



SIMPOZION NAȚIONAL

INOVATIE ȘI PERFORMANȚĂ ÎN EDUCAȚIE

Jocul în educație de la
distracție la învățare

NR. 26, Iunie 2025

ISSN - 2784 - 0166

ISSN - L 2784 - 0166



ISSN 2784 - 0166

ISSN - L 2784 - 0166



S.C. Offset S.R.L.

B-dul 1Mai, Nr.33A, Bl.PF7, Sc.A, Ap.11

Constanța

Tel: 0784.835951

Email: office@academiaabc.ro

revista@academiaabc.ro

simpozion@academiaabc.ro

proiect@academiaabc.ro

Website: academiaabc.ro

**LUCRĂRILE SIMPOZIONULUI NAȚIONAL „INOVAȚIE ȘI
PERFORMANȚĂ ÎN EDUCAȚIE” / NR. 26 / Iunie 2025**

Jocul în educație de la distracție la învățare

Redacție:

Editor: Secuiu Eugen



Prof. Secuiu Elena



Prof. Radu Cristina



**AUTORII ÎȘI ASUMĂ ÎNTREAGA
RESPONSABILITATE PENTRU CONȚINUTUL
MATERIALELOR PUBLICATE !**

COLECTIVUL DE REDACȚIE

Achim Maria Liceul de Artă „Ioan Sima” Zalău	Zăvoianu Cristiana Grădinița cu Program Prelungit Dumbrava Minunată, Slobozia, Ialomița
Caraman (căs Cojocă) Andreea-Alexandra Școala Gimnazială Nr.1 Ciocârlia	Isopescu Daniela Școala Gimnazială Frătăuții-Vechi
Anghelescu Alina-Ruxandra, Liceul Teoretic “Tudor Arghezi”, Gorj	Dobre Elena Școala Gimnazială Nr.80 București
Antohei Mirela-Simona Școala Gimnazială Specială nr. 14 Tulcea	Dobrotă-Vlad Loredana-Gabriela Liceul Teoretic “Mihail Kogălniceanu” loc. Mihail Kogălniceanu, jud. Constanța
Ciprian Apetrei Liceul Teoretic “Grigore Tocilescu” din Mizil	Dreghici Elena Manuela Liceul Tehnologic Motru
Băguț Corina Liceul de Artă „Ioan Sima” Zalău	Feldrihan Angelica Grădinița Nr. 230, Sector 6, București
BOATCĂ CRISTINA Școala Gimnazială “SCARLAT LONGHIN” Doftana, jud. Bacău	Gagiu Anda Școala Gimnazială „Alexandru Davila”, Pitești
Chiriloie Elena Liceul tehnologic „Costache Conachi” Pechea	Tomacu Cristina Școala Gimnazială „Alexandru Davila”, Pitești
CHIROȘCA SIMONA-NICOLETA CENTRUL DE EDUCAȚIE INCLUZIVĂ „ ALBATROS”, CONSTANȚA	Grama Milica Școala Gimnazială Beuca
Chitul Ramona Colegiul Național Petru Rareș, Suceava	Iordache Daniela Georgiana Școala Gimnazială „Mircea Vodă” Călărași
Crețu Alina-Elena Colegiul Național „Ștefan cel Mare”, Suceava	Irimia Nicolae Școala Gimnazială ”Ion Roșca” Cochirleanca
Crețu Lăcrămioara Colegiul de Artă „Ciprian Porumbescu” Suceava	Irimia Petrica Școala Gimnazială ”Ion Roșca” Cochirleanca
CRISTESCU CARMEN Școala Gimnazială Nr.112 București	Ralea Laura Școala Gimnazială Specială Târgoviște
Linul Teodora-Ștefania Liceul „August Treboniu Laurian” Agnita	Alexandru Elena, Colegiul Național „Ferdinand I” Bacău
Marica Elena, Școala Gimnazială Pietrari, Dâmbovița	Viorica Mone Liceul Tehnologic “Unirea” Stei -Bihor
Mișa Haida Grădinița “Brândușa”	Motora Olga Narcisa Școala Gimnazială Bistra, Alba
Mocanu Simona, Colegiul Național „Ferdinand I” Bacău	Munteanu Mihaela Școala Gimnazială „Regina Maria”

Niculae Antonica Constanța Școala Gimnazială „Grigore Dimitrie Ghica”, Peretu	Bolovan Oana Valeria Școala Gimnazială Nr. 40 ”Aurel Vlaicu”, Constanța
Olaru-Nica Maria-Magdalena Grădinița Nr. 122, sector 1, București	Oltean Mariana Școala Gimnazială „George Coșbuc”, loc. 23 August, jud. Constanța
Popa Mihaela Colegiul Tehnic „Iuliu Maniu”	Preda Viorica Liceul Teoretic „Marin Preda”- București
Revnice Alexandra Angela Liceul Teoretic „Ana Ipătescu” Gherla	Rochian Adriana Școala Gimnazială Nr. 3 Moreni
Rusen Maria Mihaela Școala Gimnazială “Spiru Haret” Țândărei	Stan Maria Loredana, Școala Gimnazială Lucieni , jud Dâmbovița
Szakacs Simona Nicoleta Școala Gimnazială nr. 1 Abram	Elena-Silvia Terpan, Colegiul Național „ Nicolae Iorga”, Brăila
TOMESCU GICA GRĂDINIȚA CU P.P. „RAZĂ DE SOARE”URZICENI,JUD. IALOMIȚA	Floriana Cristina Tuică Școala Gimnazială „Traian”, Craiova, Dolj
Turcea Nicoleta Cristina Grădinița cu Program Prelungit Dumbrava Minunată, Slobozia, Ialomița	VELI GIORGIANA PETRONELA ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR,40 AUREL VLAICU, CONSTANȚA
Moiceanu Magdalena Centrul Școlar de Educație Incluzivă „Sfântul Nicolae”	Marina Alina-Narcisa Școala Gimnazială „George Coșbuc” Sighetu Marmăției
Mavrodin Doina-Anișoara Liceul teoretic”Ioan Cotovu” Hârșova	NISTOR ANDREEA GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT NR 52, ORADEA
Pintilie Mariana Școala Profesională „Ștefan cel Mare” Cotnari	Nistor Daniela-Monica Liceul Teoretic „Andrei Bârseanu” Târnăveni, județul Mureș
Secuiu Elena Școala Gimnazială Nr. 16 M.I.Dobrogianu Constanța	Baltes Simona Școala Gimnazială Nr. 16 M.I.Dobrogianu Constanța
Stănescu Corina Școala Gimnazială Tărtășești, județul Dâmbovița	Hărăstășan Georgiana Alexandra Grădinița cu Program Prelungit Nr. 26, Sibiu
Huidan Ionela Octavia Daniela Grădinița cu P.P. ”Lumea Florilor”	

