐ 473 ☐ 483 ☐ 493

b) Numărul 706 se citește:

☐ șapte sute șase ☐ șaptezeci și șase ☐ șapte sute șaizeci ☐ șase sute șapte

c) Cel mai mare număr este:

☐ 4 509 ☐ 4 590 ☐ 4 059 ☐ 4 095

d) Jumătatea numărului 36 este:

☐ 16 ☐ 18 ☐ 20 ☐ 24

🧩 MISIUNEA 2 – ADEVĂRAT SAU FALS? • 1 punct

2. Citește fiecare propoziție și scrie A dacă propoziția este adevărată sau F dacă propoziția este falsă.

a) Cel mai mic număr par de trei cifre distincte este 102. ☐ A ☐ F

b) Numărul 3303 este mai mic decât numărul 3033. ☐ A ☐ F

c) Numărul cu 217 mai mic decât 315 este 532. ☐ A ☐ F

d) Numărul care împărțit la 5 dă câtul 4 și restul 3 este 19. ☐ A ☐ F

🧠 MISIUNEA 3 – CODUL SECRET! • 2 puncte

3. Rezolvă cele 8 calcule. Caută fiecare rezultat în tabelul de cod și află litera corespunzătoare. Apoi completează mesajul secret folosind numărul exercițiului scris sub fiecare căsuță. Unele numere din tabel sunt capcane!

1. 125 + 348 = _____

2. 2405 − 879 = _____

3. 36 × 7 = _____

4. 864 : 8 = _____

5. 48 + 6 × 5 = _____

6. (72 − 24) : 6 = _____

7. 500 + 200 = _____

8. 125 + 48 = _____

473	**M**	**1526**	**A**	**252**	**T**	**108**	**E**
78	**I**	**8**	**C**	**700**	**S**	**173**	**G**
84	**R**	**36**	**L**	**96**	**P**	**125**	**O**
216	**D**	**64**	**N**	**144**	**F**	**450**	**B**
560	**H**	**92**	**V**	**81**	**J**	**630**	**U**

Scrie litera găsită la fiecare exercițiu:

1 → ____ 2 → ____ 3 → ____ 4 → ____ 5 → ____ 6 → ____ 7 → ____ 8 → ____

🔐 MESAJUL SECRET

1	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**5**	**6**	**2**

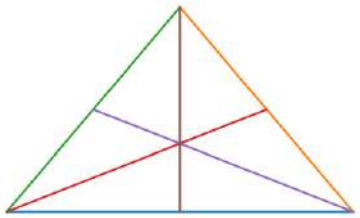
4	**7**	**3**	**4**

1	**2**	**8**	**5**	**6**	**2**

⭐ Indiciu: amintește-ți că în calculele cu mai multe operații, înmulțirea și împărțirea se efectuează înaintea adunării și scăderii.

📐 MISIUNEA 4 – DETECTIVUL GEOMETRIEI! • 2 puncte

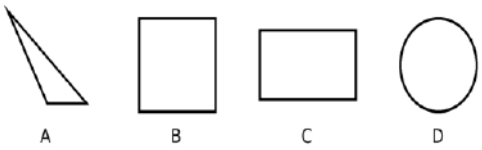
1. PRIVEȘTE CU ATENȚIE! Câte triunghiuri sunt în figura de mai jos? (1 p)



Răspuns: _____ triunghiuri.

💡 Indiciu: Nu număra doar triunghiurile mici. Caută și triunghiurile mai mari formate din mai multe părți!

2. RECUNOAȘTE FIGURILE! (1 p)



Pentru fiecare figură A–D, scrie denumirea ei și numărul de laturi (dacă are laturi).

A: _____ Nr. laturi: _____

B: _____ Nr. laturi: _____

C: _____ Nr. laturi: _____

D: _____ Nr. laturi: _____

📁 MISIUNEA 5 – DOSARUL PROBLEMEI! • 2 puncte

🔐 DOSARUL A – Calculează respectând ordininea operațiilor: (1 p)

2 × [39 : (16 − 12 : 4) + (9 + 6 : 3) × 7] =

🔐 DOSARUL B – Într-o cutie sunt 24 de creioane. Doamna învățătoare mai adaugă încă 18 creioane, apoi le împarte în mod egal în 6 cutii. Câte creioane sunt în fiecare cutie?

REZOLVARE:

🏆 MISIUNEA FINALĂ – PROVOCAREA MATEMATICIANULUI!

Această provocare este opțională și nu se punctează.

Găsește numărul care lipsește:

2 4 8 16 ☐ 64

Numărul este: .....

💡 Explică regula șirului: .....

🌟 RAPORTUL DETECTIVULUI – AUTOEVALUARE

La final, bifează nivelul la care simți că te-ai descurcat:

Nivel	Mă regăsesc aici	Bifează
🟢 **Detectiv începător**	Am nevoie de puțin ajutor la unele exerciții.	☐
🔵 **Detectiv isteț**	M-am descurcat bine la majoritatea exercițiilor.	☐
🟣 **Maestru matematician**	Am rezolvat cu încredere și am verificat rezultatele.	☐

📝 Ce mi-a plăcut cel mai mult: .....

📝 Exercițiul care mi s-a părut cel mai greu: .....

😊 Cum m-am simțit la acest test? ☐ 😀 ☐ 🙂 ☐ 😐 ☐ 🤔 ☐ 😟

🕵️ **Felicitări, detectivule! Fiecare problemă rezolvată este un indiciu spre succes!**

BAREM DE CORECTARE ȘI NOTARE

TEST INIȚIAL – MATEMATICĂ
CLASA A V-A
„Misiunea: Detectivul Matematician”

• Se acordă 2 puncte din oficiu. Punctajul total al testului este de 10 puncte, inclusiv punctajul din oficiu.
• Nota finală se calculează prin împărțirea punctajului total la 1 (punctajul este exprimat direct în puncte din nota 10).
• Pentru răspunsurile corecte se acordă punctajul indicat. Nu se acordă fracțiuni suplimentare în afara punctajelor prevăzute.
• La exercițiile cu rezolvare, orice metodă corectă de rezolvare se punctează corespunzător.

PUNCTAJ DIN OFICIU – 2 puncte

MISIUNEA 1 – DETECTEAZĂ NUMĂRUL! (1 punct)

a) 473 – 0,25 p

b) șapte sute șase – 0,25 p

c) 4 590 – 0,25 p

d) 18 – 0,25 p

MISIUNEA 2 – ADEVĂRAT SAU FALS? (1 punct)

a) Adevărat (A) – 0,25 p

b) Fals (F) – 0,25 p

c) Fals (F) – 0,25 p

d) Adevărat (A) – 0,25 p

MISIUNEA 3 – CODUL SECRET! (2 puncte)

1. $125 + 348 = 473 \rightarrow$ M – 0,25 p

2. $2405 - 879 = 1526 \rightarrow$ A – 0,25 p

3. $36 \times 7 = 252 \rightarrow$ T – 0,25 p

4. $864 : 8 = 108 \rightarrow$ E – 0,25 p

5. $48 + 6 \times 5 = 78 \rightarrow$ I – 0,25 p

6. $(72 - 24) : 6 = 8 \rightarrow$ C – 0,25 p

7. $500 + 200 = 700 \rightarrow$ S – 0,25 p

8. $125 + 48 = 173 \rightarrow$ G – 0,25 p

Mesajul secret: „MATEMATICA ESTE MAGICA”. – 0 p suplimentar; mesajul rezultă din exercițiile corect rezolvate.

MISIUNEA 4 – DETECTIVUL GEOMETRIEI! (2 puncte)

1. Numărul corect de triunghiuri: 9 – 1 p.

2. Recunoașterea figurilor – 1 p total: A – triunghi, 3 laturi – 0,25 p; B – pătrat, 4 laturi – 0,25 p; C – dreptunghi, 4 laturi – 0,25 p; D – cerc, 0 laturi – 0,25 p.

MISIUNEA 5 – DOSARUL PROBLEMEI! (2 puncte)

DOSARUL A: $2 \times [39 : (16 - 12 : 4) + (9 + 6 : 3) \times 7] = 160$ – 1 p.

DOSARUL B: $(24 + 18) : 6 = 7$ creioane – 1 p.

MISIUNEA FINALĂ – PROVOCAREA MATEMATICIANULUI!

Este opțională și nu se punctează, conform testului. În forma prezentată, șirul „2, 4, 8, 16, 64, □” nu are o regulă unică suficient de clară pentru stabilirea unui răspuns fără o indicație suplimentară; prin urmare, nu este inclusă în punctajul testului.

TOTAL: 10 puncte

2 p din oficiu + 1 p Misiunea 1 + 1 p Misiunea 2 + 2 p Misiunea 3 + 2 p Misiunea 4 + 2 p Misiunea 5 = 10 p.

FIȘĂ DE LUCRU COLABORATIVĂ: HARTA IDEILOR UMANE (EDIȚIA VERDE)

Învățător Bibire Dragoș

Liceul Tehnologic,,Georgeta.J. Cancicov" Parincea , județul Bacău

DISCIPLINA: CLP :Cunoașterea mediului; Clasa a IV-a :Științe ale naturii

DURATA ESTIMATĂ: 45-50 minute

SCOPUL ACTIVITĂȚII: Dezvoltarea capacității elevilor de a identifica nevoi din mediul apropiat, de a genera soluții creative și de a colabora pentru planificarea unei soluții, prin intermediul unei fișe de lucru organizate după principiile gândirii de design (Design Thinking).

Echipa de Cercetători Nr. _____ | Data: _____

Detectivii Naturii (Clasa a IV-a): _____

Artiștii Ecologi (Clasa Pregătitoare): _____

ZONA 1 – CE AM SIMȚIT? (Empatia cu Natura)	**ZONA 2 – PROBLEMA NOASTRĂ (Definirea Științifică)**
Către Clasa Pregătitoare**:** Voi sunteți inima echipei! Desenați în chenarul de mai jos fața persoanei pe care vreți să o ajutați (poate fi colega voastră care a pierdut foaia de desen sau doamna de la curățenie care strânge munți de hârtie). Arătați în desen ce o supără! SPAȚIU PENTRU DESEN (Clasa Pregătitoare): Către Clasa a IV-a**:** Voi priviți cu atenție desenul colegilor mai mici.	Către Clasa a IV-a**:** Acum este rândul vostru să puneți ordine în idei. Transformați desenul celor mici într-o misiune clară. Scrieți pe linie, cu litere mari și clare: **„**Cum am putea noi să _____?" *(De exemplu: „Cum am putea să o ajutăm pe doamna să strângă mai puțină hârtie în pauze?")* *Citiți cu voce tare ce ați scris, ca să înțeleagă și colegii voștri mai mici!*

Ascultați-i cu răbdare când vă povestesc ce au desenat acolo!

ZONA 3 – FABRICA DE IDEI (Idearea Verde)	**ZONA 4 – PLANUL PROTOTIPULUI (Proiectarea Eco)**
Către toată lumea: Aveți 5 minute în care nicio idee nu este greșită! Clasa Pregătitoare**:** Desenați soluțiile voastre pe post-it-urile verzi (chiar și un robot care mănâncă hârtie!). Clasa a IV-a**:** Scrieți ideile voastre pe post-it-urile galbene! *Lipiți toate post-it-urile în acest chenar!* După ce timpul expiră**:** Discutați în echipă și alegeți o singură idee pe care o veți construi împreună! Ideea aleasă este**:** _____	Către Clasa a IV-a**:** Scrieți mai jos lista de materiale și pașii de lucru! Ce materiale reciclabile folosim**?** (ex: carton, pet-uri, lipici) _____ Pașii noștri de lucru**:** 1. _____ 2. _____ Împărțirea sarcinilor în echipă: * Clasa a IV-a (tăiați cartonul, asamblați structura): _____ * Clasa Pregătitoare (modelați detaliile din plastilină, pictați): _____

BIBLIOGRAFIE:

1.Ministerul Educației Naționale. *Programa școlară pentru disciplina Științe ale naturii* (Clasa a IV-a), București, 2014.

2.Ministerul Educației Naționale. *Programa școlară pentru disciplina Cunoașterea mediului* (Clasa pregătitoare), București, 2013.

3.Joița, E. (2010). Educația cognitivă. București: Editura Didactică și Pedagogică.

4.Pânișoară, I.-O. (2017). Profesorul de succes. București: Polirom.

RESURSE DIDACTICE PENTRU O DIGITALIZARE RESPONSABILĂ ÎN GRĂDINIȚĂ: FIȘE DE LUCRU, FEEDBACK ȘI JOCURI DE ÎNVĂȚARE

Bindea Nicoleta - Ionela

Școala Gimnazială „Grigore Silași", Beclean, structura G.P.P. „Albă ca Zăpada"

Instrumente didactice și resurse pentru colaborare și învățare continuă – Secțiunea III

ARGUMENT

Integrarea resurselor digitale în grădiniță devine relevantă atunci când susține activitatea copilului, oferă contexte de conversație și se combină cu experiențe concrete. Instrumentele propuse în această lucrare pot fi folosite cu imagini afișate pe un ecran, cu materiale tipărite sau exclusiv prin conversație și joc. Ele nu solicită conturi personale ale copiilor și nu presupun colectarea de date identificabile. Cadrul didactic va adapta formulările, dificultatea și durata la vârsta, interesele și nevoile grupei.

1. Repere pentru utilizarea instrumentelor

- Selectați instrumentul în funcție de obiectivul de învățare.
- Explicați sarcina prin propoziții scurte și demonstrați un exemplu.
- Oferiți copiilor modalități diferite de răspuns: verbal, prin desen, prin cartonaș sau prin manipularea obiectelor.
- Alternați orice moment digital cu activitate fizică, joc simbolic ori explorare directă.
- Nu transformați viteza de răspuns într-un criteriu de reușită.
- Utilizați observații descriptive și încurajați efortul, explicația și cooperarea.
- Nu încărcați platforme publice cu fotografii, nume sau înregistrări ale copiilor.

2. Fișă de lucru nr. 1 – „Privește, observă, povestește"

Scop: dezvoltarea vocabularului, a observației și a exprimării orale.

Materiale: o imagine simplă, proiectată sau tipărită, care prezintă o scenă familiară.

Instrucțiune pentru copil: „Privește imaginea. Spune ce observi și ce crezi că se întâmplă."

Întrebări de sprijin:

1. Ce persoane, animale sau obiecte observi?
2. Ce culori sau forme remarci?
3. Ce crezi că s-a întâmplat înainte?

4. Ce s-ar putea întâmpla mai departe?

5. Ce întrebare ai vrea să pui despre imagine?

Extensie fără ecran: copiii desenează un detaliu sau construiesc scena cu figurine și cuburi.

Observații pentru educatoare: consemnați cuvinte noi, idei exprimate, întrebări și modul de participare. Nu este necesar ca toți copiii să răspundă la toate întrebările.

3. Fișă de lucru nr. 2 – „Așază în ordine”

Scop: dezvoltarea gândirii secvențiale și a relatării.

Materiale: trei sau patru imagini care ilustrează o succesiune simplă, de exemplu plantarea și îngrijirea unei semințe.

Sarcină: copilul așază imaginile în ordinea pe care o consideră potrivită și explică alegerea.

Întrebări: „Ce se întâmplă mai întâi?”, „Ce indiciu te-a ajutat?”, „Ce s-ar schimba dacă am muta această imagine?”

Adaptare: pentru copiii care au nevoie de sprijin, începeți cu două imagini; pentru copiii pregătiți, invitați-i să deseneze o etapă lipsă.

Variantă digitală: imaginile pot fi afișate și mutate de adult pe ecran, în timp ce copiii oferă indicații. Variantă non-digitală: utilizați cartonașe.

Evaluare: urmăriți justificarea și participarea, nu o singură ordine mecanică atunci când povestea permite interpretări diferite.

4. Joc didactic nr. 1 – „Ghicește sunetul”

Obiective: discriminare auditivă, îmbogățirea vocabularului și ascultare atentă.

Materiale: sunete scurte, selectate și verificate de adult, sau obiecte reale care produc sunete.

Desfășurare:

1. Copiii ascultă un sunet.

2. Fiecare formulează o ipoteză sau alege dintre două-trei imagini.

3. Grupul discută indiciile care au susținut răspunsul.

4. Copiii caută un obiect care produce un sunet asemănător.

5. Se încheie cu un joc de imitare a sunetelor, fără dispozitive.

Reguli de incluziune: permiteți răspunsul prin gest sau alegerea unei imagini; reglați volumul; evitați sunetele bruște ori neplăcute. Nu utilizați jocul pentru a compara copiii sau a-i eticheta în funcție de răspunsuri.

5. Joc didactic nr. 2 – „Programăm un robot fără ecran"

Scop: exersarea orientării spațiale, a cooperării și a secvențierii instrucțiunilor.

Materiale: bandă adezivă pentru o grilă simplă pe podea, cartonașe cu săgeți și un reper vizual.

Desfășurare: un copil este „robotul", iar colegii aleg pe rând cartonașe care indică pașii. Robotul urmează instrucțiunile până ajunge la reper. Grupul verifică dacă succesiunea a fost clară și propune modificări.

Întrebări: „Ce instrucțiune trebuie să spunem mai întâi?", „Cum ne dăm seama că am ajuns?", „Ce putem schimba pentru a găsi alt traseu?"

Adaptare: reduceți numărul de pași și măriți dimensiunea grilei pentru copiii care au nevoie de sprijin. Activitatea oferă o introducere concretă în gândirea algoritmică, fără a necesita o aplicație digitală.

6. Fișă de feedback pentru copii – „Cum a fost pentru mine?"

Scop: sprijinirea exprimării preferințelor și a reflecției simple.

Instrucțiune: copilul alege un simbol sau răspunde oral la întrebări.

- Astăzi mi-a plăcut…
- Am descoperit…
- Mi-a fost ușor să…
- Am avut nevoie de ajutor când…
- Data viitoare aș vrea să…

Variantă cu simboluri: față veselă – „mi-a plăcut"; față neutră – „a fost în regulă"; față care se gândește – „vreau să mai exersez". Simbolurile sunt sprijin pentru conversație, nu note sau etichete.

Utilizarea răspunsurilor: educatoarea caută tipare generale pentru a adapta activitatea. Evitați afișarea publică a răspunsurilor individuale și nu interpretați o singură alegere ca evaluare definitivă a copilului.

7. Fișă de observație pentru cadrul didactic

Activitatea: _____

Data și grupa: _____

Obiectivul urmărit: _____

Resursa digitală sau non-digitală: _____

Observații concrete:

• Copilul a inițiat o întrebare sau o idee: _____

• A descris ori a ordonat elemente: _____

• A colaborat cu un coleg: _____

• A solicitat sau a oferit ajutor: _____

• A transferat ideea în jocul concret: _____

Ce a funcționat bine? _____

Ce copii au avut nevoie de o altă modalitate de participare? _____

Ce modific la următoarea activitate? _____

Instrucțiune pentru completare: notați comportamente observabile și exemple concrete, fără etichete precum „nu este atent" sau „nu se descurcă". Fișa este destinată reflecției profesionale și trebuie păstrată conform regulilor instituției privind documentele care conțin date despre copii.

8. Chestionar scurt pentru reflecția cadrului didactic

Bifați după activitate: Da / Parțial / Nu.

1. Am formulat un obiectiv clar înainte de a selecta resursa.
2. Resursa a sprijinit în mod real obiectivul.
3. Copiii au fost activi, au răspuns, au creat sau au colaborat.
4. Am alternat momentul digital cu o activitate concretă.
5. Am oferit modalități alternative de participare.
6. Am verificat conținutul și am protejat datele personale.
7. Am observat progresul prin exemple concrete.
8. Aș repeta activitatea cu aceleași resurse.
9. Ce schimbare ar îmbunătăți activitatea? _____

Chestionarul este un instrument de autoevaluare profesională, nu un instrument de cercetare validat. Dacă este utilizat într-un studiu, este necesară definirea unei metodologii și respectarea regulilor etice aplicabile.

9. Test interactiv oral – „Sigur sau nesigur?"

Scop: formarea unor reguli simple de utilizare responsabilă a tehnologiei.

Educatoarea citește fiecare situație, iar copiii răspund prin cartonașe „potrivit" / „cer ajutor adultului".

1. Un adult de încredere mă ajută să folosesc un dispozitiv.
2. Trimit numele complet și adresa unei persoane pe care nu o cunosc.
3. Dacă apare o imagine care mă sperie sau mă deranjează, îi spun adultului.
4. Fac o fotografie unui coleg și o public fără să întreb.
5. După o activitate cu imagini, mă ridic și particip la un joc de mișcare.

Discuție: răspunsurile trebuie explicate calm, fără inducerea fricii. Pentru copiii preșcolari, mesajul central este să ceară ajutorul unui adult de încredere. Activitatea nu presupune accesarea internetului de către copii.

10. Rubrică simplă de observare a colaborării

Criteriu – În dezvoltare / Cu sprijin / În mod independent:

- Așteaptă rândul pentru a contribui.
- Ascultă ideea unui coleg.
- Își exprimă propria idee prin cuvinte, gest sau desen.
- Participă la realizarea unui produs comun.
- Acceptă să modifice o idee după discuție.

Rubrica este orientativă. Nivelurile descriu comportamente observate într-un anumit context și nu trebuie tratate ca etichete permanente. Se recomandă observarea copilului în mai multe situații și adaptarea așteptărilor la vârstă și la nevoile individuale.

11. Recomandări privind drepturile de autor și protecția datelor

Folosiți imagini, sunete și materiale create de cadrul didactic, aflate în domeniul public sau distribuite cu o licență care permite utilizarea planificată. Păstrați informația despre autor și licență atunci când este necesar. Nu presupuneți că un material găsit online poate fi copiat sau publicat fără

condiții. Pentru fotografii și înregistrări care pot identifica un copil, urmați procedurile instituției și cerințele legale aplicabile; preferați materiale care nu identifică persoane. Nu introduceți nume, fotografii sau alte date ale copiilor în aplicații publice ori instrumente de inteligență artificială.

CONCLUZII

Instrumentele propuse susțin o abordare în care digitalul și non-digitalul se completează. Fișele, jocurile și întrebările de reflecție oferă cadrul didactic oportunități de a stimula limbajul, gândirea, cooperarea și autonomia fără a transforma ecranul în centrul activității. Calitatea resurselor se verifică prin relevanța pentru obiective, participarea copiilor, accesibilitate, siguranță și posibilitatea de transfer în experiențe reale.

BIBLIOGRAFIE

1. Comisia Europeană. DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens. Publications Office of the European Union, 2022.
2. Comisia Europeană. Digital Education Action Plan 2021–2027. European Commission, 2020.
3. Ministerul Educației Naționale. Curriculum pentru educația timpurie. București, 2019.
4. UNICEF. Policy Guidance on AI for Children. UNICEF, 2021.
5. Organizația Mondială a Sănătății. Guidelines on Physical Activity, Sedentary Behaviour and Sleep for Children under 5 Years of Age. WHO, 2019.

NOTĂ PENTRU PERSONALIZARE

Înainte de publicare, adaptați fișele la grupa reală și verificați dacă imaginile sau materialele audio utilizate au drepturi de folosire corespunzătoare. Dacă instrumentele sunt testate cu copiii, adăugați doar observații autentice și anonimizate. Nu prezentați chestionarul de reflecție ca instrument validat științific.

INITIAL ASSESSMENT TEST

Borteș Monica-Alina

Colegiul Național "Avram Iancu"

Student: _____ Date: _____

Time allowed: 90 minutes, Total: 100 points (including 10 points awarded automatically) | Target level: B2–C1, 12th grade

I. READING COMPREHENSION (40 points). Read the text and complete the tasks below.

THE VALUE OF BEING WRONG

In an age when answers are available within seconds, uncertainty can feel like a weakness. Students may hesitate to offer an opinion unless they are sure it is correct, while professionals sometimes conceal mistakes for fear of appearing incompetent. Yet researchers studying learning and decision-making increasingly argue that being wrong, when followed by reflection, can be remarkably productive.

Consider a group of students asked to solve a difficult problem before receiving any explanation. Some produce incomplete solutions; others arrive at answers that seem convincing but are flawed. When the teacher subsequently explains the underlying principle, these students often remember it better than classmates who were shown the method immediately. Their initial struggle has made them more attentive to the gaps in their understanding.

This does not mean that mistakes are valuable in every situation. In medicine or aviation, for instance, errors may have serious consequences, so safeguards and careful preparation are essential. The lesson is not to celebrate carelessness but to create environments in which low-stakes experimentation is possible and feedback is specific. A vague comment such as "Try harder" offers little guidance; an explanation of where reasoning went astray gives learners something they can act on.

Technology complicates the picture. Digital tools can correct spelling, recommend solutions and generate polished paragraphs almost instantly. Such assistance may save time, but it can also remove the productive struggle that helps people develop independent judgement. The most effective users therefore treat technology as a partner to question, rather than an authority to obey.

Perhaps the most important shift is cultural. If schools reward only flawless results, learners become skilled at avoiding risks. If they also recognise revision, curiosity and evidence-based disagreement, students may become more willing to test ideas. Progress, after all, is not always a straight line from ignorance to certainty; sometimes it begins with the courage to admit that a confident answer was mistaken.

A. Choose the correct answer. (5 × 4 = 20 points)

1. The main purpose of the text is to: a) discourage digital learning b) argue that reflective mistakes can support learning c) claim that accuracy is unimportant

2. Students who attempt a problem before instruction may learn better because: a) they never forget their first answer b) they become aware of what they do not understand c) teachers give them easier tasks

3. The reference to medicine and aviation highlights: a) the need to distinguish safe experimentation from dangerous errors b) the impossibility of avoiding mistakes c) the superiority of professional training

4. The author suggests that digital tools should be: a) trusted without hesitation b) avoided completely c) used critically

5. Which educational practice best reflects the author's view? a) rewarding revision and well-supported disagreement b) penalising every incorrect first attempt c) providing answers before students try

B. Answer in your own words. (2 × 10 = 20 points)

6. Explain the difference between useful feedback and vague encouragement according to the text. (35–45 words)

7. Why might an excessive focus on flawless results discourage intellectual growth? (35–45 words)

II. USE OF ENGLISH – GRAMMAR (30 points)

A. Choose the correct option. (5 × 2 = 10 points)

1. Hardly ___ the lecture begun when the fire alarm went off. a) had b) has c) did

2. If she ___ the warning, she would not be in trouble now. a) had heeded b) heeded c) would heed

3. The proposal, ___ implications are far-reaching, requires further debate. a) which b) whose c) that

4. It is essential that every applicant ___ informed of the changes. a) is b) be c) was

5. He denied ___ the confidential document. a) to leak b) leak c) having leaked

B. Complete the second sentence using the word given. Use 3–6 words, including the word given. Do not change the word. (5 × 4 = 20 points)

6. I regret not applying for the scholarship. (WISH)
I _____ for the scholarship.

7. They only realised the significance of the discovery later. (UNTIL)
It _____ they realised the significance of the discovery.

8. It is possible that someone has misunderstood the instructions. (MAY)
The instructions _____.

9. She succeeded despite having very little experience. (SPITE)
She succeeded _____ experience.

10. The last time I saw him was three years ago. (SEEN)
I _____ three years.

III. VOCABULARY AND LANGUAGE IN USE (20 points)

A. Complete each sentence with the correct form of the word in capitals. (5 × 2 = 10 points)

1. The committee questioned the _____ of the evidence. (RELY)

2. Her _____ to reconsider the decision surprised everyone. (REFUSE)

3. The campaign aims to raise public _____ of online misinformation. (AWARE)

4. The results were highly _____ and required further investigation. (EXPECT)

5. Good leadership involves _____ rather than rigid thinking. (FLEXIBLE)

B. Choose the correct option. (5 × 2 = 10 points)

6. The new policy will come ___ effect next month. a) into b) on c) at

7. His argument does not ___ up to close examination. a) stand b) hold c) keep

8. We need to take all relevant factors ___ account. a) in b) at c) into

9. She has a talent ___ making complex ideas accessible. a) for b) of c) with

10. The journalist tried to ___ light on the controversy. a) cast b) shed c) throw

TEACHER'S ANSWER KEY AND MARKING SCHEME

I. READING (25 points)

A. 1–b; 2–b; 3–a; 4–c; 5–a. (3 points each)

B. Suggested content: 6. Useful feedback identifies the precise reasoning error and suggests a direction for improvement; vague encouragement does not explain what to change. 7. A flawless-results culture makes students afraid of risks and mistakes, discouraging experimentation, revision and independent thought. Award up to 5 points per answer: content 3, clarity/organisation 1, language accuracy 1. Accept equivalent wording.

II. GRAMMAR (30 points)

A. 1–a; 2–a; 3–b; 4–b; 5–c. (2 points each)

B. 6. wish I had applied; 7. was not until later that; 8. may have been misunderstood; 9. in spite of her limited / in spite of having little; 10. have not seen him for. (4 points each; accept any grammatically correct equivalent meeting the 3–6-word requirement.)

III. VOCABULARY (20 points)

A. 1. reliability; 2. refusal; 3. awareness; 4. unexpected; 5. flexibility. (2 points each)

B. 6–a; 7–b; 8–c; 9–a; 10–b. (2 points each)

. Total: 90 points from tasks + 10 points automatically awarded = 100 points.

Suggested diagnostic bands (local, non-standardised): 90–100 excellent; 75–89 very good; 60–74 good; 45–59 developing; below 45 requires targeted support.

COPILUL CU CES LA GRĂDINIȚĂ

Prof.ed.timpurie : Bretoiu Alexandra/Cosma Popa Ioana.
Grădinița cu program prelungit „Scufița Roșie" Alba Iulia

Considerăm normal ceea ce întâlnim cel mai des în jurul nostru şi lucrurile care ne sunt la îndemână, care nu ne scot din rutină. Societatea stabilește acest tipar şi are, de obicei, tendința de a respinge ceea ce este considerat „altfel", „diferit", …problematic. Copilul care nu se încadrează în tiparul clasic este mereu o provocare şi necesită atenție deosebită, timp şi resurse speciale, o muncă născută din aprecierea şi respectul pentru ceea ce natura a ales să conceapă diferit. Termenul de CES a fost lansat în UK în 1978 şi adoptat în 1990 de UNESCO pentru a desemna „necesităţile complementare obiectivelor generale ale educaţiei şcolare", concretizate într-o „şcolarizare adaptată particularităţilor individuale, caracteristice unei deficient, precum şi printro intervenţie specifică, prin reabilitare sau recuperare corespunzătoare". (Mara, 2009, p.79)

Copilul cu CES este cel care manifestă:

- deficienţe senzoriale sau fizice: de auz, de vedere, locomotorii
- deficienţe de intelect
- tulburări de spectru autist
- tulburări emoţionale sau comportamentale: anxietate, ADHD etc.
- dificultăţi de învățare: dislexie, disgrafie, discalculie
- supradotare.

Pentru părinţii unui copil cu cerinţe educative speciale, pasul acceptării unui diagnostic poate fi greu de făcut şi întârzie demararea unei terapii corespunzătoare, atât de necesare. Etapele prin care trece, de obicei, familia, variază de la stare de şoc, negare, neîncredere, (auto) învinuire până la acceptare, resemnare şi lupta pentru viitorul mai bun al copilului. Uneori, dificultăţile prin care trece copilul scot la iveală alte calităţi nebănuite (capacitate de memorare extraordinară, procesarea rapidă a informaţiei, talent în diverse arii de dezvoltare sau chiar, geniu). Cooperarea dintre familie şi specialiştii în domeniu are ca efect integrarea cu succes a copilului în grădiniță/ școală, creându-i acestuia sentimentul apartenenței, crescând încrederea în forţele proprii şi ajutându-l să devină adult independent, cu şanse reale la o viaţă fericită. Curriculum-ul școlar trebuie considerat un instrument necesar, suficient de flexibil, adaptat şi individualizat, încât să asigure condiţii de învăţare fiecărui copil.

Adaptarea curriculumului la clasă pentru predarea, învăţarea şi evaluarea diferenţiată se poate realiza prin:

- adaptarea mediului de învăţare din punct de vedere fizic, psihologic şi social);
- adaptarea conţinuturilor (cantitativ şi calitativ), la capacitatea de învăţare a copilului;
- adaptarea proceselor didactice (metode utilizate, material didactic, timp de lucru alocat), nivelul de sprijin acordat elevului;
- adaptarea procesului de evaluare.

Pentru o educaţie incluzivă de succes, părinţii trebuie să participe direct la viaţa grădinitei şi pot influenţa anumite decizii care privesc procesul educaţional. Dedicarea unei perioade de timp extinse pentru sprijinirea copilului în timpul activităţilor la clasă este o condiţie esenţială reuşitei integrării. Neimplicarea sau indiferenţa părinţilor în ceea ce priveşte problemele educaţionale ale copilului, prin plasarea responsabilităţii în sarcina şcolii, vine în opoziţie cu ideea de incluziune. Sprijinul redus din partea autorităţilor abilitate, posibilităţile materiale reduse sau percepţia celor din jur pot îngreuna integrarea socială şi şcolară a copilului cu dizabilităţi. Învăţământul de masă trebuie să includă copiii cu CES, dar integrarea reală presupune, printre altele, adaptarea numărului de copii la clasă, implicarea personalului specializat, motivaţia cadrelor didactice, susţinere reală şi cooperare facilitată prin legi,

asigurarea condiţiilor necesare etc. În practică, ne lovim de situaţii de tot felul, care nu pot decât să influenţeze negativ dezvoltarea copilului. Răspunsurile părinţilor de genul „copilul este doar răsfăţat, de aceea se comportă aşa” , „este energic doar/ are personalitate puternică, de aceea loveşte” sau „ce vreţi să insinuaţi, copilul meu are o problemă??” creează o barieră în calea integrării şi a comunicării dintre factorii educaţionali din viaţa copilului. Dincolo de porţile grădiniţei, rămâne cadrul didactic; omul care încercă să se descurce cu ceea ce ştie să facă şi cu ceea ce are. Acesta nu uită cât este de importantă abordarea pozitivă a specificului copiilor şi exprimarea încrederii în posibilităţile fiecăruia de a reuşi, indiferent de condiţiile din jur. Încurajarea, oferirea posibilităţii de reuşită şi integrarea în grupuri mici în timpul activităţilor contribuie la creşterea încrederii în forţele proprii, dar şi în ceilalţi. Copilul cu CES descoperă astfel că, lumea poate fi bună şi ofertantă pentru el. Educarea celorlalți copii în spiritul acceptării ca egal a colegului lor, includerea în jocurile lor şi descoperirea calităţilor acestuia contribuie, pe termen lung, la formarea unei mentalităţi pozitive. Totul ţine de încredere şi vine din dorinţa de a fi mai buni, împreună!

Bibliografie

- Mara, D., Strategii didactice în educaţia incluzivă, Editura Didactică şi Pedagogică, Bucureşti, 2009.
- Vrăşmaş, T., Incluziunea şcolară a copiiilor cu cerinţe educaţionale speciale. Aspiraţii şi realităţi. UNICEF.

„*DRUNK MONKEY BRAIN*” DUPĂ SCROLL:
„*RESETAREA ATENȚIEI*”:
SET DE INSTRUMENTE DIDACTICE PENTRU REGLARE EMOȚIONALĂ, ATENȚIE ȘI GESTIONAREA CONFLICTELOR LA ADOLESCENȚI

BUGACIU Diana Petronela, Drd,
UPS „Ion Creangă” din Chișinău
ORCID: 0009-0008-0009-8024
Email: bugaciudiana6@gmail.com

Rezumat

Lucrarea prezintă un set de instrumente didactice gata de utilizat la clasă: fișe de lucru, un joc didactic, un chestionar de autoreflecție, un test interactiv, o fișă de feedback, o grilă de observare și resurse digitale. Setul susține învățarea activă, evaluarea formativă și implicarea elevilor într-o temă actuală: echilibrul dintre atenția dispersată de mediul digital, reglarea emoțiilor și relațiile dintre colegi. Instrumentele pot fi folosite la dirigenție, consiliere, limba română, TIC sau în activități extracurriculare și pot fi adaptate nevoilor diferite ale elevilor.

Cuvinte-cheie: *instrumente didactice, fișe de lucru, feedback, joc didactic, evaluare formativă, reglare emoțională*

1. Cum se folosește setul

Instrumentele sunt gândite ca un parcurs de patru-cinci activități de câte 30-50 de minute, dar pot fi folosite și separat. Ele nu sunt teste psihologice și nu se notează. Scopul lor este pedagogic: elevii își observă propriile obiceiuri, învață să numească emoțiile, exersează strategii de calmare și primesc feedback. Profesorul decide ce informații rămân personale (fișele pot rămâne la elev) și ce se discută în grup. Metafora „Drunk Monkey Brain” poate fi folosită ca punct de plecare pentru discuție, cu precizarea că este o expresie populară și nu un diagnostic.

Instrument	Tip	Scop	Moment sugerat
1. Harta mea de ecrane	Fișă de lucru	Autoobservare	Început de parcurs
2. Termometrul și semaforul emoțiilor	Fișă de lucru	Vocabular emoțional, strategii	Activitatea 2-3
3. Oprește – Gândește – Alege	Joc didactic	Rezolvarea conflictelor	Activitatea 3-4
4. Cum îmi folosesc atenția?	Chestionar de autoreflecție	Reflecție personală	Început sau final

Instrument	Tip	Scop	Moment sugerat
5. Mit sau realitate?	Test interactiv	Informare, gândire critică	Activitatea 2
6. Bilet de ieșire	Fișă de feedback	Evaluare formativă	La finalul fiecărei activități
7. Grilă de observare	Instrument pentru profesor	Urmărirea progresului	Pe tot parcursul

2. Instrumentul 1: Fișa de lucru „Harta mea de ecrane”

Scop: elevii observă când, cât și cum folosesc ecranele și cum se simt după. Fișa este personală; nu se strânge și nu se notează.

Instrucțiuni: completează tabelul pentru o zi obișnuită. Estimările sunt suficiente.

Moment al zilei	**Ce am făcut pe ecran**	**Cât timp (estimare)**	**Cum m-am simțit după**
Dimineața			
La școală / în pauze			
După-amiaza			
Seara, înainte de culcare			

Reflecție (2-3 rânduri):

1. În ce moment al zilei simt că ecranul mă ajută cel mai mult? Dar când mă lasă obosit sau agitat?

2. Ce schimbare mică aș putea încerca o săptămână?

3. Instrumentul 2: Fișa „Termometrul și semaforul emoțiilor”

Scop: elevii învață să numească intensitatea emoției și să aleagă o strategie înainte de a reacționa.

Cum funcționează: semaforul are trei culori. Verde: sunt calm și pot învăța. Galben: sunt tensionat și am nevoie de o pauză scurtă. Roșu: sunt foarte agitat și trebuie să mă calmez înainte de a discuta. Termometrul măsoară intensitatea emoției de la 1 (foarte slabă) la 5 (foarte puternică).

Situație	**Ce am simțit**	**Culoare / nivel**	**Ce pot face (strategie)**
Un coleg mi-a luat caietul fără să întrebe			
Am primit o notă mai mică decât mă așteptam			
Cineva a postat o poză cu mine fără acordul meu			
O situație aleasă de mine			

Strategii posibile (elevii pot adăuga altele):

- trei respirații lente: inspir pe nas, expir lung pe gură;
- număr până la zece și apoi aleg ce spun;
- cer o pauză de două minute;
- beau puțină apă sau mă mișc câțiva pași;
- scriu sau desenez pe scurt ce simt;
- vorbesc cu un adult de încredere.

4. Instrumentul 3: Joc didactic „Oprește – Gândește – Alege”

Scop: exersarea răspunsurilor nonviolente în situații de conflict, în echipe de 3-4 elevi.

Materiale: cartonașe cu situații, cartonașe cu cele trei trepte (Oprește, Gândește, Alege), fișă de scor pentru observatori.

Reguli: în fiecare rundă, o echipă trage un cartonaș cu o situație. Un elev este „cel provocat”, altul „cel care a provocat”, al treilea „observator”. Cel provocat parcurge cele trei trepte: Oprește (ce fac cu corpul și respirația?), Gândește (ce simt și ce vrea celălalt?), Alege (două variante de răspuns, apoi o aleg pe cea mai bună). Observatorul notează ce a funcționat. Rolurile se schimbă după fiecare rundă. Nu se câștigă puncte pentru ritm sau pentru cel mai spectaculos răspuns, ci pentru claritatea pașilor și pentru respect.

Exemple de cartonașe:

1. Un coleg râde de răspunsul tău la oră.
2. Ți-a fost distribuită în grup o glumă jignitoare despre tine.
3. Un prieten nu răspunde de două zile la mesaje și tu te simți ignorat.
4. Colegul din bancă îți ia în fiecare zi radiera fără să ceară voie.
5. Ești acuzat pe nedrept că ai stricat ceva în clasă.
6. Într-un joc online, echipa te jignește pentru că ai greșit.

Discuție după joc: Ce a fost cel mai greu la pasul „Oprește”? Ce răspunsuri au fost cele mai utile? Ce schimbăm când conflictul are loc online?

5. Instrumentul 4: Chestionar de autoreflecție „Cum îmi folosesc atenția?"

Atenție: acest chestionar NU este un test psihologic și nu produce un scor de diagnostic. Este un instrument de reflecție pentru elevi. Fiecare elev îl completează pentru sine și hotărăște ce împărtășește. Discuția se poartă pe baza tendințelor generale ale clasei, nu pe baza răspunsurilor individuale.