CUPRINS

Cuprins -----	5
Analize stilistice și expresive asupra concertului pentru violă și orchestră de G.F. Haendel (H. Casadeus) -----	15
Profesor Achim Maria	
Liceul de Artă „Ioan Sima” Zalău	
Simfonia timpurilor străvechi -----	21
Profesor Achim Maria	
Liceul de Artă „Ioan Sima” Zalău	
Concertul pentru violă și orchestră de G. Ph. Telemann, analiză stilistică și interpretativă -----	24
Profesor Achim Maria	
Liceul de Artă „Ioan Sima” Zalău	
Beneficiile jocului în învățământul primar De la distracție la învățare -----	29
Caraman (căs Cojocă) Andreea-Alexandra	
Școala Gimnazială Nr.1 Ciocârlia	
Învățarea cu zâmbetul pe buze: evaluarea prin joc la orele de limba franceză -----	31
Anghelescu Alina-Ruxandra,	
Liceul Teoretic “Tudor Arghezi”, Gorj	
Învățare prin joc: metode interactive pentru elevii cu CES -----	33
Profesor Antohi Mirela-Simona	
Școala Gimnazială Specială nr. 14 Tulcea	
Literatura în limba română din Israel -----	36
Ciprian Apetrei	
Profesor, Liceul Teoretic "Grigore Tocilescu" din Mizil	

Modalități, metode și tehnici de instruire în învățământul vocațional muzical -----	40
Prof. Băguț Corina	
Liceul de Artă „Ioan Sima” Zalău	
IMPORTANȚA ACTIVITĂȚILOR EDUCATIVE ÎN PARTENERIAT CU PĂRINȚII -----	44
Prof. BOATCĂ CRISTINA	
Școala Gimnazială “SCARLAT LONGHIN”	
Dofteana, jud. Bacău	
Educația antreprenorială între online și offline – modul de integrare a diverselor unelte digitale ce ajută la dezvoltarea competențelor antreprenoriale -----	46
Autor: Chiriloii Elena	
Profesor: Liceul tehnologic „Costache Conachi” Pechea	
Jocuri didactice adaptate pentru elevi cu CES (F70–F79, TSA) – Nivel liceal -----	50
Prof. CHIROȘCA SIMONA-NICOLETA	
CENTRUL DE EDUCAȚIE INCLUZIVĂ „ALBATROS,, CONSTANȚA	
Mai aproape de natură prin tehnologie -----	53
Chitul Ramona	
Colegiul Național Petru Rareș, Suceava	
Treisprezece ani de Biodiversity -----	56
Crețu Alina-Elena	
Colegiul Național „Ștefan cel Mare”, Suceava	
Pregătirea tânărului interpret pentru performanță -----	58
Prof.Crețu Lăcrămioara	
Colegiul de Artă „Ciprian Porumbescu” Suceava	

INFLUENȚA TEHNOLOGIEI AVANSATE ASUPRA EXCELENȚEI ÎN EDUCAȚIE -----	62
Prof. CRISTESCU CARMEN	
Școala Gimnazială Nr.112 București	
Experiența proiectului eTwinning „Fun with Math” la grădiniță - de la distracție la învățare -----	66
Prof. Zăvoianu Cristiana	
Grădinița cu Program Prelungit Dumbrava Minunată	
Slobozia, Ialomița	
Modelarea comportamentelor individuale și de grup pentru protejarea mediului înconjurător EXCURSIA	68
Autor: prof. Isopescu Daniela	
Școala Gimnazială Frătăuții-Vechi	
Familia în contextul globalizării -----	70
Prof. Dobre Elena	
Școala Gimnazială Nr.80 București	
Între tradițional și modern în predare, dezvoltarea competențelor cheie -----	74
Prof. Dobre Elena	
Școala Gimnazială Nr.80 București	
Engaging the Creativity of SEN Students to Stimulate Cognition and Increase Motivation -----	77
Prof. Dobrotă-Vlad Loredana-Gabriela	
Liceul Teoretic “Mihail Kogălniceanu”	
loc. Mihail Kogălniceanu, jud. Constanța	
ISTORIA MARKETINGULUI -----	79
Prof. Dreghici Elena Manuela	
Liceul Tehnologic Motru	

Albinuțele vin la floricele – Joc de mișcare -----	82
Feldrihan Angelica	
Profesor pentru educație timpurie, Grădinița Nr. 230, Sector 6, București	
Cum să ținem pasul cu noile generații? (o continuă provocare...) -----	83
Feldrihan Angelica	
Profesor pentru educație timpurie, Grădinița Nr. 230, Sector 6, București	
Abordarea interdisciplinară prin jocuri didactice -----	85
Prof. inv. primar, Gagiu Anda	
Prof. inv. primar, Tomacu Cristina	
Școala Gimnazială „Alexandru Davila”, Pitești	
MODALITAȚI DE REALIZARE A EDUCAȚIEI INCLUZIVE ÎN GRADINIȚĂ -----	90
Prof. Înv. preșc. Gilea Maricica	
Grădinița cu P.P. Nr. 9 Bârlad	
Activitate experimentală de valorificare a elementelor STEAM -----	96
Profesor: Grama Milica	
Școala Gimnazială Beuca	
Jocul didactic metodă de educare a elevilor din învățământul primar -----	98
Prof.inv.primar: Iordache Daniela Georgiana	
Școala Gimnazială „Mircea Vodă” Călărași	
Valențe formative ale jocurilor geografice -----	101
Prof. Irimia Nicolae	
Școala Gimnazială ”Ion Roșca” Cochirleanca	

Folosirea jocurilor didactice pentru sprijinirea comunicării la elevii cu autism -----	104
Prof. inv. primar Irimia Petrica	
Școala Gimnazială "Ion Roșca" Cochirleanca	
Muzica – mijloc de incluziune și rolul ei în dezvoltarea personalității elevilor cu CES -----	108
Profesor psihopedagogie specială: Ralea Laura Școala Gimnazială Specială Târgoviște	
Valențele formative ale jocului didactic în proiectarea activităților educaționale pentru elevii cu cerințe educaționale speciale -----	110
Prof. psihopedagogie specială Ralea Laura	
Școala Gimnazială Specială Târgoviște	
Jocul în educație (Opinii) -----	112
Prof. Înv. Primar: Linul Teodora-Ștefania	
Liceul „August Treboniu Laurian” Agnita	
Jocul – strategie didactică inovatoare în predarea limbii și literaturii române în ciclul gimnazial -----	113
Prof. Marica Elena, Școala Gimnazială Pietrari, Dâmbovița	
Jocul didactic-principala formă de activitate în grădiniță -----	116
Profesor învățământ preșcolar: Mișa Haida	
Grădinița "Brândușa"	
Beneficiile învățării biologiei prin joc -----	120
Mocanu Simona, profesor de biologie, Colegiul Național „Ferdinand I” Bacău	
Alexandru Elena, laborant biologie-chimie, Colegiul Național „Ferdinand I” Bacău	
Evaluarea -între tradiție și modernitate -----	124
prof. Viorica Mone	
Liceul Tehnologic "Unirea" Stei -Bihor	

Jocul didactic: de la distracție la învățare -----	127
Prof.înv.primar. Motora Olga Narcisa	
Școala Gimnazială Bistra, Alba	
Play to Learn – Rolul jocului în dezvoltarea competențelor lingvistice -----	131
Munteanu Mihaela	
Școala Gimnazială „Regina Maria”	
Joc didactic: "Vine vacanța de vară" -----	133
Mușuroia Marioara	
Școala Gimnazială „Ion I. Graure” Bălteni	
PROIECT DE ACTIVITATE DIDACTICĂ -----	136
Niculae Antonica Constanța	
Școala Gimnazială „Grigore Dimitrie Ghica”, Peretu	
Proiectul educativ Viitorul e în mâinile noastre – Descoperim meseriile de azi și le inventăm pe cele de mâine -----	141
Prof. Bolovan Oana Valeria	
Școala Gimnazială Nr. 40 "Aurel Vlaicu", Constanța	
Jocul: Piatra de temelie a învățării și dezvoltării copilului -----	144
Autor: Olaru-Nica Maria-Magdalena	
Grădinița Nr. 122, sector 1, București	
Jocul , un instrument educațional eficient -----	146
prof.înv.primar Oltean Mariana	
Școala Gimnazială „George Coșbuc” , loc. 23 August, jud. Constanța	

Joc și joacă la bibliotecă -----	149
Popa Mihaela	
Bibliotecar, Colegiul Tehnic „Iuliu Maniu”	
„DE-A POVEȘTILE” BENEFICII ALE ABORDĂRII TIMPURII A CITITULUI -----	151
Bibliotecar, Preda Viorica	
Liceul Teoretic „Marin Preda” - București	
Studiu de caz: Inovație și performanță în educație – exemple pentru clasa II-a -----	153
Prof.înv. primar: Revnic Alexandra Angela	
Liceul Teoretic „Ana Ipătescu” Gherla	
Proiect educativ „1 Iunie –Ziua Internațională a copilului” -----	156
Rochian Adriana	
Școala Gimnazială Numărul 3 Moreni	
Învățare prin joc -----	162
Autor– Rusen Maria Mihaela	
Secretar - Școala Gimnazială “Spiru Haret” Țândărei	
Protejarea patrimoniului natural local – o responsabilitate comună -----	166
Prof. Învățămant primar , Stan Maria Loredana , Scoala Gimnaziala Lucieni , jud Dâmbovița	
Valențele educative ale jocului de construcții în predarea noțiunilor de geometrie în ciclul primar -----	168
prof. inv. primar Szakacs Simona Nicoleta	
Școala Gimnazială nr. 1 Abram	
Studiu despre receptare și sens în poezia pentru copii a lui Grigore Vieru -----	171
Prof. Elena-Silvia Terpan,	
Colegiul Național „ Nicolae Iorga”, Brăila	

“COPIL CA TINE SUNT ȘI EU!” -----	176
PROF. EDUCAȚIE TIMPURIE - TOMESCU GICA	
GRĂDINIȚA CU P.P. „RAZĂ DE SOARE”URZICENI,JUD. IALOMIȚA	
Parteneriatul Școală-Familie – Un element esențial în educația elevilor -----	178
Floriana Cristina Tuică	
Profesor învățământ primar Școala Gimnazială „Traian”, Craiova, Dolj	
PROIECT EDUCATIV „Copilăria – lumea zâmbetului și a bucuriei” -----	181
Prof. Turcea Nicoleta Cristina	
Grădinița cu Program Prelungit Dumbrava Minunată, Slobozia, Ialomița	
STUDIU DE CAZ: JOUL ÎN EDUCAȚIE – DE LA DISTRAȚIE LA ÎNVĂȚARE ÎN ORELE DE LIMBA ROMÂNĂ -----	184
PROFESOR VELI GIORGIANA PETRONELA	
ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR,40 AUREL VLAICU, CONSTANȚA	
PROIECT DE ACTIVITATE -----	186
Moiceanu Magdalena	
Centrul Școlar de Educație Incluzivă „Sfântul Nicolae”	
Ludicul în predarea limbii și literaturii române -----	195
Profesor Marina Alina-Narcisa	
Școala Gimnazială „George Coșbuc” Sighetu Marmăției	
Metoda jocurilor didactice -----	197
Profesor Marina Alina-Narcisa	
Școala Gimnazială „George Coșbuc” Sighetu Marmăției	