Bifează răspunsul care ți se potrivește cel mai bine în ultima săptămână:

Afirmație	Niciodată	Uneori	Des	Foarte des
1. Verific telefonul fără să mă fi gândit să o fac.				
2. Îmi este greu să citesc sau să învăț 15 minute fără să mă întrerup.				
3. Trec de la un clip la altul fără să mai știu ce am văzut.				
4. Mă simt agitat după ce petrec mult timp pe ecran.				
5. Adorm mai greu pentru că folosesc telefonul seara.				
6. Mă enervez repede când sunt întrerupt.				
7. Pot să stau liniștit fără să fac nimic câteva minute.				
8. Când sunt tensionat, știu ce pot face ca să mă calmez.				
9. Pot cere ajutor unui adult sau unui prieten când mă simt copleșit.				
10. Îmi place să fac activități fără ecran împreună cu alții.				

Ghid de discuție: Ce afirmații au fost cele mai des bifate în clasă? Ce ne ajută? Ce ne încurcă? Ce regulă mică de clasă am putea încerca? (Afirmațiile 7-10 se referă la resurse personale: dacă sunt mai rar bifate, pot fi teme de exersat.)

6. Instrumentul 5: Test interactiv „Mit sau realitate?”

Utilizare: întrebările pot fi introduse în aplicații gratuite precum Kahoot, Wordwall, Mentimeter sau Google Forms. Elevii răspund pe telefon sau pe cartonașe colorate (verde = realitate, roșu = mit). După fiecare întrebare urmează o discuție de un minut.

Afirmație	**Răspuns**	**Explicație pentru discuție**
1. Creierul unui adolescent de 14 ani este complet dezvoltat.	Mit	Zonele implicate în controlul impulsurilor și în planificare continuă să se maturizeze până spre începutul vârstei adulte.
2. Dacă fac mai multe lucruri deodată, sunt mai eficient.	Mit	Comutarea frecventă între sarcini obosește și crește riscul de greșeli.
3. Emoțiile puternice trebuie ascunse complet.	Mit	Emoțiile pot fi recunoscute, numite și reglate. Ascunderea completă nu le face să dispară.
4. O pauză scurtă de respirație lentă poate ajuta la calmare.	Realitate	Respirația lentă poate reduce activarea fiziologică; este o strategie simplă, ușor de exersat.
5. Agresivitatea apare întotdeauna din răutate.	Mit	Poate apărea și ca reacție impulsivă la frustrare sau la o amenințare percepută.
6. Timpul petrecut pe ecran este singurul factor care explică agitația.	Mit	Contează și conținutul, somnul, relațiile, stresul și temperamentul.
7. Cererea de ajutor este un semn de slăbiciune.	Mit	Este o abilitate importantă. Adulții de încredere și consilierul școlar sunt resurse.
8. Pot să îmi schimb obiceiurile cu pași mici și constanți.	Realitate	Obiceiurile se pot schimba treptat, cu obiective mici și clare.

7. Instrumentul 6: Fișa de feedback „Bilet de ieșire”

Scop: informații rapide pentru profesor, în 3-4 minute, la finalul activității. Poate fi anonim.

1. Astăzi am învățat că:

2. Cel mai mult m-a surprins:

3. Aș mai vrea să exersez:

4. Încercuiește cifra care ți se potrivește (1 = deloc, 5 = foarte mult):

Afirmație	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
Am înțeles ce am lucrat astăzi.					
Am putut să particip la activitate.					
M-am simțit în siguranță în grup.					
Voi încerca o strategie învățată astăzi.					

5. Un lucru pe care profesorul ar putea să îl schimbe la următoarea activitate:

8. Instrumentul 7: Grilă de observare pentru profesor

Utilizare: se completează pentru clasă (nu pentru elevi individuali), după fiecare activitate, pentru a urmări evoluția climatului. Indicatorii sunt comportamente observabile, nu etichete.

Indicator observabil	Rar	Uneori	Des	Observații
Elevii folosesc ritualul de tranziție de la începutul orei.				
Elevii numesc emoțiile folosind vocabularul exersat.				
Elevii cer o pauză sau o strategie în loc să reacționeze impulsiv.				
Elevii ascultă fără a-și întrerupe colegii.				
Conflictele sunt discutate în termeni de nevoi și sentimente.				
Elevii colaborează în echipe cu roluri diferite.				

9. Resurse digitale și adaptări

Instrumentele pot fi transpuse digital cu ajutorul unor aplicații educaționale: Wordwall și LearningApps pentru jocuri și potriviri, Kahoot și Mentimeter pentru testul interactiv, Google Forms pentru chestionare și bilet de ieșire, Padlet pentru panouri colaborative, Canva pentru afișe și infografice. Înainte de utilizare, se verifică disponibilitatea variantei gratuite și respectarea politicii școlii privind protecția datelor; pentru chestionarele de autoreflecție se recomandă varianta anonimă.

Pentru diferențiere și incluziune se pot folosi: caractere mărite și pictograme în loc de text, variante simplificate ale fișelor, lucru în perechi sau cu un coleg-mentor, timp suplimentar, posibilitatea de a răspunde prin desen sau oral, adaptarea cartonașelor la nivelul de înțelegere al clasei și la experiențele elevilor. Dacă fișele scot la iveală dificultăți serioase de reglare emoțională sau situații de agresivitate repetată, cadrul didactic implică consilierul școlar, conform procedurilor unității de învățământ.

10. Concluzii

Un set simplu de instrumente poate transforma o temă sensibilă într-o activitate de învățare: elevii se observă, își numesc emoțiile, exersează răspunsuri alternative la conflict și oferă feedback despre propriul parcurs. Profesorul, la rândul lui, primește informații pentru a-și adapta demersul. Eficiența instrumentelor depinde de climatul clasei și de continuitatea folosirii lor.

Bibliografie

Gross, J. J. (ed.), Handbook of Emotion Regulation, ediția a 2-a, Guilford Press, 2014.

Berkowitz, L., Aggression: Its Causes, Consequences, and Control, McGraw-Hill, 1993.

FIȘE DE LUCRU
PENTRU STUDIEREA „LETOPISEȚULUI ȚĂRII MOLDOVEI” DE GRIGORE URECHE

Prof. Ciobîcă Alina-Delia
Colegiul Economic „Dimitrie Cantemir” Suceava

Fișele de lucru propuse în continuare au fost concepute pentru a sprijini abordarea activ-participativă a textului cronicăresc și pentru a valorifica metode moderne de predare-învățare-evaluare: ciorchinele și jurnalul cu dublă intrare, metoda cubului, respectiv jocul de rol combinat cu elemente de portofoliu digital. Fișele pot fi utilizate independent sau ca parte a proiectului didactic interdisciplinar prezentat anterior, fiind adaptabile pentru clasele a IX-a .

Fișa de lucru nr. 1 — Ciorchinele și Jurnalul cu dublă intrare

Disciplina: Limba și literatura română

Tema: Trăsăturile cronicii. Primul contact cu textul lui Grigore Ureche

Obiective: sistematizarea informațiilor despre cronică; identificarea și comentarea unor secvențe semnificative din textul studiat.

Sarcina 1 — Metoda ciorchinelui

Completați ciorchinele de mai jos, pornind de la conceptul central „Cronica”, notând cât mai multe idei/trăsături/asocieri: autori, epoci, scop, limbaj, subiecte tratate.

- Notați, în jurul cuvântului „Cronica”, minimum 8 idei sau cuvinte asociate.
- Grupați ideile obținute pe categorii (de exemplu: autori, trăsături, limbaj, scop).
- Formulați, pe baza ciorchinelui realizat, o definiție proprie a cronicii, în 2-3 rânduri.

Sarcina 2 — Jurnalul cu dublă intrare

Citiți cu atenție fragmentele din „Letopisețul Țării Moldovei” indicate de profesor și completați tabelul de mai jos, alegând trei citate pe care le considerați semnificative, însoțite de comentariul personal:

Citat din „Letopisețul Țării Moldovei”	**Comentariul elevului**
„Ștefan Vodă, feciorul lui Bogdan Vodă, ...au căutat hirea multor războaie cu vecinii...”	
„...că nice un lucru nu era mai de folos țărâi decât să aibă domn tare și priceput...”	
„Fost-au acest Ștefan Vodă om nu mare la statu... dar destul de lucruri de războaie viteaz...”	

Sarcina 3 — Reflecție finală

Răspundeți, în 4-5 rânduri: Ce v-a atras atenția în limbajul folosit de Grigore Ureche? Ce cuvinte sau expresii nu le mai folosim astăzi, dar le puteți identifica totuși sensul din context?

Fișa de lucru nr. 2 — Metoda Cubului

Disciplina: Limba și literatura română

Tema: Portretul lui Ștefan cel Mare în „Letopisețul Țării Moldovei”

Obiective: analiza pe mai multe planuri a portretului literar; dezvoltarea capacității de argumentare.

Organizați-vă în șase grupuri. Fiecare grup va primi o „față” a cubului (vezi tabelul de mai jos) și va rezolva sarcina corespunzătoare, pe baza fragmentului care conține portretul lui Ștefan cel Mare. Timp de lucru: 10 minute. Fiecare grup va prezenta concluziile în fața clasei.

Fața cubului	**Sarcina de lucru**
Descrie	Descrieți, pe baza fragmentului citit, portretul fizic și moral al lui Ștefan cel Mare, așa cum reiese din text.
Compară	Comparați portretul lui Ștefan cel Mare din letopiseț cu imaginea domnitorului din manualul de istorie sau dintr-o altă sursă cunoscută.
Asociază	Asociați trăsăturile evidențiate de cronicar cu valori sau calități apreciate și astăzi la un conducător.
Analizează	Analizați limbajul folosit de Grigore Ureche în portretizarea domnitorului: identificați trei cuvinte sau expresii arhaice și explicați-le sensul.
Aplică	Redactați un scurt anunț (5-6 rânduri), în limbaj actual, prin care ați prezenta calitățile lui Ștefan cel Mare unui public tânăr.
Argumentează	Argumentați, în 4-5 rânduri, dacă portretul realizat de cronicar este unul obiectiv sau subiectiv.

Sarcină suplimentară — pentru toți elevii

După prezentarea celor șase grupuri, notați individual, în caiet, o concluzie personală: Ce calitate a lui Ștefan cel Mare, evidențiată de cronicar, considerați cea mai relevantă pentru un lider al zilelor noastre? Motivați răspunsul în 3-4 rânduri.

Fișa de lucru nr. 3 — Joc de rol și portofoliu: „Interviu imaginar cu Ștefan cel Mare”

Disciplina: Limba și literatura română (activitate interdisciplinară cu istoria)

Tema: Valorificarea creativă a informațiilor din letopiseț printr-un joc de rol și un produs de tip portofoliu

Obiective: transferul informațiilor istorico-literare într-un context comunicativ nou; dezvoltarea competențelor de exprimare orală și scrisă; exersarea lucrului în echipă.

Etapa 1 — Documentarea (lucru în echipe de 4 elevi)

1. Recitiți fragmentele studiate din „Letopisețul Țării Moldovei” referitoare la Ștefan cel Mare.
2. Notați, pe o fișă comună, minimum 6 informații (fapte, calități, evenimente) pe care le considerați esențiale despre domnitor.
3. Stabiliți, în cadrul echipei, cine va interpreta rolul „reporterului” și cine va interpreta rolul lui „Ștefan cel Mare”.

Etapa 2 — Redactarea interviului

Redactați, în echipă, un scurt interviu imaginar (minimum 6 întrebări și răspunsuri), în care reporterul îl întreabă pe domnitor despre domnie, despre relația cu vecinii, despre credință și despre modul în care dorește să fie ținut minte de urmași. Răspunsurile trebuie să se bazeze pe informațiile din letopiseț, dar pot fi formulate într-un limbaj accesibil, actual.

Etapa 3 — Prezentarea (jocul de rol)

Fiecare echipă prezintă interviul în fața clasei, sub formă de scenetă scurtă (3-4 minute). Colegii din celelalte echipe notează, pe o fișă de observare, câte o informație nouă aflată din fiecare prezentare.

Etapa 4 — Portofoliul digital

Ca produs final, fiecare echipă realizează o pagină de portofoliu digital (prezentare, poster digital sau document) care să cuprindă: textul interviului, o imagine reprezentativă (hartă, stemă, portret), precum și un scurt paragraf de reflecție despre relevanța actuală a mesajului cronicarului.

Fișă de autoevaluare a activității de grup

- Am contribuit activ la documentare și la redactarea interviului. Da / Parțial / Nu
- Am respectat informațiile din textul original al letopisețului. Da / Parțial / Nu
- Am colaborat eficient cu ceilalți membri ai echipei. Da / Parțial / Nu
- Aspecte pe care le-aș îmbunătăți la o activitate viitoare:
  .....

Bibliografie

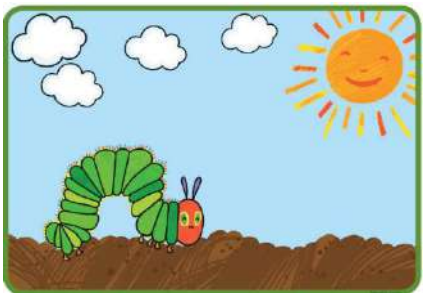
1. Ureche, Grigore, „Letopisețul Țării Moldovei”, ediție îngrijită de P. P. Panaitescu, Editura Minerva, București, 1997.
2. Cartojan, Nicolae, „Istoria literaturii române vechi”, Editura Minerva, București, 1980.
3. Oprea, Crenguța-Lăcrămioara, „Strategii didactice interactive”, Editura Didactică și Pedagogică, București, 2009.
4. Pamfil, Alina, „Limba și literatura română în gimnaziu. Structuri didactice deschise”, Editura Paralela 45, Pitești, 2016.

5. Ministerul Educației, „Programa școlară pentru disciplina Limba și literatura română, clasele a IX-a — a XII-a”, București, 2023.

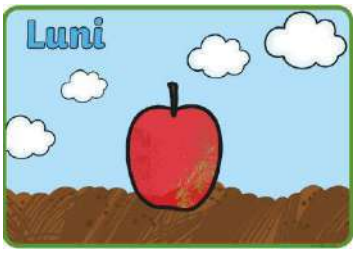
OMIDA MÂNCĂCIOASĂ

de Eric Carle

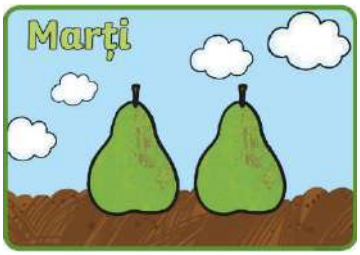
Autor – Cocis Andreea Mădălina, profesor învățământ primar, Școala Gimnazială Petre N Popescu



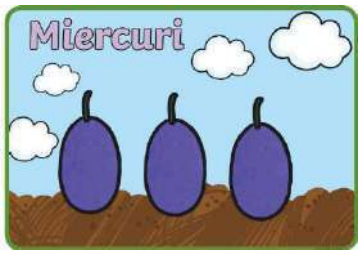
Într-o duminică dimineață, o omidă mâncăcioasă, tare mică, a ieșit din oul său. Începuse să caute tot felul de lucruri pentru a le savura



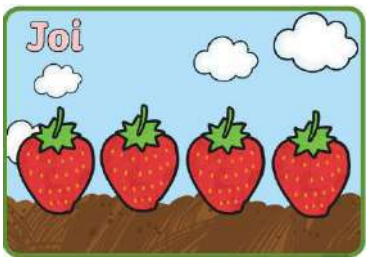
Astfel, în următoarele cinci zile, omida mâncăcioasă a mâncat zilnic, crescând pe zi ce trece cantitatea:



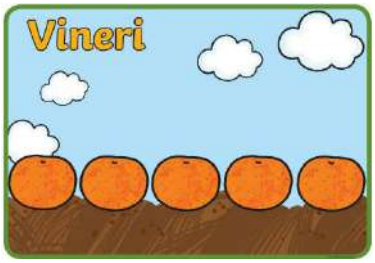
1. luni, a mâncat un măr;



2. marți, a savurat două pere;



3. miercuri, a mâncat trei prune;



4. joi, s-a săturat cu patru căpșuni;

5. vineri, a savurat cinci portocale.





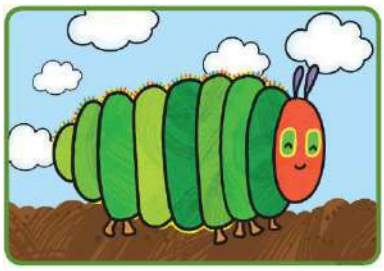
Omida mâncăcioasă era tot mai înfometată. Așa că a ajuns și ziua de sâmbătă, când omida a participat la un adevărat festin și a mâncat:

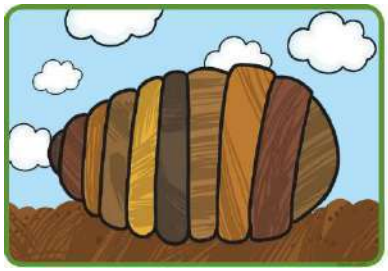
- o bucată de tort de ciocolată;
- un con de înghețată de căpșuni;
- un castravete murat;
- o felie de brânză elvețiană;
- o felie de salam;
- o acadea;
- o bucată de plăcintă cu cireșe;
- un cârnat;
- o brioșă;
- o felie de pepene.



Inevitabil, în acea noapte omizii i s-a făcut rău și a durut-o stomacul. Astfel, a decis ca în ziua de duminică să mănânce doar o frunză.

Zis și făcut! Omida mâncăcioasă a început să se simtă mult mai bine.







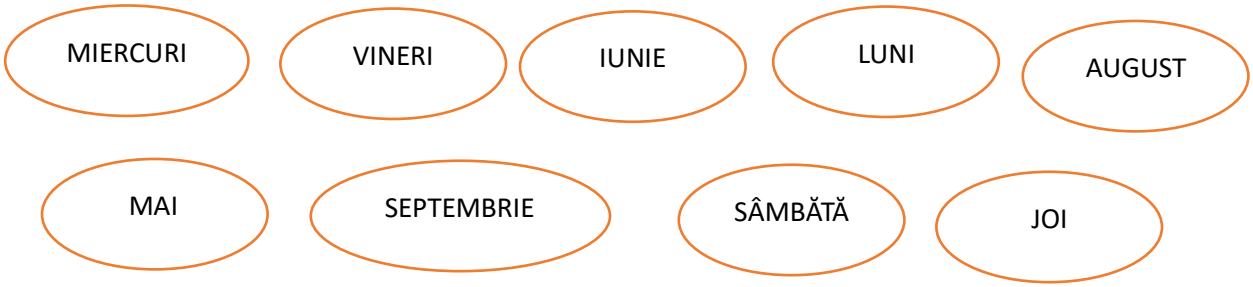
După o săptămână, omida nu mai era micuță și înfometată, ca la început, așa că și-a construit un cocon în jurul său. Omida mâncăcioasă a stat două săptămâni închisă în cocon, iar apoi a făcut o gaură și a ieșit. Dar de data aceasta, s-a transformat într-un fluture mare și multicolor.

FIȘĂ DE LUCRU

1. DESCOPERĂ INTRUȘII! CE FRUCTE NU A MANCAT OMIDA? ALEGE DIN IMAGINILE DE MAI JOS.



2. COLOREAZĂ CU GALBEN DOAR ZILELE SĂPTĂMÂNII. COLOREAZĂ CU VERDE LUNA ÎN CARE ÎNCEPE ȘCOALA.



3. REALIZAȚI CORESPONDENȚA ZILELOR SĂPTĂMÂNII CU ORDINEA LOR DIN SĂPTĂMÂNĂ. ALCĂTUIEȘTE APOI UN ENUNȚ ÎN CARE ARGUMENTEZI CARE E ZIUA TA PREFERATĂ DIN SĂPTĂMÂNĂ.

ZIUA 1	MARȚI
ZIUA 2	LUNI
ZIUA 3	JOI
ZIUA 4	MIERCURI
ZIUA 5	DUMINICĂ
ZIUA 6	VINERI
ZIUA 7	SÂMBĂTĂ

4. FOLOSINDU-TE DE IMAGINI, DETERMINĂ DACĂ INFORMAȚIILE SUNT ADEVĂRATE SAU FALSE.

- **ÎN ZIUA DE LUNI OMIDA A CONSUMAT 2 PERE** A/F
- **ÎN ZIUA DE MARȚI OMIDA A SAVURAT UN MĂR** A/F
- **ÎN ZIUA DE MIERCURI OMIDA A MANCAT 3 PRUNE** A/F
- **ÎN ZIUA DE JOI OMIDA A CONSUMAT 4 CĂPȘUNI** A/F
- **ÎN ZIUA DE VINERI OMIDA A SAVURAT 4 PORTOCALE** A/F

5. ALCĂTUIEȘTE ENUNȚURI SIMPLE CU URMĂTOARELE CUVINTE: OU, OMIDĂ MICĂ, OMIDĂ MARE, OMIDĂ FLĂMÂNDĂ, COCON, FLUTURE.

JOCURI DIDACTICE ÎNVĂȚĂMÂNTUL PREȘCOLAR

CORLAN BIANCA-CRISTIANA
LICEUL TEHNOLOGIC BÂLTENI
GRĂDINIȚA CU P.N. MOI

Joc didactic: „Descoperă, gândește și răspunde!”

Activitate pentru grădiniță – învățare activă și evaluare eficientă

Tema: Consolidarea cunoștințelor prin joc didactic
Grupa: Mijlocie / Mare (4–6 ani)
Durata: 20–25 de minute
Domenii experiențiale: Științe, Limbă și comunicare
Scop: Stimularea participării active a preșcolarilor și evaluarea cunoștințelor, deprinderilor și abilităților prin activități ludice, interactive.

1. Obiective operaționale

La finalul jocului, copiii vor fi capabili:

- Să recunoască și să denumească obiecte, culori și forme geometrice.
- Să clasifice obiectele după criterii date.
- Să numere și să asocieze cantitatea cu cifra corespunzătoare, în limitele cunoscute.
- Să formuleze răspunsuri și să explice alegerile făcute.
- Să colaboreze cu colegii și să respecte regulile jocului.

2. Materiale didactice

Jetoane cu imagini, forme geometrice colorate, coșulețe, cub cu sarcini, cartonașe cu cifre, fețe vesele pentru autoevaluare și un săculeț-surpriză.

3. Desfășurarea jocului

Etapa I – Săculețul fermecat
Fiecare copil extrage un obiect, îl denumește și precizează culoarea sau forma acestuia.
Evaluare: observarea recunoașterii și a exprimării orale.

Etapa a II-a – Găsește locul potrivit!
Copiii sortează obiectele în coșulețe după culoare, formă sau mărime și explică alegerea.
Evaluare: verificarea clasificării și a gândirii logice.

Etapa a III-a – Numără și potrivește!
Copiii numără obiectele și aleg cartonașul cu cifra potrivită.
Evaluare: aprecierea corespondenței număr–cantitate.

Etapa a IV-a – Cum m-am descurcat?
Copiii aleg un cartonaș care arată cât de ușoară sau dificilă li s-a părut activitatea.
Evaluare: autoevaluare și reflecție asupra propriei învățări.

4. Evaluarea eficientă a învățării

Educatoarea utilizează o fișă de observație cu următorii indicatori:

Indicator evaluat	Independent	Cu sprijin	În curs de formare
Recunoaște culorile și formele	☐	☐	☐
Clasifică obiectele corect	☐	☐	☐
Numără și asociază cantități	☐	☐	☐
Explică alegerile	☐	☐	☐
Participă și colaborează	☐	☐	☐

Evaluarea se realizează continuu, prin observare sistematică, întrebări, feedback imediat și autoevaluare, fără a pune accent pe competiție.

5. De ce susține acest joc învățarea activă?

Jocul îi transformă pe preșcolari din simpli receptori ai informației în participanți activi la propria învățare. Copiii descoperă, manipulează materiale, experimentează, rezolvă probleme, comunică și cooperează.

În același timp, educatoarea poate identifica nivelul achizițiilor fiecărui copil și poate adapta sarcinile la nevoile individuale.

Concluzie: Jocul didactic „Descoperă, gândește și răspunde!" îmbină învățarea activă cu evaluarea formativă, într-un mediu atractiv, stimulativ și adaptat particularităților de vârstă ale preșcolarilor.

Joc didactic: „Micii detectivi ai naturii"

Tema: Descoperim lumea din jurul nostru
Grupa: Mare (5–6 ani)
Durata: 25–30 de minute
Domeniul experiențial: Științe – Cunoașterea mediului
Tipul activității: Consolidare și evaluare prin joc didactic
Scop: Dezvoltarea capacității copiilor de a observa, compara, clasifica și rezolva situații-problemă, prin implicarea activă în sarcini ludice.

1. Obiective operaționale

La finalul activității, preșcolarii vor fi capabili:

- Să identifice și să denumească elemente din natură.
- Să clasifice imagini cu animale, plante și fenomene naturale.
- Să identifice asemănări și deosebiri între elementele observate.
- Să formuleze răspunsuri și să argumenteze alegerile.
- Să colaboreze în rezolvarea sarcinilor de grup.

2. Materiale didactice

Jetoane cu animale, plante și anotimpuri, lupe de jucărie, plicuri cu indicii, panouri ilustrate, ecusoane de detectiv și cartonașe pentru autoevaluare.

3. Desfășurarea jocului

Proba 1 – „Cutia cu mistere"
Copiii descoperă obiecte din natură, le denumesc și descriu caracteristicile acestora.
Învățare activă: explorare senzorială și descoperire.

Proba 2 – „Unde este casa mea?"

Copiii așază imaginile animalelor în mediul de viață potrivit: pădure, gospodărie sau apă.
Învățare activă: clasificare și rezolvare de probleme.

Proba 3 – „Detectivii anotimpurilor”
Copiii identifică anotimpul potrivit pentru diferite imagini și explică alegerea făcută.
Învățare activă: observare, analiză și argumentare.

Proba 4 – „Rezolvă misterul!”
În echipe, copiii primesc imagini cu elemente care nu se potrivesc într-o categorie. Ei identifică intrusul și justifică alegerea.
Învățare activă: gândire critică și cooperare.

4. Evaluarea eficientă

Educatoarea urmărește progresul copiilor prin observare directă, întrebări și feedback imediat.

Criteriu de evaluare	Metodă
Recunoașterea elementelor naturii	Observare sistematică
Clasificarea corectă	Probă practică
Explicarea răspunsurilor	Conversație euristică
Colaborarea în echipă	Observarea comportamentului
Identificarea propriilor dificultăți	Autoevaluare

La final, fiecare copil completează verbal propoziția: „Astăzi am descoperit că…” și alege o imagine care exprimă cum s-a descurcat.

5. Elementul inovator

Jocul utilizează învățarea prin investigație, copiii devenind detectivi care descoperă răspunsuri prin observație, experimentare și colaborare.
Evaluarea este integrată natural în activitate, fără a crea presiunea unui test formal.
Concluzie: „Micii detectivi ai naturii” reprezintă un exemplu de bună practică prin care jocul didactic stimulează curiozitatea, autonomia, gândirea critică și participarea activă a preșcolarilor, facilitând o evaluare continuă, autentică și individualizată.

Joc didactic: „Călătorie în lumea poveștilor”

Exemplu de bună practică privind învățarea activă și evaluarea eficientă la grădiniță
Grupa: Mare –6 ani)
Domeniul experiențial: Limbă și comunicare – Educarea limbajului
Tema: „În lumea poveștilor cunoscute”
Tipul activității: Consolidare și evaluare a cunoștințelor
Durata: 30–35 de minute
Metode moderne: Cubul, Explozia stelară, Turul galeriei, învățarea prin cooperare

1. Scopul activității

Dezvoltarea capacității preșcolarilor de a recunoaște personaje și întâmplări din poveștile cunoscute, de a formula răspunsuri, de a exprima opinii și de a colabora în rezolvarea sarcinilor, prin metode activ-participative.

2. Obiective operaționale

La finalul activității, copiii vor fi capabili:

- Să recunoască personaje din poveștile cunoscute.

- Să identifice întâmplări și să le ordoneze cronologic.
- Să formuleze întrebări și răspunsuri despre conținutul poveștilor.
- Să compare comportamentele personajelor.
- Să exprime opinii personale și să argumenteze alegerile.
- Să participe activ la activitățile de grup.

3. Materiale didactice

Cub cu șase fețe colorate, imagini din povești, jetoane cu personaje, steluțe cu întrebări, panouri, plicuri-surpriză, emoticoane pentru autoevaluare.

4. Desfășurarea jocului didactic

Etapa I – „Cubul fermecat"

Educatoarea prezintă un cub cu șase sarcini. Copiii rostogolesc cubul și rezolvă provocarea indicată de fața acestuia.

Metoda stimulează observarea, analiza, comparația, creativitatea și exprimarea orală.

Fața cubului	**Sarcina copilului**
Descrie	Descrie personajul ales.
Compară	Compară două personaje.
Asociază	Asociază personajul cu povestea.
Analizează	Explică de ce personajul a procedat astfel.
Aplică	Spune cum ai proceda tu în locul personajului.
Argumentează	Explică de ce îți place sau nu un personaj.

Evaluare: Educatoarea observă corectitudinea răspunsurilor, exprimarea orală și capacitatea de argumentare.

Etapa a II-a – „Explozia stelară"

În centrul unei stele este așezată imaginea unui personaj, de exemplu Scufița Roșie.

Copiii formulează întrebări pornind de la cele cinci cuvinte-cheie:

- Cine? Cine a trimis-o pe Scufița Roșie la bunica?
- Ce? Ce avea Scufița Roșie în coșuleț?
- Unde? Unde s-a întâlnit cu lupul?
- Când? Când și-a dat seama că bunica arăta diferit?
- De ce? De ce nu trebuia să vorbească cu lupul?

Învățare activă: Copiii nu doar răspund la întrebări, ci sunt încurajați să formuleze propriile întrebări, să gândească și să descopere relații cauză–efect.

Evaluare: Se urmăresc formularea întrebărilor, înțelegerea mesajului poveștii și exprimarea coerentă.

Etapa a III-a – „Turul galeriei poveștilor"

Copiii sunt împărțiți în echipe. Fiecare echipă primește imagini dintr-o poveste cunoscută.

Sarcinile sunt să ordoneze imaginile în succesiunea corectă, să identifice personajele și să prezinte povestea colegilor.

La final, echipele vizitează lucrările celorlalți și oferă aprecieri constructive.

Învățare activă: Cooperare, comunicare, rezolvare de probleme și învățare reciprocă.

Evaluare: Se urmăresc ordonarea logică a evenimentelor, implicarea individuală și colaborarea.

5. Evaluarea eficientă a activității

Evaluarea este continuă, formativă și adaptată particularităților individuale ale copiilor.

Indicator de evaluare	**Realizat**	**În curs de realizare**	**Cu sprijin**

Recunoaște personajele	☐	☐	☐
Povestește logic întâmplările	☐	☐	☐
Formulează întrebări	☐	☐	☐
Argumentează răspunsurile	☐	☐	☐
Cooperează cu ceilalți	☐	☐	☐

Autoevaluarea copiilor

La finalul activității, fiecare copil alege un emoticon:

☺

M-am descurcat singur!

😐

Am avut nevoie de puțin ajutor.

🙂

Vreau să mai exersez!

Educatoarea oferă feedback individual, evidențiind progresul fiecărui copil.

6. Caracterul inovator al jocului

Jocul didactic „Călătorie în lumea poveștilor” valorifică metode activ-participative, prin care copilul devine actor principal al procesului educațional.

Elemente de originalitate:

- Îmbinarea a trei metode moderne într-o singură activitate.
- Evaluarea integrată în sarcini ludice.
- Stimularea gândirii critice și creative.
- Dezvoltarea autonomiei și a încrederii în sine.
- Promovarea colaborării și a învățării prin descoperire.

7. Concluzie metodică

Jocul didactic „Călătorie în lumea poveștilor” demonstrează că învățarea activă și evaluarea eficientă pot fi realizate simultan, într-un cadru educațional atractiv și stimulativ. Prin utilizarea metodelor interactive, preșcolarii sunt încurajați să exploreze, să comunice, să argumenteze și să coopereze, iar cadrul didactic obține informații relevante despre progresul fiecărui copil.

TEST EDUCAȚIONAL

„Leadership educațional și colaborare strategică pentru învățare continuă”

Danciu Magda Nicoleta, profesor educație timpurie

Școala Gimnazială ”Vintilă Brătianu” – GPP, Ștefănești, Argeș

1. Argument

În contextul transformărilor din educație, leadershipul educațional, colaborarea profesională și utilizarea resurselor didactice moderne reprezintă factori importanți pentru dezvoltarea unei școli eficiente și incluzive.

Testul propus urmărește să evidențieze importanța comunicării, a luării deciziilor în echipă, a utilizării instrumentelor interactive și a dezvoltării profesionale continue. Acesta poate fi utilizat ca instrument de reflecție și autoevaluare pentru cadrele didactice interesate de îmbunătățirea practicilor educaționale.

2. Obiective

Identificarea principiilor leadershipului educațional eficient.

Evidențierea rolului colaborării în dezvoltarea instituțională.

Recunoașterea beneficiilor instrumentelor didactice interactive.

Stimularea reflecției asupra propriei activități profesionale.

Promovarea învățării continue și a schimbului de bune practici.

3. Test grilă

Instrucțiuni: Citiți cu atenție fiecare întrebare și selectați o singură variantă de răspuns.

1. Ce presupune leadershipul educațional eficient?

a) Impunerea deciziilor fără consultarea echipei.

b) Motivarea echipei și orientarea acesteia spre obiective comune.

c) Limitarea inițiativelor cadrelor didactice.

d) Concentrarea exclusivă asupra sarcinilor administrative.

2. Care este principalul avantaj al colaborării dintre cadrele didactice?

a) Reducerea comunicării profesionale.

b) Eliminarea responsabilităților individuale.

c) Schimbul de experiență și îmbunătățirea practicilor educaționale.

d) Uniformizarea tuturor metodelor de predare.

3. Cum contribuie instrumentele digitale interactive la procesul educațional?

a) Înlocuiesc complet rolul profesorului.

b) Stimulează participarea, oferă feedback și facilitează evaluarea.

c) Elimină necesitatea planificării lecțiilor.

d) Sunt utile numai în activitățile desfășurate la distanță.

4. Ce caracterizează învățarea continuă a cadrelor didactice?

a) Utilizarea exclusivă a metodelor tradiționale.

b) Evitarea schimbului de experiență.

c) Participarea la formare, reflecție și dezvoltare profesională.

d) Aplicarea acelorași strategii indiferent de nevoile elevilor.

5. Care este cea mai potrivită reacție a unui lider educațional în cazul unui dezacord în echipă?

a) Ignorarea opiniilor diferite.

b) Impunerea imediată a unei soluții.

c) Facilitarea dialogului și identificarea unei soluții comune.

d) Amânarea permanentă a luării deciziei.

6. Ce metodă didactică favorizează cel mai mult colaborarea elevilor?

a) Realizarea unui proiect în echipă, cu obiective și responsabilități comune.

b) Memorarea individuală fără activități de aplicare.

c) Copierea mecanică a informațiilor.

d) Rezolvarea tuturor sarcinilor fără comunicare între colegi.

7. Care este rolul feedbackului în activitatea educațională?

a) Sancționarea permanentă a greșelilor.

b) Identificarea progresului și a aspectelor care necesită îmbunătățire.

c) Înlocuirea tuturor formelor de evaluare.

d) Compararea elevilor fără a ține cont de progresul individual.

8. Ce presupune leadershipul distribuit într-o instituție de învățământ?

a) Transferarea tuturor responsabilităților către director.

b) Excluderea cadrelor didactice din luarea deciziilor.

c) Implicarea mai multor membri ai comunității școlare în asumarea responsabilităților și realizarea obiectivelor comune.

d) Eliminarea cooperării dintre departamente.

9. Cum poate fi evaluată eficiența unei activități de colaborare?

a) Exclusiv prin numărul participanților.

b) Prin observarea implicării, analiza rezultatelor și feedbackul participanților.

c) Numai prin timpul alocat activității.

d) Fără stabilirea unor obiective.

10. Care este scopul principal al schimbului de bune practici între profesori?

a) Promovarea competiției individuale.

b) Reducerea diversității metodelor didactice.

c) Identificarea și adaptarea strategiilor eficiente la contexte educaționale diferite.

d) Înlocuirea planificării didactice.

4. Barem de evaluare

Fiecare răspuns corect se notează cu 1 punct.

9–10 puncte: nivel foarte bun de înțelegere a principiilor abordate;

7–8 puncte: nivel bun de înțelegere;

5–6 puncte: nivel satisfăcător;

0–4 puncte: necesitatea aprofundării tematicii.

Răspunsuri corecte:

1 – b; 2 – c; 3 – b; 4 – c; 5 – c; 6 – a; 7 – b; 8 – c; 9 – b; 10 – c.

5. Concluzii

Testul evidențiază importanța leadershipului educațional, a colaborării profesionale și a utilizării resurselor interactive în dezvoltarea unei comunități școlare orientate spre progres. Prin reflecție, evaluare și schimb de experiență, cadrele didactice își pot consolida competențele și pot identifica modalități concrete de îmbunătățire a activității educaționale. Testul poate fi utilizat ca instrument de autoevaluare sau ca suport pentru discuții metodice și activități de formare profesională.

6. Bibliografie

1. Kolb, D. A., Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development, Prentice Hall, 1984.

2. Schön, D. A., The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action, Basic Books, 1983.

3. Timperley, H., Teacher Professional Learning and Development, International Academy of Education, 2008.

.

ÎNVĂȚĂM ÎMPREUNĂ, CREȘTEM ÎMPREUNĂ: ÎNVĂȚAREA CONTINUĂ ȘI COLABORAREA PROFESIONALĂ – PREMISE ALE EXCELENȚEI ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PRIMAR

Prof. înv. primar, Dragomir Denisa Elena
Colegiul " Ferdinand I", Măneciu, jud. Prahova

Învățarea nu se încheie odată cu finalizarea studiilor sau cu obținerea unei calificări profesionale, ci reprezintă un proces continuu, care însoțește întreaga carieră a cadrului didactic. Într-o societate caracterizată de transformări tehnologice și de diversificarea nevoilor educaționale, profesorul trebuie să își actualizeze permanent cunoștințele, să experimenteze strategii noi și să reflecteze asupra rezultatelor activității sale.

În învățământul primar, această responsabilitate este deosebit de importantă, deoarece profesorul contribuie la formarea deprinderilor fundamentale de citire, scriere, calcul, comunicare și cooperare. Calitatea experiențelor de învățare depinde nu doar de conținuturile transmise, ci și de modul în care sunt organizate activitățile, de resursele utilizate și de relațiile construite în clasă.

Instrumentele didactice moderne oferă oportunități pentru transformarea lecției într-un spațiu al participării active. Fișele de lucru, jocurile educaționale, chestionarele și testele interactive pot stimula implicarea elevilor, pot facilita evaluarea progresului și pot contribui la dezvoltarea unei culturi a colaborării.

În același timp, colaborarea dintre cadrele didactice permite schimbul de experiențe, elaborarea unor resurse comune și identificarea celor mai potrivite strategii pentru îmbunătățirea învățării. Astfel, profesorul devine atât facilitator al învățării elevilor, cât și participant activ la propria dezvoltare profesională.

1. Instrumente didactice pentru stimularea colaborării și a învățării continue

Fișele de lucru colaborative

Fișele de lucru reprezintă instrumente didactice flexibile, care pot fi adaptate obiectivelor lecției, particularităților de vârstă și nivelului de pregătire al elevilor. Atunci când sunt concepute pentru activități în perechi sau în echipe, acestea favorizează comunicarea, negocierea soluțiilor și asumarea responsabilităților.

În învățământul primar, fișele colaborative pot include exerciții de asociere, completare, clasificare, rezolvare de probleme, ordonare logică sau elaborare a unor produse comune.

Exemplu de bună practică**: „Rezolvăm împreună, reușim împreună!"**

La o lecție de matematică, elevii sunt organizați în echipe de patru membri. Fiecare echipă primește o fișă cu probleme adaptate nivelului clasei. Membrii echipei își asumă roluri: coordonator, cititor al cerințelor, rezolvitor și verificator.

La final, echipele își prezintă soluțiile, explică modul de lucru și discută eventualele diferențe dintre răspunsuri.

Activitatea contribuie la dezvoltarea gândirii logice, a comunicării matematice și a responsabilității individuale în cadrul grupului.

Valoare didactică: fișele colaborative îi oferă profesorului posibilitatea de a observa nu doar corectitudinea răspunsurilor, ci și modul în care elevii comunică, solicită ajutor, argumentează și contribuie la atingerea unui obiectiv comun.

Fișele de feedback și reflecție

Feedbackul reprezintă o componentă esențială a învățării, deoarece îi ajută pe elevi să înțeleagă ce au realizat, ce pot îmbunătăți și care sunt pașii următori.

Fișele de feedback pot fi utilizate după o lecție, un proiect, un joc didactic sau o activitate desfășurată în echipă. Ele trebuie să conțină formulări clare, accesibile vârstei copiilor și orientate spre progres, nu spre etichetarea persoanei.

Exemplu de instrument: **„Cum am învățat astăzi?"**

Elevii completează individual sau în perechi următoarele enunțuri:

- Astăzi am învățat...
- Cel mai mult mi-a plăcut...
- Am colaborat cu colegii mei prin...
- Am avut nevoie de ajutor atunci când...
- Data viitoare vreau să îmbunătățesc...
- Un lucru bun pe care l-am făcut pentru echipa mea a fost…

Profesorul analizează răspunsurile și identifică aspectele care necesită consolidare. În același timp, elevii învață să își aprecieze efortul și să formuleze obiective realiste.

Fișele de feedback pot fi utilizate și în dezvoltarea profesională a profesorilor, după o activitate observată sau o lecție proiectată în colaborare. Colegii pot răspunde la întrebări precum: „Ce strategie a sprijinit participarea elevilor?", „Ce ar putea fi îmbunătățit?" și „Ce idee pot adapta pentru propria clasă?".