Prevenirea și combaterea violenței -----	199
Mavrodin Doina-Anișoara	
prof.înv.primar liceul teoretic”Ioan Cotovu” Hârșova	
PROIECT TEMATIC “ÎN LUMEA ANIMALELOR” -----	202
Educatoare: PROF. NISTOR ANDREEA	
GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT NR 52, ORADEA- PROF,EDUCAȚIE TIMPURIE	
Inițiativa UNESCO „Școli fericite” -----	213
Autor: profesor Nistor Daniela-Monica	
Liceul Teoretic „Andrei Bărseanu” Târnăveni, județul Mureș	
Importanța utilizării benzilor desenate în învățarea limbii române la ciclul primar -----	217
Profesor învățământ primar Pintilie Mariana	
Școala Profesională „Ștefan cel Mare” Cotnari	
Joc didactic – „Poveste spontană” -----	219
Profesor învățământ primar Pintilie Mariana	
Școala Profesională „Ștefan cel Mare” Cotnari	
"Expediția Numerelor": Un joc didactic pentru consolidarea competențelor matematice la Clasa a IV-a	221
Prof. Secuiu Elena	
Școala Gimnazială Nr. 16 M.I.Dobrogianu Constanța	
Jocul în Educație: De la distracție la învățare profundă -----	225
Prof. Secuiu Elena	
Școala Gimnazială Nr. 16 M.I.Dobrogianu Constanța	

Jocul didactic în învățământul gimnazial la matematică: O abordare modernă -----	228
Prof. Balteș Simona	
Școala Gimnazială Nr. 16 M.I.Dobrogianu Constanța	
Implementarea jocului didactic în predarea matematicii la gimnaziu: Provocări și strategii -----	231
Prof. Balteș Simona	
Școala Gimnazială Nr. 16 M.I.Dobrogianu Constanța	
Impactul multidimensional al jocurilor didactice asupra dezvoltării cognitive și emoționale a elevilor --	234
Prof. Stănescu Corina	
Școala Gimnazială Târtășești, județul Dâmbovița	
Jocurile didactice: O abordare modernă și integratoare în procesul educațional -----	237
Prof. Stănescu Corina	
Școala Gimnazială Târtășești, județul Dâmbovița	
Proiect de activitate - "Cine a venit la noi?" -----	240
Hărăstășan Georgiana Alexandra	
Grădinița cu Program Prelungit Nr. 26, Sibiu	
Proiect de activitate - „Ne jucăm, numărăm, pe Peștele-Curcubeu îl ajutăm” -----	245
Hărăstășan Georgiana Alexandra	
Grădinița cu Program Prelungit Nr. 26, Sibiu	
Bune practici în activitatea didactică -----	253
Educatore: Huidan Ionela Octavia Daniela	
Grădinița cu P.P. "Lumea Florilor"	
Puterea jocului în învățarea timpurie: O abordare educațională-----	256
Educatore: Huidan Ionela Octavia Daniela	
Grădinița cu P.P. "Lumea Florilor"	

Analize stilistice și expresive asupra concertului pentru violă și orchestră de G.F. Haendel (H. Casadeus)

Profesor Achim Maria

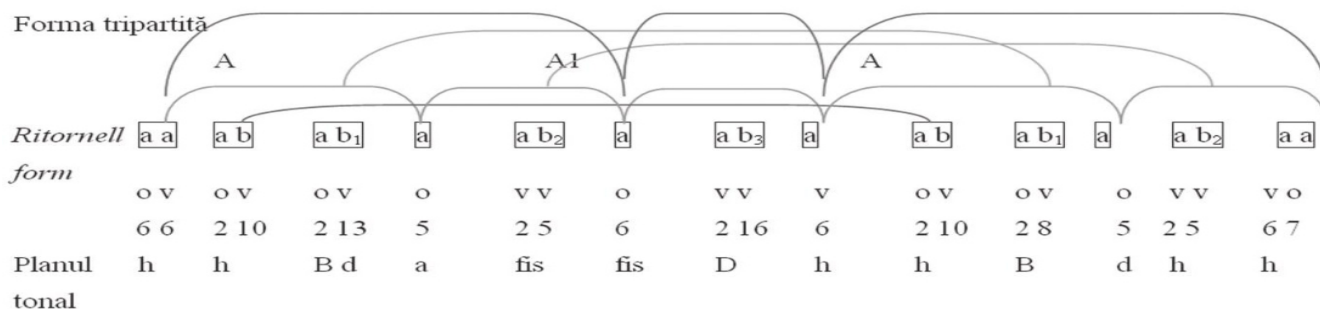
Liceul de Artă „Ioan Sima” Zalău

Concertul pentru violă și orchestră h-moll de G. F. Händel a devenit cunoscut publicului larg în anul 1924 fiind prezentat de renumitul pe atunci violist francez H. Casadesus. Cu toate că tematismul și formele în care sunt articulate cele trei mișcări ale concertului sunt menținute aparent în tradițiile epocii barocului, o analiză mai minuțioasă a discursului confirmă presupunerile că acest concert a fost compus (și nu doar reconstituit și redactat) la începutul sec. XX de H. Casadesus în stilul lui G. F. Händel. Despre aceasta vorbesc unele mijloace de dezvoltare a materialului muzical, planul tonal foarte bogat (în special în partea I), cizelarea constructivă a formei, componența orchestrei, scoaterea în prim plan a solistului ș.a.

Concertul pentru violă și orchestră h-moll de G. F. Händel este structurat tradițional în trei mișcări. Acest concert este în mare parte axat pe solist, orchestra situându-se pe planul secund. În tot discursul muzical predomină metoda de expunere „întrebare-răspuns” între solist și orchestră, atât de proprie concertelor baroce. Dacă orchestra vine cu „întrebarea”, viola are mereu „răspunsul”, după orice replică „rostită” de violă auzim incursiunile orchestrei. Această metodă este folosită pentru a pune în evidență stilul concertant al lucrării și se manifestă pe parcursul tuturor celor trei

mișcări.