Astfel, feedbackul devine un instrument al învățării reciproce și al perfecționării continue.

Jocurile didactice – învățarea prin cooperare

Jocul didactic constituie o strategie valoroasă în învățământul primar, deoarece îmbină obiectivele educaționale cu motivația, curiozitatea și implicarea activă a copiilor.

Jocurile colaborative trebuie proiectate astfel încât succesul să depindă nu doar de performanța individuală, ci și de contribuția membrilor echipei. Acestea pot fi utilizate pentru consolidarea cunoștințelor, dezvoltarea vocabularului, exersarea calculului matematic și formarea competențelor socioemoționale.

Exemplu: **„Misiunea cunoașterii"**

Profesorul pregătește cartonașe cu întrebări și sarcini din mai multe discipline. Elevii, organizați în echipe, parcurg diferite etape:

- Rezolvă o problemă matematică.
- Identifică ideea principală a unui text.
- Formulează o întrebare despre natură.
- Construiesc împreună un mesaj despre importanța cooperării.
- Prezintă soluțiile și reflectează asupra modului în care au colaborat.

Punctajul poate lua în considerare corectitudinea răspunsurilor, argumentarea, participarea tuturor membrilor și respectarea regulilor de comunicare.

Jocul poate fi completat cu instrumente digitale precum Wordwall sau Kahoot!, atunci când accesul la tehnologie și obiectivele lecției permit acest lucru.

Valoare didactică: jocul stimulează învățarea activă, dezvoltă capacitatea de rezolvare a problemelor și îi ajută pe copii să înțeleagă că succesul colectiv presupune ascultare, respect și contribuție individuală.

Chestionarele – instrumente de identificare a nevoilor

Chestionarele pot fi utilizate pentru a identifica interesele, dificultățile, preferințele și percepțiile elevilor. În același timp, ele pot contribui la evaluarea activităților și la planificarea unor intervenții didactice adecvate.

În clasele primare, chestionarele trebuie să fie scurte, clare și adaptate nivelului de înțelegere al copiilor. Pot conține întrebări cu răspunsuri multiple, scale simple de apreciere sau enunțuri de completat.

Exemplu: **„Cum învăț cel mai bine?"**

Elevii pot răspunde la întrebări precum:

- Îmi place să lucrez: singur / în perechi / în echipă.
- Înțeleg mai ușor atunci când: citesc / observ imagini / discut / exersez.
- Când întâmpin o dificultate: încerc din nou / cer ajutor / discut cu un coleg.
- În activitățile de grup, cel mai mult mă ajută...
- Aș dori să particip mai des la activități în care...

Răspunsurile nu trebuie utilizate pentru a fixa elevii în categorii rigide, ci pentru a diversifica metodele și a oferi oportunități variate de participare.

La nivel profesional, profesorii pot utiliza chestionare pentru a identifica nevoile de formare ale colectivului: dezvoltarea competențelor digitale, proiectarea activităților interdisciplinare, evaluarea formativă sau adaptarea sarcinilor pentru elevii cu dificultăți de învățare.

Prin centralizarea răspunsurilor, echipa didactică poate stabili priorități comune și poate proiecta activități de dezvoltare profesională relevante.

Testele interactive și evaluarea formativă

Testele interactive permit verificarea rapidă a înțelegerii și oferă informații despre dificultățile întâmpinate de elevi. Acestea pot include întrebări cu alegere multiplă, asociere, completare sau ordonare.

Platforme precum Wordwall și Kahoot! pot fi integrate în activități de consolidare și recapitulare. Pentru utilizarea lor eficientă, profesorul trebuie să urmărească mai mult decât obținerea unui punctaj: este important să analizeze răspunsurile greșite, să ofere explicații și să adapteze activitățile următoare.

Exemplu: **„Verificăm, înțelegem, progresăm!"**

După o lecție despre înmulțire, elevii rezolvă un test interactiv cu exerciții de dificultate progresivă. Ulterior, profesorul discută răspunsurile, propune exerciții suplimentare pentru competențele insuficient formate și oferă sarcini de aprofundare elevilor care au demonstrat o bună înțelegere.

Evaluarea poate fi urmată de o activitate în perechi, în care elevii explică modul de rezolvare și verifică reciproc rezultatele.

Astfel, testul interactiv nu rămâne o simplă verificare, ci devine un punct de plecare pentru feedback, remediere și consolidare.

Este important ca instrumentele digitale să fie accesibile tuturor elevilor, să protejeze datele personale și să fie completate, atunci când este necesar, de alternative pe hârtie.

Învățarea continuă și colaborarea profesională reprezintă premise esențiale ale unei educații de calitate. În învățământul primar, utilizarea fișelor de lucru, a fișelor de feedback, a jocurilor didactice, a chestionarelor și a testelor interactive poate susține participarea activă a elevilor, dezvoltarea competențelor și consolidarea relațiilor de cooperare.

Valoarea acestor instrumente depinde de modul în care sunt proiectate, adaptate și integrate în procesul didactic. Ele trebuie să răspundă unor obiective clare, să țină cont de particularitățile elevilor și să ofere oportunități reale de reflecție și progres.

La nivel profesional, crearea și utilizarea colaborativă a resurselor stimulează schimbul de experiență, dezvoltă competențele pedagogice și digitale și contribuie la formarea unor comunități profesionale de învățare.

În concluzie, excelența în învățământul primar nu presupune atingerea unui punct final, ci construirea permanentă a unui proces de învățare, adaptare și colaborare. Profesorul care reflectează asupra propriei practici, valorifică experiența colegilor și utilizează resurse adecvate creează condiții pentru progresul elevilor și pentru dezvoltarea întregii comunități școlare.

Învățăm împreună, împărtășim idei, ne dezvoltăm competențele și creștem împreună — pentru o școală în care fiecare copil și fiecare profesor au oportunitatea de a progresa.

Bibliografie

Kolb, D. A. (1984). Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development. Prentice-Hall.

Schön, D. A. (1983). The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action. Basic Books.

Vygotsky, L. S. (1978). Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes. Harvard University Press.

Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The Power of Feedback. Review of Educational Research, 77(1), 81–112. https://doi.org/10.3102/003465430298487

OECD. (2019). TALIS 2018 Results (Volume I): Teachers and School Leaders as Lifelong Learners. OECD Publishing. https://doi.org/10.1787/1d0bc92a-en

OECD. (2020). Professional Growth in Times of Change: Supporting Teachers' Continuing Professional Learning and Collaboration. OECD Education Policy Perspectives, No. 10. https://doi.org/10.1787/753eaa89-en

Fișă de lucru interdisciplinară pentru analiza poemului The Road Not Taken

Dumitru Iren-Alice
Profesor de limba engleză
C.N "Alexandru Ioan Cuza", Ploiești

Lucrarea prezintă o fișă de lucru destinată elevilor de liceu (nivel B2, adaptabil la C1), construită în jurul poeziei *The Road Not Taken* de Robert Frost (1916). Fișa îi ghidează pe elevi de la receptarea personală a textului la lectură aprofundată, apoi la interpretare critică și la creație proprie. Prin sarcini de lucru interdisciplinare desfășurate pe grupe, poezia este pusă în legătură atât cu limba și literatura română, artele vizuale, muzica, psihologia, cât și cu propria experiență a elevilor. Fișa integrează un instrument de feedback construit din trei perspective (autoevaluare, interevaluare și feedbackul profesorului) și o reflecție finală, astfel încât feedbackul devine parte a procesului de învățare, nu doar o apreciere a rezultatului final.

Cuvinte-cheie: analiza poeziei, abordare interdisciplinară, gândire critică, creativitate, feedback formativ, metacogniție, predarea limbii engleze

1. INTRODUCERE

O practică didactică adaptată viitorului pornește de la o întrebare fundamentală: ce îi ajută pe elevi să gândească autonom, să creeze și să stabilească legături între cunoștințele dobândite la diferite discipline? Studiul textului literar oferă un cadru propice pentru dezvoltarea acestor competențe. Un poem scurt poate deschide discuții despre limbă, valori, alegeri de viață și despre felul în care ne construim propria poveste.

În practica curentă, elevii abordează adesea poezia cu reticență. Lectura devine doar un exercițiu de identificare a figurilor de stil, de memorare a unor comentarii-model, de încadrare a textului într-un curent literar sau de reproducere a interpretărilor consacrate. Rareori, poezia este trăită ca o întâlnire personală cu textul, care provoacă întrebări și invită la reflecție. Fișa de lucru propusă urmărește trei obiective de dezvoltare: gândirea critică, reflecția si implicarea activă.

Alegerea poemului *The Road Not Taken* al lui Robert Frost se justifică prin paradoxul pe care îl conține: un text de o simplitate aparentă, care ascunde o meditație subtilă asupra libertății de alegere. Poemul este adesea perceput ca un elogiu al nonconformismului, al drumului mai puțin umblat. Însă, o lectură atentă dezvăluie că cele două drumuri erau, de fapt, la fel de umblate, iar eul liric își va reconstrui alegerea abia mai târziu, retrospectiv, conferindu-i sens. Textul devine astfel o reflecție asupra modului în care omul își transformă propria viață în narațiune. Tensiunea dintre ceea ce spune textul și ceea ce credem că spune îi provoacă pe elevi să-și susțină interpretarea într-un mod argumentat.

Repere teoretice

1. Teoria receptării și a răspunsului cititorului (Rosenblatt, 1978): sensul textului literar se construiește prin interacțiunea dintre text și cititor.
2. Gândirea critică, înțeleasă ca judecată reflexivă, implică interpretare, analiză, evaluare și inferență (Facione, 1990).
3. Procesele cognitive superioare(Anderson & Krathwohl, 2001): sarcinile urmează o progresie de la înțelegere la analiză, evaluare și creație.
4. Integrarea curriculară și inteligențele multiple (Beane, 1997; Gardner, 1983): sarcinile interdisciplinare le permit elevilor să exprime înțelegerea textului prin diferite forme.
5. Evaluarea pentru învățare și metacogniția (Flavell, 1979): Conștientizarea propriilor procese de gândire, adică metacogniția, transformă elevul dintr-un receptor pasiv într-un participant activ la propria învățare.

2. PREZENTAREA FIȘEI DE LUCRU

Fișa este gândită pentru două ore de curs a câte 50 de minute.

Grup-țintă	Elevi de liceu- clasa a X-a, adaptabil pentru clasa a XI-a (B2-C1)
Forme de organizare	Activitate individuală, în perechi, pe grupe, frontală
Discipline conectate	Limba și literatura română, arte vizuale, educație muzicală, psihologie
Resurse	Fișa tipărită, videoproiector, telefoane sau tablete pentru Canva

Competențe și obiective

La finalul activității, elevii vor fi capabili:

1. Să formuleze un răspuns personal argumentat la un text poetic.
2. Să identifice structura, imaginile și procedeele artistice ale poeziei și să explice efectul acestora.
3. Să susțină o interpretare cu argumente din text.
4. Să coreleze tema poeziei cu alte discipline și cu propria experiență.
5. Să creeze un text poetic scurt, original, pornind de la modelul studiat.
6. Să ofere și să primească feedback specific și util și să reflecteze asupra propriei învățări.

Desfășurarea activității

1. Evocare (5 min). Elevii reflectează asupra unei alegeri importante din viața lor. (Task 1)
2. Prima lectură (10 min). Receptarea personală a poemului (Task 2)
3. Lectura aprofundată (20 min). Analiza strofelor și a procedeelor artistice (Tasks 3-4)
4. Interpretarea critică (15 min). Dezbatere pe grupe (Task 5)
5. Activitate interdisciplinară pe grupe (15 min + 15 min prezentări) (Task 6).
6. Creație (12 min). Elevii scriu propriul poem (Task 7).
7. Feedback și reflecție finală (8 min).

A creative and interdisciplinary journey through Robert Frost's *"The Road Not Taken"*

Name _____ Class _____ Date _____

INTRODUCTION

Every choice we make is also a goodbye to the paths we leave behind. We rarely know, at the moment of choosing, where a road will lead; only later do we look back and give our decisions a meaning. Are we truly free when we choose, or do we simply tell ourselves a story afterwards?

OBJECTIVE

Today you will explore these questions through one of the most famous poems in the English language, read it closely, connect it with other fields of knowledge and with your own life, and finally write a poem of your own.

1 **Think of an important choice you have made in your life and complete the sentences below.** Individual · 5 min

The choice was between _____ and _____.

I chose _____, because _____.

Looking back today, I feel _____ about it.

The Road Not Taken

Robert Frost (1916)

Two roads diverged in a yellow wood,
And sorry I could not travel both
And be one traveler, long I stood
And looked down one as far as I could
To where it bent in the undergrowth;

Then took the other, as just as fair,
And having perhaps the better claim,
Because it was grassy and wanted wear;
Though as for that the passing there
Had worn them really about the same,

And both that morning equally lay
In leaves no step had trodden black.
Oh, I kept the first for another day!
Yet knowing how way leads on to way,
I doubted if I should ever come back.

I shall be telling this with a sigh
Somewhere ages and ages hence:
Two roads diverged in a wood, and I—
I took the one less traveled by,
And that has made all the difference.

GLOSSARY

diverged = split into two directions
undergrowth = small plants and bushes under trees
wanted wear = had not been walked on much
trodden = walked on
hence = from now

2 First reading: the poem and I

Individual · 5 min

1. Choose three words that capture the mood of the poem: _____ / _____ / _____
2. Which line speaks to you most? What does it make you think about your own life?

3. The speaker cannot "travel both" roads. Why do you think human beings find it so hard to accept that every choice means losing something?

4. If the road is a metaphor, what journey is the poem really about?

3 Close reading, stanza by stanza

Pairs · 10 min

Read the poem again, one stanza at a time. For each stanza, complete the table:

- **What happens?** Summarise the action in one simple sentence (e.g. *The traveller stops and looks down the first road.*).
- **Key words or images:** copy two or three words or phrases that help you "see" the scene or understand the idea.
- **The speaker's state of mind:** choose an adjective (hesitant, regretful, confident, nostalgic, doubtful…) and justify it with a word from the text.

Stanza	What happens?	Key words or images	The speaker's state of mind (+ evidence)
1			
2			
3			
4			

Pair discussion: How does the speaker's state of mind change from the first to the last stanza?

4 How the poem works

Pairs · 10 min

Find an example of each literary technique in the poem and explain the effect it has on the reader.

Literary technique	Example from the poem	Effect on the reader
Extended metaphor (the road as a life choice)		
Visual imagery		
Rhyme scheme (mark it: A B A A B)		
Repetition		
Enjambment (a sentence that runs onto the next line)		
The dash in line 18 ("and I—")		

5 Look again: pride or regret?

Groups of four · 15 min

Compare **lines 9–12** with **lines 18–20**.

1. In stanzas 2 and 3, are the two roads really different? Underline the words that tell you.

2. In stanza 4, how does the speaker describe the road he chose?

3. What could the "sigh" in line 16 mean? Tick all that apply and give a reason.

☐ relief ☐ pride ☐ regret ☐ nostalgia ☐ irony

Group discussion: Is the speaker celebrating his choice, or telling a story that makes his choice sound more important than it was? Give two pieces of evidence from the text.

6 Crossroads: interdisciplinary group work

Groups · 15 min + presentations

Each group chooses one area, completes the task and presents its work to the class in **3–4 minutes**. Phones are allowed. Use the following resources to help you:

- Group A: Venn diagram templates – canva.com/graphs/templates/venn-diagram
- Group B: mind map templates – canva.com/graphs/mind-maps
- Groups C and D: any Canva template you find suitable for your presentation.

A. Romanian literature

Think of a moment of choice or a journey in a Romanian literary text you have studied. Compare it with Frost's poem in a Venn diagram: what is similar, what is different?

B. Visual arts

Draw the two roads as a map of the speaker's life. Use colour and symbols to show what he gained and what he lost. Give your map a title.

C. Music

Choose a song (with or without lyrics) that could accompany the poem. Explain your choice: the mood, the tempo, the instruments and, if there are lyrics, how their message echoes or contrasts with the poem.

D. Life choices

Imagine a student choosing between two high-school profiles or two careers. Write a short dialogue between the student today and the same student ten years later.

7 Creative writing: The Road I Took

Individual · 12 min

Write a short poem of **8–12 lines**. Choose one option:

- **Option 1:** a poem about a real choice from your life.
- **Option 2:** the voice of the road that was not taken, speaking to the traveller years later. What would it say? Is it angry, sad, forgiving?
- **Option 3:** a modern crossroads: a train station at midnight, two unsent messages on your phone, a chessboard before the decisive move, an empty page before an exam. Begin with the line *"Two futures were waiting in the silence of one choice..."*

Your poem should:

- have a title;
- include at least one metaphor;
- use repetition;
- use a simple rhyme pattern;
- show a feeling about the choice.

My poem

Title: _____

Feedback on my poem

A Feedback grid

Rate each criterion from 1 to 4: **1** = not yet, **2** = partly, **3** = well, **4** = excellent.

Criterion	Self	Peer	Teacher
Imagery: the reader can see the scene			
Literary techniques used on purpose (metaphor, repetition, rhyme)			
A clear feeling or attitude towards the choice			
Originality and personal voice			
Accurate and expressive language			
Total (out of 20)			

B Peer feedback: Two Stars and a Wish

★ The image I liked most is _____ because _____

★ Your poem made me feel _____ especially in the line _____

✿ Your poem could be even stronger if _____

C Teacher feedback

_____

_____

_____

D Response to feedback

The activity that helped me most was _____

As a reader of poetry, I can now (tick one):

☐ understand what happens in a poem ☐ explain how a poem creates meaning

☐ support my interpretation and write poetry myself

My goal for next time: _____

Based on the received feedback, I would _____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

3. IMPACTUL ASUPRA ELEVILOR ȘI ASUPRA PRACTICII DIDACTICE

Fișa a fost aplicată la clasele a X-a B și a XI-a C.

La prima lectură, elevii au înțeles poemul ca pe un elogiu al drumului, însă după o lectură mai atentă, ei au ajuns să discute dacă eul liric își rescrie propria poveste. Trecerea de la prima impresie la o interpretare susținută cu argumente reprezintă rezultatul central al activității.

Sarcinile interdisciplinare au permis fiecărui elev să abordeze textul prin variate corelatii.

Comparațiile cu drumul inițiatic din *Povestea lui Harap-Alb*, cu dilema lui Ion între pământ și iubire sau cu alegerea lui Hyperion din *Luceafărul* au arătat că elevii pot transfera instrumentele de analiză de la literatura limbii engleze la cea a limbii române.

Poemele create de elevi au fost variate și, adesea, surprinzător de personale. Unii elevi au scris despre alegerea profilului de liceu, despre o prietenie pierdută, despre un mesaj netransmis sau despre un drum uitat, subliniind diferite modalități de interpretare a „răscrucii moderne”.

Feedbackul oferit între colegi după modelul Two Stars and a Wish a fost specific, iar elevii au formulat observații precise. Comparația dintre autoevaluare si evaluarea profesorului a arătat unde elevii își supraestimează sau își subestimează munca. Elevii mai timizi tindeau să-și subevalueze poemele, iar feedbackul colegilor i-a încurajat.

4. CONCLUZII

O practică didactică relevantă și adaptată viitorului nu depinde în mod unic de tehnologie, ci se sprijină pe sarcini de învățare care îi determină pe elevi să formuleze întrebări, să compare, să creeze și să reflecteze.

Demersul didactic prezentat se întemeiază pe trei principii:

1. **Literatura ca spațiu al gândirii, nu al memorării.** Contradicția dintre strofe îi învață pe elevi să-și susțină interpretarea cu argumente din text și să accepte ambiguitatea ca parte firească a lecturii.
2. **Conexiunile interdisciplinare dau sens învățării.** Sarcinile de lucru leagă poemul de diferite discipline conexe, astfel încât fiecare elev își găsește propria cale de acces la text.
3. **Feedbackul ca parte din procesul de învățare.** Cele trei perspective de evaluare si aplicarea feedback-ului transformă evaluarea dintr-o simplă apreciere într-un dialog formativ.

Fișa poate fi adaptată cu ușurință: se pot schimba textul-suport, nivelul de limbă sau sarcinile interdisciplinare, în funcție de profilul și de nevoile clasei; astfel, materialul poate contribui la creșterea calității actului educațional și la dezvoltarea durabilă a școlii.

BIBLIOGRAFIE

Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (Eds.). (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Longman.

Beane, J. A. (1997). *Curriculum integration: Designing the core of democratic education*. Teachers College Press.

Black, P., & Wiliam, D. (1998). Assessment and classroom learning. *Assessment in Education: Principles, Policy & Practice, 5*(1), 7–74.

Facione, P. A. (1990). *Critical thinking: A statement of expert consensus for purposes of educational assessment and instruction (The Delphi Report)*. American Philosophical Association.

Flavell, J. H. (1979). Metacognition and cognitive monitoring: A new area of cognitive–developmental inquiry. *American Psychologist, 34*(10), 906–911.

Frost, R. (1916). The road not taken. In *Mountain interval*. Henry Holt and Company.

Gardner, H. (1983). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. Basic Books.

Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The power of feedback. *Review of Educational Research, 77*(1), 81–112.

Nicol, D. J., & Macfarlane-Dick, D. (2006). Formative assessment and self-regulated learning: A model and seven principles of good feedback practice. *Studies in Higher Education, 31*(2), 199–218.

Paul, R., & Elder, L. (2014). *Critical thinking: Tools for taking charge of your professional and personal life* (2nd ed.). Pearson.

Rosenblatt, L. M. (1978). *The reader, the text, the poem: The transactional theory of the literary work*. Southern Illinois University Press.

METODE DE STIMULARE A CREATIVITĂȚII PRIN ACTIVITĂȚILE ARTISTICO-PLASTICE

Ene Silvia – profesor învățământ primar

Creativitatea reprezintă una dintre cele mai valoroase resurse ale copilăriei, având un rol esențial în formarea unei personalități echilibrate, flexibile și capabile să se adapteze provocărilor lumii moderne. În contextul educației timpurii, grădinița devine un spațiu privilegiat pentru stimularea și dezvoltarea creativității, iar activitățile artistice – desenul, pictura, modelajul, colajul – constituie mijloace eficiente și atractive prin care copiii își pot exprima liber gândurile, emoțiile și imaginația.

Dezvoltarea creativității în primii ani de viață are un impact profund asupra evoluției ulterioare a copilului, influențând nu doar latura estetică, ci și gândirea critică, capacitatea de rezolvare a problemelor și autonomia în învățare. Totodată, am observat în practica educațională cât de mult potențial creativ există în fiecare copil și cât de important este ca educatorii să valorifice acest potențial prin metode și activități adecvate.

Lucrarea de față prezintă metode prin care creativitatea poate fi stimulată în mod concret în cadrul activităților plastice. Am prezentat tehnici variate și atractive, adaptate copiilor, care încurajează libertatea de exprimare, originalitatea și colaborarea. Am pus accent pe rolul educatorului ca ghid în procesul de creație și pe evaluarea creativității ca proces centrat pe copil, nu pe produsul artistic final.

Stimularea creativității în cadrul activităților artistico-plastice este esențială în grădiniță, întrucât oferă copiilor prilejul de a-și exprima liber ideile, emoțiile și trăirile, contribuind astfel la dezvoltarea globală a personalității lor. Prin natura lor, aceste activități facilitează explorarea și exprimarea estetică, antrenând gândirea divergentă și oferind o multitudine de oportunități pentru exersarea imaginației.

Succesul acestui proces depinde, în mare măsură, de atitudinea cadrului didactic, care trebuie să creeze un mediu stimulativ, flexibil și neconstrângător, în care procesul de creație să primeze în fața produsului final (Chiș, 2021, p. 74). Astfel, este important ca educatorul să permită copilului să experimenteze în mod constant, să aibă acces la materiale variate și să fie încurajat să facă alegeri proprii, fără a se simți constrâns de așteptările adultului în ceea ce privește un „desen frumos” (Chiș, 2021, p. 74).

Există o multitudine de metode prin care creativitatea poate fi stimulată în grădiniță. Alegerea lor depinde de context, de resursele disponibile și, mai ales, de deschiderea și inițiativa cadrului didactic. Este important ca educatorul să manifeste interes pentru descoperirea de noi strategii, să caute activ idei, să le adapteze și să le experimenteze în funcție de specificul grupei de copii.

În cele ce urmează, voi prezenta o selecție de metode care au fost deja testate și care s-au dovedit eficiente în stimularea creativității preșcolarilor. Acestea sunt extrase din diferite lucrări de specialitate și oferă exemple concrete de aplicare în cadrul activităților artistico-plastice.

Aglutinarea

Această metodă presupune combinarea și recompunerea unor elemente din realitate pentru a obține forme complet noi, prin imaginație și libertate expresivă. De exemplu, copiii pot combina părți din mai multe ființe pentru a crea creaturi inedite precum „iepuroMobilul" sau „girofantul" (Chiș, 2021, p. 76). Această tehnică valorifică imaginația combinatorie și încurajează exprimarea liberă.

Modificarea dimensiunilor

Presupune redimensionarea elementelor reale într-un mod exagerat sau neobișnuit (ex: „Gulliver în Țara Piticilor"). Copilul este astfel încurajat să vadă lumea din perspective diferite și să își depășească limitele gândirii convenționale (Chiș, 2021, p. 75).

Multiplicarea

Această metodă stimulează creativitatea prin înmulțirea unor elemente (de exemplu, „balaurul cu șapte capete"), dezvoltând imaginația fantastică și ieșirea din tiparele realiste (Chiș, 2021, p. 75).

Schematizarea

Prin simplificarea formelor și reprezentarea lor esențializată (caricatură, contur), copilul își dezvoltă capacitatea de sinteză și reprezentare simbolică (Chiș, 2021, p. 75).

Analogia

Se bazează pe comparații și asocieri imaginative (ex: „primele mașini semănau cu trăsurile fără cai"), fiind o modalitate de stimulare a gândirii prin transfer și generalizare (Chiș, 2021, p. 75).

Casapește

O metodă ludică, în care copiii trebuie să deseneze o „casă” combinată cu un „pește”, rezultând creații precum „Casa-Pește” sau „Restaurantul Pește”. Prin acest joc se dezvoltă spontaneitatea și se valorifică libertatea imaginației (Chiș, 2021, p. 77).

Floarea de lotus

Această tehnică colaborativă implică desenarea succesivă pe petalele unei flori stilizate, în care fiecare copil continuă lucrarea colegului. Activitatea promovează cooperarea, flexibilitatea și continuitatea creativă (Chiș, 2021, p. 78).

Tangram

Un joc bazat pe combinarea formelor geometrice pentru a crea figuri noi. Copiii sunt stimulați să vizualizeze obiecte complexe pornind de la piese simple, ceea ce încurajează creativitatea combinatorie (Chiș, 2021, p. 79).

Jocul umbrelor

Această metodă presupune folosirea propriilor mâini sau obiecte pentru a crea umbre, dezvoltând astfel exprimarea corporală, simbolică și artistică. Copiii pot crea tablouri originale folosind conturul palmelor (Chiș, 2021, p. 81).

Amprentele

Copiii desenează pornind de la conturul palmei, iar gradul de libertate acordat influențează calitatea expresivă a lucrării. Această metodă evidențiază importanța libertății în procesul creativ (Chiș, 2021, p. 81–82).

Zăpăpoveste

Un joc de imaginație în care copiii transformă povești clasice în variante amuzante și inedite („Zăpăscufița Roșie”, „Zăpărobotelul”), dezvoltându-le astfel capacitatea de reinterpretare creativă (Chiș, 2021, p. 82).

Ruperea formei

Constă în pictarea unei forme, apoi tăierea și reasamblarea bucăților în configurații noi. Această metodă permite reinterpretarea spontană a creației și stimulează gândirea flexibilă (Chiș, 2021, p. 82).

Exerciții de grup – lucrare comună

Activitățile de grup în care copiii lucrează pe un suport comun dezvoltă colaborarea, spontaneitatea și toleranța față de diversitate. Se promovează bucuria creației în echipă, fără presiunea unui produs individual perfect (Chiș, 2021, p. 83).

În continuare vor fi prezentate câteva metode extrase din cartea lui Vasile Cioca, *Jocul de-a/cu arta* (2019), selectate și adaptate astfel încât să evidențieze esența fiecărei propuneri. Aceste metode, testate în activități educaționale, stimulează creativitatea, expresivitatea și gândirea simbolică a copiilor, fiind potrivite pentru a fi aplicate în grădinițe.

Mașina de cusut – desen

Copilul ține creionul nemișcat cu o mână, iar suportul (foaia) este mișcată sub acesta cu cealaltă mână, imitând principiul unei mașini de cusut. Se dezvoltă coordonarea, curgerea liniei și o abordare ludică a desenului. Variante: mișcarea hârtiei de către alt copil, desen cu ochii închiși, schimbarea mâinii dominante.

Metoda petelor întâmplătoare

Se creează pete spontane de culoare (prin stropire, presare, picurare etc.) pe suport, apoi se transformă în forme recognoscibile. Este activată imaginația, proiecția personală și gândirea simbolică.

Metoda umbrelor colorate

Se proiectează umbre ale unor obiecte pe o pânză, iar elevii le pictează sau le integrează în compoziții. Se explorează contrastul, culorile și jocul de imagini dinamice. Se poate folosi și teatrul de umbre.

Metoda obiectelor îmbrăcate/acoperite

Obiecte acoperite cu material textil sunt desenate/pictate de copii ca și cum nu ar fi acoperite. Se stimulează imaginația, deducția vizuală și desenul expresiv.

Decorarea lucrurilor, ființelor, ideilor, sentimentelor

Copiii decorează simbolic un obiect, ființă sau emoție (ex: iubire, teamă, noapte) cu semne, forme, culori. Se activează gândirea analogică și capacitatea de transpunere metaforică.

Faceți ce vreți cu aceste materiale

Copiii primesc materiale variate (pânză, scoarță, frunze, acuarele etc.) și li se cere să creeze liber. Accentul cade pe alegerea personală și creativitatea în compoziție și asamblare.

Construcții fără sfârșit

Elevii construiesc structuri spațiale infinite, folosind forme geometrice simple (tetraedru, octaedru) din bețe, lut sau plastilină. Se dezvoltă inteligența spațială și colaborarea.

Instalații cu pietre

Elevii realizează instalații din pietre naturale sau pictate, explorând aranjamente spațiale și cromatice (ex: spirale, labirinturi). Activitate potrivită pentru activități outdoor.

Metoda ochilor închiși

Elevii desenează cu ochii închiși pe o temă dată. Se valorifică spontaneitatea, se elimină controlul excesiv, activându-se desenul expresiv și imaginativ.

Metoda firului de ață

Un fir îmbibat în culoare este presat între două coli, apoi tras. Se obțin forme simetrice sau abstracte. Variante: suprapunere de culori sau fire.

Metoda urmelor

Se folosesc amprente de mâini, tălpi, obiecte sau materiale pe suporturi diverse. Copiii pot interpreta aceste urme ca expresie a unor stări, idei sau personaje.

Personajul-culoare sau ființa culoare

Fiecare elev pictează o șosetă trasă pe mână cu o culoare aleasă, formând un personaj abstract. Acesta este animat, prezentat și mișcat, stimulând creativitatea corporală și empatia.

Autoportret pe oglindă

Copiii desenează propriul chip pe o oglindă sau o folie transparentă. Metoda dezvoltă percepția de sine și expresivitatea portretului.

Surcele, ață, culori (joc cu materiale neconvenționale)

Elevii creează compoziții folosind crengi, ață, culori. Se promovează libertatea explorării cu materiale simple și naturale.

Ce pot face cu o sfoară?

Fiecare copil primește o sfoară și creează o compoziție (cub, poveste vizuală). Se dezvoltă gândirea spațială și creativitatea non-verbală.

Drumul morcovului

Fructe și legume tăiate (ex: morcov, măr, ceapă) sunt folosite ca stampile pentru a crea trasee pe hârtie. Se obțin compoziții ritmate și cromatice inedite.

Față în față

Doi copii desenează pe aceeași foaie, alternativ, o formă pe care celălalt o completează. Se stimulează colaborarea, improvizația și comunicarea nonverbală.

Lădița cu nisip

Copiii desenează în nisip cu degetele sau un instrument. Desenele pot fi efemere sau fotografiate. Jocul dezvoltă simțul tactil și expresia liberă.

Aranjamente cromatice în borcane

Straturi de pulberi colorate sau materiale mici (frunze, semințe) sunt așezate decorativ în vase transparente. Se creează instalații cu impact vizual și simbolic.

În continuare sunt prezentate câteva metode extrase din volumul *Workshopuri de artă pentru copii* de Hervé Tullet (2019), un autor și ilustrator francez cunoscut pentru contribuțiile sale inovatoare în educația artistică. Aceste metode au fost create și testate de autor în cadrul atelierelor desfășurate în muzee, școli și centre comunitare, reușind de fiecare dată să elibereze creativitatea fiecărui participant, indiferent de vârstă sau nivel de experiență.

Câmp cu flori

Această metodă presupune lucrul în grup, pe role mari de hârtie, cu multe culori de tempera și pensule individuale. Activitatea debutează cu cerințe simple, precum realizarea unui punct mic, apoi din ce în ce mai mare, până la forme variate – cercuri, pete, spirale. Pe măsură ce se avansează, participanții trebuie să-și schimbe locurile constant, ceea ce stimulează colaborarea și creează o dinamică de grup ludică.

În partea a doua, cercurile și petele se transformă în flori: participanții sunt încurajați să observe cu atenție ce au creat și să adauge tulpini, frunze, detalii – astfel încât pictura comună devine un adevărat „câmp cu flori". Muzica joacă un rol important în acest proces, marcând tranzițiile dintre etape și menținând un ritm viu sau calm, după caz. Varianta activității permite utilizarea altor suprafețe (pereți, ferestre) sau instrumente (creioane, carioci, markere), adaptându-se cu ușurință oricărui spațiu sau grup.

Marele ambuteiaj

Această metodă este ideală pentru exterior, pe asfalt sau curtea grădiniței. Copiii trasează linii lungi și curbe cu pensula/creta, evitând obstacole puse intenționat pe hârtie/asfalt. Apoi li se spune că toate acele linii sunt de fapt drumuri. Urmează partea a doua a activității, în care orașul „prinde viață": se desenează mașini, oameni, copaci, case, magazine etc. Se încurajează creativitatea și mișcarea liberă, accentul fiind pus pe procesul dinamic și pe bucuria de a picta, nu pe produsul final.

Zarul magic

Este un joc creativ de desenat monștri cu ajutorul unui zar. Fiecare față a zarului corespunde unei părți ale corpului (ex: 1 = ochi, 2 = gură, 3 = nas etc.). Copiii aruncă zarul și desenează pas cu pas ceea ce le indică acesta, până când creează un personaj complet. În partea a doua, aceștia dau un nume personajului, îl decorează și creează o poveste în jurul său: unde trăiește, ce prieteni are, cu ce mașină merge etc. Varianta de grup presupune crearea unui singur monstru mare, fiecare copil contribuind cu o parte.

Pictură pe muzică

În această activitate, muzica devine sursa principală de inspirație. Copiii sunt așezați în jurul unor coli mari și reacționează cu pensula la ceea ce aud: sunete lente, rapide, intense

sau ușoare. Se creează astfel fundaluri pline de culoare și energie. În partea a doua, muzica devine mai lentă și participanții adaugă forme clare: simboluri, oameni, copaci, bărci etc., transformând fundalurile în scene. Se pot folosi tușuri sau tehnica intaglio (zgâriere în vopsea groasă cu coada pensulei) pentru contrast.

Portretul unei personalități

Această metodă presupune realizarea unui portret colectiv al unei persoane imaginare, folosind simboluri grafice care reprezintă trăsături de personalitate (inimă – prietenie, fulger – entuziasm, notă muzicală – pasiune pentru muzică etc.). Copiii răspund la întrebări despre cum este personajul și transpun răspunsurile în semne pe hârtie. La final, rezultă o imagine abstractă, creativă și plină de sensuri.

Varianta „Portretul unui cuvânt”: copiii urmează instrucțiuni pas cu pas pentru a desena litere și simboluri, care, la final, dezvăluie un cuvânt misterios (ex: „Salut”). Activitatea dezvoltă atenția, precizia și curiozitatea prin joc și desen.

Marea confruntare Sumo

Această activitate creativă simulează o luptă de sumo, dar cu pensule! Două persoane se așază de o parte și de alta a unei coli mari, pe care este desenat un cerc. Fiecare participant are o pensulă înmuiată în vopsea. La semnalul „Start!”, fiecare încearcă să-și „împingă” adversarul în afara cercului doar mișcând pensula pe hârtie. Scopul este de a rămâne în cerc și de a crea, în același timp, urme vizuale expresive.

Partea a doua: Se transformă cercul într-o farfurie și participanții desenează mâncare: pește, salată, desert etc., folosind forme simple și linii de impact vizual. La final, fiecare poate decora și „fața de masă”.

Variantă: Activitatea poate fi adaptată într-un format tridimensional cu farfurii de carton, tacâmuri de unică folosință și o față de masă pictată în echipă.

Conturul corpului

Această metodă implică trasarea siluetelor corpului copiilor (individual sau în perechi) pe coli mari. Siluetele se suprapun, iar participanții pictează doar în spațiile de intersecție,

creând un colaj colectiv plin de culoare. Se încurajează folosirea creativă a culorilor și explorarea formei corpului uman.

Partea a doua: După conturare, copiii pot picta și restul fundalului sau pot completa spațiile goale cu forme și simboluri proprii.

Variantă: În locul corpului întreg, se pot desena doar părți (mâini, picioare), sau obiecte din mediul apropiat (pixuri, căni, cărți etc.), în funcție de tema dorită.

Marele ospăț

În această activitate, copiii colaborează pentru a crea o masă festivă colectivă. Pe o coală foarte mare sau o pânză întinsă pe podea, aceștia desenează farfurii, pahare și tacâmuri. Fiecare copil „umple" apoi farfuria sa cu forme și culori inspirate din mâncăruri preferate, folosind unelte neconvenționale: tuburi de vitamine, piepteni, bătătoare de muște, capace sau alte obiecte de plastic, înmuiate în vopsea. Obiectele sunt apăsate sau trase pe hârtie, creând texturi interesante. După umplerea farfuriilor, se trece la decorarea feței de masă cu pete, puncte sau linii.

Variantă: Se poate crea o masă 3D folosind farfurii de hârtie pictate, o față de masă adevărată sau confecționată din coli lipite și decorată, la care se adaugă pahare, tacâmuri și alte obiecte reale, formând o instalație artistică comestibilă din punct de vedere vizual.

Fabrica de Tablouri

Această activitate transformă sala de clasă într-un atelier de creație spontană și plină de energie. Copiii primesc comenzi vizuale scurte, cum ar fi: „Desenează cercuri peste cercuri", „Fă un nor și apoi o ploaie de culori", „Desenează cu ochii închiși" sau „Înclină foaia ca să curgă culoarea". Fiecare răspunde cu o formă sau un gest grafic, apoi foaia se schimbă și reîncepe procesul. Scopul este de a crea rapid compoziții bogate, intuitive, fără judecată critică, punând accent pe joacă, ritm și expresie personală.

Variantă: Atelierul poate fi extins într-o expoziție finală sau transformat într-o sculptură colectivă, unind lucrările cu decupaje speciale, obținând o instalație colorată și spectaculoasă.

Marele spectacol

Un atelier-performance în care participanții urmează instrucțiuni pas cu pas pentru a crea o imagine coregrafică live, pe ritmuri muzicale. Încep prin a desena forme geometrice simple (pătrate, cercuri, linii), care treptat se transformă în personaje „dansatoare". Pe măsură

ce muzica continuă, sunt adăugate semne de mișcare, gesturi noi, linii expresive. La final, întreaga compoziție se dezvăluie ca o scenă plină de mișcare și energie artistică.

1. Evaluarea progresului creativ la preșcolari

Evaluarea progresului creativ la preșcolari reprezintă o componentă esențială în dezvoltarea educației artistico-plastice, având rolul de a identifica nivelul de exprimare plastică și de a susține parcursul creativ al copilului. La această vârstă, evaluarea nu se limitează la produsul final, ci are în vedere întregul proces creativ, incluzând trăirile, emoțiile, modul de exprimare, raportarea la temă și gradul de implicare al copilului în actul artistic (Enăchescu, 2015, pp. 154–155).

În cadrul activităților plastice, evaluarea presupune o observare atentă și discretă din partea educatorului, care notează detalii relevante despre atitudinea copilului față de sarcina plastică, modul în care acesta se raportează la temă și cât de original este în alegerile plastice făcute. Această observare nu are un caracter sancționator, ci este ghidată de empatie, susținere și dorința de a încuraja exprimarea liberă (Enăchescu, 2015, p. 165).

Evaluarea personalizată este esențială, adaptându-se la nivelul de dezvoltare și la particularitățile fiecărui copil. Se pune accent pe proces, nu pe performanță, iar progresul este măsurat în funcție de exprimarea tot mai autentică a lumii interioare a copilului. Criteriile de evaluare pot include gradul de implicare, exprimarea emoțională, coerența compoziției, alegerile cromatice și expresivitatea formelor (Enăchescu, 2015, pp. 154–155).

Un alt aspect important este exprimarea originalității. Creativitatea la preșcolari se manifestă prin capacitatea de a crea fără a imita, prin alegeri personale în compoziție, culoare și formă. Evaluarea trebuie să recunoască stilul propriu al copilului, chiar dacă acesta este în formare, și să-i stimuleze încrederea în propriile idei (Enăchescu, 2015, pp. 161–162).