Partea I, Allegro moderato, se caracterizează printr-o tensiune continuă grație structurii ritmice și numeroaselor pasaje rapide care solicită o amplă folosire a tuturor registrelor instrumentului — de la sunetele grave ale coardei c până la înălțimile armonice ale coardei a. Discursul se structurează într-o formă ritornelică (Rittornellform) caracteristică concertului baroc. În același timp repriza quasiidentică denotă și trăsăturile evidente ale unei forme tripartite, iar reluarea compartimentului a b2 în repriză în tonalitatea de bază spre deosebire de cea de dominantă din expoziție, scoate în evidență și prezența principiului de sonată. Schema formei p.I:



Concertul debutează cu tema ritornei la orchestră după care intră viola cu aceeași temă (exemplul 1). Trebuie să menționăm că toate interludiile se bazează pe un material tematic comun și doar puțin modificat de fiecare dată. Astfel în această parte în permanență alternează două tipuri de tematism, fapt ce ne permite să le denumim convențional *temă principală* (ritornela) și *temă secundară* (interludiile).



Exemplul 1:

Tematismul ritornei are un caracter energic, plin de dinamism care se păstrează pe parcursul întregii mișcări. El sună preponderent la orchestră, în partida violei fiind reluat aproape identic de trei ori, de fiecare dată în tonalitatea de bază. Toate aceste reprize trebuie cântate *forte* cu arcuș larg pentru a reda caracterul hotărât al temei și a crea senzația unui nou început.

Interludiile sunt mai grațioase, uneori chiar melancolice. Primul interludiu (exemplul 2) în contrast cu tema ritornei este menținut în nuanța de *piano*. Tematismul cantabil cere un sunet moale, catifelat care se poate obține prin niște mișcări foarte elastice ale *poignet*-ului. Același caracter al muzicii se păstrează și în interludiul următor, însă pasajele ascendente dinamizează și impulsionează discursul. Ele solicită o tehnică mai variată, trăsături de arcuș combinate și o mișcare foarte liberă a mâinii stângi în toate pozițiile.

Interludiul central este cel mai desfășurat și conține mai multe elemente tematice diferite care solicită o tehnică performantă a mâinii stângi, susținută de un sunet puternic asigurat de mâna dreaptă. În numeroasele pasaje lungi trebuie evitată cântarea mecanică a gamelor care se poate obține în mare parte grație nuanțării dinamice fine.

Reluările interludiilor din repriză nu trebuie să fie doar niște repetări mecanice. După cum spunea ilustrul muzicolog Iu. Holopov, „repriza este necesară pentru a nu se repeta expoziția”. Chiar dacă textul muzical se repetă aproape întocmai, interpretul trebuie să găsească noi variante interpretative, folosindu-și din plin imaginația artistică și abilitățile tehnice.



Exemplul 2:

Partea II *Andante ma non troppo* scrisă într-o formă bipartită dublă introduce un contrast emotiv vis-a-vis de partea I aducând un spirit liniștitor.

A	B	A	B
a b a	c d	a	c
a			

Discursul debutează cu o temă cantabilă în *piano* (exemplul 3) care trebuie să fie interpretată cu sunet fin și moale. Liniile melodice grațioase, armoniile simple, dar expresive, creează o atmosferă aparent calmă, însă plină de o tensiune interioară.

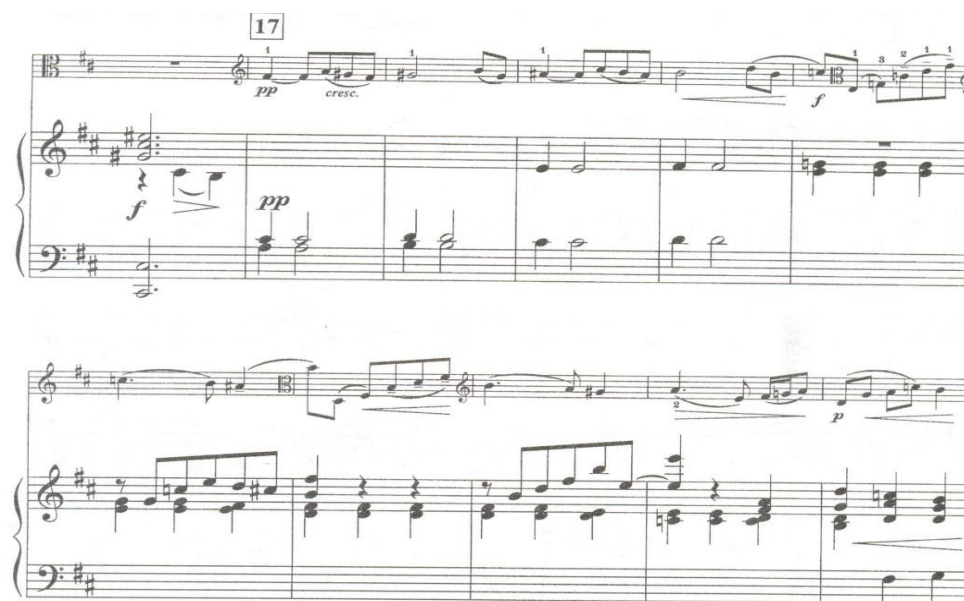


aparent calmă, însă plină de o tensiune interioară.

Exemplul 3:

Interpretul trebuie să sesizeze bine forma temei articulând fraze lungi și demonstrând sensibilitate, dar și măiestrie în mănuierea arcușului, în schimbarea pozițiilor și a coardelor.