Pentru a evalua în mod autentic potențialul creativ și evoluția exprimării plastice la copii, educatorul trebuie să fie un observator activ, atent și empatic pe tot parcursul activității. Nu este suficientă doar analiza produsului final, ci este esențială urmărirea comportamentului copilului în procesul de creație, cu accent pe spontaneitate, reacții afective, alegeri personale și felul în care acesta relaționează cu materialele, tema și spațiul de lucru (Enăchescu, 2015, pp. 154–161).

Printre elementele-cheie pe care educatorul ar trebui să le observe se numără: nivelul de interes și de implicare afectivă (copilul participă cu entuziasm, este concentrat și pătruns de ceea ce face sau, dimpotrivă, manifestă dezinteres ori plictiseală), atitudinea față de provocare și dificultăți (dacă răspunde cu creativitate și flexibilitate), originalitatea deciziilor plastice (alegeri personale în formă, culoare, simbol), felul în care folosește materialele (curiozitate, explorare, improvizație), gradul de autonomie, coerența și intenționalitatea acțiunii, expresivitatea și emoția transmisă, reacția la feedback și dialogul cu educatorul (Enăchescu, 2015, pp. 154–161).

Aceste dimensiuni pot fi observate și notate discret, fără întreruperea fluxului creativ. Observația continuă și empatică permite educatorului să ofere sprijin individualizat, să identifice nu doar talentele evidente, ci și formele timide sau atipice de manifestare creativă. În concluzie, educatorul trebuie să cultive o „privire sensibilă”, capabilă să vadă dincolo de contururi și culori, să recunoască începutul unei expresivități personale chiar și în manifestări nefinisate, ezitante sau neobișnuite. Rolul său nu este de a judeca, ci de a înțelege, stimula și orienta copilul în drumul său creativ (Enăchescu, 2015, p. 165).

Evaluarea progresului creativ presupune și recunoașterea etapelor semnificative din parcursul artistic al copilului. Astfel, accesul într-un atelier organizat (formal sau informal), participarea regulată și activă la activități de creație și, mai ales, implicarea în expoziții sau prezentări publice ale lucrărilor, devin repere concrete ale evoluției (Enăchescu, 2015, pp. 158–167). Aceste momente întăresc încrederea copilului în propriile abilități și sporesc motivația pentru exprimarea artistică.

În procesul de evaluare, se pot utiliza și teste de creativitate sau exerciții de imaginație. Acestea oferă o imagine clară asupra potențialului creativ, evidențiind spontaneitatea, capacitatea de asociere, de transformare a formelor și de exprimare simbolică. Testele trebuie adaptate vârstei, iar interpretarea lor să fie făcută cu precauție, punând accent pe posibilitățile și nevoile individuale ale fiecărui copil (Enăchescu, 2015, p. 163). Printre cele mai utilizate teste pentru evaluarea creativității se numără: testul Vernon (care presupune compunerea de povești pornind de la patru tablouri), testul Guilford de gândire divergentă (axat pe utilizări neobișnuite ale obiectelor, combinații de propoziții, elaborări de cuvinte), bateria W.J. Gatzel și W. Jackson (cuprinzând perceperea formelor și solicitarea de finaluri pentru fabule), testul Torrance (axat pe completarea de figuri și circuite), precum și testele Wallach și Kagan, care implică probe verbale și nonverbale. De asemenea, scala SEAC-CREAT evaluează creativitatea prin comportamente observabile precum spontaneitatea, nonconformismul, umorul sau curiozitatea (Enăchescu, 2015, pp. 239-240 apud Dincă, 2001).

Educatorul de artă are o dublă misiune: aceea de observator obiectiv al progresului artistic și aceea de mentor empatic care susține și încurajează exprimarea plastică. Este esențial ca acesta să cunoască psihologia vârstei preșcolare, să dețină competențe în domeniul artelor plastice și să creeze un climat favorabil dezvoltării creative (Enăchescu, 2015, p. 164). În această relație, cuvintele de apreciere trebuie să fie echilibrate: nici excesiv de laudative, dar nici descurajatoare. Ele trebuie să reflecte efortul și originalitatea, nu doar produsul estetic final.

Exercițiile senzoriale și situațiile-problemă pot constitui metode valoroase în stimularea și evaluarea progresului creativ. Activitățile care implică percepția tactilă, vizuală, auditivă sau motrică stimulează simțurile și favorizează exprimarea liberă. Problemele de imaginație, care presupun găsirea unor soluții plastice originale la o provocare tematică, stimulează gândirea divergentă și capacitatea de creație (Enăchescu, 2015, pp. 160–161).

Evaluarea progresului creativ la preșcolari este un proces complex și nuanțat, centrat pe copil, pe exprimarea autentică și pe dezvoltarea armonioasă a potențialului artistic. Rolul educatorului este esențial în acest demers, acesta fiind nu doar un evaluator, ci și un formator de sensibilitate, gust artistic și atitudine față de artă. Prin susținere constantă și evaluare constructivă, copilul preșcolar își poate descoperi și valorifica propria voce artistică.

BIBLIOGRAFIE

1. Chelcea, Septimiu, *Metodologia Cercetării Sociologice*, Ed. Economică, București, 2001
2. Chiș, olga, *Creativitatea – premisă în dezvoltarea preșcolarilor*, Ed. Presa Universitară Clujeană, Cluj-Napoca, 2021
3. Cioca, Vasile, *Jocul de-a/cu arta*, Ed. Limes, Cluj- Napoca, 2019
4. Curriculum pentru Educatia Timpurie, Ministerul Educației Naționale, 2019
5. Csikszentmihalyi, Mihaly, *Creativitate – Rolul fluxului în psihologia descoperirii și a inventării*, Ed. Curtea Veche, București, 2023
6. Enăchescu, Eugenia, *Creativitatea copiilor – o abordare psihopedagogică*, Ed. Universitară, București, 2015
7. Popescu, Gabriela, *Psihologia creativității*, Ed. Fundației România de Mâine, București, 2007
8. Roco, Mihaela, *Creativitea și inteligența emoțională*, Ed. Polirom, Iași, 2001
9. Tullet, Herve, *Art Workshops for Children*, Ed. Phaidon Press, New Youk, 2019

INSTRUMENTE DIDACTICE PENTRU EVALUAREA CREATIVITĂȚII ȘI STIMULAREA ÎNVĂȚĂRII CONTINUE ÎN ACTIVITĂȚILE ARTISTICO-PLASTICE

Ene Silvia – profesor învățământ primar

În contextul educației contemporane, stimularea creativității, dezvoltarea capacității de exprimare personală și cultivarea unei atitudini deschise față de învățare reprezintă obiective importante ale procesului instructiv-educativ. Activitățile artistico-plastice oferă copiilor oportunități variate de explorare, experimentare și comunicare, contribuind nu doar la dezvoltarea imaginației și a originalității, ci și la formarea autonomiei, a perseverenței și a capacității de colaborare. Pentru a valorifica pe deplin acest potențial educativ, cadrul didactic are nevoie de instrumente de observare și evaluare care să surprindă atât rezultatele obținute, cât și demersul creativ, particularitățile individuale și interacțiunile dintre copii.

În această perspectivă, lucrarea evidențiază rolul observării directe și al interviului adresat cadrelor didactice ca instrumente complementare de investigare și reflecție pedagogică. Fișa de observare structurată permite urmărirea unor indicatori relevanți pentru dezvoltarea creativității, precum imaginația, originalitatea, flexibilitatea în rezolvarea problemelor, curiozitatea, perseverența, curajul de a experimenta și exprimarea emoțiilor. În completarea acesteia, interviul urmărește identificarea strategiilor didactice, a resurselor utilizate și a modalităților prin care educatorii creează un mediu flexibil, incluziv și stimulativ, adaptat nevoilor fiecărui copil.

Prin valorificarea acestor instrumente, se urmărește evidențierea unor practici educaționale care susțin exprimarea liberă, învățarea prin explorare, schimbul de idei și dezvoltarea continuă a competențelor. Astfel, demersul propus subliniază importanța unei abordări centrate pe copil, în care cadrul didactic devine facilitator al învățării, iar activitățile artistico-plastice se transformă într-un context favorabil dezvoltării creativității și consolidării relațiilor de colaborare.

OBSERVAREA DIRECTĂ

Observarea directă poate fi realizată în timpul activităților artistico-plastice, care includ pictură, colaj, modelaj și combinații de tehnici și materiale, cu un grad diferit de libertate oferit copiilor în alegerea mijloacelor de exprimare. Instrumentul folosit poate fi fișa de observare structurată. Aceasta vizează atitudinea copilului față de sarcină, nivelul de implicare, originalitatea alegerilor plastice, expresivitatea, modul de folosire a materialelor, relaționarea cu educatorul și colegii.

Fișa de observare structurată este un instrument de lucru care ghidează educatorul în:

- Ce anume să urmărească
- Cum să înregistreze datele
- Când să observe

Fișă de observare structurată:

IMAGINAȚIA ȘI ORIGINALITATEA	Creează imagini/forme inexistente?	Transformă obiecte în altele cu scop diferit?	Îmbină idei pentru rezultate originale?	Folosește materiale/tehnici noi?	Prezintă idei originale (nu copiate)?	Înlocuiește ideile uzuale cu soluții creative proprii?
FLEXIBILITATEA ȘI REZOLVAREA DE PROBLEME	Se adaptează când planul nu iese cum aștepta?	Schimbă abordarea sau ideea în mijlocul activității?	Identifică probleme și caută soluții?			
CURIOZITATEA	Întreabă despre cum funcționează materialele?	Caută soluții pentru efecte noi?	Este interesat de tehnici/materiale noi?			
CURAJUL DE A EXPERIMENTA ȘI DE A FACE GREȘELI	Încearcă tehnici noi, chiar dacă rezultatul nu e perfect?	Cum reacționează când greșește sau rezultatul nu e așa cum s-a așteptat?				
PERSEVERENȚA	Continuă activitatea chiar cu dificultăți?	Se arată motivat să îmbunătățească lucrarea?				

EXPRIMAREA EMOȚIILOR	Își exprimă sentimentele prin activitatea artistică?	Folosește culori/forme/texturi pentru a transmite emoții?				

Pentru a obține o perspectivă detaliată și autentică asupra modului în care cadrele didactice contribuie la dezvoltarea creativității copiilor prin activitățile artistico-plastice, poate fi aplicat un interviu cadrelor didactice pentru a obține informații despre alegerea temelor și materialelor, metodele utilizate în activitățile artistico-plastice, criteriile de evaluare a produselor artistice și strategiile de stimulare a creativității.

În acest context, interviul servește la clarificarea unor aspecte observate și permite obținerea unor informații calitative valoroase, care completează datele rezultate din observație și susțin o înțelegere mai profundă și contextualizată a subiectului cercetat.

Interviul prezentat în continuare este structurat în 5 secțiuni tematice, fiecare cu câte 2 întrebări, acoperind următoarele arii: (1) abordarea generală a activităților creative, (2) stimularea creativității și a imaginației, (3) rolul materialelor și al mediului educațional, (4) suportul și încurajarea individuală, (5) evaluarea creativității. Întrebările au fost formulate deschis, pentru a permite cadrelor didactice să ofere exemple concrete și să reflecteze asupra propriilor practici.

INTERVIU PROFESORI

Secțiunea 1: Abordarea generală a activităților creative

1. Cum încurajezi copiii să-și exprime ideile și sentimentele prin artă (desen, pictură, meșteșuguri)?
   - Când propui o activitate artistică, cum alegi să structurezi ghidajul oferit copiilor?
   - În ce mod le oferi un cadru flexibil pentru a-și exprima ideile, fără a interveni prea mult în procesul lor creativ?

2. Cum îți adaptezi stilul de învățare pentru a sprijini creativitatea copiilor?
   - Poți da un exemplu concret în care ai modificat abordarea didactică pentru a răspunde nevoilor specifice ale unui copil?
   - Care sunt pașii pe care îi urmezi pentru a încuraja o învățare activă și creativă într-un cadru structurat?

3. Ce fel de materiale alegi pentru activitățile artistice?
   - Cum alegi materialele folosite în activitățile artistice pentru a sprijini diversitatea ideilor copiilor?
   - În ce măsură îți adaptezi selecția de materiale și tehnici în funcție de vârsta sau nivelul de dezvoltare al copiilor?

Secțiunea 2: Stimularea creativității și a imaginației

4. Cum încurajezi copiii să fie originali în activitățile lor artistice?

- Ce metode specifice folosești pentru a îi ajuta pe copii să își dezvolte propriile idei, fără a copia exemplele oferite?

- Poți descrie o situație în care un copil a ales să își exprime o idee unică, iar tu l-ai sprijinit în acest demers?

5. Ce tip de feedback oferi copiilor referitor la lucrările lor?

- Când un copil îți prezintă o lucrare, cum alegi să oferi feedback constructiv pentru a-l motiva să continue să creeze?

- Cum îți adaptezi feedback-ul în funcție de nivelul de înțelegere și nevoile fiecărui copil în parte?

6. Ce fel abordezi situația în care un copil face o greșală și sau nu are curaj să experimenteze de teama eșecului?

- Poți da un exemplu concret în care ai încurajat un copil să greșească și ce lecție a învățat din acea experiență?

- Cum le explici copiilor că greșelile sunt o parte naturală a procesului creativ?

Secțiunea 3: Atmosfera de învățare

7. Cum creezi un mediu care susține creativitatea copiilor în timpul activităților de arta?

o Care sunt acțiunile concrete pe care le întreprinzi pentru a asigura un mediu relaxat și creativ pentru copii?

o Cum reglezi nivelul de ordine și curățenie în spațiu pentru a încuraja libertatea de exprimare artistică?

8. Cum gestionezi diversitatea ideilor și stilurilor de lucru ale copiilor?

o În ce mod adaptezi activitățile pentru a sprijini copiii cu stiluri diferite de lucru sau abordări creative?

o Când observi diferențe semnificative între stilurile de lucru ale copiilor, cum le sprijini pentru a le face să se simtă acceptați și încurajați?

9. În ce măsură le oferi copiilor timp și spațiu pentru a-și explora ideile în mod liber?

o Cum gestionezi timpul alocat pentru explorarea liberă a ideilor comparativ cu activitățile structurate?

o Când le oferi libertate de a explora idei proprii, ce strategii folosești pentru a le ghida, fără a le impune un rezultat anume?

Secțiunea 4: Suportul și încurajarea individuală

10. Cum susții dezvoltarea creativității fiecărui copil în mod individual?

- Poți oferi un exemplu de cum ai adaptat o activitate pentru a sprijini un copil cu dificultăți în exprimarea creativității?

- Care sunt pașii concreți pe care îi urmezi pentru a personaliza activitățile, ținând cont de ritmul și nevoile fiecărui copil?

11. Cum îți organizezi activitățile pentru a le oferi copiilor libertatea de a alege ce vor să creeze? Ce pași urmezi pentru a le permite să exploreze și să-și exprime propriile idei în cadrul activităților?

- Cum gestionezi echilibrul între a le oferi libertate totală și a păstra activitățile în cadrul unui plan stabilit?

- Poți descrie o situație în care le-ai permis copiilor să aleagă ce vor să creeze și cum a influențat acest lucru procesul creativ?

Secțiunea 5: Evaluarea creativității

12. Cum evaluezi progresul creativității unui copil în activitățile de arta?

- Care sunt indicatorii specifici pe care îi urmărești pentru a evalua progresul unui copil în dezvoltarea creativității sale?
- Cum îți structurezi evaluarea pentru a pune accent pe procesul creativ, nu doar pe produsul final?

În concluzie, observarea directă și interviul adresat cadrelor didactice constituie instrumente complementare utile pentru înțelegerea și susținerea dezvoltării creativității copiilor în cadrul activităților artistico-plastice. Prin intermediul fișei de observare structurate, cadrul didactic poate identifica manifestările individuale ale creativității, modul în care copiii utilizează materialele, reacțiile acestora în fața dificultăților și capacitatea lor de a explora soluții originale. În același timp, interviul oferă posibilitatea de a analiza intențiile pedagogice, strategiile de sprijin și criteriile prin care profesorii urmăresc progresul copiilor, completând informațiile obținute prin observație.

Utilizarea acestor instrumente favorizează o evaluare mai nuanțată, orientată nu exclusiv spre produsul artistic final, ci și spre procesul de învățare, efortul individual, inițiativă, experimentare și evoluția fiecărui copil. Totodată, informațiile colectate pot constitui un punct de plecare pentru adaptarea activităților didactice, diversificarea resurselor și dezvoltarea unor contexte educaționale în care copiii sunt încurajați să coopereze, să își împărtășească ideile și să învețe unii de la alții.

Prin urmare, stimularea creativității presupune mai mult decât oferirea unor sarcini artistice: implică proiectarea unui mediu educațional securizant, flexibil și deschis diversității, în care greșeala este privită ca oportunitate de învățare, iar fiecare copil beneficiază de sprijin pentru a-și valorifica potențialul. În acord cu tema simpozionului, instrumentele și resursele prezentate susțin colaborarea, reflecția asupra practicii didactice și învățarea continuă, contribuind la consolidarea unui demers educațional centrat pe copil, pe progresul individual și pe dezvoltarea creativității ca dimensiune esențială a formării sale.

COMUNICARE ÎN LIMBA ROMÂNĂ - CLASA I

Aventurile Literelor i și I de Mână

Învățăm să scriem frumos, corect și ușor pe liniatură!

Să începem!

DESCOPERIM ÎMPREUNĂ

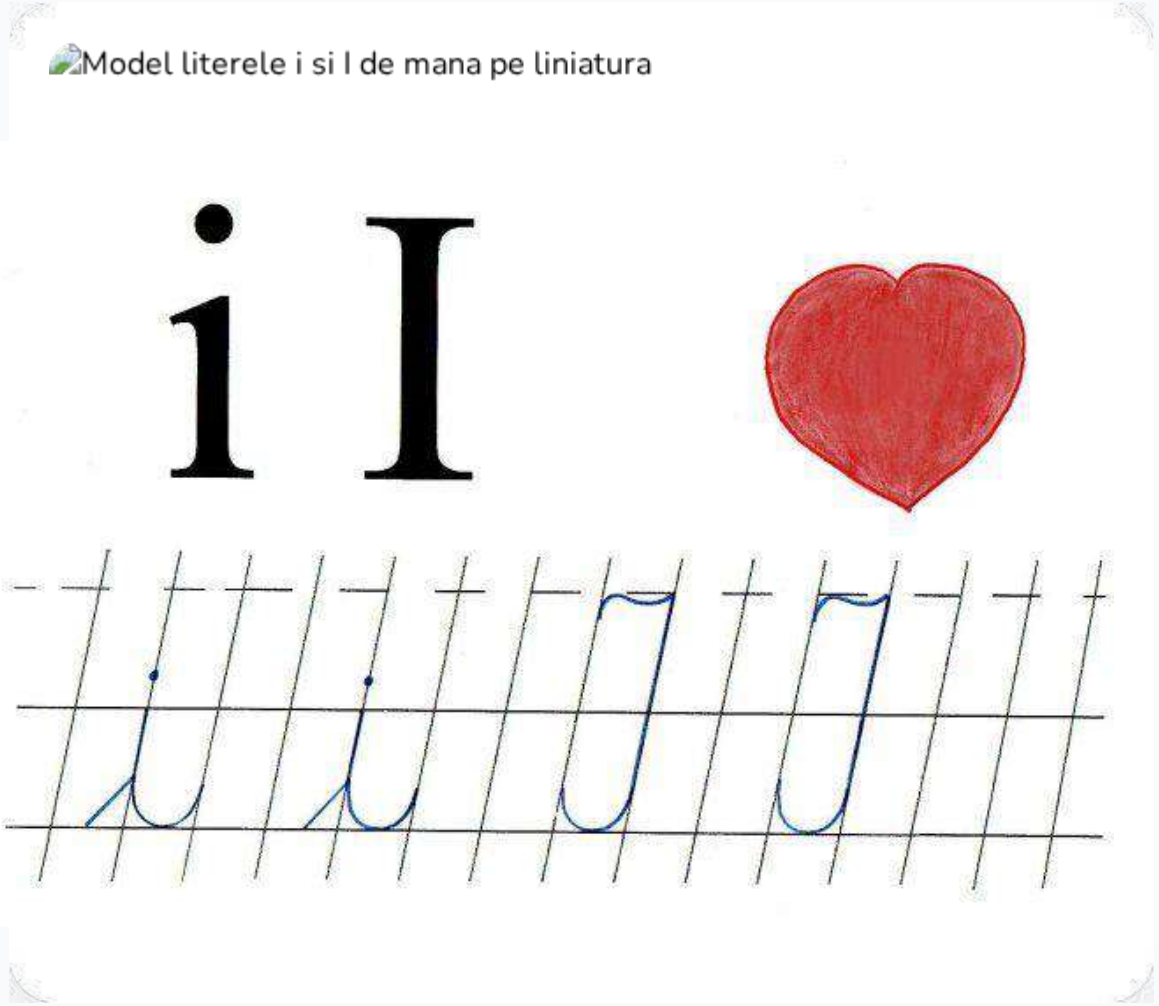
Facem cunoștință cu literele!

Litera "i" mic de mână

Are un bastonaș mic și poartă o bulină jucăușă deasupra!

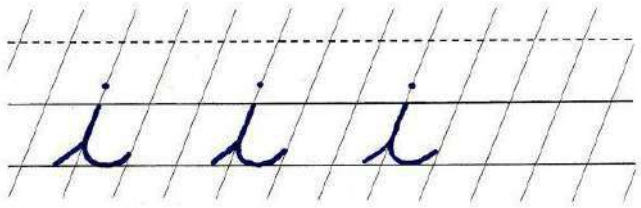
Litera "I" mare de mână

Este înaltă, elegantă și se folosește la început de nume!



Cum scriem "i" mic de mână?





3 Pași Simpli

1

Pornirea

Urcăm oblic de pe linia de jos.

2

Bastonașul

Coborâm drept și rotunjim jos.

3

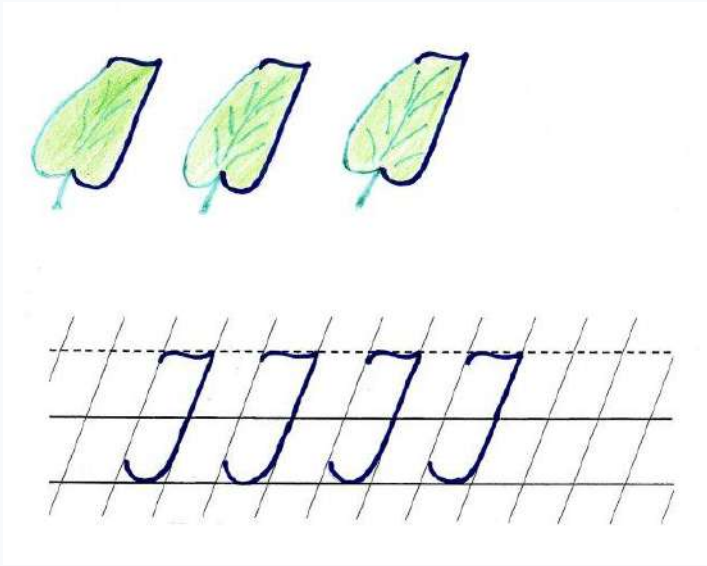
Punctul

Punem un punct mic deasupra.

Atenție! Punctul este o mică atingere cu stiloul, nu un cerc mare!

Cum scriem "I" mare de mână?

Pas cu Pas



1 **Bucla de sus**
Începem cu o buclă rotunjită în spațiul superior.

2 **Linia lungă**
Coborâm o linie dreaptă, ușor înclinată, până pe linia de jos.

3 **Rotunjirea**
Lățim la bază spre stânga cu o mică întoarcere elegantă.

Regulă importantă!

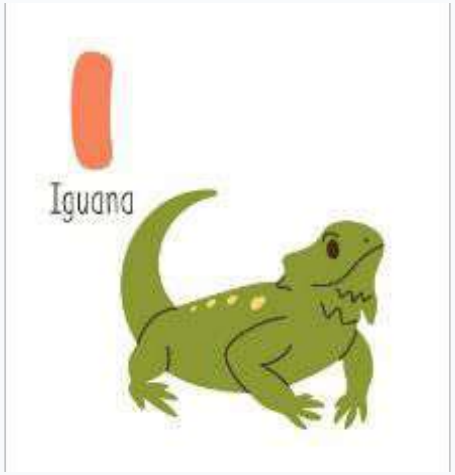
Litera **"I" mare** nu are NICIODATĂ punct deasupra! Doar litera mică poartă bulină.

Cuvinte care încep cu litera "i"



i-n-i-m-ă

inimă



i-g-u-a-n-ă

Iguană

Citim și legăm silabe!

Silaba 1	Silaba 2	Silaba 3
i - na	i - nel	i - ni - mă

Propoziții scurte:

Ina are un inel.

Ion scrie curat.

Găsește literele i și l!

Alege cuvintele care conțin literele învățate astăzi:

- ✓ Ionel
- Casă
- ✓ inima
- Soare
- ✓ Ioana
- ✓ iepure

Joc Didactic: "Completăm Literele"

Cu ce literă începe fiecare cuvânt? Alege între **i** și **I**:

1. _ leana este elevă. — Răspuns: I

2. Am cumpărat un _ nel. — Răspuns: i

3. _ urse de jucărie. — Răspuns: i

Exersăm în caiete!

Sarcina 1

Scrie un rând cu litera **i** mic de mână și un rând cu litera **I** mare de mână pe caietul tip I.

Păstrează spațiu egal între litere!

Sarcina 2

Transcrie propoziția:

"Ina are un nai."

Atenție la majusculă și punct!



Felicitări! Ai lucrat excelent!

Acum știi să recunoști și să scrii corect literele **i** și **ı** de mână!

✓✓Scriem curat

✓✓Respectăm liniatura

Image Sources



https://media.istockphoto.com/id/1396355221/vector/sewing-needle-with-thread-hand-drawn-sketch-icon-of-tailor-needle-needlework-and-embroidery.jpg?s=612x612&w=0&k=20&c=qWRcfXRSqOKGkgXBbnpJfo6ff4wzjlfhhH7sdE8lx5g=

Source: www.istockphoto.com



https://img.magnific.com/premium-vector/cute-cartoon-illustration-iguana-with-letter-i-ideal-kids-alphabet-learning_1455860-206.jpg?semt=ais_hybrid&w=740&q=80

Source: www.magnific.com

Fiche de travail

Amour et politesse

Prof Grama Vasilica ,

Lycée Technologique "Grigore Moisil"

Structura teoretică "Mihail Sebastian"

Niveau B1

Classe : La X ème

I. Consigne :

La politesse est-elle importante dans une relation amoureuse ?
Donnez votre opinion et justifiez votre réponse avec des exemples personnels ou généraux.

Aide (facultatif pour l'élève) :

- à mon avis / selon moi
- par exemple
- dans la vie quotidienne
- pour conclure

II. Dialogue à jouer à deux

- **Situation :**
  Deux personnes en couple parlent de la politesse dans leur relation.

Dialogue modèle:

- **A :** Tu penses que la politesse est encore importante quand on est amoureux ?
  B : Oui, bien sûr. L'amour n'excuse pas le manque de respect.

A : C’est vrai. Parfois, on oublie de dire « merci » ou « s’il te plaît ».

B : Exactement. Ces mots sont simples, mais ils montrent de l’attention.

A : Et quand on se dispute ?

B : Justement, être poli aide à parler calmement et à se comprendre.

A : Je suis d’accord. La politesse, c’est aussi une forme d’amour.

- Demande pour les apprenants de continuer le dialogue avec un exemple personnel.

III. Sujet *:* La politesse et l’amour

Texte support :

Dans une relation amoureuse, la politesse est très importante. Même si on aime quelqu’un, il faut rester respectueux. Dire « bonjour », « merci » ou « excuse-moi » aide à garder une bonne relation.
Quand il y a un problème, la politesse permet de parler sans crier.

À mon avis, l’amour et le respect vont ensemble. Sans politesse, l’amour peut devenir plus difficile.

Question de compréhension / discussion :

- Pourquoi la politesse est-elle importante dans le couple ?
- Donnez un exemple de la vie quotidienne.

Production écrite (B1–B1+)

Sujet : La politesse dans une relation amoureuse

Consigne :
Vous écrivez un court texte (120–150 mots) pour donner votre opinion sur la politesse dans une relation amoureuse.Vous devez :

- dire si la politesse est importante ou non
- expliquerpourquoi
- donner **au moins deux exemples** de la vie quotidienne
- conclure avec votre opinion personnelle

- des petits gestes
- une relation équilibrée

Aide à la structure

1. Introduction : présenter le sujet
2. Développement : donner des exemples
3. Conclusion : donner son opinion

Aide lexicale (facultative)

- à mon avis / selon moi
- montrer du respect
- faire attention à l'autre
- se disputer / se réconcilier

❖ **Exemple de production (modèle B1–B1+)**

À mon avis, la politesse est très importante dans une relation amoureuse. Même quand on aime quelqu'un depuis longtemps, il faut rester respectueux. Les petits mots comme « merci » ou « s'il te plaît » montrent que l'on fait attention à l'autre.Dans la vie quotidienne, la politesse aide à éviter les conflits.

Par exemple, quand il y a un désaccord, parler calmement est plus efficace que crier.

De plus, s'excuser après une erreur permet de garder une bonne relation.

Pour conclure, je pense que la politesse est une forme d'amour et qu'elle aide le couple à durer.

❖ **Grille de correction simple – Production écrite DELF B1**

Critères	**Excellent**	**Satisfaisant**	**À améliorer**
Respect de la consigne	Sujettraité, longueur respectée	Sujetglobalementtraité	Hors sujet / trop court
Organisation du texte	Introduction, développement, conclusion clairs	Organisation simple	Texte peu structuré
Arguments et exemples	Idéesclaires + exemplespertinents	Quelquesexemples	Peu ou pas d'exemples
Lexique	Vocabulaireadapté et varié	Lexique simple mais correct	Lexiquelimité
Grammaire	Peu d'erreurs	Erreursmaiscompréhension	Erreursfréquentes

Critères	Excellent	Satisfaisant possible	À améliorer
Cohérence	Texte fluide	Cohérencepartielle	Difficulté de compréhension

Note possible : /25 (comme au DELF)

- **Version à trous (activité guidée)**

Consigne :

Complétez le texte avec les mots suivants :

respect – merci – disputes – attention – important

À mon avis, la politesse est très _____ dans une relation amoureuse. Dire « _____ » montre du respect et de l'_____ pour l'autre. Dans la vie quotidienne, la politesse aide à éviter les _____.

Être poli, c'est aussi montrer du _____ à la personne que l'on aime.

- Correction possible en binôme ou collective.

IV. Consigne :

Réécrivez le texte en changeant **au moins trois éléments** (opinion, exemples, conclusion).

Texte de départ :

La politesse est importante dans un couple. Elle permet de mieux communiquer et de vivre ensemble plus calmement.

Pistes de transformation :

- changer l'opinion (plutôt d'accord / pas d'accord)
- ajouter un exemple personnel
- utiliser un connecteur (*cependant, par exemple, selon moi*)

JOC DIDACTIC: CONSILIUL VIITORULUI - ORAȘUL NOSTRU ÎN 2040

Profesor învățământ primar, GRIGORE MIHAELA

Școala Gimnazială ,,Șerban Cioculescu" Găești

Disciplina: Educație Civică

Clasa a IV-a

Număr elevi: 24

Durata: 50 minute (30 min joc + 20 min reflecție și evaluare)

Tipul jocului: Joc de rol, de cooperare și decizie morală

1. ARGUMENT / RELEVANȚA PENTRU VIITOR

Elevii de azi nu mai au nevoie doar să memoreze drepturi și îndatoriri, ci să exerseze luarea deciziilor în situații complexe.

Jocul pune clasa în situația reală a unui Consiliu Local care trebuie să decidă cum cheltuiește un buget limitat pentru viitorul comunității. Antrenează competențele viitorului: negociere, empatie, argumentare, cetățenie activă și digitală.

2. COMPETENȚE VIZATE

Competențe generale:

1. Aplicarea unor norme de conduită în viața cotidiană;

2. Manifestarea unor deprinderi de comportament moral-civic;

3. Cooperarea cu ceilalți pentru rezolvarea unor sarcini simple de lucru.

Competențe specifice:

1.2. Identificarea unor calități personale în contexte de interacțiune cu ceilalți

2.2. Participarea la luarea deciziilor în cadrul grupului

3.2. Participarea la proiecte cu conținut civic în cadrul clasei și al școlii

3.3. Relaționarea pozitivă cu ceilalți, în rezolvarea unor sarcini simple de lucru

3. OBIECTIVE OPERAȚIONALE

La finalul jocului, elevul va fi capabil:

O1 - să argumenteze o alegere civică folosind valori precum: respect, responsabilitate, grijă, onestitate;

O2 - să negocieze și să ia o decizie în grup prin vot democratic;

O3 - să identifice consecințele unei decizii asupra comunității;

O4 - să manifeste comportament prosocial și ascultare activă.

4. MATERIALE NECESARE:

- 4 plicuri mari colorate - cele 4 ministere: MEDIU, EDUCAȚIE DIGITALĂ, SOLIDARITATE, BUNĂSTARE;

- 24 de ecusoane de rol: 4 Primari, 4 Reporteri, 4 Ecologiști, 4 Antreprenori, 4 Voluntari, 4 Cetățeni Digitali;

- Bugetul orașului: 24 de bancnote de 100 de "ViitorLei";

- Planșa mare a orașului - format A1 cu 4 zone goale de construit;

- Cartonașe de PROVOCARE - ex: "Un mesaj fals pe internet panichează orașul!";

- Fișa de reflecție "Ce fel de cetățean voi fi?" (printabile).

5. ORGANIZAREA CLASEI

Se formează 4 echipe a câte 6 elevi. Fiecare echipă reprezintă un PARTID AL VIITORULUI. Fiecare elev din echipă primește un rol diferit. Toate echipele au aceeași misiune.

6. DESFĂȘURAREA JOCULUI - REGULILE

Scenariul: Suntem în anul 2040. Orașul nostru a primit 600 ViitorLei pentru a deveni un oraș model. Fiecare Consiliu trebuie să decidă ce construiește.

Etapa I - Documentarea (7 minute)

Fiecare echipă deschide plicul și citește cele 4 proiecte propuse:

1. MINISTERUL MEDIU: Parc cu panouri solare și stație de reciclare - Cost 300 Lei

2. MINISTERUL EDUCAȚIE: Bibliotecă Digitală cu roboți și tablete pentru toți copiii - Cost 300 Lei

3. MINISTERUL SOLIDARITATE: Centru pentru vârstnici și copii singuri, unde copiii îi învață pe bunici să folosească telefonul - Cost 200 Lei

4. MINISTERUL BUNĂSTARE: Teren de sport inteligent și cantină cu mâncare sănătoasă - Cost 300 Lei

Nu au bani pentru toate. Trebuie să aleagă.

Etapa II - Dezbaterea în Consiliu (15 minute)

Fiecare rol argumentează din perspectiva lui:

- Ecologistul: "Dacă nu avem aer curat, degeaba avem tablete!"

- Cetățeanul Digital: "Fără internet, nu avem viitor!"

- Voluntarul: "Cine are grijă de cei singuri?"

- Primarul: moderează discuția și se asigură că fiecare vorbește.

- Reporterul: notează argumentele pro și contra.

- Antreprenorul: calculează bugetul.

La final, echipa votează democratic 2 proiecte pe care le finanțează. Lipesc pe planșa orașului.

Etapa III - Criza (8 minute)

Învățătoarea trage un Cartonaș de PROVOCARE și îl citește pentru toate echipele:

"PE INTERNET A APĂRUT O ȘTIRE FALSĂ: Parcul nou ar fi toxic! Jumătate din locuitori nu mai vor să vină!"

Fiecare Consiliu are 3 minute să decidă: Cum reacționează un cetățean responsabil? Verifică sursa? Anunță autoritățile? Face o campanie de informare corectă?

Etapa IV - Reflecția și Evaluarea (20 minute)

Fiecare Reporter prezintă orașul lor. Se discută:

- A fost ușor să renunțați la un proiect?

- Cum v-ați simțit când nu ați fost de acord?

- Ce valoare a câștigat? (empatia, responsabilitatea, adevărul)

Elevii completează fișa: "Astăzi, ca cetățean, am învățat că... / De mâine voi face..."

7. EVALUARE ȘI DIFERENȚIERE

Nu se dau calificative. Se evaluează prin observare sistematică și portofoliu.

- Pentru elevi cu emotivitate crescută: rolul de Cetățean Digital sau Voluntar, unde argumentarea se face pe fișă scrisă, nu doar oral, și are timp de gândire.

- Pentru elevii lideri: rolul de Primar - exersarea ascultării, nu doar a conducerii.

- Produs final evaluabil: Planșa Orașului și Fișa de reflecție.

8. VALOAREA ADĂUGATĂ

Jocul nu predă morală, ci o exersează. Copilul înțelege că a fi cetățean nu înseamnă să știi definiția democrației, ci să o trăiești: să asculți, să cedezi, să verifici o informație și să ai grijă de cei din jur.

BIBLIOGRAFIE:

1. Ministerul Educației, *Programa școlară pentru disciplina Educație Civică, clasa a IV-a*, București, 2014.

2. Cucoș, C., *Educația pentru cetățenie democratică*, Ed. Polirom, Iași, 2020.

3. Pânișoară, I.O., *Ghidul profesorului eficient*, Ed. Polirom, 2022 - cap. Jocul didactic și învățarea prin cooperare.

4. OECD, *Future of Education and Skills 2030 - Transformative Competencies*, 2019.

5. Dulamă, M.E., *Metodica predării educației civice*, Ed. Presa Universitară Clujeană, 2021.

INSTRUMENTE DIDACTICE PENTRU PREDAREA LIMBII ENGLEZE

AUTOR: HORGA ȘTEFANIA

INSTITUTIA: COLEGIUL DE ȘTIINȚE ALE NATURII „EMIL RACOVIȚĂ” BRAȘOV

Fișe de lucru, feedback, joc, chestionar, test interactiv și resurse digitale | Materiale editabile și adaptabile.

Acest set oferă instrumente gata de folosit pentru o unitate tematică despre locuri și comunitate, nivel A2–B1. Profesorul poate înlocui vocabularul sau timpul verbal fără a schimba structura. Instrumentele urmăresc participarea activă și fac vizibil pasul următor al învățării.

1. Fișă de lucru: My neighbourhood, my recommendation
Nume: _____ Data: _____ Nivel: A2–B1

A. Vocabulary in context
Completează cu: quiet, crowded, convenient, historic, affordable, lively.

1. The old bridge is a _____ place with an interesting story.
2. The bus stop is _____ because it is close to the library.
3. The café is usually _____ on Saturday afternoon.
4. This park is _____; you can read there without much noise.
5. The market is _____, so many families can shop there.
6. The music festival makes the square feel _____.

B. Read and choose
Maya is visiting Greenford for one afternoon. She enjoys walking, has a small budget and wants to learn something about local history. She arrives at 1 p.m. and must be back at the station by 5 p.m. The town museum is open until 4 p.m. The riverside path is free and takes about 40 minutes. A café near the museum offers a student lunch until 2:30 p.m. The market closes at 3 p.m.

1. Which place best matches Maya’s interest in history?
2. Which activity is free?
3. Why should Maya visit the café before 2:30 p.m.?
4. Write a four-step afternoon plan for Maya. Use first, then, after that and finally.

C. Language focus: make a recommendation
Complete the sentence frames, then add one reason of your own.

1. You should visit _____ because _____.
2. If you have time, you can _____.
3. To get to _____, walk past _____.
4. I recommend _____ rather than _____ because _____.

D. Short writing
Write a 70–90 word message to Maya. Recommend two places and explain the order of her visit. Use at least three words from Part A and two linking expressions. Self-check: □ I answered Maya's needs. □ My order is logical. □ I checked verbs and spelling.

2. Fișă de feedback între colegi
Folosește feedbackul pentru a ajuta colegul să facă o revizie. Notează un exemplu concret din produs, apoi formulează o sugestie realizabilă.

Criteriu	Am observat…	Un pas următor…
Mesajul răspunde publicului?	I understood that…	You could make the audience clearer by…
Ideea este susținută de un motiv sau exemplu?	Your reason/example is…	Add one detail about…
Limba este inteligibilă și potrivită?	A useful phrase is…	Check the verb/preposition in…

Regula feedbackului: descriu produsul, nu persoana; formulez o observație specifică; sugerez un singur pas prioritar. Autorul produsului notează: „Voi schimba _____ deoarece _____."

3. Joc didactic: Find someone who… and explain why
Scop: exersarea întrebărilor și răspunsurilor despre preferințe, locuri și recomandări. Durată: 10–15 minute. Materiale: cartonașe cu afirmații.

Instrucțiuni: elevii se deplasează în clasă și pun întrebări colegilor. Când găsesc o persoană potrivită, notează prenumele și un motiv, fără a repeta aceeași persoană de mai multe ori.

- Find someone who prefers a quiet place to a crowded place.
- Find someone who can recommend an affordable place to eat.
- Find someone who has visited a historic building.
- Find someone who would choose a park for a free afternoon.
- Find someone who can give directions to the school library.

Întrebări suport: "Do you prefer…?" "Where would you recommend?" "Why do you like it?" "How can I get there?" Încheiere: fiecare elev prezintă o recomandare auzită: "Alex recommends… because…"

Variantă incluzivă
Elevii care nu doresc să se deplaseze pot intervieva o pereche la masă sau pot folosi cartonașe cu pictograme și începuturi de întrebare. Elevii avansați adaugă o întrebare de clarificare și compară două opțiuni.

4. Chestionar de ieșire: ce mă ajută să învăț?
Bifează un răspuns pentru fiecare afirmație. Chestionarul poate fi completat anonim sau cu nume, în funcție de scopul profesorului.