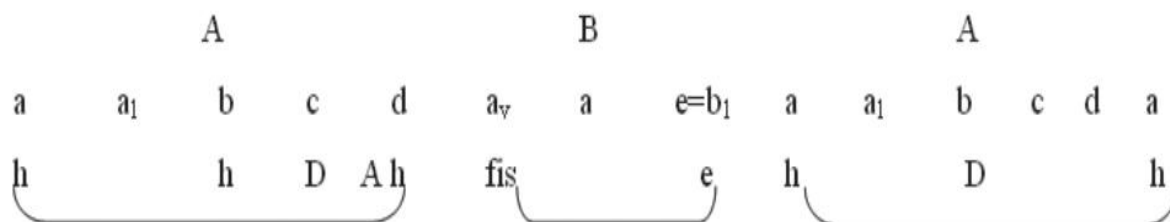
Secțiunea centrală este marcată de expunerea orchestrală menținută în același caracter interiorizat, meditativ. Viola intervine cu un șir de secvențe bazate pe intonații expresive de implorare (exemplul 4.) care prin mișcarea ascendentă și prin creșterea treptată a dinamicii aduc la culminația acestei părți realizată într-un *forte* monumental.



Exemplul 4:

Principala dificultate în interpretarea acestei părți constă în obținerea unui sunet omogen pe toate corzile instrumentului, dar și găsirea în același timp a unei palete sonore bogate și variate. Pe parcursul acestei părți trebuie folosit un *vibrato* mai calm adecvat epocii.

Partea III *Allegro molto energico* care încheie concertul este foarte dinamică și vie. Arhitectura acestui final repetă aproape întocmai tiparul primei părți a concertului: aceeași formă ritornelică structurată într-o compoziție tripartită. Și aici toate interludiile se bazează aproximativ



pe același material tematic care apare într-o variantă nouă.

Metru de 6/8 imprimă tematismului evidente trăsături de gigă. Pentru redarea caracterului dansant al ritornei (exemplul 5) este necesar de a accentua timpii tari ai frazelor și de a folosi *spiccato* baroc¹; „Acest tip de *spiccato* se cântă în jumătatea de jos a arcușului cu mișcări de o amplitudine mai mare,



din care motiv se apropie mai mult de *detaché* decât de *spiccato* clasic.”

Exemplul 5:

Însăși tempoul *Allegro molto* imprimă finalului un caracter de virtuozitate care presupune posedarea perfectă a diferitelor trăsături de arcuș (*detaché, staccato, spiccato*, arcușuri combinate). Toate aceste procedee tehnice trebuie interpretate în stil baroc, eliberând sunetul imediat după atac. Una din dificultățile acestui final constă în frecvențele schimbări de poziție a mâinii stângi.

Acest concert este o lucrare de o frumusețe și de o valoare artistică incontestabilă, îndrăgită de majoritatea violiștilor oferindu-le numeroase prilejuri pentru a-și demonstra atât abilitățile tehnice, cât și muzicalitatea.

Referințe bibliografice:

1. NICOLESCO, M. Haendel. Bucuresti: Editura muzicală, 1959, p. 22.
 2. VEINUS, A. *Victor book of concertos*. New York: Simon and Schuster, 1948.
 3. HICKS, A. Händel Georg Frideric. **In:** *The New Grove Dictionary of Music and Musicians*. Vol.VIII, p.83-139. London: Oxford University Press, 1990.
 - 4.ANDRIEȘ, V. *Concert pt. violă și orchestră: Modalități de studiu*, pag. 51-57, Chișinău, 2012.
-

Simfonia timpurilor străvechi

Profesor Achim Maria

Liceul de Artă „Ioan Sima” Zalău

„Muzica, acest miracol divin, are uriașa forță
de a purifica și spiritualiza omul.”

Messiaen

Din vremea preistoriei omenirii nu ne-au rămas monumente capabile să reconstituie climatul sonor al manifestărilor muzicale. Doar câteva instrumente rudimentare ne ajută să stabilim existența unei practici muzicale și nimic mai mult. Neexistând alte documente decât picturi rupestre și fragmente de instrumente, nu putem avea cu certitudine imaginea muzicii practicate în societatea arhaică, ci doar informații despre activitățile muzicale și rolul acestora în vremurile străvechi. Întrucât relicvele păstrate aparțin unei epoci în care omul ajunsese să-și făurească instrumente muzicale, ele sunt mărturiile unor prime trepte ale culturii muzicale.

Pentru momentul în care omul a făcut primii pași în muzică, putem fi informați, cu aproximație, datorită contactelor avute cu popoarele din Asia, Africa, America de Sud, Australia sau cu grupurile primitive descoperite în ultimele trei secole. Desigur, sunt luate ca repere datele obținute în primele luni ale investigațiilor, fiindcă contactul cu descoperitorii produce, extrem de rapid, modificări în viața și concepția popoarelor respective, astfel că roadele cercetărilor trebuie cântărite cu grijă.

Și științele adiacente, antropologia, etnografia, lingvistica comparativă, prin similitudini și analogii, ne oferă o idee asupra vieții muzicale din epoca străveche. Condițiile precare în care trăiau oamenii, orizontul spiritual redus nu exclud practica muzicală, care avea un anumit rol și caracter.

Din toate acestea nimic nu a rămas scris, vestigiile acestei epoci fiind puțin numeroase.

Principala trăsătură a primelor manifestări muzicale ale omului a fost caracterul lor sincretic, cuvântul, sunetul și gestul executându-se simultan. Totodată, cele trei mijloace de exteriorizare – cuvântul, dansul și muzica, se practicaau simultan de întreaga comunitate, neexistând diferențiere între interpret, autor și auditor.

Primele manifestări muzicale ale omului erau legate de viața de toate zilele. Acolo unde actele vieții implicau o tensiune emoțională mai puternică, acolo apare cântecul, bineînțeles unit cu cuvântul și gestul mimic. Uneori, procesul muncii era însoțit de cântec. Fără îndoială, ritmul cântecelor provenea de la ritmarea gesturilor, cerută de îndeletnicirea respectivă. Dar cântecul nu era un simplu stimulent mecanic, ci, datorită redării stărilor afective ale celui care cântă, el devine un mijloc de exprimare și stimulent ideatic. Bucuriile muncii, atunci când se obțin roadele dorite, sau tristețea, când un efort îndelungat eșuează, sunt stări ce dau naștere cântecului.