Afirmație	Încă nu	Uneori	De obicei
Pot să recomand un loc în engleză și să dau un motiv.	□	□	□
Înțeleg indicații simple pentru a ajunge într-un loc.	□	□	□
Știu ce să verific înainte să predau un text.	□	□	□
Am avut o contribuție clară în activitatea de grup.	□	□	□
Un suport care m-a ajutat astăzi a fost…	_____	_____	_____

Întrebări deschise: 1. Ce expresie nouă vei folosi din nou? 2. Ce ți-a fost dificil? 3. Ce ai vrea să exersezi la următoarea lecție?

5. Test interactiv scurt

Se poate administra oral, pe cartonașe A/B/C ori într-un formular digital. Pentru o evaluare formativă, afișează răspunsul corect după fiecare item și discută de ce distractorii nu se potrivesc.

1. Choose the correct direction: “The library is ___ the bank and the post office.”

A) between B) behind of C) across

2. Choose the best recommendation:

A) You should visit the museum because it is interesting. B) You should to visit… C) You visiting…

3. Maya has a small budget. Which adjective is most useful?

A) affordable B) noisy C) historic

4. Complete: “Walk ___ the park and turn right.”

A) past B) between C) under to

5. Choose the clearest reason: “I recommend the riverside path because…”

A) it is free and takes about 40 minutes. B) it place nice. C) I recommend because.

Răspunsuri pentru profesor: 1–A; 2–A; 3–A; 4–A; 5–A. Pentru a evita tiparul răspunsului corect mereu pe aceeași poziție într-o administrare de clasă, amestecă ordinea opțiunilor înainte de testare.

6. Rubrică de autoevaluare pentru o prezentare orală

Pot să…	Da	În curs de formare	Am nevoie de sprijin
transmit ideea principală în engleză	□	□	□
folosesc cel puțin două expresii potrivite temei	□	□	□
dau un motiv sau un exemplu	□	□	□
vorbesc suficient de clar pentru public	□	□	□
răspund la o întrebare sau cer clarificare	□	□	□

Pasul meu următor este: _____

7. Resurse digitale și alternative fără dispozitive

Scop didactic	Format digital posibil	Alternativă accesibilă fără internet
Colectarea ideilor	Perete colaborativ sau document comun, cu acces controlat.	Post-it-uri grupate pe tablă.
Verificare rapidă	Formular cu întrebări și feedback imediat.	Cartonașe A/B/C sau mini-table albe.
Exersarea pronunției	Înregistrare audio scurtă și ascultare individuală.	Lucru în perechi cu model citit de profesor.
Produs colaborativ	Poster, slide sau hartă digitală.	Poster pe hârtie și hartă tipărită.
Sprijin lexical	Dicționar online verificat și glosar partajat.	Dicționar tipărit și fișă de vocabular.

Principii de utilizare responsabilă

- Alege instrumentul după obiectivul de învățare, nu după noutatea aplicației.
- Verifică lizibilitatea, accesibilitatea și posibilitatea unei alternative echivalente.
- Nu încărca date personale, fotografii identificabile sau lucrări ale elevilor în servicii publice fără acord și bază adecvată.
- Dacă se folosește AI pentru generarea unui exemplu, verifică exactitatea și discută cu elevii cum se verifică, citează și revizuiește conținutul.
- Păstrează evaluarea profesorului asupra progresului; scorul automat poate orienta exersarea, dar nu descrie singur competența elevului.

8. Ghid scurt de adaptare

Pentru A1–A2: scurtează textul, oferă imagini, modelează răspunsul și limitează scrierea la 4–6 propoziții. Pentru B1–B2: cere justificarea alegerii, comparații și reformulări pentru un public diferit. Pentru elevii care au nevoie de sprijin suplimentar: fragmentează cerințele, oferă timp de planificare, acceptă răspuns audio ori oral și menține vizibilă competența urmărită. Pentru elevii avansați: adaugă o constrângere de timp/buget sau o întrebare critică despre sursele de informație.

Repere bibliografice

Council of Europe. (2020). Common European Framework of Reference for Languages: Companion volume. https://www.coe.int/en/web/common-european-framework-reference-languages/cefr-companion-volume

UNESCO. (2024). AI competency framework for students. https://www.unesco.org/en/articles/ai-competency-framework-students

Notă de autor: fișele, itemii, întrebările, jocul și rubricile din acest set au fost concepute original pentru utilizare didactică și pot fi modificate în funcție de clasa concretă.

ENGLISH IN ACTION: LEARN, COLLABORATE, CREATE

WORKSHEET – GREEN ACTIONS FOR A BETTER FUTURE

Name: _____ *Class:* _____ *Date:* _____

Level: A2+/B1 | Time: 50 minutes

Learning objectives

- use topic-specific vocabulary related to environmental responsibility;
- identify key information and details in a short text;
- use the First Conditional to express consequences and possible solutions;
- collaborate to propose realistic actions for a greener school;
- reflect on individual contribution and learning.

1. WARM-UP – THINK AND CONNECT

Write three words you associate with a "green school". Then compare your ideas with a partner.

1. _____ 2. _____ 3. _____

2. VOCABULARY – MATCH THE WORDS

Match the words (1–8) with their definitions (a–h).

Words	Definitions
1. recycle	a. use something again instead of throwing it away
2. reduce	b. able to continue without seriously damaging the environment
3. reuse	c. unwanted materials or things that are thrown away
4. waste	d. use less of something
5. pollution	e. protect something from being wasted or destroyed
6. renewable energy	f. process used materials so they can be used again
7. conserve	g. energy from sources such as sunlight or wind
8. sustainable	h. harmful substances that make air, water or land dirty

Answers: 1–___ 2–___ 3–___ 4–___ 5–___ 6–___ 7–___ 8–___

3. READING – SMALL ACTIONS, BIG CHANGE

At Greenfield School, students decided that protecting the environment should become part of everyday school life. They noticed that too much paper was being used, plastic bottles were often left in classrooms, and lights sometimes stayed on when rooms were empty. A group of students created a campaign called 'One School, One Planet'. They placed recycling boxes in the corridors, designed

digital posters, and encouraged classmates to bring reusable water bottles. Teachers also helped by sharing materials online and discussing responsible consumption during lessons. After one month, the school produced less waste and more students became interested in environmental activities. The project showed that meaningful change does not always require expensive technology. Cooperation, creativity and responsible choices can make a real difference.

A. Decide if the statements are True (T) or False (F). Correct the false statements.

1. Students observed several environmental problems at school. T / F

2. The campaign was organised only by teachers. T / F

3. Students created digital materials to promote their message. T / F

4. The project depended on expensive technology. T / F

B. Answer the questions in complete sentences.

1. What problems did the students identify?

_____

2. Name two actions included in the campaign.

_____

3. What changed after one month?

_____

4. What is the main message of the text?

_____

4. LANGUAGE IN ACTION – FIRST CONDITIONAL

Complete the sentences with the correct form of the verbs in brackets.

1. If we _____ (use) less paper, we _____ (save) more trees.

2. If students _____ (bring) reusable bottles, the school _____ (produce) less plastic waste.

3. If we _____ (not turn off) the lights, we _____ (waste) energy.

4. Our classroom _____ (become) greener if everyone _____ (take) responsibility.

5. If teachers and students _____ (work) together, they _____ (create) positive change.

5. COLLABORATIVE CHALLENGE – OUR GREEN CLASSROOM

Work in groups of 3–4. Imagine that your class has been asked to become a model “Green Classroom”. Agree on four realistic actions. For each action, explain the expected result using the First Conditional.

Our action	Why it matters	Expected result (First Conditional)

6. CREATE – A MINI CAMPAIGN MESSAGE

Create a short campaign slogan (maximum 10 words) and a 40–60 word message encouraging other students to act responsibly. Use at least three words from Exercise 2.

Slogan: _____

Message:

_____

_____

_____

_____

7. PEER FEEDBACK – TWO STARS AND A WISH

Exchange your campaign message with another group. Write two strengths and one suggestion.

★ Strength 1: _____

★ Strength 2: _____

☆ One suggestion: _____

8. SELF-ASSESSMENT – EXIT TICKET

Tick the statement that best describes your learning today.

I can…	Yes	Almost	Not yet
use environmental vocabulary correctly.	☐	☐	☐
understand the main ideas of a short text.	☐	☐	☐

use the First Conditional.	☐	☐	☐
share ideas and cooperate with my group.	☐	☐	☐
suggest realistic actions for a greener school.	☐	☐	☐

One thing I learned today: _____

One thing I would like to improve: _____

Teacher assessment (optional)

Criterion	Very good	Good	Needs support
Language accuracy	☐	☐	☐
Task completion	☐	☐	☐
Creativity	☐	☐	☐
Collaboration	☐	☐	☐

CÂND MUZICA ÎNTÂLNEȘTE VIITORUL: REFLECȚII ASUPRA PREDĂRII EDUCAȚIEI MUZICALE ÎNTR-O ȘCOALĂ ÎN SCHIMBARE

Prof. Jurjeu Veronica

Liceul Naționale de Informatică Arad

În fiecare generație, școala a fost chemată să răspundă unei lumi aflate în transformare. Astăzi, schimbările sunt mai rapide ca oricând, iar profesorul nu mai este doar transmițător de cunoștințe, ci ghid într-un univers al informației nelimitate, al tehnologiei și al noilor forme de expresie. La disciplina Educație muzicală, această transformare se simte poate mai intens decât în alte domenii, deoarece muzica însăși a devenit un limbaj al prezentului, modelat de digital, de diversitate culturală și de nevoia de exprimare personală.

Privind propria experiență didactică, am observat cum interesul elevilor pentru muzică nu a scăzut, ci s-a schimbat. Ei ascultă altfel, creează altfel, comunică prin sunet și ritm folosind mijloace care nu existau în urmă cu câțiva ani. În fața acestei realități, profesorul este provocat să-și regândească demersul didactic: să păstreze esența formativă a educației muzicale și, în același timp, să o apropie de universul cotidian al elevilor.

Integrarea metodelor moderne de predare–învățare a devenit astfel o necesitate firească. Lecția nu mai este centrată exclusiv pe explicație și reproducere, ci pe explorare și participare activă. Activitățile de audiție sunt însoțite de dialog, de reflecție asupra emoțiilor transmise de muzică, de comparații între stiluri și epoci. Elevii sunt încurajați să descopere singuri sensurile muzicale, să pună întrebări și să-și exprime opiniile, dezvoltându-și astfel gândirea critică și sensibilitatea estetică.

Un rol important îl are învățarea prin creație. Atunci când elevii compun scurte fragmente ritmice, improvizează sau construiesc un acompaniament folosind aplicații digitale, ei nu doar învață despre muzică, ci învață prin muzică. Creativitatea devine instrument de cunoaștere, iar colaborarea în grup dezvoltă competențe sociale esențiale: comunicarea, respectul reciproc, asumarea responsabilității pentru rezultatul comun.

Transformarea digitală a adus în ora de muzică oportunități nebănuite. Platformele educaționale, aplicațiile de editare audio sau resursele multimedia permit o diversificare a activităților didactice și o adaptare la stilurile diferite de învățare ale elevilor. Tehnologia nu înlocuiește cântul sau emoția interpretării, ci le completează, oferind contexte noi de învățare.

Elevii pot vizualiza structura unei lucrări muzicale, pot experimenta variații de tempo sau timbru și pot deveni, chiar și pentru câteva minute, mici creatori.

Această abordare contribuie direct la formarea competențelor-cheie: competența culturală, competența digitală, capacitatea de a învăța să înveți, spiritul de inițiativă și expresivitatea personală. Educația muzicală nu mai este percepută ca o disciplină „decorativă", ci ca un spațiu integrator, în care se întâlnesc cunoașterea, emoția și tehnologia.

Motivația pentru învățare crește vizibil atunci când elevii se regăsesc în activitățile propuse. Ei devin mai implicați atunci când repertoriul este conectat, cu discernământ, la experiența lor culturală, când li se oferă libertatea de a experimenta și când sunt încurajați să transforme ascultarea pasivă în participare activă. În aceste momente, ora de muzică devine un loc al bucuriei de a învăța, nu doar al evaluării.

Rolul profesorului în școala viitorului este, așadar, unul complex: mediator între tradiție și inovație, între rigoarea formării artistice și flexibilitatea noilor tehnologii. El trebuie să rămână model de sensibilitate și cultură, dar și să învețe continuu, să se adapteze și să transforme schimbarea într-o resursă pedagogică. A educa prin muzică înseamnă astăzi a forma nu doar gustul estetic, ci și capacitatea elevilor de a trăi conștient într-o lume sonoră din ce în ce mai diversă.
Viziuni educaționale contemporane, susținute de instituții precum UNESCO, evidențiază importanța unei educații care valorifică arta și tehnologia împreună, pentru a dezvolta personalități echilibrate, creative și capabile de adaptare. În acest sens, Educația muzicală are șansa de a deveni un model de interdisciplinaritate și inovare didactică.

Reflectând asupra propriei practici, pot spune că modernizarea nu înseamnă renunțarea la valorile fundamentale ale educației muzicale — sensibilitatea, expresivitatea, trăirea autentică a actului artistic — ci găsirea unor căi noi de a le face vii pentru elevii de astăzi. Între partitura clasică și aplicația digitală nu există opoziție, ci continuitate. Ambele pot conduce la aceeași finalitate: formarea unui om capabil să asculte, să înțeleagă și să creeze armonie în jurul său.
Astfel, ora de Educație muzicală devine mai mult decât o disciplină școlară. Ea devine un spațiu al echilibrului între rațiune și emoție, între tradiție și modernitate, între profesor și elev — o lecție despre cum se poate construi, în ritmul schimbării, o educație cu adevărat relevantă pentru viitor.

Linkuri cu Resurse Educaționale Deschise (autor Jurjeu Veronica) care pot fi folosite în diferite momente ale lecției de Educație muzicală:

🔗 https://padlet.com/verajurjeu1/plan-de-lec-ie-descoper-lumea-baletului-3n1cll9ig0wdsltl

⛓https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdD99Q48AvbCYQVx2TqMSrCKx7wBEtfQ9x5Le-Cu5LmsBK1DA/viewform?usp=pp_url

⛓ https://padlet.com/verajurjeu1/toamna-m-ndr-i-bogat-rj5jpe9g7x2nsq8f

⛓ https://www.canva.com/design/DAG3XknAAe4/WcVrQPMnyHg2OUgSq-2jRQ/edit

⛓ https://www.canva.com/design/DAGl7NWn5ps/ErbnONg8FNC3bjRWPkOOXg/edit

⛓ https://scene.scorm.ro/?id=68f8fa0ce1b6d481f885374b

⛓ https://scene.scorm.ro/?id=68f8fb50e1b6d481f885375b

⛓ https://scene.scorm.ro/?id=68f638395848b924f3ec1028

⛓ https://gemini.google.com/share/a338c71e1c0b

⛓ https://bingobaker.com/view/9974280

⛓https://gamma.app/docs/Dirijorul-gesturi-dirijorale-si-formatii-vocale-si-instrumentale-haqlq44dyvjigwa?mode=doc

Bibliografie:

1. Bates, A. W. (2019). *Teaching in a Digital Age.* Vancouver;
2. Burnard, P. (2012). *Musical Creativities in Practice.* Oxford University Press;
3. OECD. (2021). *Digital Education Outlook.* Paris: OECD Publishing;
4. Redecker, C. (2017). *European Framework for the Digital Competence of Educators (DigCompEdu).* Luxembourg;
5. Swanwick, K. (1999). *Teaching Music Musically.* London: Routledge;
6. UNESCO. (2020). *Education in a Digital World: Global Perspectives on Technology and Learning.* Paris.

FIȘĂ DE LUCRU – ACTIVITATE MATEMATICĂ

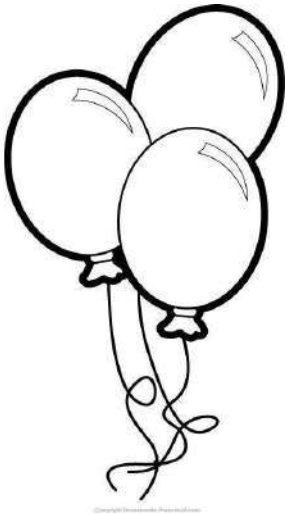
GRUPA MICĂ

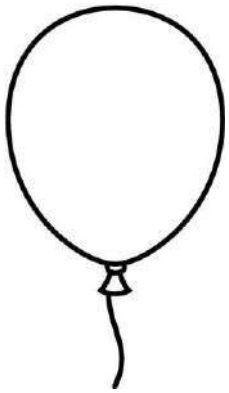
Profesor educație timpurie Lela Claudia-Daniela

Grădinița P.N Dud,Arad

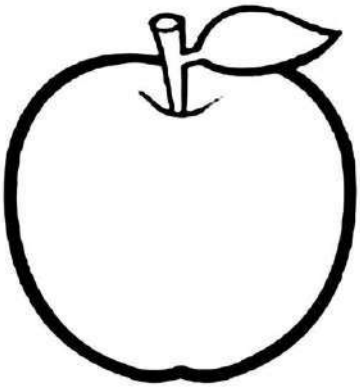
Numele copilului: _____ Data: _____

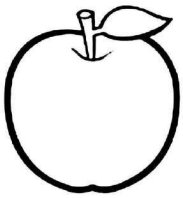
1. Colorează mulțimea care conține mai multe baloane și încercuiește mulțimea, care conține mai puține baloane.





2. Privește cele două mere. Colorează mărul mare cu roșu și mărul mic cu verde.





INSTRUMENTE PENTRU FEEDBACK ȘI COLABORARE

Portofoliu de evaluare formativă

APLICARE LA GRUPA MICĂ | 3-4 ANI

Aceste fișe completează cele patru module din proiect: semnele și culorile toamnei, legumele, fructele și Festivalul toamnei.

Instrumentele descriu comportamente observabile și sprijină adaptarea următoarei activități. Nu sunt teste standardizate.

01 **Feedbackul copilului**
Alegere vizuală și exprimarea unei preferințe

02 **Ce am descoperit?**
Alegerea imaginii unei activități preferate

03 **Fișă individuală**
Indicatori cognitivi, de limbaj și participare

04 **Observarea cooperării**
Roluri, ajutor reciproc și folosirea materialelor

05 **Feedbackul familiei**
Continuitate între grădiniță și casă

06 **Reflecția educatoarei**
Analiza metodologiilor și ajustarea sprijinului

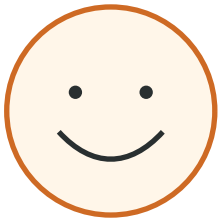
07 **Monitorizarea progresului**
Înregistrare inițială și finală, fără clasament

FIȘA 1 | PENTRU COPIL

Cum m-am simțit?

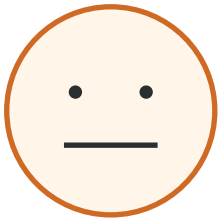
Activitate: _____ **Data:** _____

Educatoarea citește cerința: „Arată cum te-ai simțit la activitate.”



M-am bucurat

☐ Aleg această față.



Am avut nevoie de puțin ajutor

☐ Aleg această față.



Mai vreau să exersez

☐ Aleg această față.

Adultul consemnează răspunsul copilului prin indicarea imaginii, gest sau exprimare verbală. Un răspuns indică o trăire de moment, nu un nivel de competență.

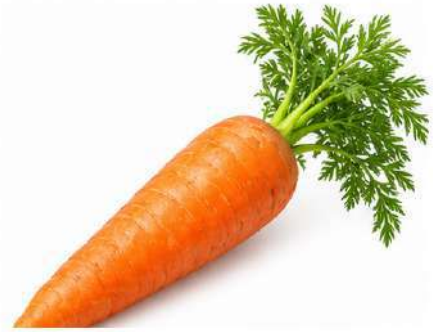
FIȘA 2 | PENTRU COPIL

Ce activitate mi-a plăcut?

Privește imaginile și arată activitatea preferată.



Descoperim toamna ☐



Legumele toamnei ☐



Fructele toamnei ☐



Îngrijim plante ☐

Completează adultul:

Copilul a ales: _____

A explicat alegerea: ☐ spontan ☐ cu sprijin ☐ prin gest

FIȘA 3 | PENTRU CADRUL DIDACTIC

Observația individuală

Copil (cod sau inițiale): _____

Data: _____ Activitate: _____

Legenda: I = independent S = cu sprijin NO = neobservat în această activitate

Indicator observabil	I	S	NO	Exemple
Recunoaște un element al anotimpului toamna	☐	☐	☐	
Numește sau indică un fruct ori o legumă	☐	☐	☐	
Sortează corect după un criteriu familiar	☐	☐	☐	
Folosește un cuvânt nou în context	☐	☐	☐	
Exprimă o observație, o alegere sau o întrebare	☐	☐	☐	
Participă la explorare sau la jocul ghidat	☐	☐	☐	
Acceptă o sarcină adaptată și încearcă să o finalizeze	☐	☐	☐	
Solicită sau primește ajutorul adecvat	☐	☐	☐	

Dovezi observabile (cuvinte, acțiuni, produse):

FIȘA 4 | MICROGRUP

Colaborăm și învățăm împreună

Activitate: _____ **Data:** _____

Grup / cod: _____ Număr copii prezenți: _____

Protocol scurt de cooperare

1. Ne uităm împreună.
2. Spunem sau arătăm ce credem.
3. Alegem pe rând.
4. Verificăm și ne bucurăm de contribuțiile tuturor.

Comportamente observabile

Așteaptă rândul

☐ spontan ☐ cu sprijin ☐ neobservat

Folosește materialele împreună cu alții

☐ spontan ☐ cu sprijin ☐ neobservat

Ascultă sau urmărește colegul

☐ spontan ☐ cu sprijin ☐ neobservat

Oferă / acceptă ajutor

☐ spontan ☐ cu sprijin ☐ neobservat

Participă la o alegere comună

☐ spontan ☐ cu sprijin ☐ neobservat

Exemple concrete de cooperare (replici sau acțiuni):

FIȘA 5 | PENTRU FAMILIE

Feedback din familie

Perioada: _____ Completarea este opțională.

1. Copilul a povestit spontan acasă despre o activitate?

☐ Da ☐ Parțial ☐ Nu

2. A manifestat interes pentru fructe, legume sau schimbările naturii?

☐ Da ☐ Uneori ☐ Nu am observat

3. A propus să repetăm un joc ori o activitate?

☐ Da ☐ Nu ☐ Nu știu

4. Ce activitate a menționat cel mai des?

_____

5. Ce a reușit să facă singur sau împreună cu cineva?

_____

6. Ce adaptare / idee ați propune pentru viitor?

_____

Nu includeți în această fișă informații medicale sau alte date sensibile.

FIȘA 6 | PENTRU CADRUL DIDACTIC

Jurnal de reflecție pedagogică

Activitate: _____ **Data:** _____

1. Provocarea / întrebarea de la care a pornit explorarea:

2. Cum s-a manifestat jocul ghidat și alegerea copilului?

3. Ce dovezi am observat la clasificare, limbaj ori investigare?

4. Cum au colaborat copiii? Ce intervenție a fost necesară?

5. Ce adaptări incluzive au sprijinit participarea?

6. Ce resurse (inclusiv RED) au fost utile și ce licență au?

7. Ce voi păstra și ce voi modifica la următoarea activitate?

Separă observațiile efective de interpretări și de rezultatele așteptate.

FIȘA 7 | MONITORIZARE

Evoluția participării și a învățării

Copil (cod): _____ | Perioada: _____

Completează fișa după o observare inițială și o observare finală în situații comparabile. „Neobservat” nu înseamnă că un copil nu are capacitatea respectivă.
Se consemnează comportamente, sprijinul necesar și exemple concrete; nu se folosesc clasamente ori scoruri diagnostice.

Indicator	Inițial	Final	Dovezi / context
Recunoaște și indică elemente de toamnă			
Distinge fructe și legume familiare			
Sortează obiecte după o proprietate			
Înțelege o succesiune simplă de acțiuni			
Folosește vocabular nou			
Contribuie la sarcina comună			
Așteaptă rândul și primește / oferă sprijin			

Legendă pentru coloanele inițial / final: I = independent, S = cu sprijin, NO = neobservat.

GHID | IMPLEMENTARE

Cum folosim testele interactive

1. Semnele și culorile toamnei

Recunoaștere vizuală; frunze, ploaie, culori.

2. Legumele de toamnă

Clasificare și identificare după imagine.

3. Fructele de toamnă

Denumire, asociere și recunoaștere.

4. Natura și plantele

Etape ale creșterii și nevoi elementare.

5. Învățăm împreună

Alegerea comportamentelor de ajutor și respect.

Pași recomandați

1. Adultul citește întrebarea și indică imaginile.

2. Copilul sau microgrupul discută și alege imaginea.

3. Feedbackul apare imediat; răspunsul poate fi reîncercat.

4. Educatoarea consemnează observații, fără a nota sau compara copiii.

Jocurile HTML funcționează offline și nu trimit răspunsurile către un server.
Nu completați numele copiilor în capturi sau în documente destinate publicării.

Semnele și culorile toamnei

Grupa mică „Florilor” | Prima săptămână | Adultul citește, copiii observă și aleg.

1. Care imagine arată toamna?



Copac de toamnă



Vara



Iarna

2. Unde vezi ploaia?



Ploaie



Vara



Primăvara

Semnele și culorile toamnei

Grupa mică „Florilor” | Prima săptămână | Adultul citește, copiii observă și aleg.

3. Arată frunza galbenă.



Frunză verde



Frunză galbenă



Frunză roșie

4. Arată frunza roșie.



Frunză portocalie



Frunză maro

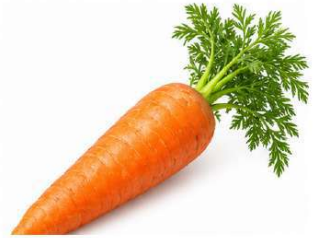


Frunză roșie

Legumele de toamnă

Grupa mică „Florilor” | A doua săptămână | Adultul citește, copiii observă și aleg.

1. Unde este morcovul?



Morcov



Pară



Măr

2. Alege dovleacul.



Prună



Dovleac



Nucă

Legumele de toamnă

Grupa mică „Florilor” | A doua săptămână | Adultul citește, copiii observă și aleg.

3. Arată varza.



Struguri



Varză



Gutuie

4. Care imagine arată o ceapă?



Pară



Măr



Ceapă

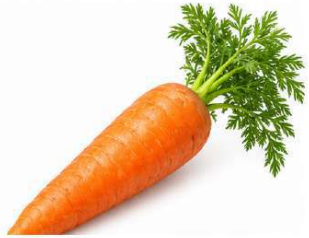
Fructele de toamnă

Grupa mică „Florilor” | A treia săptămână | Adultul citește, copiii observă și aleg.

1. Unde este mărul?



Măr



Morcov



Ceapă

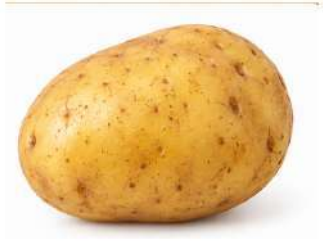
2. Arată para.



Gutuie



Pară



Cartof

Fructele de toamnă

Grupa mică „Florilor” | A treia săptămână | Adultul citește, copiii observă și aleg.

3. Ce fruct folosim la compotul de struguri?



Dovleac



Struguri



Ardei

4. Arată pruna.



Prună



Morcov



Varză

Plantele și grădina

Grupa mică „Florilor” | Festivalul toamnei | Adultul citește, copiii observă și aleg.

1. Cu ce începe creșterea unei plante?



Floare



Sămânță



Plantă mică

2. Care imagine arată o plantă mică?



Sămânță



Plantă mică



Floare

Plantele și grădina

Grupa mică „Florilor” | Festivalul toamnei | Adultul citește, copiii observă și aleg.

3. Unde este floarea?



Floare



Încolțire



Sămânță

4. Cum îngrijim florile?



Iarna



Plantăm flori



Vara

Privește imaginile. Discută cu colegul. Indică varianta aleasă.

Învățăm și colaborăm

Grupa mică „Florilor” | Pe tot parcursul proiectului | Adultul citește, copiii observă și aleg.

1. Unde copilul îngrijește florile?



Plantăm flori



Vara



Nucă

2. Unde punem materialele pentru colectare selectivă?



Copac de toamnă



Colectăm selectiv



Struguri

Învățăm și colaborăm

Grupa mică „Florilor” | Pe tot parcursul proiectului | Adultul citește, copiii observă și aleg.

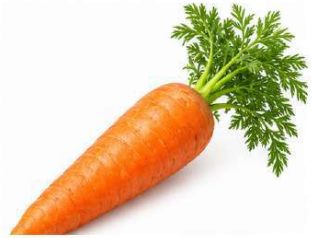
3. Unde copilul oferă hrană păsărilor cu ajutorul adultului?



Ploaie



Hrănim păsările



Morcov

4. Colegului îi este greu. Ce alegem?

Îl ajutăm

Îl ignorăm

Îi luăm materialele

Învățăm și colaborăm

Grupa mică „Florilor” | Pe tot parcursul proiectului | Adultul citește, copiii observă și aleg.

5. Avem un singur coș. Cum sortăm fructele împreună?

Așteptăm rândul

Așteptăm rândul

Ne certăm

Ne certăm

Nu ascultăm

Nu ascultăm

6. Colegul are o idee. Ce facem?

Strigăm peste el

Strigăm peste el

Îl ascultăm

Îl ascultăm

Îl oprim

Îl oprim

EVALUAREA ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PRIMAR - METODE, TEHNICI ȘI STRATEGII EFICIENTE

Autor: Înv. Mariș Teodora
Școala Gimnazială Chinteni, jud. Cluj

Evaluarea reprezintă o componentă esențială a procesului instructiv-educativ, deoarece oferă informații despre nivelul de formare a competențelor, despre progresul elevilor și despre eficiența activităților de predare-învățare. În învățământul primar, evaluarea trebuie să fie adaptată vârstei copiilor, să aibă un caracter formativ și să contribuie la dezvoltarea încrederii în propriile posibilități. Ea nu se reduce la verificarea cunoștințelor, ci urmărește modul în care elevul utilizează ceea ce a învățat în situații variate.

În funcție de momentul în care este realizată, evaluarea poate fi inițială, formativă și sumativă. Evaluarea inițială se aplică la începutul unei perioade de învățare și permite identificarea achizițiilor anterioare, a eventualelor lacune și a nevoilor individuale. Evaluarea formativă se desfășoară pe parcursul învățării și are rolul de a regla activitatea didactică prin feedback permanent. Evaluarea sumativă se realizează la finalul unei unități de învățare, al unui modul sau al unei perioade școlare și evidențiază nivelul rezultatelor obținute.

Metode și tehnici de evaluare aplicabile în învățământul primar

Observarea sistematică - permite urmărirea comportamentului elevului, a participării, a modului de lucru și a progresului individual. Pot fi utilizate fișe de observație, liste de control și scări de apreciere.

Probele orale - sunt utile pentru verificarea exprimării, argumentării, înțelegerii unui text sau explicării unui demers matematic. Întrebările trebuie formulate clar, gradual și adaptat nivelului clasei.

Probele scrise - oferă posibilitatea evaluării simultane a elevilor și pot conține itemi obiectivi, semiobiectivi și subiectivi. În ciclul primar este important ca cerințele să fie scurte, clare și însoțite, atunci când este necesar, de exemple.

Portofoliul - reunește lucrări realizate într-o perioadă mai lungă și permite observarea progresului. Poate include fișe, proiecte, compuneri, desene, autoevaluări și produse ale activităților interdisciplinare.

Proiectul și investigația - valorifică aplicarea cunoștințelor în contexte concrete, dezvoltând autonomia, colaborarea și capacitatea de rezolvare a problemelor.

Autoevaluarea și evaluarea între colegi - îi ajută pe elevi să înțeleagă criteriile de reușită și să reflecteze asupra propriei activități. Se pot utiliza semaforul învățării, emoticoane, scale simple sau enunțuri de tipul «Am reușit / Mai exersez / Am nevoie de ajutor».

Strategii pentru o evaluare eficientă

O strategie eficientă combină metode tradiționale și alternative și pornește de la competențele urmărite. Criteriile de reușită trebuie comunicate într-un limbaj accesibil, iar sarcinile trebuie să aibă grade diferite de dificultate. Feedbackul este mai util atunci când precizează ce a realizat corect elevul, ce trebuie îmbunătățit și care este pasul următor. Rezultatele evaluării trebuie folosite pentru activități remediale, consolidare sau aprofundare, nu doar pentru consemnarea unui calificativ.

De exemplu, la matematică, după o probă privind numerele naturale și operațiile, cadrul didactic poate grupa erorile pe tipuri și poate organiza exerciții diferențiate. La limba și literatura română, evaluarea înțelegerii unui text poate combina întrebări cu răspuns scurt, ordonarea ideilor, formularea ideii principale și o scurtă sarcină creativă. Astfel, evaluarea devine parte a învățării și oferă informații relevante atât elevului, cât și cadrului didactic.

Concluzii

În învățământul primar, evaluarea eficientă este continuă, echilibrată și centrată pe progres. Diversificarea metodelor, formularea clară a criteriilor și utilizarea feedbackului constructiv permit fiecărui elev să își valorifice potențialul. Rolul cadrului didactic este de a transforma evaluarea dintr-un moment de verificare într-un instrument de orientare și sprijin al învățării.

Bibliografie orientativă

Cerghit, I. - Metode de învățământ, Editura Polirom, Iași.

Cucoș, C. - Pedagogie, Editura Polirom, Iași.

Manolescu, M. - Evaluarea școlară. Metode, tehnici, instrumente, Editura Meteor Press, București.

CHESTIONAR

Dezvoltare profesională continuă și colaborare strategică în educație

Mătușa Constanța Steluța, profesor educație timpurie
Școala Gimnazială „Vintilă Brătianu” – GPP, Ștefănești, Argeș

Stimați colegi,

În cadrul temei simpozionului dedicat leadershipului educațional, colaborării strategice și învățării pe tot parcursul vieții, vă invit să completați acest chestionar. Scopul său este identificarea nevoilor de dezvoltare profesională și a modalităților de îmbunătățire a colaborării între cadrele didactice.

Chestionarul este anonim, iar răspunsurile vor fi utilizate în scop educațional.

Vă mulțumesc pentru participare!

Întrebări

1. Cât de importantă considerați învățarea pe tot parcursul vieții pentru activitatea dumneavoastră profesională?

- ☐ Foarte importantă
- ☐ Importantă
- ☐ Puțin importantă
- ☐ Deloc importantă

2. Cât de des participați la activități de dezvoltare profesională?

- ☐ Lunar sau mai des
- ☐ De câteva ori pe an
- ☐ O dată pe an
- ☐ Rar sau niciodată

3. Ce modalitate de formare considerați cea mai utilă?

- ☐ Cursuri și programe de formare
- ☐ Schimb de experiență cu colegii
- ☐ Studiu individual și lectură de specialitate
- ☐ Webinare și cursuri online

4. Cât de frecvent colaborați cu alte cadre didactice pentru planificarea activităților?

- ☐ Foarte frecvent
- ☐ Frecvent
- ☐ Ocazional
- ☐ Niciodată

5. Ce activitate ar contribui cel mai mult la îmbunătățirea colaborării în instituția dumneavoastră?

- ☐ Întâlniri metodice cu obiective clare
- ☐ Proiecte educaționale comune
- ☐ Schimb de bune practici
- ☐ Partajarea resurselor digitale

6. În ce măsură conducerea instituției încurajează inițiativa și colaborarea profesională?

- ☐ În foarte mare măsură
- ☐ În mare măsură
- ☐ În mică măsură
- ☐ Deloc

7. Cât de des utilizați instrumente digitale sau interactive în activitatea didactică?

- ☐ Foarte des
- ☐ Des

- ☐ Ocazional
- ☐ Deloc

8. Cât de utile considerați testele interactive pentru evaluare și feedback?

- ☐ Foarte utile
- ☐ Destul de utile
- ☐ Puțin utile
- ☐ Nu le-am utilizat încă

9. Care este principalul obstacol în dezvoltarea profesională continuă?

- ☐ Lipsa timpului
- ☐ Accesul limitat la cursuri și resurse
- ☐ Sprijin instituțional insuficient
- ☐ Dificultăți în utilizarea tehnologiei

10. Cât de dispus(ă) sunteți să participați la o comunitate profesională de învățare?

- ☐ Foarte dispus(ă)
- ☐ Dispus(ă)
- ☐ Puțin dispus(ă)
- ☐ Nu sunt dispus(ă)

11. Ce propunere concretă aveți pentru îmbunătățirea colaborării și dezvoltării profesionale în instituția dumneavoastră?

.....

.....

Vă mulțumesc pentru timpul acordat și pentru contribuția la dezvoltarea unei comunități educaționale bazate pe colaborare, inovare și învățare continuă!

Bibliografie

1.Wenger, E., *Communities of Practice: Learning, Meaning, and Identity*, Cambridge University Press, 1998.

2.Hargreaves, A., Fullan, M., *Professional Capital: Transforming Teaching in Every School*, Teachers College Press, 2012.

3.Kolb, D. A., *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*, Prentice Hall, 1984.

LECȚII ALTFEL – ÎNVĂȚARE CU BUCURIE ȘI CREATIVITATE

Melinte Georgeta Louisa

Școala Gimnazială nr. 1 comuna Slobozia Conachi, județul Galați

"Jocul este cea mai bună formă de învățare!" Jean Piaget

O nouă abordare a învățării pe tot parcursul vieții este educația non-formală. Ea este centrată pe elev, pe nevoile sale, activitățile de realizare a ei fiind atractive, plăcute și motivante. Activitățile facilitează toleranța, explorează capacități, stimulează dezvoltarea de abilități și talente. Odată cu revenirea la catedră în urma participării la un program de formare Erasmus + am încercat să strecor în orele mele o parte din metodele despre care am aflat în cadrul cursului. Copiii au fost mai mult decât încântați de această abordare a orelor. Iată câteva exemple de astfel de activități:

- Un **joc de comunicare** care a avut drept obiectiv ca elevii să își dezvolte capacitatea de exprimare într-un limbaj de specialitate și să își dezvolte capacitatea de reprezentare.

Elevii au fost împărțiți pe echipe cu ajutorul unor piese de puzzle. Fiecare echipă a fost așezată în jurul unei mese. Pe fiecare masă s-a aflat aceeași cantitate și același fel de obiecte diferite, în cazul nostru sticlărie de laborator (pahar Berzelius, pahar Erlenmeyer, sticlă de ceas, balon cu fund plat, eprubete, etc.). Fiecare echipă și-a desemnat un reprezentant. Aceștia au fost conduși de către profesor într-o altă încăpere, unde timp de 3 minute au privit o tavă pe care au fost aranjate într-un anumit fel, un anumit număr de obiecte, care s-a aflat și pe mesele fiecărei echipe. Reîntorși în echipele respective, aceștia au povestit într-un anumit interval de timp, dar fără să facă gesturi, ce obiecte și cum erau aranjate acestea pe tavă. Coechipierii acestora au trebuit să recompună, cu obiectele pe care le-au avut la dispoziție, compoziția văzută de reprezentantul lor. În final profesorul a adus tava cu obiecte pentru a se compara care compoziție este mai fidelă. Pentru a atinge obiectivele lecției se pot alege obiecte specifice diferitelor discipline (de exemplu la biologie organe, părți ale acestora, la matematică figuri geometrice, corpuri; la geografie forme de relief, la limbi moderne se pot alege poze cu obiecte și exprimarea să se facă în limba respectivă). De asemenea se poate cere reprezentantului unei echipe să folosească limbajul matematic sau geografic, cerând echipei să deseneze obiectele în poziția lor corectă într-un dreptunghi.



- La ora de consiliere și dezvoltare personală am jucat **”Ceapa diversității”**. Este un exercițiu de aprofundare a cunoașterii reciproce și de stimulare a coeziunii grupului.

Elevii sunt rugați să formeze un cerc interior și unul exterior (așezarea să se facă exact ca și învelișurile unei cepe), participanții sunt situați față în față în perechi. Fiecare pereche trebuie să găsească foarte repede un lucru (obicei, asemănare, mediu, atitudine…), ce au în comun și să găsească o modalitate de exprimare a acestuia (puteți să lăsați la libera alegere modalitatea de exprimare sau puteți indica de fiecare dată alta: “Cântă un cântec!”, “Mimează!”, “Exprimarea printr-un simbol”…). Odată ce aceasta s-a întâmplat, cercul exterior se va muta în partea dreapta și fiecare cuplu nou va trebui să găsească asemănarea și să o exprime. Poți de asemenea să îi sfătuiesti: mâncarea preferata, familie, muzica, obiceiuri, atitudine), intrând de fiecare data mai adânc în interiorul “cepei”.

- **”Story cubs”** - stimulează comunicarea orală, folosirea vocabularului, creativitatea și spontaneitatea. Fiecare jucător aruncă cele nouă zaruri și apoi compune pas cu pas o poveste folosind cuvintele - imagini și simboluri – arătate de zaruri;

Elevii vor fi împărțiți în grupe de câte 5. Fiecare echipă va primi câte un personaj principal (broască, dinozaur, porc, pisică). Unul dintre jucători aruncă zarurile, alege un zar cu o imagine și începe povestea cu *„A fost odată…”*, încadrând imaginea de pe zar într-o istorioară inventată pe moment. Următorul jucător alege un alt zar și continuă povestea și tot așa până se termină toate zarurile;

La final fiecare echipă va mima povestea creată, iar ceilalți vor încerca să ghicească.