Activitatea magică presupune stări emoționale puternice, care justifică apariția și întrebuințarea cântecului. Ritualurile de nuntă sau cele funebre aveau complementul lor muzical. Treptat, odată cu perfecționarea instrumentelor, apar și manifestări desprinse de sincretismul original, fără a se ajunge la

o muzică diacretică, autonomă. Aceeași cauză, perfecționarea instrumentelor, a generat și apariția profesionistului, care știa să le mânuiască, creându-se diviziunea dintre executant și auditor.

Practica muzicală a determinat configurarea unor formule muzicale, rezultate dintr-un proces de selectare și ordonare a materialului sonor. Strigătele prelungite au dus, în unele momente, la fixarea înălțimii sunetului, instrumentele ajutând acest fapt. Apar, astfel, sunete lungi, grupate după ritmul vorbirii. Ritmarea era însoțită și de inflexiuni ale înălțimii, hotărâte tot de expresia cuvântului. În privința ambitusului, cântecele cuprindeau fie strigăte cu ambitus melodic foarte mare, fie rostiri cântate, evidențiind dubla origine a melodiilor din strigăte și vorbire. Un rol important l-a avut și interjecția, generând expresii melodice fără folosirea cuvintelor, ale căror ritm și expresivitate s-au transmis în muzică.

Se cântau formule-mesaje pentru ființe nevăzute sau divinități, comunicând anumite atitudini sau cereri. De cele mai multe ori emisia formulelor era haotică. Pe măsură ce evoluează, popoarele aduc elemente de ordine, care vor constitui apoi criterii de organizare a limbajului muzical. La început, linia melodică era alcătuită din 2-3 sunete cu un ritm clar, cele mai folosite intervale fiind secunda mare, terța mică și cvarta. Ambitusul redus s-a lărgit treptat, pe măsură ce omul avea mai multă siguranță în intonație. Ritmica provenea din pulsul emoțional care însoțea îndeletnicirea, metrul fiind regulat. Tempo-ul putea varia în funcție de conținutul textului.

Un pas înainte îl constituie configurarea unei formule ritmice, ale cărei repetări îi pot da sens de motiv. Cântecele puteau fi însoțite de bătăi din palme, pentru marcarea accentului impus cu regularitate. Pe lângă metrul regulat, apare și un început de configurare sintactică, cu asimetrii și simetrii, prin repetarea unui segment constituit ca entitate melodică, încât muzica prezintă, în germene, elemente ale limbajului muzical.

Rareori apar încercări de polifonie. În unele cântece se deslușește heterofonia, intonarea la unison sau la octavă a aceleași melodii, dar cu unele devieri ale uneia din voci. Într-un stadiu mai evoluat, atunci când s-a practicat cântecul vocal împreună cu cel instrumental, apare pedala, o notă ținută, similară bâzoiului de la cimpoiul nostru. Altă modalitate de polifonie era canonul întâmplător, rezultat din întârzierea unui cântăreț sau a unui grup. În unele cântece apar și unele momente de expresivitate timbrală, realizate prin emisii diferite, de cap sau de piept. Varietatea timbrală se va încetăteni în timp, odată cu dezvoltarea și diversificarea instrumentelor. După o îndelungă practică a muzicii în scop utilitar, reproducerea conștientă a sunetului este un pas către muzică.

La început omul a practicat muzica vocală. Pe măsură ce el a fost în stare să-și confecționeze unelte au apărut și instrumentele. Primele instrumente au fost cele de percuție: omul a folosit propriile mâini, înlocuite apoi cu piatra sau lemnul. Fructele uscate cu coajă tare și cu sâmburi înăuntru i-au sugerat maracasul (instrument confecționat din nucleu de cocos). Atunci când omul a încercat să folosească pielea animalelor pentru îmbrăcăminte, a născocit toba, prin uscarea pieilor pe scorburi de copac. Mai târziu a inventat arcul, care i-a sugerat instrumentele cu coarde. Din oase golite, din tulpini de arbuști sau trestii și-a construit instrumentele de suflat, de tipul celor care aparțin, astăzi, familiei fluierului, iar din coarne de vite și-a făcut instrumente de tipul instrumentelor de alamă.

Muzica din vremurile îndepărtate n-a apărut și nu s-a practicat ca un simplu joc sonor cu finalitate hedonistă. Ea s-a cultivat, mereu, din dorința omului de a-și exterioriza viața lăuntrică și de a descifra tainele universului. În germene, deslușim procedee de organizare incipientă a limbajului muzical, ce sunt în favoarea ideii că muzica nu este un joc steril de sunete sau construcții sonore suficiente prin ele însele, ci o modalitate de comunicare a frământărilor și aspirațiilor omului.

Bibliografie:

<https://cpciasi.wordpress.com/lectii-de-istoria-muzicii/lectia-1-introducere/muzica-in-societatea-primitiva/>

Concertul pentru violă și orchestră de G. Ph. Telemann, analiză stilistică și interpretativă

Profesor Achim Maria

Liceul de Artă „Ioan Sima” Zalău

Georg Philipp Telemann (14.03.1681, Magdeburg – 25.11.1767, Hamburg) este un compozitor ce face parte din generația lui J. S. Bach și G. F. Händel și în timpul vieții popularitatea lui adesea concura cu cea a marilor săi confrăți (chiar și postul de cantor al *Thomaskirche* i-a fost propus lui Bach doar după ce a fost refuzat de Telemann).

Telemann a fost un muzician extrem de prodigios și a compus lucrări în toate genurile răspândite în epoca Barocului. O importanță deosebită în creația lui au avut-o lucrările instrumentale în care compozitorul practică noul stil omofon-armonic. Telemann este autorul a circa 600 suite orchestrale, numeroase ansambluri, piese pentru clavier și orgă, circa 500 de concerte pentru diferite instrumente, dintre care s-au păstrat doar 170.

Concertul pentru violă și orchestră este unul dintre cele mai cunoscute concerte din repertoriul violistic, fiind cel mai vechi dintre concertele compuse pentru acest instrument atestate până în prezent.