- **Chimia ”ALTFEL” –** o oră în care elevii claselor a VIII-a au avut ca sarcină să pregătească un experiment cu substanțe la îndemână. După două săptămâni de documentare și informare au prezentat ”Ploaie de culori”, ”Șarpele faraonului”, ”Pastă de dinți pentru elefanți”, ”Porumb săltăreț”, ”Borcan de lavă”, ”Reacția vulcanului”, ”Curcubeu acvatic”, ”Bule de săpun plutitoare”, etc.




➢ **Profesor pentru o oră –** o oră de fizică ”altfel”, o oră unde prin tragere la sorți (pentru că au fost mai mulți doritori) o elevă de la clasa a VI-a, a devenit profesor pentru o oră iar eu, o elevă cuminte, care a luat notițe. Iar la sfârșit am tras concluzii: e greu să fii profesor, dar e provocator și frumos în același timp. Și am alcătuit și un cvintet:

Profesorul

Inteligent, blând

Înțelegând, sprijinind, învățând,

Dascăl care ne educă.

Dăruind.

Bibliografie:

1. Cerghit, I., ”Metode de învățământ”, Editura Polirom, Iași, 2006.
2. Manual ”100 de idei de educație nonformală” – Organizația Națională ”Cercetașii României” în parteneriat cu Asociația CREATIV.
3. Comisia Europeană, ”Key Competences for Lifelong Learning, Publications Office of the European Union”, Luxemburg, 2019.

https://play.kahoot.it/v2/gameblock?quizId=f5bc2b22-bd1e-4214-8eb5-5fde79d6f52a

https://create.kahoot.it/details/die-erfolgsgeschichte-der-firma-steiff/f5bc2b22-bd1e-4214-8eb5-5fde79d6f52a?drawer=

INSTRUMENTE DIDACTICE INOVATOARE PENTRU EVALUAREA FORMATIVĂ ȘI CREȘTEREA MOTIVAȚIEI PENTRU ÎNVĂȚARE

Mitellbrun Adelina Ionela

Școala Gimnazială ,,Gheorghe Brăescu,, Calafat

Secțiunea 3 – Instrumente didactice și resurse pentru o educație relevantă și adaptată viitorului

Rezumat

Articolul prezintă instrumente accesibile pentru evaluarea formativă și pentru susținerea implicării elevilor: bilete de ieșire, fișe de autoevaluare, rubrici, feedback între colegi și jocuri de recapitulare. Sunt incluse modele care pot fi adaptate la diferite discipline și niveluri școlare. Instrumentele urmăresc să ofere informații utile atât profesorului, cât și elevului.

Cuvinte-cheie

evaluare formativă, feedback, autoevaluare, resurse didactice, motivație, învățare activă

Introducere

Evaluarea are un rol esențial în procesul didactic, deoarece oferă informații despre ceea ce au înțeles elevii și despre sprijinul de care au nevoie. Atunci când evaluarea este utilizată doar pentru atribuirea unei note, oportunitățile de ajustare a învățării pot fi limitate. Evaluarea formativă pune accent pe colectarea și folosirea informațiilor în timpul învățării.

Instrumentele didactice nu trebuie să fie complicate pentru a fi utile. Un set de întrebări bine formulate, o rubrică transparentă sau un scurt moment de reflecție pot ajuta profesorul să identifice neînțelegerile și să planifice următorii pași.

Principii pentru alegerea instrumentelor

Un instrument eficient este legat direct de obiectivul lecției, este ușor de înțeles și solicită dovezi relevante ale învățării. Criteriile trebuie comunicate înainte de realizarea sarcinii, iar feedbackul trebuie să fie specific, respectuos și orientat spre progres.

Este utilă combinarea metodelor: răspunsuri individuale, discuții, produse practice și observație. Instrumentul digital poate accelera colectarea răspunsurilor, dar nu este obligatoriu. Fișele tipărite și conversația structurată rămân alternative valoroase, mai ales atunci când accesul la dispozitive este limitat.

Instrumentul 1 – Biletul de ieșire

Scop: verificarea rapidă a înțelegerii la finalul lecției. Timp orientativ: 3–5 minute.

Model de fișă:

1. Un lucru important pe care l-am înțeles astăzi este: _____.
2. O întrebare la care încă mai caut răspuns este: _____.
3. Pot folosi ceea ce am învățat atunci când: _____.

Profesorul grupează răspunsurile pe teme: înțelegere clară, înțelegere parțială și nevoie de sprijin. La lecția următoare, poate relua un concept, propune un exercițiu suplimentar sau invita elevii să explice o strategie. Biletul nu trebuie folosit ca o notă-surpriză, ci ca informație pentru îmbunătățirea învățării.

Instrumentul 2 – Fișa de autoevaluare

Scop: dezvoltarea capacității elevilor de a-și analiza munca și de a-și stabili un obiectiv realist.

Model de fișă:

- Am înțeles obiectivul activității: Da / Parțial / Am nevoie de explicații.
- Am urmat pașii de lucru: Întotdeauna / Uneori / Am avut nevoie de ajutor.
- Am verificat răspunsul înainte de a-l preda: Da / Parțial / Nu încă.
- Un lucru pe care l-am făcut bine: _____.
- Următorul pas pe care vreau să-l exersez: _____.

Profesorul explică faptul că autoevaluarea nu înseamnă să se acorde singur o notă, ci să se identifice dovezi ale progresului și un pas concret pentru îmbunătățire. Întrebările se simplifică pentru elevii mai mici și se pot completa oral, cu pictograme sau cu sprijinul profesorului.

Instrumentul 3 – Rubrica de evaluare

Rubrica face criteriile vizibile înainte de realizarea unei sarcini. Pentru o prezentare de grup, se pot utiliza următoarele criterii: corectitudinea informațiilor, organizarea ideilor, colaborarea și claritatea prezentării.

Model orientativ de niveluri:

- Nivelul 1 – În dezvoltare: informațiile sunt incomplete, iar prezentarea necesită sprijin frecvent.
- Nivelul 2 – Satisfăcător: sunt prezentate ideile principale, cu unele omisiuni.
- Nivelul 3 – Bine: informațiile sunt corecte în cea mai mare parte, iar prezentarea este organizată și ușor de urmărit.

- Nivelul 4 – Foarte bine: informațiile sunt corecte și bine organizate, exemplele susțin ideile, iar echipa răspunde argumentat la întrebări.

Descrierile se adaptează obiectivului și vârstei. Pentru colaborare, profesorul urmărește comportamente observabile, precum ascultarea colegilor, respectarea rolurilor și contribuția la sarcina comună.

Instrumentul 4 – Feedback între colegi

Feedbackul între colegi îi ajută pe elevi să compare produsul cu criteriile, nu cu persoana care l-a realizat. Pentru a susține un dialog respectuos, se poate folosi structura „Două reușite și un pas următor".

Model: „Mi-a plăcut că…", „Un aspect clar și reușit este…", „Pentru a face lucrarea și mai bună, ai putea…". Înainte de activitate, profesorul modelează un exemplu de feedback descriptiv și explică diferența dintre comentariile utile și judecățile personale. Elevii au apoi timp să decidă dacă și cum folosesc sugestia primită.

Instrumentul 5 – Jocul didactic de recapitulare

Jocul „Alege, explică, justifică" poate fi folosit pentru consolidarea conținuturilor din numeroase discipline. Profesorul pregătește cartonașe cu întrebări, situații-problemă sau exemple. Elevul extrage un cartonaș, formulează răspunsul și explică raționamentul. Un coleg poate adresa o întrebare suplimentară.

Pentru a evita accentul exclusiv pe viteză, punctajul poate valoriza corectitudinea, justificarea, colaborarea și capacitatea de a revizui un răspuns. Se pot include cartonașe de dificultate diferită și posibilitatea de a cere un indiciu. Jocul trebuie să creeze un mediu sigur, fără ridiculizarea greșelilor.

Adaptarea instrumentelor la nevoile elevilor

Instrumentele se adaptează prin limbaj accesibil, exemple-model, timp suplimentar și modalități alternative de răspuns. Un elev poate exprima oral o reflecție, poate folosi simboluri sau poate dicta răspunsul, dacă aceste opțiuni nu modifică obiectivul evaluat. Fișele trebuie să evite întrebările ambigue și să nu solicite date personale inutile.

În mediul digital, profesorul alege instrumente aprobate de instituție, ține cont de accesul la dispozitive și protejează datele elevilor. Nu toate activitățile au nevoie de o aplicație; tehnologia este utilă atunci când aduce un beneficiu clar, precum răspuns rapid, accesibilitate sau posibilitatea de a urmări progresul.

Utilizarea rezultatelor pentru planificare

Datele obținute prin instrumente formative sunt valoroase numai dacă influențează deciziile didactice. Dacă mulți elevi întâmpină aceeași dificultate, profesorul poate explica din nou conceptul folosind alt exemplu. Dacă doar câțiva au nevoie de sprijin, se poate organiza o activitate de recuperare în grup mic, în timp ce ceilalți lucrează independent la sarcini de aprofundare.

Este utilă păstrarea unor evidențe simple, centrate pe obiective și progres, cu respectarea confidențialității. Profesorul poate compara răspunsurile de la începutul și de la finalul unei unități de învățare, fără a transforma fiecare activitate într-o procedură birocratică.

Concluzii

Instrumentele de evaluare formativă pot face învățarea mai transparentă, pot susține autonomia elevilor și pot oferi profesorului informații concrete pentru adaptarea predării. Biletele de ieșire, autoevaluarea, rubricile, feedbackul între colegi și jocurile didactice sunt ușor de introdus și pot fi ajustate la diverse contexte. Reușita lor depinde de obiective clare, criterii explicite și folosirea rezultatelor pentru a stabili următorii pași în învățare.

Bibliografie

1. Black, Paul; Wiliam, Dylan, Inside the Black Box: Raising Standards Through Classroom Assessment, Phi Delta Kappan, 1998.

2. Brookhart, Susan M., How to Give Effective Feedback to Your Students, ASCD, 2008.

3. Wiliam, Dylan, Embedded Formative Assessment, Solution Tree Press, 2011.

FIȘĂ DE LUCRU

Tema: Aplicarea elementelor de decor la torturi

Propusă de
Profesor NĂFORNIȚĂ FLORINA
COLEGIUL DE INDUSTRIE ALIMENTARĂ ”ELENA DOAMNA” GALAȚI

Modul IV:
Producție gastronomică
Nume și prenume:
Clasa : XI-a
Data :

** Timp de lucru: 45 de minute. Se acordă 10 puncte din oficiu. Total: 100 de puncte.*
SUBIECTUL I – Întrebări cu alegere multiplă (Grilă) 20 puncte

1. De ce nu este recomandat să aplicați o foaie de fondant (pastă de zahăr) direct peste o cremă pe bază de frișcă naturală lichidă? (5p)

a) Frișca oferă o aderență mult prea puternică și rupe fondantul.

b) Conținutul ridicat de apă din frișcă va dizolva zahărul din fondant, ducând la lichefierea lui.

c) Frișca schimbă culoarea fondantului alb în nuanțe gri sau verzui.

d) Fondantul se va întări instantaneu și va deveni imposibil de tăiat.

2. Ce ingredient (sub formă de pulbere albă) se folosește în cofetărie pentru a mări elasticitatea fondantului și pentru a crea lipici alimentar prin dizolvare în apă? (5p)

a) Bicarbonat de sodiu

b) Amidon de porumb

c) CMC (Carboximetilceluloză)

d) Acid citric (sare de lămâie)

3. Care este baza optimă aplicată pe exteriorul unui tort pentru a izola umiditatea și a susține perfect o acoperire din fondant? (5p)

a) Jeleu de fructe sau sirop simplu

b) Mousse de fructe de pădure aerat

c) Cremă de unt (buttercream) stabilă sau ganache de ciocolată

d) Iaurt grecesc amestecat cu miere

4. Ce tehnică este corectă pentru a elimina o bulă mică de aer prinsă sub foaia de fondant după aplicarea pe tort? (5p)

a) Decojirea completă a fondantului și frământarea lui din nou.

b) Înțeparea fină cu un ac steril, urmată de netezirea aerului cu paleta (smoother).

c) Apăsarea puternică cu degetele direct pe mijlocul bulei până se sparge.

d) Încălzirea zonei respective cu un arzător de bucătărie.

SUBIECTUL II – Exercițiu de asociere / corespondență **30 puncte**

Asociați ustensilele de decor din **Coloana A** cu funcția lor corectă din **Coloana B**, scriind litera corespunzătoare în spațiul din tabel (6p per asociere corectă):

Coloana A (Ustensilă)	**Coloana B (Funcție / Utilizare)**	**Răspuns**
1. Netezitor (Smoother)	A. Realizarea de texturi, flori sau borduri prin presare directă.	1 - _____
2. Poș cu duiuri/șprițuri	B. Eliminarea imperfecțiunilor și obținerea unei suprafețe plane pe fondant.	2 - _____
3. Matrițe din silicon (Molds)	C. Întinderea uniformă a foilor de pastă la grosimi milimetrice controlate.	3 - _____
4. Cui pentru trandafiri	D. Modelarea precisă a petalelor de flori și subțierea marginilor.	4 - _____
5. Decupatoare și instrumente cu bilă (Ball tool)	E. Platformă rotativă mică folosită ca suport la formarea florilor din royal icing sau cremă.	5 - _____

SUBIECTUL III – Studiu de caz și tehnologie aplicată **40 puncte**

Aveți de realizat un **tort etajat (2 etaje)**, îmbrăcat în fondant, decorat cu un aranjament de **flori realizate pe sârmă floral din gumpaste** (pastă de flori). Descrieți în detaliu etapele de asamblare și decorare, răspunzând la următoarele cerințe obligatorii:

1. Cum asigurați stabilitatea structurală a tortului etajat pentru a preveni prăbușirea etajului inferior? Ce elemente interne folosiți? (15p)
2. Care este regula strictă de siguranță alimentară atunci când introduceți flori pe sârme metalice în interiorul tortului comestibil? Cum le izolați? (15p)
3. Ce tip de solvent folosiți pentru a dilua coloranții pudră dacă doriți să pictați detalii direct pe fondantul uscat și de ce? (10p)

BAREM DE EVALUARE ȘI CORECTARE

SUBIECTUL I – Răspunsuri Grilă (20 puncte)

Item	Răspuns Corect	Explicație Tehnologică	Punctaj
Întrebarea 1	**b**	Apa din frișcă dizolvă zahărul din fondant (fenomen de hidroliză superficială).	5 puncte
Întrebarea 2	**c**	CMC-ul oferă elasticitate și acționează ca liant/adeziv în prezența apei.	5 puncte
Întrebarea 3	**c**	Grăsimile din crema de unt sau ciocolată blochează migrarea apei spre exterior.	5 puncte
Întrebarea 4	**b**	Aerul trebuie eliberat printr-un canal minuscul fără a deforma structura foii.	5 puncte

SUBIECTUL II – Răspunsuri Asociere (30 puncte)

Asociere Corectă	Criteriu de corectare	Punctaj
1 - B (Netezitor -> Suprafață plană)	Pentru identificarea corectă a rolului smoother-ului.	6 puncte
2 - A (Poș -> Texturi, flori, borduri)	Pentru identificarea corectă a utilizării poșului cu duiuri.	6 puncte
3 - C (Matrițe -> Întindere uniformă/presare)	Pentru identificarea corectă a obținerii formelor prin presare.	6 puncte
4 - E (Cui pentru trandafiri -> Platformă rotativă)	Pentru identificarea corectă a suportului de modelaj flori.	6 puncte
5 - D (Instrument cu bilă -> Modelare petale)	Pentru identificarea corectă a tehnicii de subțiere a petalelor.	6 puncte

SUBIECTUL III – Evaluare Tehnologie Aplicată (40 puncte)

Cerință	Răspuns Așteptat / Bareme Parțiale	Punctaj
1. Stabilitate structurală	- Menționarea necesității de introducere a axelor/tijelor de susținere (dowels) în etajul de jos (5p). - Menționarea folosirii unui disc intermediar de carton/ plastic sub etajul superior (5p). - Justificarea tehnică: tijele preiau greutatea etajului de sus, protejând etajul de jos de tasare (5p).	**15 puncte**
2. Siguranță alimentară	- Afirmarea regulii că metalul/sârma nu trebuie să intre în contact direct cu interiorul tortului (5p). - Descrierea metodei de izolare: utilizarea tuburilor din plastic (floral picks/paie sterile) umplute cu fondant sau sigilarea sârmei în unt de cacao topit / ciocolată albă înainte de inserție (10p).	**15 puncte**
3. Pictură și solvenți	- Indicarea utilizării alcoolului de concentrație mare (ex: alcool pur alimentar, vodcă) (5p). - Explicarea motivului: Alcoolul se evaporă rapid fără să dizolve structura de zahăr a fondantului, spre deosebire de apă (5p).	**10 puncte**

TEST DE EVALUARE INIȚIALĂ

INSTRUMENT PENTRU EVALUAREA LIMBAJULUI

Evaluarea se va realiza oral, prin dialog cu preșcolarii și va cuprinde o serie de 4 itemi de evaluare pe baza poveștii *Pete Motanul și ochelarii săi magici*, autori Kimberly și James Dean. Itemii de evaluare vor fi: itemi cu alegere duală, itemi de asociere, itemi cu răspuns scurt și itemi de completare.

După ce le voi citi copiilor povestea lui Pete Motanul, voi aplica următorul test pentru a verifica gradul de atenție și de concentrare, capacitatea de a recepta și de a emite un mesaj oral, capacitatea de a formula propoziții corecte din punct de vedere gramatical, nivelul de cuvinte cunoscute și modul de pronunțare al cuvintelor.

I.Item cu alegere duală. Le voi ci ti copiilor întrebările, pe rând, ei vor trebui să aleagă răspunsul corect, voi nota răspunsurile fiecăruia.

1. Care este numele motanului din poveste?
   a. Pete
   b. Peter
2. De ce era cuprins Pete?
   a. Era cuprins de fericire
   b. Era cuprins de melancolia pisicii albastre
3. Cum erau ochelarii de soare pe care Broasca Morocănoasă i-a dăruit lui Pete?
   a. Roșii cu sclipici
   b. Albaștri și magici

Descriptori de performanță

FB-pentru cei care au răspuns corect la cele 3 întrebări

B-pentru cei care au răspuns corect la 2 întrebări

1

S-pentru cei care au răspuns corect la o singură întrebare

II. Itemi de asociere. Le voi desena copiilor pe tablă un tabel care conține două coloane. Ei vor trebui să realizeze asocieri corecte între cuvintele din prima coloană și cuvintele opuse lor, din cea de-a doua. (Cuvinte opuse, antonime)

FERICIT	REA
NOUĂ	TRIST
BUNĂ	VECHE
NICIODATĂ	VORBĂREȚ
MOROCĂNOS	ÎNTUNERIC
LUMINĂ	ÎNTOTDEAUNA

Descriptori de performanță

FB-pentru copiii care au realizat 5-6 asocieri corecte

B-pentru copiii care au realizat 3-4 asocieri corecte

S-pentru copiii care au realizat 1-2 asocieri corecte

III. Itemi cu răspunsscurt. Le-am pregătit copiilor câteva întrebări, prin care voi urmări capacitatea lor de exprimare verbală, corectitudinea răspunsurilor din punct de vedere gramatical, dar și modul de formulare al propoziției.

1. De ce crezi că Broasca Morocănoasă era încruntată?

   Exemplu de răspuns posibil: *Eu cred că Broasca Moroconoasă era încruntată pentru că nu îi place să râdă, să glumească și îi place să stea mai mult singură!*

2. De ce crezi că ochelarii de soare te ajută să vezi lucrurile într-o lumină mai bună?

Exemplu de răspuns posibil: *Eu cred că ochelarii de soare te ajută să vezi lucrurile într-o lumină mai bună în special atunci când este o zi însorită, iar dacă îți vei pune ochelarii de soare, vei reuși să vezi mai bine în ciuda soarelui orbitor.*

3. Cum crezi că s-a simțit Pete atunci când i s-au spart ochelarii?

   Exemplu de răspuns posibil: *Eu cred că atunci când Pete și-a spart ochelarii a fost foarte supărat, dar datorită prietenei lui, Bufnița Înțeleaptă, supărarea lui a trecut și a reușit să se bucure în continuare de prietenii lui și de tot ceea ce îl înconjoară.*

Descriptori de performanță

FB-pentru copiii care au oferit 3 răspunsuri corecte

B-pentru copiii care au oferit 2 răspunsuri corecte

S-pentru copiii care au oferit un răspuns corect

IV. Itemi de completare. Din textul citit, voi alege 3 propoziții/paragrafe, voi elimina câteva cuvinte, iar copiii vor trebui să completeze propozițiile cu acele cuvinte potrivite, astfel încât acestea să capete sens și valoare de adevăr.

1. *„ Pete era cuprins de melancolia pisicii...albastre”*
2. *„ Aligatorul nu arăta deloc...fericit. ”*
3. *„Pasărea ciripește*

   Cerul e....senin

   Soarele strălucește

   Ne merge din...plin !”

   Descriptori de performanță

   FB-pentru copiii care au completat corect toate propozițiile

   B-pentru copiii care au completat corect 2-3 propoziții

   S-pentru copiii care au completat corect o singură propoziție

4

5

ACTIVITATE DIDACTICĂ

Neagu Andreea *ȘCOALA GIMNAZIALA NR 30 BRAȘOV*

Resursă pentru evaluare formativă (realizată în orice resursă)

Subiectul: Litera g mic de tipar

Clasa: Clasa pregatitoare

Obiective didactice:

- Identificarea literei g mic de tipar in cuvintele date
- Fixarea marcajelor în dreptul imaginilor precizate în cerință
- Utilizarea corectă a jocului Learningapps pe dispozitivul colectiv.

Desfășurare:

Introducerea în lecție:

După parcurgerea propriu zisă a lecției, în partea de fixare a cunoștințelor integrăm în activitate și acest joc Learningapps.

Activitatea didactică:

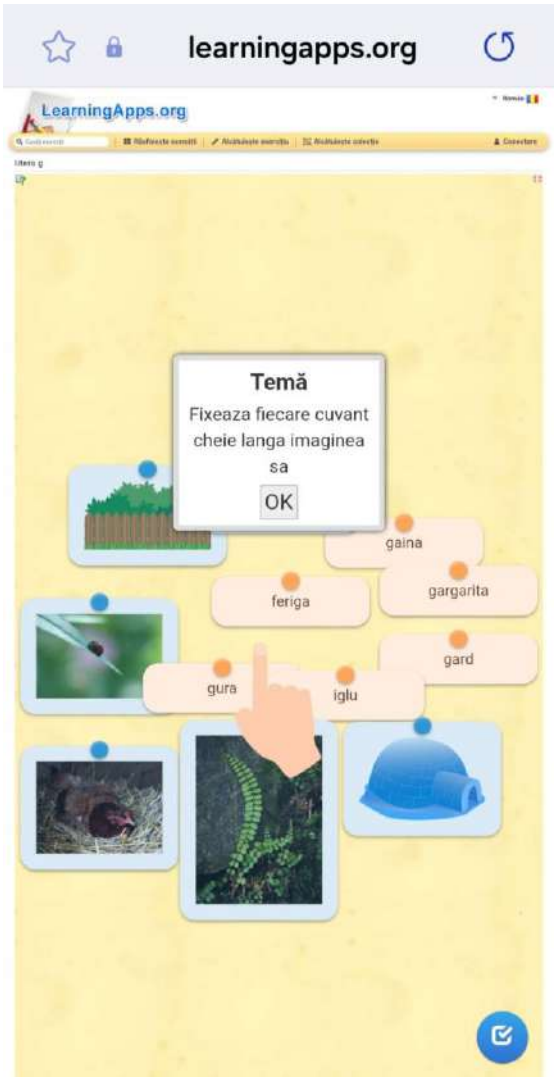
Utilizarea jocului Learningapps

Se demonstrează , pe tabla inteligentă o modalitate de joc (potrivire pe imagini) , apoi fiecare școlar va veni la tabla pentru rezolvarea sarcinii.

https://learningapps.org/watch?v=pm592cwwn25

Asigurarea feed-back ului:

Fiecare scolar va primi un feedback vizual pe tabla inteligentă dar și un feed-back oral din partea invatatoarei.


learningapps.org
LearningApps.org
Temă
Fixeaza fiecare cuvant cheie langa imaginea sa
OK
gaina
feriga
gargarita
gard
gura
iglu

MULTILINGVISM ŞI MULTICULTURALITATE

Onete Adriana, Şcoala Gimnazială Dragomireşti, Judeţul Dâmboviţa

Unitatea de învăţământ:

An școlar:

Clasa: a VI-a (L1)

Denumirea cursului opţional: *Multilingvism şi multiculturalitate*

Tipul opţionalului: Opţional integrat, la nivelul ariei curriculare *Limbă şi comunicare*

Numărul de ore pe săptămână: 1 oră

Modul de desfăşurare: individual; frontal; în perechi; pe grupe

Durata: 1 an

Programa şcolară pentru disciplina

Multilingvism şi multiculturalitate

CLASA a VI-a

NOTA DE PREZENTARE

Necesitatea unei abordări umaniste, euristice și ludice a procesului didactic devine esențială în contextul unei societăți globale. Acest curs opțional propune o viziune multilingvă, în care limba franceză interacționează constant cu limba română și limba engleză. Studiul integrat ajută elevii de clasa a VI-a să identifice rădăcinile latine comune, dar și influențele anglofone moderne, dezvoltându-le o conștiință multiculturală solidă.

Procesul instructiv-educativ utilizează strategii didactice digitale, valorificând familiaritatea elevilor cu tehnologia. Prin aplicații interactive și resurse online, elevii vor explora universul lingvistic nu ca pe un set de reguli rigide, ci ca pe un instrument viu de comunicare. Elevii vor învăța să compare structuri, să identifice "prieteni falși" (false friends/faux amis) și să înțeleagă tradiții specifice spațiului francofon și anglofon în raport cu cel românesc. Abordarea bazată pe documente autentice (poezii, cântece, clipuri video, benzi desenate) în format digital va menține interesul elevilor și va transforma învățarea într-o experiență experiențială și distractivă.

Cursul se bazează pe principiile plurilingvismului promovate de Consiliul Europei, unde competența de comunicare este privită ca un ansamblu integrat. Elevii nu studiază limbile în compartimente izolate, ci sunt încurajați să creeze punți între limba maternă (româna), prima limbă străină studiată (franceza) și limba cu cea mai mare circulație globală (engleza). Această abordare dezvoltă metacomunicarea – capacitatea de a observa cum funcționează limbajul în general, identificând rădăcinile latine comune (axa RO-FR) și influențele lexicale moderne (axa FR-EN).

Dincolo de codul lingvistic, opționalul propune explorarea „geografiei culturale”. Elevii de

clasa a VI-a, aflați la vârsta curiozității și a formării identității, vor descoperi că limba este un vehicul al valorilor. Prin compararea tradițiilor, a simbolurilor naționale și a stilului de viață, cursul cultivă toleranța, empatia și spiritul de cetățenie europeană, oferind elevilor instrumentele necesare pentru a naviga între culturi fără prejudecăți.

Recunoscând faptul că experiențele elevilor sunt profund marcate de tehnologie, programa utilizează strategii didactice digitale ca pilon central. Folosirea platformelor interactive (Kahoot, Wordwall, Canva), accesarea documentelor autentice (podcasts, videoclipuri, benzi desenate online) și utilizarea aplicațiilor de mobil transformă învățarea într-o activitate atractivă. Mediul online nu este doar un suport, ci o extensie a sălii de clasă, pregătind elevii pentru un învățământ modern, bazat pe alfabetizare digital.

Cursul îşi propune să apropie studiul limbilor străine de realitatea imediată a elevilor. Prin practicarea unor acte de limbaj diverse – de la redactarea unui email multilingv la dramatizarea unor situații de viață cotidiene – elevii își dezvoltă încrederea în sine. Limba franceză și limba engleză încetează să mai fie „materii școlare” și devin instrumente vii, motivante, prin care copiii își pot exprima pasiunile, își pot prezenta cultura și pot înțelege universul celuilalt.

Astfel, acest opțional reprezintă o ofertă curriculară flexibilă care valorifică entuziasmul vârstei, transformând ora de curs într-un spațiu al descoperirii, al creativității și al dialogului intercultural, pregătind elevii să devină vorbitori încrezători și cetățeni deschiși ai lumii.

Din punct de vedere structural, programa cuprinde:

- **Competenţe generale**, axate pe cele patru deprinderi fundamentale (receptare/exprimare), la care se adaugă dezvoltarea conștiinței multiculturale.
- **Competenţe specifice** adaptate nivelului A1.- A2.1.
- **Activităţi de învăţare** ludice și digitale.
- **Conţinuturi** care pun în oglindă cele trei culturi.
- **Sugestii metodologice** care au rolul de ghida profesorul în organizarea demersului didactic pentru a dezvolta cu succes competenţele vizate.

Competenţe generale

1. **Receptarea de mesaje orale în situaţii de comunicare uzuală,** identificând variațiile lingvistice (RO-FR-EN).
2. **Exprimarea orală în situaţii de comunicare uzuală** prin utilizarea unui vocabular multilingv adaptat contextului social.
3. **Receptarea de mesaje scrise în situaţii de comunicare uzuală** din diverse arii culturale.
4. **Redactarea de mesaje în situaţii de comunicare uzuală** simple și creative care reflectă diversitatea culturală.

5. **Dezvoltarea interesului pentru civilizaţia şi cultura spațiului european** prin instrumente digitale.

Competenţe specifice şi exemple de activităţi de învăţare

1. Receptarea de mesaje orale în situaţii de comunicare uzuală

1.1. Identificarea elementelor comune și specifice în mesaje audiate în cele trei limbi

- Ascultarea aceluiași refren sau a unei replici celebre traduse în RO, FR și EN și identificarea cuvintelor care sună asemănător.
- Vizionarea unor scurte animații și bifarea cuvintelor-cheie pe o fișă de lucru multilingvă.

1.2. Reacționarea adecvată la instrucțiuni multilingve în jocuri digitale

- Participarea la jocuri de tip "Simon says / Simon dit" folosind comenzi amestecate.

2. Exprimarea orală în situaţii de comunicare uzuală

2.1. Reproducerea unor enunțuri care conțin împrumuturi lingvistice

- Exerciții de tip ,,Dictée multilingue" pentru cuvinte precum: *weekend, computer, restaurant, merci, bleu.*

2.2. Participarea la dialoguri simple de tip „Turist în Europa"

- Joc de rol: Un turist român cere indicații în Paris (franceză) sau Londra (engleză).

2.3. Compararea unor proverbe și expresii idiomatice

- Activitatea ,,Cum spunem în...?": Compararea modului în care descriem ploaia sau norocul în cele trei limbi.

3. Receptarea de mesaje scrise în situaţii de comunicare uzuală

3.1. Identificarea semnificaţiei unor cuvinte/ propoziţii simple în texte autentice uzuale (poezii, cântece, scenete, filme) din spațiul RO-FR-EN

- Identificarea unor răspunsuri de tip adevărat/ fals în texte multilingve;
- Alegerea variantei corecte din variante multiple (identificarea echivalentelor în cele trei limbi);
- Discriminarea cuvintelor omofone şi omografe și a „prietenilor falși" (ex: *habit* în FR/EN vs. *habit* în RO);

3.2. Reperarea unor informaţii punctuale dintr-un text citit însoţit sau nu de ilustraţii

- Completarea unui tabel comparativ cu informații despre tradiții din România, Franța și spațiul anglofon;
- Identificarea unor elemente de detaliu cultural și explicarea semnificaţiei acestora;

3.3. Lectura expresivă şi în mod fluent a unui text pe o temă uzuală

- Lectura pe roluri a unor scurte scenete multilingve sau traducerea „la prima vedere" a unor replici uzuale.

4. Redactarea de mesaje în situaţii de comunicare uzuală

4.1. Reproducerea în scris a unor cuvinte, sintagme, enunţuri

- Completarea unui text lacunar cu termeni culturali învățați;

4.2. Realizarea legăturii dintre pronunţare şi scriere la nivelul unor propoziții scurte

- Scrierea după dictare a unor enunțuri care integrează împrumuturi lingvistice (anglicisme în franceză/română);
- Exerciții de ortografie comparată pentru sunete similare în cele trei limbi;

4.3. Producerea în scris a unor scurte enunţuri/ mesaje, pe baza unui suport verbal/ imagine

- Redactarea unei felicitări sau a unui afiș multilingv pentru o sărbătoare (ex. Crăciun/Noël/Christmas).

5. Dezvoltarea interesului pentru multilingvism şi multiculturalitate

5.1. Manifestarea interesului pentru cunoaşterea unor elemente geografice, culturale şi istorice din spaţiul RO-FR-EN

- Realizarea unei hărți mentale a Europei cu simboluri specifice fiecărei culturi;
- Proiecte tematice: „Călător în trei limbi".

CONŢINUTURI

Domenii de conţinut	**Detalieri și teme specifice (Perspectivă comparată RO-FR-EN)**
1. Suporturi de învăţare (Documente autentice)	• **Texte literare de mică întindere**: Fabule (La Fontaine), poezii (haiku-uri sau poezii vizuale), benzi desenate (Tintin, Asterix, Marvel). • **Documente audio-video**: Videoclipuri muzicale, vlogs de călătorie, știri pentru copii, fragmente din filme de animație. • **Documente funcționale**: Bilete de avion/tren, pliante turistice, hărți interactive (Google Street View), meniuri de restaurant, prospecte de jocuri video. • **Resurse digitale**: Platforme multilingve, aplicații de învățare (Duolingo, Quizlet, Wordwall).
2. Contexte de comunicare Vocabular	• **Identitatea personală**: Portret fizic și moral; „Cine sunt eu pe rețelele de socializare?" (RO-FR-EN). • **Universul digital**: Terminologia internetului; Securitatea online. • **Loisir și pasiuni**: Gaming, sporturi extreme, arte vizuale; Activități de weekend în diferite culturi.

	• **Viața cotidiană și școala**: Orarul meu; Materii preferate; Diferențe între școala în România, Franța și Marea Britanie. • **Gastronomie**: „Meniul european”; Rețete pas cu pas; Eticheta la masă; Fast-food vs. Slow-food. • **Spațiul geografic și turism**: Capitale europene; Monumente simbol (Eiffel Tower, Big Ben, Castelul Peleș); Cum cerem indicații în străinătate. • **Sărbători și tradiții**: Crăciunul/Noël/Christmas; Paștele; Valentine’s Day vs. Dragobete; La Chandeleur vs. Pancake Day; 1 Decembrie vs. 14 Juillet. • **Modă și stil de viață**: Îmbrăcăminte în funcție de ocazie; Branduri și influența lor asupra limbajului curent.
3. Gramatică funcţională (Acte de vorbire și convenții)	• A saluta și a se prezenta: Grade de politețe (Tu vs. Vous; Formal vs. Informal în engleză). • A localiza în timp și spațiu: Citirea orei; Calendarul; Prepoziții de loc (on/in/under vs. sur/dans/sous). • A descrie: Persoane, locuri și evenimente (utilizarea adjectivului și a acordului în RO/FR față de EN). • A exprima opinia: „I think/Je pense/Cred că...”; Acordul și dezacordul; Exprimarea preferințelor și a gusturilor. • A solicita și a oferi: Cum cumpărăm un obiect (prețuri, mărimi); Cum comandăm la restaurant. • A cere scuze și a mulțumi: Diferențe culturale în exprimarea gratitudinii. • A povesti: Relatarea unor acțiuni la prezentul continuu (EN) vs. prezentul indicativ (FR/RO).
4. Elemente de construcţie a comunicării	• **Fonetica și ortografia**: Corespondența sunet-literă; Vocale nazale în FR vs. diftongi în EN; Accentuarea cuvintelor. • **Lexicologie**: „False Friends/Faux Amis” (cuvinte capcană între cele 3 limbi); Anglicismele necesare vs. anglicismele abuzive în RO și FR. • **Morfosintaxă**: Articolul (hotărât, nehotărât, partitiv); Pronumele

personal și posesiv (analiza contrastivă a genului); Topica propoziției simple.

ELEMENTE DE GRAMATICĂ RECOMANDATE

Pentru a susține aceste conținuturi, se vor aborda comparativ următoarele noțiuni:

1. **Sistemul verbal**: Prezentul indicativ pentru verbele de bază (*être/to be/a fi, avoir/to have/a avea, faire/to do/a face*) și verbele de grupa I (FR) / verbele regulate (EN/RO).
2. **Adjectivul**: Poziția adjectivului în propoziție (în general după substantiv în RO/FR, înaintea substantivului în EN).
3. **Numeralul**: Numerele până la 1000 (prețuri, ani, date istorice).
4. **Adverbul**: Formarea adverbelor de mod (terminația *-ment* în FR vs. *-ly* în EN)

SUGESTII METODOLOGICE

Legătura dintre cele trei limbi nu este doar una de traducere, ci una de **interconexiune cognitivă**. La clasa a VI-a, elevii încep să dezvolte gândirea abstractă, ceea ce permite utilizarea următoarelor punți:

- **Axa Latină (RO-FR):** Se pune accent pe lexicul comun și pe structura gramaticală similară (substantiv, articol, gen). Elevii descoperă că limba română este poarta lor naturală către franceză.
- **Axa Modernă (EN-FR):** Se explorează influența francezei asupra englezei (peste 30% din vocabularul englez este de origine franceză) și împrumuturile recente din engleză în franceză și română (anglicismele).
- **Abordarea Interculturală:** Limba nu este izolată de context. Elevii învață că un salut în Franța (*la bise*), unul în Marea Britanie (*handshake*) și unul în România reflectă valori diferite de spațiu personal și politețe.

Pentru un demers didactic eficient, se recomandă utilizarea **Metodei CLIL** (Content and Language Integrated Learning) și a **Abordării Acționale**:

- **Metoda Comparativă (Contrastivă):** Folosirea unor fișe de lucru cu ,,triplete" lingvistice. Elevul vede cuvântul în RO, îi caută corespondentul în FR și observă dacă seamănă cu cel din EN.
- **Tehnica „Falsului Prieten":** Atelier de detectivi lingvistici pentru a identifica cuvinte care sună la fel, dar înseamnă lucruri diferite (ex: *preservative* în EN înseamnă „conservant", nu ce înseamnă în RO/FR).
- **Pedagogia de Proiect (Project-Based Learning):** Realizarea unui „Ghid al călătorului în Europa" pe parcursul unui interval de învăţare, unde fiecare pagină integrează toate cele trei limbi.

- **Utilizarea Resurselor Digitale (RED):** Integrarea platformelor precum Digitaledu sau Wordwall pentru exerciții de tip „match-up” între cele trei limbi.
- **Învățarea prin Joc (Gamification):** Jocuri de rol multilingve (ex: „La aeroport”) unde elevii trebuie să schimbe limba în funcție de personajul cu care interacționează.

NIVELURI CURRICULARE DE PERFORMANŢĂ

Competența Generală	Nivel de performanță	Descrierea indicatorului
1. Receptarea de mesaje orale în situaţii de comunicare uzuală	**N1 – Desprinderea mesajului auditiv**	Identifică tema principală și cuvintele-cheie în mesaje scurte, clar articulate în RO, FR sau EN.
2. Exprimarea orală în situaţii de comunicare uzuală	**N2 – Pronunţarea corectă și intonația**	Pronunță corect cuvintele, respectând accentul specific fiecărei limbi (ex: nazalele în FR, accentul de intensitate în EN).
	N3 – Reproducerea mesajelor	Reformulează sau repetă mesaje scurte și instrucțiuni primite în contexte de învățare multilingve.
	N4 – Interpretarea vocală	Interpretează fragmente de cântece sau jocuri de rol, adaptându-și vocea personajului/contextului cultural.
3. Receptarea de mesaje scrise în situaţii de comunicare uzuală	**N5 – Desprinderea mesajului vizual/scris**	Identifică informații punctuale în texte autentice simple (afișe, meniuri, benzi desenate) și distinge „prietenii falși”.
4. Redactarea de mesaje în situaţii de comunicare uzuală	**N6 – Redactarea creativă și logică**	Scrie mesaje simple, logice și practice (felicitări, invitații, postări social media) folosind corect structurile celor 3 limbi.
5. Dezvoltarea interesului pentru civilizaţia şi cultura în mediul digital	**N7 – Transferul informațional și cultural**	Oferă informații generale despre geografia și cultura Franței, României și spațiului anglofon, utilizând prezentări digitale.

Corelarea descriptorilor de performanță cu notele acordate

- **9-10 :** Elevul atinge nivelurile **N1-N7** în mod autonom, realizează conexiuni rapide între cele trei limbi și utilizează creativ instrumentele digitale.
- **7-8:** Elevul atinge nivelurile de performanță cu mici ezitări, necesitând ocazional sprijinul profesorului pentru structuri gramaticale complexe, dar înțelege corect diferențele culturale.
- **5-6:** Elevul atinge nivelurile de bază (identificare și reproducere simplă), având dificultăți în redactarea proprie sau în utilizarea independentă a resurselor digitale.

MODALITĂŢI DE EVALUARE

I. Evaluarea Formativă (Continuă și Interactivă)

Aceasta are loc în timpul orelor și folosește instrumente digitale pentru a reduce anxietatea elevilor.

- **Micro-proiecte digitale (Evaluare bazată pe produs):**
  - Realizarea unui profil de social media fictiv în cele trei limbi.
  - Crearea unui meniu multilingv (RO-FR-EN) pentru un „Restaurant al Culturilor”.
- **Jocuri de concurs (Gamification):**
  - Utilizarea **Kahoot** sau **Quizizz** pentru verificarea vocabularului comparat (identificarea „prietenilor falși”).
  - **Escape Room Digital:** Elevii trebuie să rezolve ghicitori în franceză și engleză pentru a „evada” dintr-un loc vitual indicat.
- **Observarea sistematică:** Profesorul urmărește implicarea în jocurile de rol (ex: simularea unei recepții la un hotel internațional).

II. Evaluarea Sumativă (La final de interval de învăţare)

- **Portofoliul „Pașaportul Lingvistic”:**
  - Este cel mai important instrument. Elevul adună pe parcursul anului: o felicitare, o rețetă, harta unui oraș vizitat virtual, un autoportret.
  - *Criteriu de evaluare:* Creativitatea și capacitatea de a alterna codurile lingvistice.
- **Proba practică (Intervenția culturală):**
  - Elevul primește o situație-problemă: „Un turist francez și unul englez s-au rătăcit în școala noastră. Ajută-i să găsească sala de sport.”
  - *Se evaluează:* Spontaneitatea și utilizarea formulelor de politețe specifice.
- **Proiectul Transdisciplinar:**
  - Realizarea unui afiș despre „De ce este important să fim cetățeni europeni?”.

III. Autoevaluarea și Co-evaluarea (Metode Alternative)

- **Jurnalul de reflexie (Learning Log):** La finalul fiecărei unități, elevul completează scurt: „Cuvântul care mi-a plăcut cel mai mult azi este...”, „Cel mai greu mi s-a părut să...”.
- **Tehnica „3-2-1”:**
  - 3 lucruri noi învățate (un cuvânt în FR, unul în EN, o tradiție).
  - 2 lucruri care i s-au părut interesante.
  - 1 întrebare pe care o mai are.
- **Evaluarea prin „Peer-feedback”:** Elevii evaluează proiectele colegilor folosind „Metoda celor două stele și o dorință” (2 aspecte pozitive și o sugestie de îmbunătățire).

ACTIVITĂŢI FINALIZATOARE

1. Portofoliul „My Cultural Journey / Mon voyage culturel”

- **Descriere:** O colecție a tuturor lucrărilor de peste an.
- **Detalii:** Include:
  - Mesaje scurte de prezentare a pasiunilor.
  - Comparații între tradiții.

2. Concursul de cultură generală „Polyglot Challenge”

- **Descriere:** O competiție de tip **Quiz Show** desfășurată în sala de clasă.
- **Detalii:** Folosind aplicația **Kahoot** sau **Quizizz** pe ecran mare, elevii răspund la întrebări despre:
  - Recunoașterea unor fragmente audio în diferite limbi/dialecte.
  - Identificarea monumentelor pe baza unor descrieri scurte.
  - Traducerea rapidă a unor expresii idiomatice.

3. Campania „Zâmbește în orice limbă!”

- **Descriere:** Realizarea unor materiale promoționale pentru școală (stickere, afișe, semne de carte).
- **Detalii:** Elevii creează mesaje motivaționale sau ecologice traduse în cele trei limbi, pe care le distribuie colegilor din celelalte clase pentru a promova toleranța și diversitatea.

BIBLIOGRAFIE

1. Cucoş, Constantin, *Educaţia. Dimensiuni culturale şi interculturale*, Editura Polirom, Iaşi, 2000.

2. Ciolan, Lucian, *Paşi către şcoala interculturală*, Editura Corint, Bucureşti, 2000.

3. Barbăneagră, Alexandra, *Abordarea integrată a limbii şi a culturii în didactica limbilor străine*, Universitatea „Dunărea de Jos”, Galați.

4. Consiliul Europei, *Ghid pentru dezvoltarea și implementarea curriculumului pentru educație plurilingvă și interculturală*.

SITOGRAFIE

1. https://ccdph.ro/wp/wp-content/uploads/2025/08/GHID-METODOLOGIC-METODA-CLIL.pdf

2.https://www.ccdcluj.ro/Fisiere/2018-2019/Biblioteca/Resurse_educationale/Ghiduri%20E-formare/03.%20Ghid%20-%20Educatie%20in%20context%20multilingvistic.pdf

3. https://www.twinkl.ro/

4. https://wordwall.net/ro

5. https://digitaledu.ro/resurse-educationale-deschise

6. https://roedulib.ro

Resurse specifice pentru Limba franceză și Limba engleză

1. https://learnenglishkids.britishcouncil.org/

2. https://www.lepointdufle.net/

3. https://www.digitaldialects.com/

4. https://schools.duolingo.com/

Test grilă ”Universul fizicii”

Prof. dr. OPRIȘAN CRISTIAN-DAN

Liceul ”Regina Maria” Dorohoi

1. Mărimea fizică numită *iluminare* are ca unitate de măsură:
a) lumen
b) lux
c) candela
d) steradian

2. Fizicianul care a introdus *modelul quarkurilor,* în 1964, este:
a) Richard Feynmann
b) Shinichiro Tomonaga
c) Julian Schwinger
d) Murray Gell-Mann

3. Elementul chimic descoperit de către Marie și Pierre Curie este:
a) Radiu
b) Titaniu
c) Plutoniu
d) Uraniu

4. Forța care produce aplatizarea Pământului este:
a) forța centrifugă
b) forța centripetă
c) forța gravitațională
d) forța elastică

5. Teoria câmpului electromagnetic a fost elaborată de către:
a) André - Marie Ampère
b) Michael Faraday
c) Hendrick Antoon lorentz
d) James Clerk Maxwell

6. Modelul geometric al Teoriei Relativității Restrânse a fost elaborat de către:
a) Felix Hausdorff
b) Hermann Minkowski
c) Bernhard Riemann
d) Hermann Weyl

7. Pendulul lui Foucault pune în evidență:
a) forța de atracție a Lunii
b) izocronismul micilor oscilații
c) mișcarea de rotație a Pământului
d) mișcarea de revoluție a Pământului

8. Radiația ultravioletă a fost descoperită de către:
a) Auguste Fresnel
b) Thomas Young
c) Wilhelm Ritter
d) John Tyndall

9. Coeziunea nucleului atomic este menținută de către:
a) forța electromagnetică
b) forța gravitațională
c) forța slabă
d) forța tare

10. Traiectoria unui corp lansat de pe Pământ cu a doua viteză cosmică este:
a) circulară
b) eliptică
c) hiperbolică
d) parabolică

11. Inventarea tranzistorului a fost posibilă datorită:
a) teoriei semiconductorilor
b) inducției electromagnetice
c) autoinducției
d) teoriei atomice

12. Fizicianul român care a prezis existența mezonilor este:
a) Dragomir Hurmuzescu
b) Alexandru Proca
c) Alexandru Sanielevici
d) Teofil Vescan

13. Radiația cea mai penetrantă este:
a) alfa
b) beta
c) gamma
d) ultravioletă

14. Cușca lui Faraday protejează față de:
a) undele radio
b) razele X
c) câmpul electric
d) microunde

15. Relațiile de incertitudine din mecanica cuantică au fost stabilite de către:
a) Niels Bohr
b) Werner Heisenberg
c) Wolfgang Pauli
d) Erwin Schrödinger

16. Inducția electromagnetică a fost descoperită de către:
a) Michael Faraday
b) James Clerk Maxwell
c) Hans Örsted
d) John Tyndall

17. Scripeții au fost descoperiți de către:
a) Arhimede
b) Democrit
c) Leucip
d) Ptolemeu

18. Experimentele din anul 1590, din Turnul din Pisa, au fost efectuate de către:
a) Jean Foucault
b) Jean Fresnel
c) Galileo Galilei
d) Christiaan Huygens

19. Teoria generală a relativității a fost elaborată de către:
a) Johann Doppler
b) Albert Einstein
c) Edwin Hubble
d) Heinrich Hertz

20. Fizicianul care a formulat, în 1900, *teoria cuantelor,* este:
a) Walther Bothe
b) Werner Heisenberg
c) Max Planck
d) Wilhelm Röntgen

Notă: Fiecare răspuns corect este cotat cu 0,5 p. Timp de lucru: 20 minute

RĂSPUNSURI:

1. b
2. d
3. a
4. a
5. d
6. b
7. c
8. c
9. d
10. d
11. a
12. b
13. c
14. c
15. b
16. a
17. a
18. c
19. b
20. c

ÎNVĂȚĂM ÎMPREUNĂ – INSTRUMENTE DIDACTICE PENTRU COLABORARE, FEEDBACK ȘI ÎNVĂȚARE CONTINUĂ

Prof. Mirela PETRE
Liceul Tehnologic Henri Coandă Buzău

Instrumente didactice și resurse pentru stimularea colaborării și învățării continue

Dezvoltarea unei culturi a colaborării în școală presupune existența unor contexte concrete în care elevii să poată comunica, negocia, argumenta, oferi feedback și reflecta asupra propriului proces de învățare. În acest sens, instrumentele didactice reprezintă mijloace prin care principiile învățării colaborative și ale evaluării formative pot fi transformate în activități accesibile și ușor de aplicat. Lucrarea propune un set de resurse originale reunite sub conceptul „Învățăm împreună”: o fișă de autoevaluare și reflecție, o fișă de feedback colegial, un joc didactic colaborativ, un chestionar privind atitudinea față de învățarea continuă și un mini-test interactiv. Instrumentele sunt concepute pentru a putea fi adaptate diferitelor discipline și niveluri de învățământ. Valoarea lor constă nu doar în conținut, ci și în modul de utilizare: individual, în perechi, în echipe și în contexte interdisciplinare. Setul propus urmărește dezvoltarea competențelor de colaborare, comunicare, autonomie, reflecție și responsabilitate pentru propria învățare.

Cuvinte-cheie: colaborare, feedback, autoevaluare, învățare continuă, instrument didactic, evaluare formativă, învățare între egali

1. Introducere

Școala actuală are nevoie de practici educaționale care să îi ajute pe elevi nu doar să acumuleze informații, ci să devină participanți activi la propria formare. În acest context, colaborarea și feedbackul capătă o importanță deosebită. Elevii trebuie să învețe să lucreze împreună, să își exprime punctul de vedere, să asculte opiniile celorlalți și să își revizuiască propriile idei.

Evaluarea formativă oferă un cadru relevant pentru această schimbare. Black și Wiliam (2009) subliniază rolul evaluării în sprijinirea progresului elevului, iar feedbackul devine eficient atunci când oferă informații care pot fi utilizate pentru îmbunătățirea învățării.

În aceeași direcție, OECD evidențiază importanța dezvoltării competențelor necesare pentru învățarea pe tot parcursul vieții și pentru participarea activă la societate (OECD, 2019).

Pornind de la aceste principii, setul de instrumente prezentat în această lucrare urmărește să transforme colaborarea și reflecția din concepte generale în acțiuni concrete de clasă.

2. Principii de proiectare a instrumentelor

Instrumentele au fost construite pornind de la cinci principii.

Primul principiu este accesibilitatea. Un instrument didactic trebuie să poată fi utilizat fără o pregătire tehnică excesivă.

Al doilea principiu este flexibilitatea. Resursele pot fi adaptate disciplinei, vârstei și nivelului de pregătire al elevilor.

Al treilea principiu este participarea. Fiecare elev trebuie să aibă un rol și o contribuție recognoscibilă.

Al patrulea principiu este feedbackul. Activitatea nu se încheie odată cu obținerea unui răspuns, ci continuă prin analiza acestuia.

Al cincilea principiu este reflecția. Elevul trebuie să poată răspunde la întrebarea: „Ce am învățat despre modul în care învăț?”

Aceste principii permit utilizarea instrumentelor atât în activități individuale, cât și în activități de grup.

3. Instrumentul 1 – Fișa „Învăț și colaborez”

Fișa este destinată autoevaluării și poate fi utilizată la începutul sau la finalul unei activități.

FIȘA „ÎNVĂȚ ȘI COLABOREZ”

Nume și prenume: _____

Clasa: _____

Activitatea: _____

A. Cum am contribuit?

Afirmație – Da / Parțial / Încă nu

Mi-am îndeplinit responsabilitatea în echipă.

Am ascultat ideile colegilor.

Am formulat cel puțin o idee proprie.

Am cerut ajutor atunci când am avut nevoie.

I-am sprijinit pe colegi.

Am acceptat feedbackul.

B. Reflecție

Cel mai important lucru pe care l-am învățat este: ……..

O idee a unui coleg care m-a ajutat:.....

Data viitoare voi încerca să: .....

Fișa poate fi utilizată pentru autoevaluare, dar și ca punct de pornire pentru o scurtă discuție de grup.

4. Instrumentul 2 – Fișa de feedback colegial „2+1”

Feedbackul colegial poate deveni un instrument de învățare atunci când este formulat într-o manieră clară, respectuoasă și orientată spre progres.

FIȘA „2+1”

Echipa evaluată: _____

Două lucruri care funcționează bine:

1. .....

2. .....

O sugestie pentru îmbunătățire:.....

Întrebarea pe care vrem să o adresăm echipei: ……

Regula esențială este ca sugestia să fie formulată asupra produsului sau procesului, nu asupra persoanei. De exemplu, în loc de „Nu ați lucrat bine”, elevul poate spune: „Ideea este interesantă, dar ar fi mai clar dacă ați explica printr-un exemplu”.

Prin această structură simplă, feedbackul devine o experiență de învățare pentru ambele echipe.

5. Instrumentul 3 – Joc didactic „Construim împreună”

Jocul urmărește dezvoltarea comunicării, cooperării și rezolvării de probleme.

Scop: realizarea unui produs comun pornind de la resurse distribuite între membrii echipei.

Participanți: 4–6 elevi/echipă.

Durata: 20–30 de minute.

Materiale: cartonașe cu informații, imagini, concepte sau situații-problemă.

Regulile jocului

Fiecare membru al echipei primește informații diferite. Nimeni nu deține toate datele necesare pentru rezolvarea sarcinii.

Exemplu de sarcină:

„Școala dorește să creeze un spațiu de învățare colaborativă. Aveți la dispoziție un buget limitat și trebuie să propuneți o soluție.”

Un elev primește informații despre spațiu, altul despre buget, altul despre nevoile elevilor, altul despre resursele disponibile.

Echipa trebuie să formuleze în maximum 10 minute o soluție comună.

Regula specială: niciun membru nu poate prezenta soluția finală înainte ca fiecare coleg să fi contribuit cu cel puțin o informație sau idee.

Debriefing

După joc, profesorul adresează trei întrebări:

- ✓ Ce ne-a ajutat să găsim soluția?
- ✓ Ce ne-a îngreunat colaborarea?
- ✓ Ce vom face diferit data viitoare?

Astfel, jocul devine nu doar o activitate recreativă, ci un exercițiu de metacogniție.

6. Instrumentul 4 – Chestionarul „Învăț continuu"

Chestionarul urmărește identificarea atitudinilor elevilor față de învățare și colaborare.

Pentru fiecare afirmație se utilizează o scală de la 1 la 5:

1 – niciodată; 2 – rar; 3 – uneori; 4 – frecvent; 5 – întotdeauna.

1. Îmi place să descopăr lucruri pe care nu le știam.
2. Cer explicații atunci când nu înțeleg.
3. Învăț și de la colegii mei.
4. Pot să îmi schimb opinia atunci când primesc argumente bune.
5. Îmi place să lucrez în echipă.
6. Pot să ofer un feedback respectuos.
7. Accept sugestiile colegilor.
8. Încerc să îmi corectez greșelile.
9. Folosesc resurse diferite atunci când învăț.
10. Îmi stabilesc obiective pentru a deveni mai bun la ceea ce fac.

Interpretarea orientativă:

40–50 puncte: orientare puternică spre învățare continuă și colaborare;

30–39 puncte: disponibilitate bună, cu anumite aspecte care pot fi dezvoltate;

20–29 puncte: este necesară stimularea motivației și a reflecției;

10–19 puncte: este recomandată intervenția pedagogică graduală și individualizată.

Rezultatul nu trebuie utilizat pentru acordarea unei note. El reprezintă un indicator orientativ pentru profesor și pentru elev.

7. Instrumentul 5 – Mini-test interactiv „Suntem o echipă?”

Mini-testul poate fi transformat într-un formular digital sau utilizat oral în clasă.

Itemul 1

Un coleg propune o idee diferită de a ta. Ce faci?

A. Îl întrerupi.

B. Îi explici imediat că ideea ta este mai bună.

C. Îl asculți și comparați argumentele.

D. Renunți să mai participi.

Răspuns recomandat: C.

Itemul 2

Care este cel mai util feedback?

A. „Nu este bine.”

B. „Mi-a plăcut.”

C. „Ideea este clară; ar putea fi îmbunătățită printr-un exemplu.”

D. „Eu aș fi făcut altfel.”

Răspuns recomandat: C.

Itemul 3

Ce înseamnă să înveți continuu?

A. Să memorezi cât mai multe informații.

B. Să fii permanent înscris la cursuri.

C. Să îți dezvolți permanent cunoștințele și competențele prin experiență, reflecție și învățare.

D. Să obții numai rezultate foarte bune.

Răspuns recomandat: C.

Itemul 4

Într-o echipă eficientă:

A. O singură persoană ia toate deciziile.

B. Fiecare membru are un rol și contribuie la obiectivul comun.

C. Membrii lucrează separat și reunesc produsele la final.

D. Profesorul realizează cea mai mare parte a sarcinii.

Răspuns recomandat: B.

Itemul 5

După finalizarea unei activități, cea mai utilă întrebare este:

A. „Cine a fost cel mai bun?”

B. „Cine a greșit?”

C. „Ce am învățat și ce putem îmbunătăți?”

D. „Cine a terminat primul?”

Răspuns recomandat: C.

8. Modalități de integrare în activitatea didactică

Instrumentele pot fi utilizate separat sau ca un circuit de învățare colaborativă.

Activitatea poate începe cu chestionarul „Învăț continuu”, care oferă o imagine inițială asupra atitudinilor elevilor. Urmează jocul „Construim împreună”, prin care elevii exersează colaborarea.

În etapa următoare, echipele realizează o sarcină sau un produs, iar colegii utilizează fișa „2+1” pentru feedback. La final, fiecare elev completează fișa „Învăț și colaborez”.

Prin această succesiune se creează un ciclu:

diagnoză → colaborare → produs → feedback → reflecție → îmbunătățire.

Acest model poate fi adaptat la aproape orice disciplină. La limbi străine poate fi utilizat pentru realizarea unui proiect comunicativ; la științe, pentru rezolvarea unei probleme; la disciplinele socio-umane, pentru dezbatere și argumentare; la disciplinele tehnologice, pentru proiectarea unui produs sau a unei soluții.

9. Avantajele și limitele utilizării instrumentelor

Printre avantajele principale se numără simplitatea, adaptabilitatea și posibilitatea de utilizare repetată. Instrumentele stimulează participarea elevilor și oferă profesorului informații despre procese care sunt dificil de observat prin evaluarea tradițională.

Un alt avantaj îl reprezintă faptul că elevii sunt implicați în evaluare și reflecție. Ei nu mai sunt doar destinatarii feedbackului, ci devin participanți la procesul de evaluare.

Există și limite. Nu toți elevii se implică spontan în activități colaborative, iar unii pot domina echipa. De aceea, profesorul trebuie să stabilească roluri clare și să monitorizeze participarea.

De asemenea, instrumentele nu trebuie transformate în formulare administrative repetitive. Valoarea lor apare atunci când răspunsurile sunt discutate și utilizate pentru îmbunătățirea activității.

10. Concluzii

Instrumentele didactice prezentate demonstrează că dezvoltarea colaborării și a învățării continue poate fi susținută prin resurse simple, clare și adaptabile. Fișa de autoevaluare, feedbackul colegial, jocul didactic, chestionarul și mini-testul pot fi integrate într-un singur demers pedagogic, orientat spre participare și progres.

Un element esențial îl reprezintă schimbarea rolului elevului. Acesta nu mai este doar evaluat, ci este implicat în observarea propriului progres, în oferirea de feedback și în construirea soluțiilor împreună cu ceilalți.

În același timp, profesorul dobândește un instrumentar care îl ajută să observe nu doar ceea ce știe elevul, ci și cum învață, cum colaborează și cum își utilizează feedbackul pentru a progresa.

Învățarea continuă începe, astfel, nu cu acumularea unei cantități mai mari de informații, ci cu formarea unei atitudini: disponibilitatea de a întreba, de a asculta, de a încerca, de a primi feedback și de a îmbunătăți ceea ce facem.

În acest sens, colaborarea nu este doar o metodă didactică, ci poate deveni o competență pentru viață și un principiu al unei școli care învață permanent.

Bibliografie

Black, P., & Wiliam, D. (2009). Developing the Theory of Formative Assessment. Educational Assessment, Evaluation and Accountability, 21, 5–31.

Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The Power of Feedback. Review of Educational Research, 77(1), 81–112.

OECD (2019). TALIS 2018 Results, Volume I: Teachers and School Leaders as Lifelong Learners. Paris: OECD Publishing.

OECD (2025). Teaching and Learning International Survey (TALIS) 2024 Conceptual Framework. Paris: OECD Publishing.

Stoll, L., Bolam, R., McMahon, A., Wallace, M., & Thomas, S. (2006). Professional Learning Communities: A Review of the Literature. Journal of Educational Change, 7, 221–258.

UNESCO (2023). Global Education Monitoring Report 2023: Technology in Education – A Tool on Whose Terms? Paris: UNESCO.

INSTRUMENTE DIDACTICE ȘI RESURSE PENTRU FACILITAREA CONVERGENȚELOR ÎN PRACTICĂ

Popa Mirela

Liceul Tehnologic,, Costache Conachi"-Structura Șc. Gim. Nr. 3 Pechea

Rezumat

Instrumentele didactice au rolul de a face vizibile procesele de gândire, colaborare și autoreglare. Un set echilibrat cuprinde instrumente pentru anticipare, activitate, feedback și reflecție. Ghidurile EEF din 2026 evidențiază metacogniția, colaborarea și feedbackul ca direcții relevante pentru dezvoltarea independenței elevilor. □cite□turn0search5□turn0search14□

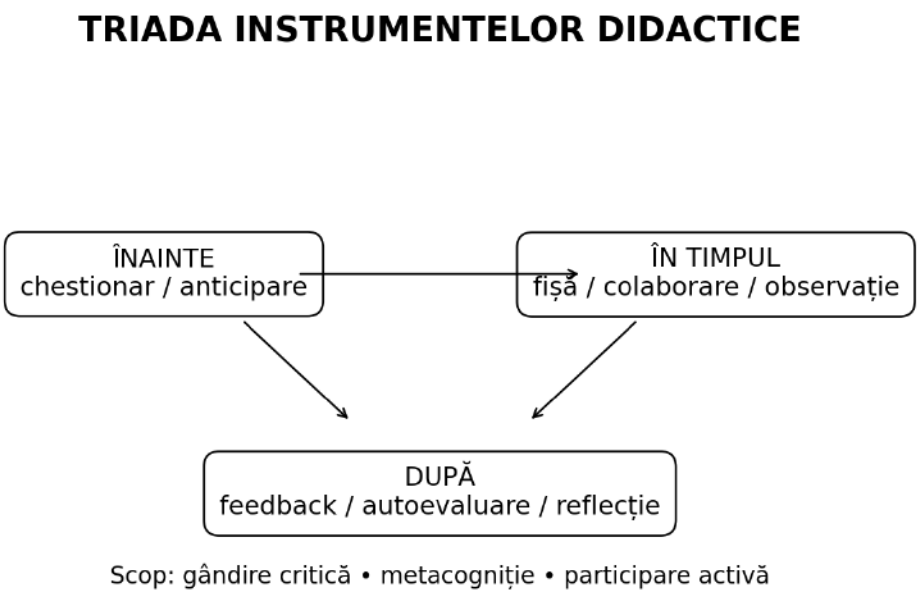


Figura 1. Hartă originală a triadei de instrumente didactice.

1. Fișă de anticipare – „Știu / Cred / Vreau să aflu"

Instrucțiune pentru elev: înainte de lecție, notează ce știi deja, ce crezi că este adevărat și ce întrebare ai dori să clarifici. După activitate, revino asupra răspunsurilor și marchează ce s-a confirmat, ce s-a schimbat și ce ai învățat.

ȘTIU	CRED	VREAU SĂ AFLU	CE AM ÎNVĂȚAT

2. Chestionar rapid de diagnostic

Poate fi folosit la începutul lecției, pe hârtie sau într-un formular digital. Răspunsurile nu trebuie transformate automat în note; scopul lor este ajustarea predării.

- Cât de sigur te simți în legătură cu tema? 1 2 3 4 5
- Care este cea mai dificilă parte pentru tine?
- Ce strategie folosești când nu înțelegi?
- Preferi să lucrezi individual, în pereche sau în grup pentru această sarcină? De ce?
- Ce întrebare ai acum?

3. Fișa „Gândește – Discută – Argumentează”

Pasul 1: formulează individual un răspuns. Pasul 2: compară răspunsul cu un coleg. Pasul 3: identificați două idei comune și o diferență. Pasul 4: formulați o concluzie susținută printr-o dovadă. Instrumentul poate fi aplicat la texte, probleme, experimente sau situații civice.

4. Organizator pentru gândire critică

Afirmație	Dovadă	Explicație	Întrebare / contraargument
Ce susținem?	Ce observăm / ce date avem?	Cum susțin datele afirmația?	Ce ar putea contrazice?

5. Rubrică simplă pentru evaluarea unui produs

Criteriu	În dezvoltare	Bine	Foarte bine
Claritatea ideii	Ideea este neclară	Ideea este clară	Ideea este clară și convingătoare
Folosirea dovezilor	Puține dovezi	Dovezi relevante	Dovezi relevante și explicate
Colaborarea	Participare inegală	Majoritatea contribuie	Roluri echilibrate și sprijin reciproc
Creativitatea	Soluție convențională	Există elemente originale	Soluție originală și aplicabilă
Reflecția	Descrie activitatea	Identifică ce a învățat	Explică ce ar schimba și de ce

6. Instrument de feedback în trei pași

„Un lucru reușit – un lucru care poate fi îmbunătățit – următorul pas”. Formula obligă feedbackul să fie concret și orientat spre progres. Pentru a evita judecățile generale, elevul trebuie să indice un element observabil al produsului.

7. Bilet de ieșire

La finalul lecției, elevul răspunde în 2–3 minute: (1) Ideea pe care o reține; (2) întrebarea care a rămas; (3) un lucru pe care îl pot aplica; (4) nivelul meu de încredere de la 1 la 5. Profesorul poate grupa răspunsurile pentru a planifica următoarea lecție.

8. Jurnal de reflecție pedagogică pentru profesor

Întrebare	Notițe după lecție
Ce obiectiv a fost atins cel mai bine?	
Unde au apărut dificultăți?	
Ce dovezi am că elevii au înțeles?	

Ce elevi au avut nevoie de alt tip de sprijin?	
Ce aș păstra la următoarea lecție?	
Ce aș modifica?	

9. Variante digitale și reguli de utilizare

Chestionarele, formularele, panourile colaborative și aplicațiile de prezentare pot accelera colectarea răspunsurilor și feedbackul. Totuși, aceeași fișă trebuie să poată fi folosită și offline atunci când accesul la internet este limitat. UNESCO atrage atenția că transformarea digitală poate produce beneficii, dar și riscuri privind inegalitatea, izolarea, confidențialitatea și impactul asupra mediului; alegerea instrumentului trebuie făcută în funcție de scopul pedagogic.

10. Activitate integrată – „De la problemă la soluție”

Profesorul prezintă o problemă locală. Elevii completează chestionarul de anticipare, formulează întrebări, lucrează în echipe, colectează informații și construiesc o soluție. Produsul este evaluat prin rubrică, apoi fiecare elev completează biletul de ieșire. În lecția următoare, profesorul folosește răspunsurile pentru a ajusta activitatea. Astfel, instrumentele nu sunt foi izolate, ci părți ale unui circuit de învățare.

11. Principii de accesibilitate

- Instrucțiuni scurte și ordonate.
- Font lizibil și spațiere suficientă.
- Exemple înaintea sarcinii independente.
- Posibilitatea răspunsului oral, scris sau vizual, când obiectivul permite.
- Timp flexibil pentru sarcinile care nu urmăresc viteza.
- Alternative offline pentru activitățile digitale.
- Protejarea datelor personale și evitarea colectării de informații inutile.

12. Concluzii

Instrumentele didactice eficiente sunt simple, recurente și conectate la obiective. Un chestionar bun produce informație utilă profesorului; o fișă bună face vizibilă gândirea; feedbackul bun indică următorul pas; reflecția bună transformă experiența în învățare. Convergența apare atunci când aceste instrumente sunt integrate într-un scenariu coerent, nu când sunt folosite separat.

BIBLIOGRAFIE

Education Endowment Foundation, Developing Independent Learners: Metacognition and Self-Regulation, EEF, 2026.

Education Endowment Foundation, Developing Independent Learners: Collaborative Learning Approaches, EEF, 2026.

OECD, Shaping Digital Education: Enabling Factors for Quality, Equity and Efficiency, OECD Publishing, 2023.

Gottschalk, F.; Weise, C., Digital Equity and Inclusion in Education: An Overview of Practice and Policy in OECD Countries, OECD Publishing, 2023.

UNESCO, Technology in Education: A Tool on Whose Terms? Global Education Monitoring Report, UNESCO, 2023.

UNESCO IITE, Global Understanding of Smart Education in the Context of Digital Transformation, UNESCO, 2024.

UTILIZAREA RESURSELOR DIGITALE ÎN ACTIVITATEA DIDACTICĂ: STUDIU DE CAZ PRIVIND PREDAREA ȘI ÎNVĂȚAREA PATRULATERELOR CU AJUTORUL SOFTULUI GEOGEBRA

Prof. ROȘU SIMONA MIHAELA

Școala Gimnazială Dimitrie Luchian Piscu, Județul Galați

1. Introducere și argumentare psihopedagogică

Societatea contemporană traversează o etapă de transformare digitală accelerată, iar sistemul educațional este chemat să răspundă noilor provocări prin adaptarea strategiilor didactice la profilul „nativilor digitali". În predarea matematicii, în special a geometriei plane, una dintre marile dificultăți întâmpinate de elevi constă în trecerea de la percepția intuitivă, concret-senzorială, la gândirea formală, abstractă și riguroasă.

Utilizarea resurselor digitale, și în special a aplicațiilor de geometrie dinamică de tipul GeoGebra, oferă o punte eficientă între reprezentarea vizuală și demonstrația formală. Punctele, dreptele și figurile geometrice își pierd caracterul static tradițional de pe tablă și devin entități dinamice, interactive, ale căror proprietăți pot fi explorate, conjecturate și verificate în timp real.

2. Cadrul metodologic și avantajele integrării softului GeoGebra

GeoGebra este un software educațional gratuit, multiplatformă, ce îmbină geometria, algebra, foile de calcul, grafica și analiza matematică într-un mediu integrat ușor de utilizat. În predarea geometriei în gimnaziu, avantajele metodologice majore ale utilizării GeoGebra includ:

• Dinamismul și manipularea directă: Elevii pot modifica poziția elementelor unei construcții geometrice prin tragere (drag-and-drop), menținând în același timp proprietățile fundamentale ale figurii.

• Dezvoltarea gândirii euristice: În loc să primească teoremele ca pe niște adevăruri date, elevii sunt puși în situația de cercetători, descoperind singuri proprietățile figurilor geometrice.

• Feedback-ul imediat și individualizarea învățării: Softul permite autoverificarea și corectarea rapidă a erorilor de construcție sau de raționament.

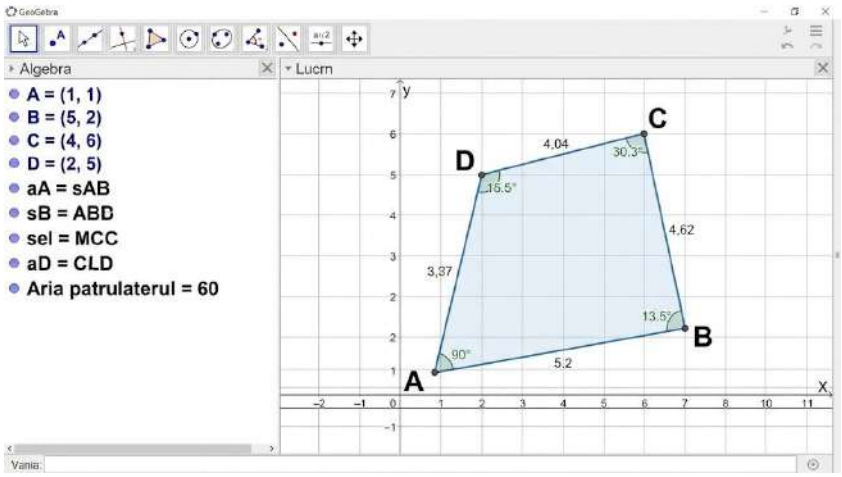


Figura 1 Soft GeoGebra : Patrulater convex

3. Aplicații practice în predarea capitolului „Patrulatere”

Unitatea de învățare „Patrulatere” oferă un teren fertil pentru utilizarea GeoGebra. Voi prezenta în continuare trei secvențe didactice reprezentative organizate pentru explorarea claselor de patrulatere convexe:

3.1. Paralelogramul – proprietăți ale laturilor, unghiurilor și diagonalelor

Elevii construiesc un paralelogram utilizând instrumentul „Linii paralele”.

Prin măsurarea automată a lungimilor laturilor opuse, a măsurilor unghiurilor și a segmentelor determinate de punctul de intersecție al diagonalelor, elevii formulează conjecturi cu privire la congruența laturilor opuse, suprapunerea mijloacelor diagonalelor și suplementaritatea unghiurilor alăturate. La deplasarea oricărui vârf, relațiile matematice rămân constante.

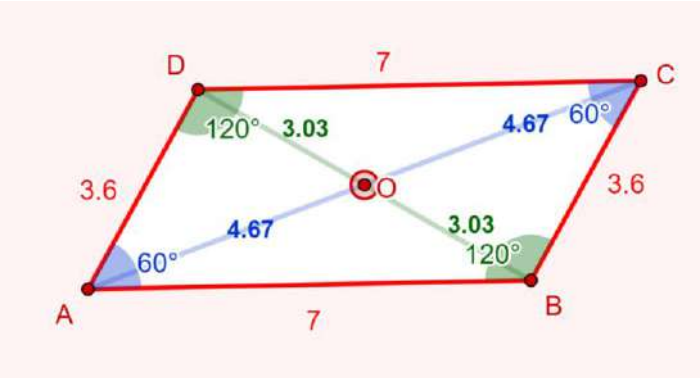


Figura 2 Paralelogram

3.2. Dreptunghiul, Rombul și Pătratul ca cazuri particulare

Prin aplicarea unor restricții suplimentare (impunerea unui unghi drept sau a congruenței a două laturi alăturate), elevii vor observa tranziția dinamică de la paralelogramul general la dreptunghi, romb și pătrat.

Se evidențiază astfel într-un mod extrem de sugestiv ierarhia și incluziunea claselor de patrulatere.

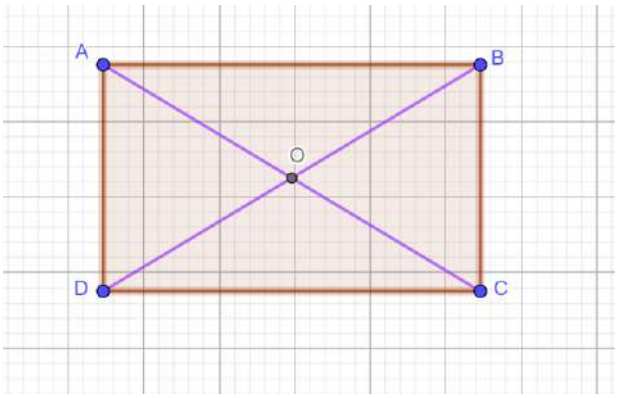


Figure 3 Dreptunghi

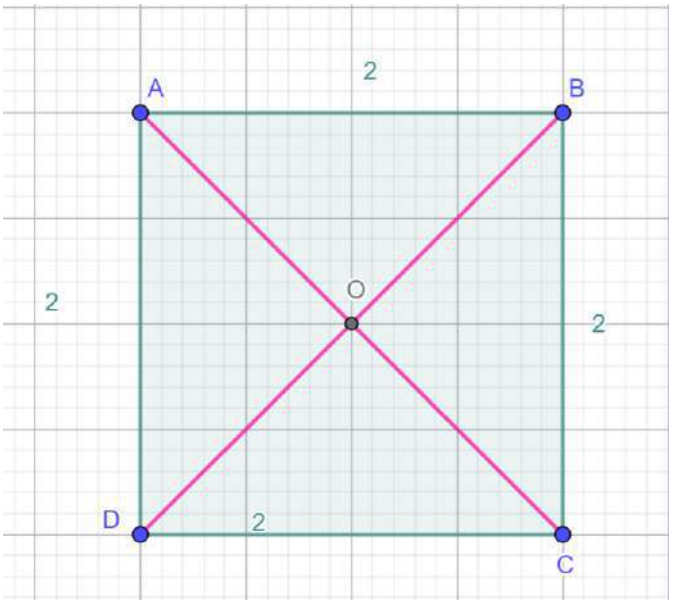


Figura 4 Pătrat

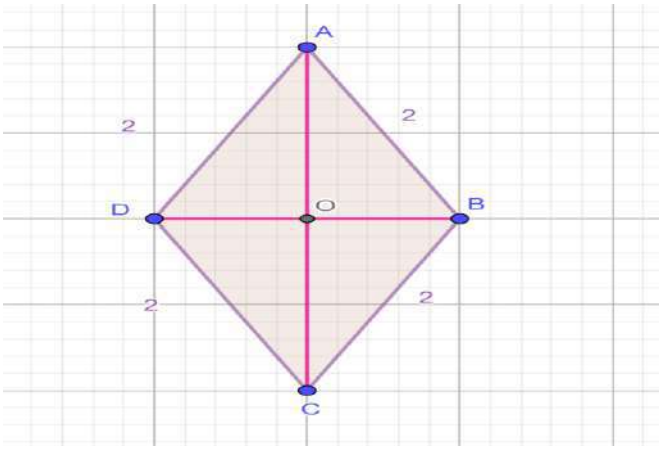


Figura 5 Romb

3.3. Trapezul și linia mijlocie în trapez

În imaginea de mai jos se poate observa construcția unui trapez, în care vom construi linia mijlocie.

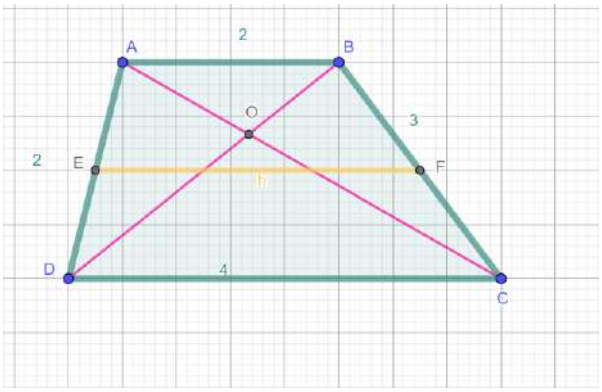


Figure 6 trapez: linie mijlocie construcție

Construcția liniei mijlocii în trapez și verificarea paralelismului cu bazele, precum și a relației dintre lungimea acesteia și semisuma bazelor (m = (B + b) / 2) se realizează interactiv.

Elevii vor avea la dispoziție o fișă de lucru, în care vor avea de verificat dacă linia mijlocie are valori diferite în funcție de lungimile laturilor.

Elevii modifică înălțimea sau bazele trapezului, observând că formula rămâne valabilă necondiționat.

Tabelul 1. Analiză comparativă: Predarea tradițională vs. Predarea asistată de GeoGebra

Criteriu de analiză	Metodă tradițională (Tablă/Caiet)	Metodă digitală (GeoGebra)
Percepția reprezentării	Statică, unică, dependentă de precizia desenului la tablă.	Dinamică, flexibilă, permite infinitate de configurații.
Formarea conceptelor	Pasivă, bazată pe memorarea teoremelor și demonstrațiilor.	Activă, euristică, bazată pe explorare și conjecturare.
Gradul de angajare	Mediu/Scăzut pentru elevii cu dificultăți de vizualizare.	Ridicats, stimulează autonomia și învățarea prin descoperire.

4. Instrumente de evaluare a achizițiilor elevilor

Pentru asigurarea unei evaluări riguroase și obiective, demersul didactic integrat cuprinde trei secvențe de evaluare: testul inițial (de diagnosticare), testul de evaluare formativă/sumativă asistat digital în mediu GeoGebra și testul final de evaluare sumativă scrisă.

4.1. Test de evaluare inițială – Elemente de geometrie plană (Pre-test)

Se acordă 10 puncte din oficiu. Timp de lucru: 45 minute.

Partea I (45 puncte) - Încercuiți răspunsul corect:

1. Suma măsurilor unghiurilor unui triunghi este egală cu:
   a) 90° b) 180° c) 360° d) 270°
2. Două drepte din același plan care nu au niciun punct comun se numesc:
   a) Perpendiculare b) Concurante c) Paralele d) Identice
3. Dacă un triunghi are un unghi cu măsura de 90°, el se numește:
   a) Echilateral b) Dreptunghic c) Isoscel d) Obtuzunghic

Partea a II-a (45 puncte) - Scrieți rezolvările complete:

4. În triunghiul ABC, măsura unghiului A este de 50°, iar măsura unghiului B este de 70°. Calculați măsura unghiului C. (15p)
5. Un triunghi isoscel ABC are AB = AC = 8 cm și BC = 6 cm. Calculați perimetrul triunghiului ABC. (15p)
6. Să se precizeze care este suma măsurilor unghiurilor unui patrulater convex și să se argumenteze prin împărțirea în două triunghiuri. (15p)

Barem de evaluare și notare (Test inițial):

• Se acordă 10 puncte din oficiu.

• Partea I: 1. b) 15p; 2. c) 15p; 3. b) 15p.

• Partea II: 4. m(∡C) = 180° - (50° + 70°) = 60° (15p); 5. P = 8 + 8 + 6 = 22 cm (15p); 6. O diagonală împarte patrulaterul în 2 triunghiuri, suma = 2 × 180° = 360° (15p).

4.2. Test de evaluare formativă/practică pe calculator (Asistat de GeoGebra)

Timp de lucru: 50 minute. Fiecare elev lucrează individual pe fișierul GeoGebra pus la dispoziție.

Cerințe practice:

Sarcina 1 (30p): Deschideți aplicația GeoGebra și construiți un paralelogram ABCD folosind instrumentul „Linii paralele". Măsurați laturile și unghiurile. Variați poziția punctului A și notați ce observați referitor la lungimile laturilor opuse și măsurile unghiurilor opuse.

Sarcina 2 (30p): Construiți un romb MNPQ utilizând proprietatea diagonalelor sale (perpendiculare și se înjumătățesc). Folosiți instrumentul „Unghi drept" pentru a verifica că diagonalele formează un unghi de 90° și măsurați toate laturile rombului.

Sarcina 3 (30p): Construiți un trapez ABCD cu AB || CD. Construiți mijloacele M și N ale laturilor neparalele AD și BC, apoi segmentul MN (linia mijlocie). Măsurați lungimile bazelor AB, CD și a liniei mijlocii MN. Modificați forma trapezului și verificați relația MN = (AB + CD) / 2.

Barem de evaluare (Test practic GeoGebra):

• 10 puncte din oficiu.

• Sarcina 1: Construcție corectă prin paralelism (15p);

Măsurare și formulare corectă a concluziei de congruență (15p).

• Sarcina 2: Construcție bazată pe diagonale perpendiculare ce se înjumătățesc (15p);
Verificarea congruenței celor 4 laturi (15p).

• Sarcina 3: Identificarea corectă a mijloacelor și tragerea segmentului MN (15p);

Verificarea și validarea formulei numerice la redimensionare (15p).

4.3. Test de evaluare sumativă – Unitatea „Patrulatere" (Post-test scris)

Se acordă 10 puncte din oficiu. Timp de lucru: 50 minute.

Subiectul I (30 puncte) - Completați spațiile punctate cu răspunsul corect:

1. Paralelogramul cu un unghi drept se numește ..... . (10p)
2. Diagonalele rombului sunt ..... între ele. (10p)
3. Lungimea liniei mijlocii a unui trapez cu bazele de 12 cm și 18 cm este egală cu ..... cm. (10p)

Subiectul al II-lea (30 puncte) - Încercuiți litera corespunzătoare răspunsului corect:

4. Un romb are perimetrul de 36 cm. Lungimea unei laturi a rombului este de:
   a) 6 cm b) 9 cm c) 12 cm d) 18 cm (10p)
5. În dreptunghiul ABCD, diagonalele AC și BD se intersectează în O. Dacă AC = 14 cm, atunci lungimea segmentului AO este:
   a) 7 cm b) 14 cm c) 3.5 cm d) 28 cm (10p)

6. Un trapez isoscel are unghiurile alăturate bazei mari egale cu 60°. Măsura unui unghi alăturat bazei mici este:

a) 60° b) 90° c) 120° d) 150° (10p)

Subiectul al III-lea (30 puncte) - Scrieți rezolvările complete:

7. În paralelogramul ABCD, măsura unghiului A este de 70°. Determinați măsurile unghiurilor B, C și D. (15p)

8. Fie pătratul ABCD cu latura AB = 10 cm. Punctele E, F, G, H sunt mijloacele laturilor AB, BC, CD, respectiv DA. Demostrați că patrulaterul EFGH este pătrat și calculați perimetrul acestuia. (15p)

Barem de evaluare și notare (Test sumativ):

• Se acordă 10 puncte din oficiu.

• Subiectul I: 1. dreptunghi (10p); 2. perpendiculare (10p); 3. 15 cm (10p).

• Subiectul II: 4. b) 9 cm (10p); 5. a) 7 cm (10p); 6. c) 120° (10p).

• Subiectul III: 7. m(∡C)=70° (unghiuri opuse, 5p), m(∡B)=180°-70°=110° (unghiuri alăturate, 5p), m(∡D)=110° (5p).

• Subiectul III: 8. Demonstrația că EFGH are laturile egale și unghiurile drepte (10p); Calculul laturii EF = $5\sqrt{2}$ cm și perimetrul P = $20\sqrt{2}$ cm (5p).

5. Rezultate și discuții

În urma aplicării acestei metodologii pe un eșantion de elevi din clasa a VII-a, am efectuat compararea rezultatelor obținute la testul inițial și cel sumativ. S-a constatat o creștere semnificativă a ratei de înțelegere a proprietăților patrulaterelor speciale. Rata de succes la evaluarea sumativă privind capitolele de geometrie plană a crescut cu 18% comparativ cu promoțiile anterioare la care s-a utilizat predominant metoda tradițională. De asemenea, testele practice pe calculator au evidențiat un nivel ridicat de autonomie în învățare și o creștere cu 85% a interesului elevilor față de orele de matematică.

6. Concluzii

Integrarea resursei digitale GeoGebra în predarea patrulaterelor transformă activitatea didactică dintr-un proces transmisiv într-o experiență interactivă de învățare. Elevii devin participanți activi la construcția propriilor cunoștințe, iar rigoarea matematică este dobândită firesc, prin înțelegere conceptuală profundă. Cadrele didactice sunt încurajate să utilizeze aceste resurse moderne și instrumente mixte de evaluare pentru a crește calitatea și atractivitatea procesului educațional.

Bibliografie

1. Bontaș, I. (2008). Pedagogie. București: Editura All.

2. Hohenwarter, M., & Fuchs, K. (2004). Combination of dynamic geometry, algebra and calculus in the software system GeoGebra. Computer Algebra Systems and Dynamic Geometry Systems in Mathematics Teaching, 1-6.

3. Ionescu, M., & Radu, I. (2001). Didactica modernă. Cluj-Napoca: Editura Dacia.

4. MECTS. (2017). Programa școlară pentru disciplina Matematică, clasele a V-a – a VIII-a. București.

5. Singer, M., & Voica, C. (2014). Înțelegerea și predarea geometriei în gimnaziu. București: Editura Sigma.

Savu Iuliana
Liceul Tehnologic „Constantin Brâncuşi”, Bucureşti

Numele și prenumele elevului: _____
Nota conform autoevaluării: ___
Nota acordată de profesor: ___

__.__.____

TEST

Clasa a XI-a

Citește cu atenție următorul fragment:

„De greul negrei vecinicii, Părinte, mă dezleagă Și lăudat pe veci să fii Pe-a lumii scară-ntreagă; O, cere-mi, Doamne, orice preț, Dar dă-mi o altă soarte, Căci tu izvor ești de vieți Și dătător de moarte;	Reia-mi al nemuririi nimb Și focul din privire, Și pentru toate dă-mi în schimb O oră de iubire... Din chaos, Doamne,-am apărut Și m-aș întoarce-n chaos... Și din repaos m-am născut, Mi-e sete de repaos.” (Mihai Eminescu, *Luceafărul*)

Răspunde **în enunțuri** la fiecare dintre următoarele cerințe cu privire la text:

1. Găsește două cuvinte care nu au, în text, forma literară actuală. **(1 punct)**
2. Precizează rolul virgulelor din versurile: „O, cere-mi, Doamne, orice preț,/Dar dă-mi o altă soarte”. **(1 punct)**
3. Comentează rolul alternanței persoanei I și a II-a singular. **(1 punct)**
4. Numește două trăsături definitorii ale Demiurgului, „părintele” căruia i se adresează Hyperion. **(1 punct)**
5. Extrage din text patru figuri de stil diferite. **(1 punct)**

6. Comentează, în 6-8 rânduri, strofa a treia, punând în relație ideea poetică cu mijloacele artistice folosite de poet. **(2 puncte)**
7. Prezintă, în minimum 7 rânduri, două caracteristici romantice identificate în textul dat. **(2 puncte)**

Se acordă 1 punct din oficiu.

Chestionar:

a. Cerința cea mai ușoară a fost ___ .
b. Cerința cea mai grea a fost ___ .

CETĂȚENIA

Prof. bibl. Stanchescu Danut Adrian

Liceul Teoretic Tata Oancea Bocsa

I. Domnia legii.

Funcționarea unei societăți democratice presupune garantarea drepturilor și libertăților cetățenești.

Domnia legii presupune:

1.Adoptarea de legi
2.Respectarea legilor
3.Egalitatea cetățenilor în fata legii

II. Dimensiuni ale cetățeniei în societatea democratică.

- O democrație fără cetățeni nu există. În democrație oamenii sunt cetățeni ai statului, nu supușii acestuia.

Cetățenia poate fi înțeleasă sub mai multe aspecte, desemnând:

1. **Apartenența**- statutul politic-juridic al cetățeanului, care are drepturi și îndatoriri
2. **Loialitatea**- urmare a conveției civice între individ și stat (ordinea socială)
3. **Participarea** la viața publică (drepturi și responsabilități)

Dimensiunea civilă se referă la drepturile civile ale persoanelor, la viață, integritate.
Dimensiunea politică se referă la exercitarea și participarea politică
(dreptul la vot, de a fi ales, asociere, libertate de expresie).

III. Cetățenia europeană.

Conceptul de cetățenie multiplă este legat de noile realități specifice societății contemporane.

-cetățenie locală, legată de comunitatea în care trăiește persoana;
- cetățenie regională, legată de o anumită regiune;
-cetățenie națională, legată de o națiune;
-cetățenie europeană, legată de o entitate supranațională(UE).

Cetățenia europeană completează cetățenia națională.

Conform documentelor UE, cetățean european este orice persoană care are naționalitatea unui stat membru.

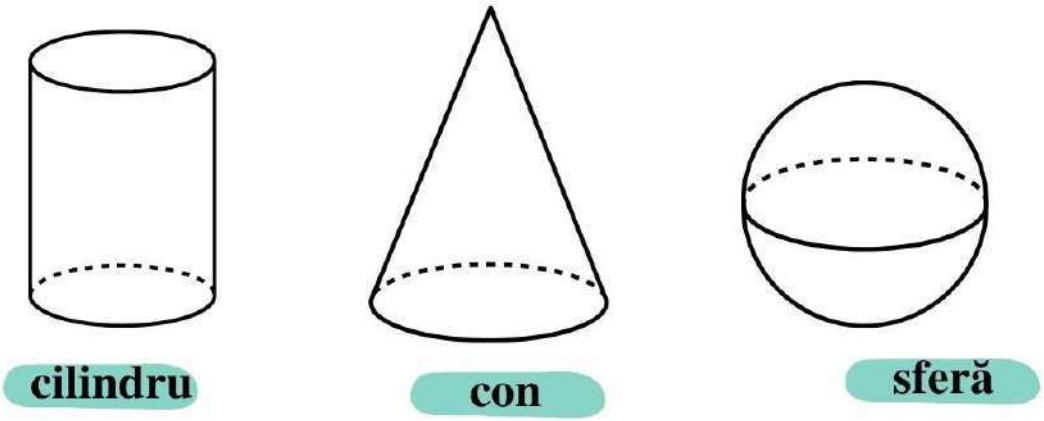
Sarcină:

Creați un eseu despre cetățenia națională versus cea europeană pornind de la informațiile din fișă.

Corpuri geometrice

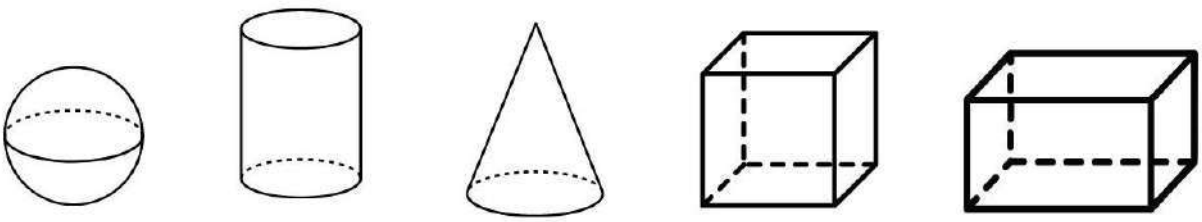
1. **Observă corpurile geometrice.**



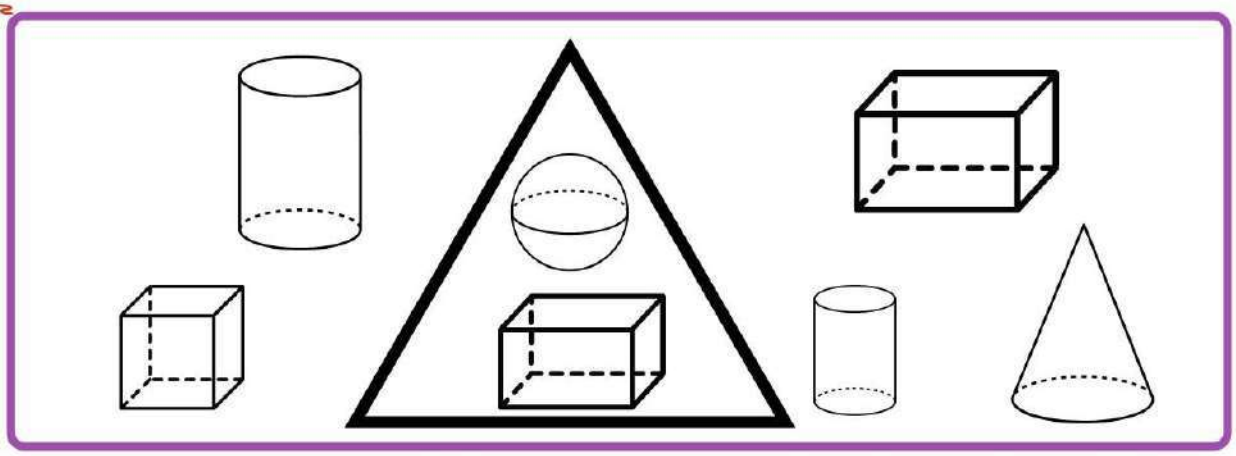


2. Asociază forma obiectelor cu corpul geometric corespunzător.



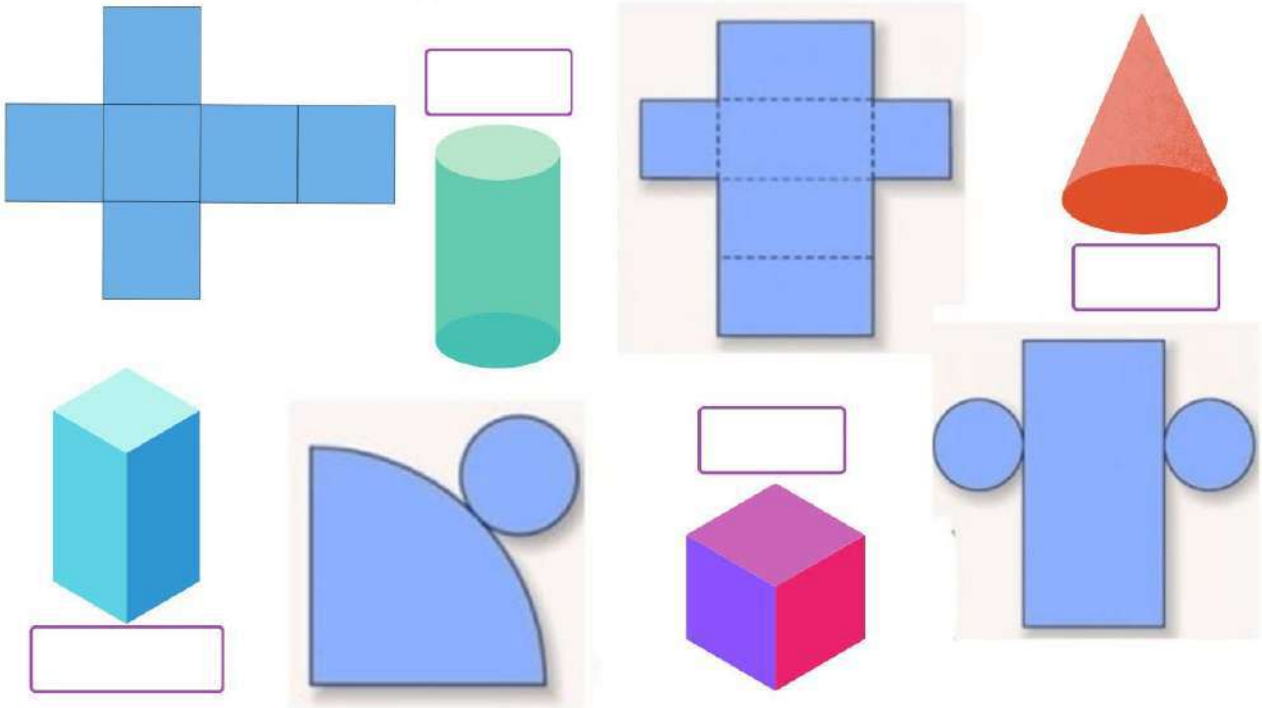


3. Colorează după cerințe.

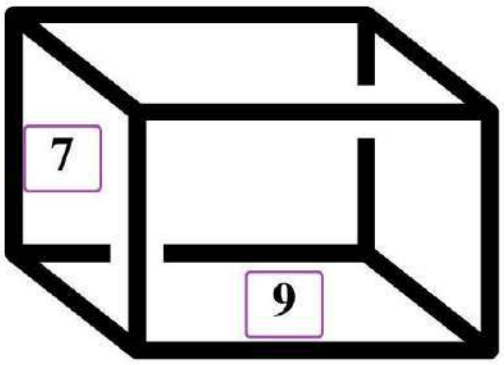


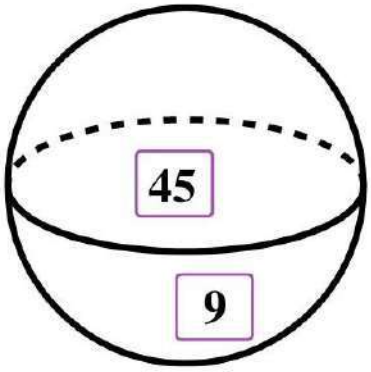
a. Cu roșu sfera din interiorul triunghiului.
b. Cu verde o față a cubului din exteriorul triunghiului.
c. Cu albastru o față a cuboidului din interiorul triunghiului.
d. Cu portocaliu conul din exteriorul triunghiului.
e. Cu mov cilindrul mare.

4. Asociază corpurile geometrice cu desfășurarea acestora și scrie denumirea corpurilor.



5. Află suma dintre produsul numerelor de pe fețele cuboidului și câtul numerelor de pe sferă.





6. Elena are 42 de cuburi albastre, de 6 ori mai puține cuburi verzi, iar cuburi galbene de 4 ori mai multe decât cele verzi. Câte cuburi are Elena în total?



Rezolvare:

Răspuns:

FIȘE DE LUCRU DIFERENȚIATE LA MATEMATICĂ PENTRU ELEVII CU CES

Tudose Roxana

Școala Gimnazială „George Apostu”, Stănișești, județul Bacău

Rezumat

Diferențierea fișelor de lucru permite adaptarea volumului, a gradului de complexitate, a suportului vizual și a timpului de lucru la nevoile elevilor. Materialul prezintă principii de proiectare și modele de sarcini pentru numere, operații, fracții și geometrie, care pot fi ajustate în funcție de profilul funcțional al fiecărui elev. Adaptarea urmărește accesul la obiectivele de învățare și progresul individual, fără etichetare sau diminuarea nejustificată a așteptărilor.

Cuvinte-cheie

CES, diferențiere, accesibilizare, fișe de lucru, incluziune, progres individual

Introducere

Într-o clasă eterogenă, elevii pot avea nevoie de modalități diferite de prezentare și exersare a aceluiași conținut. O fișă accesibilă nu este doar o fișă cu mai puține exerciții; ea organizează informația clar, oferă pași de sprijin și reduce barierele care nu țin de competența matematică vizată. Adaptările trebuie alese în funcție de documentele educaționale relevante, observațiile profesorilor și colaborarea cu familia și specialiștii.

1. Principii pentru proiectarea fișelor

Se folosesc instrucțiuni scurte, un singur tip de cerință pe item atunci când este necesar, spațiu suficient pentru răspuns și font lizibil. Exemplele rezolvate parțial pot modela pașii, iar simbolurile și desenele trebuie să fie clare și neambigue. Se limitează elementele decorative care distrag atenția. Sarcinile se ordonează gradual, iar elevului i se oferă timp și modalități de răspuns potrivite. Adaptarea se face individual; CES nu desemnează un profil unic de învățare.

2. Model de fișă – operații cu numere naturale

Obiectiv: efectuarea adunărilor și scăderilor cu numere naturale.

Nivel cu sprijin:

1. Completează: 12 + 5 = __ ; 20 − 7 = __.
2. Alege răspunsul corect: 6 + 8 = (12 / 14 / 16).
3. Completează șirul: 10, 12, 14, __, __.

Nivel de consolidare:

1. Calculează: 246 + 137; 502 − 268.
2. Află numărul cu 35 mai mare decât 128.
3. O bibliotecă are 145 de cărți și primește încă 78. Câte cărți are acum?

Sprijin posibil: axă numerică, descompunerea numerelor, exemplu de calcul și verificare prin operația inversă.

3. Model de fișă – fracții

Obiectiv: recunoașterea fracțiilor și calcularea fracției dintr-un întreg.

Nivel cu sprijin:

1. O figură este împărțită în 4 părți egale; una este colorată. Scrie fracția părții colorate: __.
2. Încercuiește fracția care reprezintă jumătatea: 1/2, 1/3, 1/4.
3. Completează: 1/2 din 10 = __.

Nivel de consolidare:

1. Calculează 3/5 din 20.
2. Compară fracțiile 2/7 și 5/7.
3. O panglică de 24 cm este tăiată; Ana folosește 1/3 din lungime. Câți centimetri folosește?

Sprijin posibil: modele vizuale împărțite în părți egale, culori consecvente și trecere treptată de la desen la notația simbolică.

4. Model de fișă – geometrie

Obiectiv: recunoașterea și clasificarea unghiurilor.

Nivel cu sprijin:

1. Unește denumirea cu descrierea: unghi drept – 90°; unghi ascuțit – mai mic de 90°; unghi obtuz – între 90° și 180°.
2. Bifează unghiul drept dintre măsurile 45°, 90°, 120°.
3. Desenează, cu ajutorul raportorului, un unghi de 60°.

Nivel de consolidare:

1. Un unghi are 35°. Ce fel de unghi este?
2. Un unghi are 125°. Compară-l cu un unghi drept.
3. Două unghiuri adiacente formează un unghi de 90°. Unul măsoară 28°. Află măsura celuilalt.

Sprijin posibil: desen mărit, marcarea vârfului și a laturilor, raportor cu repere evidențiate și demonstrarea unui exemplu înaintea lucrului independent.

5. Aplicare, monitorizare și feedback

Înainte de utilizare, profesorul stabilește competența vizată și decide ce bariere trebuie reduse: limbaj prea dens, prea mulți itemi pe pagină, pași neexplicitați sau reprezentări abstracte. Pe parcurs, se observă dacă elevul înțelege cerința, folosește sprijinul și poate transfera strategia la un item apropiat. Feedbackul este specific și încurajează progresul: „Ai identificat corect operația; verifică acum

semnul” este mai util decât o apreciere generală. Fișele se revizuiesc în funcție de răspunsurile elevului, fără a presupune că aceeași adaptare funcționează pentru toți.

6. Recomandări pentru incluziune

Fișele diferențiate se folosesc într-un climat care respectă demnitatea elevilor. Diferențele dintre sarcini nu trebuie prezentate ca ierarhii de valoare. Se pot oferi alegeri între reprezentări, lucru individual sau în perechi și pauze scurte când acestea sunt necesare. Profesorul colaborează, după caz, cu cadrul didactic de sprijin, consilierul școlar, familia și alți specialiști. Evaluarea urmărește obiectivele stabilite și progresul individual, în concordanță cu recomandările și reglementările aplicabile.

Concluzii

Fișele diferențiate pot face învățarea matematicii mai accesibilă atunci când combină obiective clare, instrucțiuni concise, suport gradual și feedback. Ele nu reprezintă un șablon universal, ci un instrument flexibil, adaptat elevului și revizuit pe baza observațiilor. Incluziunea presupune atât acces la sarcini relevante, cât și oportunități reale de participare și progres.

Bibliografie

1. Ministerul Educației, Programa școlară pentru disciplina Matematică, clasele V–VIII, București.
2. CAST, Universal Design for Learning Guidelines, versiunea 3.0, 2024.
3. UNESCO, A Guide for Ensuring Inclusion and Equity in Education, Paris, 2017.

THE DIGITAL TRAVEL AGENCY CHALLENGE – RESURSĂ DIDACTICĂ PENTRU LIMBA ENGLEZĂ ÎN TURISM

VASILICA CLAUDIA, profesor de limba engleză

Colegiul Economic „Dimitrie Cantemir”, Suceava

Prezentarea resursei

Resursa este concepută pentru elevii de liceu tehnologic, profil turism, nivel B1–B2. Poate fi utilizată în două ore consecutive sau împărțită în activități mai scurte. Elevii lucrează în echipe și răspund unei solicitări autentice: proiectarea și prezentarea unui city break pentru un client. Sarcinile integrează vocabularul, reading, speaking și writing și se finalizează cu o prezentare profesională.

Obiective de învățare

- identificarea informațiilor relevante dintr-o cerere turistică;
- utilizarea expresiilor pentru recomandări, comparații și justificarea alegerilor;
- redactarea unui e-mail profesional de răspuns;
- prezentarea orală a unei oferte și răspunsul la întrebările clientului;
- evaluarea unei oferte pe baza unor criterii explicite.

Instrucțiuni pentru profesor

Profesorul formează echipe de trei sau patru elevi și distribuie fișa de lucru. Pentru documentare pot fi utilizate surse tipărite sau digitale, însă elevii trebuie să compare informațiile și să noteze sursele consultate. Bugetele sunt orientative; accentul cade pe coerența ofertei și pe comunicarea în limba engleză. Înainte de prezentări, profesorul oferă feedback asupra unui singur draft, fără a rescrie produsul elevilor.

Fișa elevului

Client brief

You work for a travel agency. Your client is a family of three: two adults and a 14-year-old teenager. They want a three-day city break in a European destination. Their total budget is 1,500 euros. They enjoy culture, local food and one outdoor activity. They need centrally located accommodation and clear transport information. Prepare the most suitable offer.

Task one Understand the client

Read the client brief and complete the planning grid. Write concise notes in English.

Client need	Your notes
Destination and travel dates	
Accommodation	
Activities and attractions	
Food preferences	
Transport	
Budget limitations	

Task two Build the itinerary

Create a realistic itinerary. Include travel time, breaks and alternatives for bad weather.

Day	Morning	Afternoon	Evening
Day 1			
Day 2			
Day 3			

Useful language

Function	Useful expressions
Recommending	We recommend… / You might enjoy… / A suitable option would be…
Comparing	Compared with…, this option is… / It offers better value because…
Explaining	The price includes… / The main advantage is… / This location allows you to…
Being polite	Please let us know if… / We would be happy to… / Should you require further information…
Handling limits	Although the budget does not cover…, we can offer… / An alternative would be…

Task three Write the professional email

Write 180–220 words to the client. Include a subject line, greeting, destination and accommodation, itinerary highlights, estimated price, one alternative and a polite closing. Do not copy descriptions from websites; select and reformulate the information.

Task four Present and respond

Present your offer in three minutes. Every team member must speak. Another team acts as the client and asks at least two questions. Use the prompt cards below.

- The hotel is too expensive. What can you change?
- We do not want a very busy programme. Which activity can we remove?
- What happens if it rains on Day 2?
- Why is this destination suitable for a teenager?

Task five Check your work

Checklist	**Yes**	**Not yet**
Our offer meets all the client's essential needs.	☐	☐
The itinerary is realistic and stays within the budget.	☐	☐
Our email is clear, polite and correctly organised.	☐	☐
We used tourism vocabulary and explained our choices.	☐	☐
Every team member contributed to the presentation.	☐	☐

Evaluare și feedback

Profesorul poate acorda câte 0–4 puncte pentru: respectarea cerinței, corectitudinea limbii, utilizarea vocabularului specific, coerența ofertei și calitatea prezentării. Punctajul maxim este 20. Feedbackul colegial se limitează la două aspecte reușite și o recomandare concretă, formulată respectuos.

Extensie digitală și utilizare responsabilă

Dacă elevii folosesc instrumente digitale sau inteligență artificială pentru idei, traduceri ori verificare, ei notează instrumentul și scopul utilizării. Nu introduc date personale și verifică informațiile despre prețuri, distanțe și servicii în surse actuale. Produsul final trebuie reformulat și susținut oral de echipă, pentru ca profesorul să poată observa competența reală.

Concluzii

„The Digital Travel Agency Challenge" oferă un context coerent în care competențele lingvistice sunt puse în serviciul unei sarcini profesionale. Resursa permite diferențierea,

colaborarea și evaluarea formativă, iar fișele pot fi reutilizate prin schimbarea profilului clientului, a destinației sau a bugetului.

Bibliografie

Council of Europe (2020). Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment – Companion Volume. Council of Europe Publishing.

Ellis, R. (2003). Task-based Language Learning and Teaching. Oxford University Press.

Scrivener, J. (2011). Learning Teaching. Macmillan Education.

L.T.T.C.Pechea

Prof. Zamoniță Gina

FUNCȚII

30 martie 2026

TEST DE EVALUARE

Clasa a VIII – a

① a) Funcția f:{-2,3,5,7}→ $\mathbb{R}$, f(x)=3x+5 are domeniul ……. și codomeniul ……. .

b) Fie funcția f:{-2,3,5,7}→ $\mathbb{R}$, f(x)=3x+5 . f(3)=…….

c) Fie funcția f: $\mathbb{R} \to \mathbb{R}$, f(x)= -2 x+4. Determinați punctul de pe graficul funcției care are abscisa 5.

d) Fie funcția f: $\mathbb{R} \to \mathbb{R}$, f(x)= -2 x+4. Determinați punctul de pe graficul funcției care are ordonata 10.

e) Fie funcția f: $\mathbb{R} \to \mathbb{R}$, f(x)= -2 x+4. Determinați punctul de pe graficul funcției care are coordonatele egale.

f) Fie funcția f: $\mathbb{R} \to \mathbb{R}$, f(x)= -2 x+4.Stabiliți care dintre punctele următoare aparțin graficului funcției : A(-1,3) , B(2,0) , C(1,2) .

② a) Determinați a∈ $\mathbb{R}$ dacă punctul A(3,-1) este situat pe graficul funcției f: $\mathbb{R} \to \mathbb{R}$, f(x)=ax+2 .

b) Determinați m∈ $\mathbb{R}$ dacă punctul B(m , 2m+1) este situat pe graficul funcției f: $\mathbb{R} \to \mathbb{R}$, f(x)=2x+m .

c) Reprezentați grafic funcția f:{-1,0,1,2}→ $\mathbb{R}$, f(x)= 3x-2 .

d) Reprezentați grafic funcția f:$[-2;3] \to \mathbb{R}$, f(x)= - x+1 .

e) Reprezentați grafic funcția f:$\mathbb{R} \to \mathbb{R}$, f(x)=x+2 .

f) Determinați coordonatele punctului de intersecție al graficele funcțiilor f , g :$\mathbb{R} \to \mathbb{R}$, f(x)=x+5 , g(x) = -9x+35 .

③ Considerăm funcția f:$\mathbb{R} \to \mathbb{R}$, f(x)=3x – 6 .

a) Rezolvați ecuația f(x+1) -2f(3+2x) = f(-1) + f(x)
b) Calculați suma S=f(1) + f(2) + f(3) + … + f(20) .
c) Reprezentați grafic funcția.
d) Calculați aria suprafeței determinate de axele Ox , Oy și graficul funcției .
e) Calculați sinusul unghiului determinat de graficul funcției cu axa ordonatelor .
f) Calculați distanța de la punctul P(-2,0) la graficul funcției .

Punctaj 1p oficiu Ex. 1 – 3p Ex.2 – 3p Ex.3 – 3p Fiecare subpunct – 0,5p

Succes !

FIȘĂ DE LUCRU

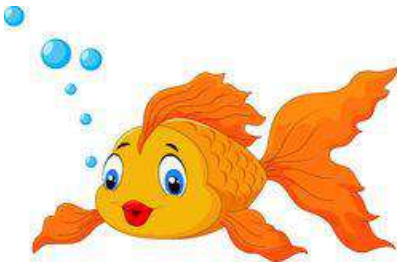
Sarcina 1

Încercuiește din text literele ș și Ș, folosind verde pentru Ș și albastru pentru ș si scrie cate sunt din fiecare.

Știu că știi că știuca-i știucă,
Dar mai știu că știuca-i pește
Știu că știuca se mănâncă
Și că știuca se prăjește.

Ș=

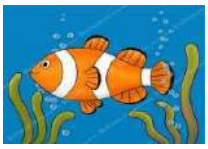
ș=



Sarcina 2

Colorează caseta care îți arată locul sunetului ș în fiecare cuvânt (la început, în interior, la sfârșit).











Sarcina 3

Scrie pe spațiul liniat litera Ș, apoi citiți cuvintele.

COCO___ ___APCĂ PE___TE
___IREATĂ ___OAPTĂ PO___TA___

Sarcina 4

Scrie cuvântul reprezentat de imaginile următoare:







Sarcina 5

Unește cuvântul cu imaginea corespunzătoare

vișine

roșie

cușcă

pește











Ordonează cuvintele. Transcrie propoziția.

pești o are Mișu cu carte .

caș	și	șul
co	și	val
ma	ca	e
ro	co	nă



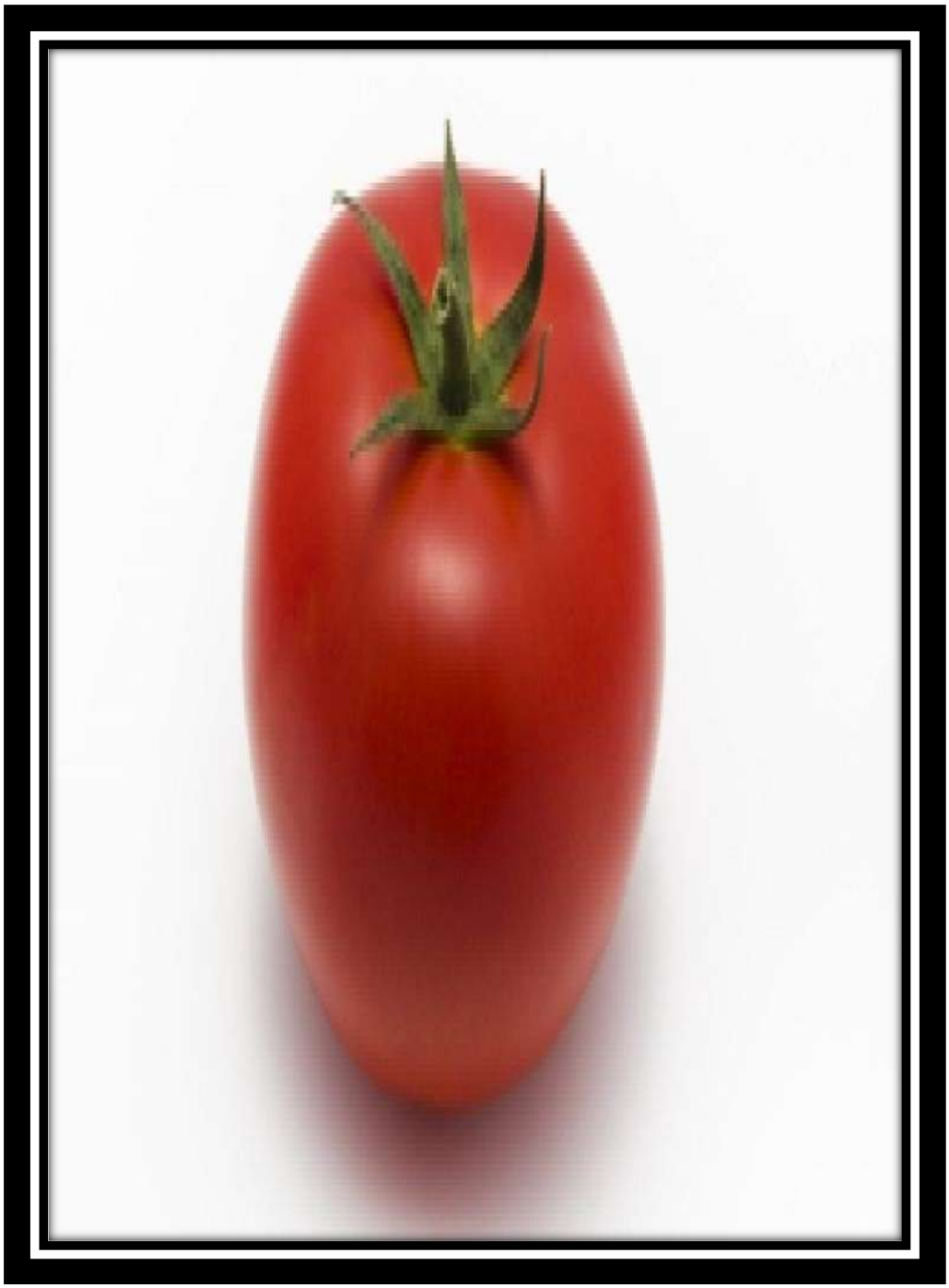
Ş isi pune sub barbita ,

Dintr-un pres , o virgulita .
Daca ai uitat s-o scrii
Om peltic ai sa devii
Cand spui sase-n loc de şase
Sasait esti ca Tanase .

Jetoane pentru pescuit.



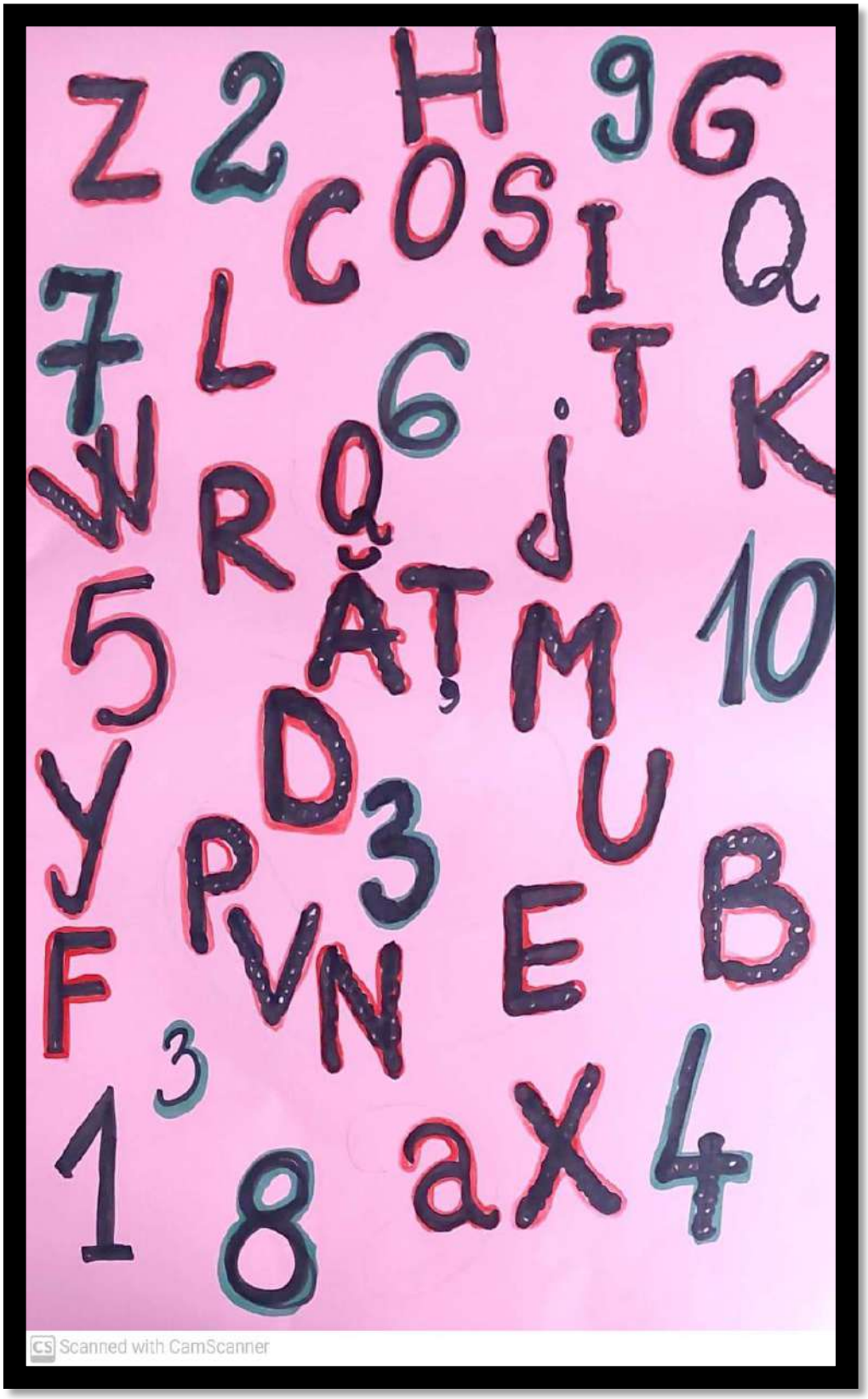

47





Puzzle

Elevii încercuiesc literele învățate de pe planșă.


Z 2 H 9 G
C O S I Q
7 L 6 T K
W R Q j
5 Ă Ț M 10
D
Y P 3 U
F V N E B
1 3 a X 4
8
Scanned with CamScanner