Ciclul *Concertului* este structurat după modelul *Sonatei da Chiesa*, având 4 părți cu tradiționala pentru acest gen succesiune de tempo-uri: lent (p. I *Largo*), repede (p. II *Allegro*), lent (p. III *Andante*) și repede (finalul *Presto*). Aceste remarci nu constituie indicații de tempo în

sensul în care le înțelegem noi astăzi deoarece în epoca Barocului în conformitate cu teoria afectelor

ele indicau mai curând caracterul general al interpretării decât tempoul. Toate părțile sunt scrise

în forme caracteristice epocii Barocului: prima – tripartită veche, a doua – formă de concert baroc

cu ritornel, a treia – formă tripartită și a patra – formă bipartită veche. Planul tonal conține doar o

singură abatere de la G-dur-ul principal (în care sunt scrise părțile I, II și IV), în partea a treia, compusă în tonalitatea paralelă e-moll. În interiorul părților găsim inflexiuni în diferite tonalități înrudite.

Predomină relațiile autentice, mijloacele armonice fiind destul de tradiționale pentru epocă.

Toate cele patru părți conțin imagini muzicale foarte pregnante și expresive. Tema părții I expusă inițial de orchestră trezește asociații cu o procesiune solemnă, primind în episoadele solistice un caracter mai liric, o expunere mai cantabilă.

Exemplul 1. G.Ph. Telemann Concert pentru violă, P.I

Pe timpurile lui Telemann erau mai puțin cunoscute și practicate procedeele de *crescendo* și *diminuendo* (aceste procedee pentru prima dată au fost folosite de faimoasa pe timpuri orchestră din Mannheim), iar nuanțele de *forte* și *piano* însemnau doar schimbarea „culorii” sunetului.

O atenție deosebită trebuie atrasă asupra interpretării corecte a formulei ritmice „pătrime cu punct și optime”. Metrul primei părți fiind 3/2 și tempoul *Largo* îi tentează pe unii interpreți de a împărți măsura în șase timpi, ceea ce duce la fărâmițarea frazei și denaturarea sensului muzicii. De aceea se impune educarea unei gândiri muzicale mai integre ce ar cuprinde fraze mai largi. Respectarea structurii ritmice este sarcina fundamentală pentru reușita interpretării și a părții secunde *Allegro*

(exemplul 2).

Exemplul 2. G.Ph. Telemann Concert pentru violă p.II

În creațiile baroce strictețea organizării ritmice reflectă tendințele estetice generale proprii acestui stil. Astfel în muzică se redau structurile simetrice din arhitectura timpului. În partea aceasta iese în evidență caracterul de competiție caracteristic genului de concert, însăși tema fiind divizată între violă și orchestră (măsurile 7-12, 19-24, 40-42). Necesită atenție și lucrul asupra contrastelor dinamice în interiorul inelelor de secvență (măsurile 33-36, 60-64).

Spre deosebire de celelalte părți, în partea III orchestra și solistul nu se află în opoziție, competiție, ci mai mult într-un dialog, fiecare având un material tematic propriu. Tema orchestrală din partea III are un caracter de marș funebru cu formula ritmică specifică punctată, pe când cea din partida violei abundă de intonații *lamento* (exemplul 3).

Exemplul 3.

G.Ph. Telemann *Concert pentru violă p.III*



Largo (p. III) poate fi interpretat atât *vibrato* (tradițional), cât și *non vibrato*, ceea ce aduce o nuanță de sobrietate în exprimarea intonațiilor *lamento* și este mai aproape de interpretarea neobarocă prin care se încearcă o apropiere cât mai veridică de stilistica barocă autentică. Toate trilurile și mordentele (atât în această parte, cât și în celelalte) trebuie interpretate de sus, indiferent de faptul dacă sunetul se repetă sau nu. De asemenea e de dorit să se evite interpretarea sunetelor flageolet, respectivele fiind cântate ordinar. Linia melodică în partida

violei, conține elemente de polifonie latentă (vezi măs. 22-25), care se cer a fi „descoperite” prin evidențierea primelor sunete de pe timpii tari și relativi tari.

Finalul *Presto* creează o atmosferă de sărbătoare. Discursul impune o unitate ritmică a celor doua secțiuni ale formei. Muzica se caracterizează printr-o pulsație ritmică aproape uniformă. Structura materialului muzical în partida violei este bazată pe desfășurarea nucleului tematic incipient (vezi exemplul 4).

Exemplul 4.

G.Ph. Telemann *Concert pentru violă p.I*

The image displays a musical score for G.Ph. Telemann's Concert for Viola, Part I. The score is written for a solo viola and piano accompaniment. It is in 3/4 time, key of D major, and marked *Presto*. The score is divided into three systems, with measures 1-6, 7-13, and 14-19 shown. The piano part features a strong rhythmic pulse, often using chords and moving bass lines. The viola part consists of long, articulated phrases, often starting with a strong attack (*f*) and ending with a soft (*pp*) dynamic. The score includes various musical notations such as notes, rests, and dynamic markings.

Compartimentele dezvoltătoare conțin fraze foarte lungi, articulate parcă pe o singură răsuflare, ceea ce necesită din partea instrumentistului o măiestrie tehnică avansată. Spre deosebire de părțile anterioare, în final solistul domină asupra orchestrei fiind, practic, permanent în prim-plan, orchestrei revenindu-i mai mult rolul de acompaniament. Într-un tempo foarte rapid o dificultate poate prezenta acordul din măsura 29. Pentru a ușura sarcina interpretului uneori se practică omiterea sunetului de jos și reducerea acordului de la trei sunete la două. Dificultățile interpretative din pasajele

din măsurile 34-38, 88-92 pot fi depășite prin alegerea unei digitații adecvate, comode pentru violist. Ca și partea II, finalul este plin de vigoare și energie. Ambele părți mișcate ale *Concertului* scot în evidență diferitele procedee tehnice și abilități de mânuire a arcușului.

În procesul de studiere a *Concertului* de Telemann atenția principală trebuie să fie acordată lucrului asupra timbrului, coloritului, frumuseții sunetului, construirii corecte a frazelor muzicale. Deoarece *Concertul pentru violă și orchestră* de Telemann nu conține dificultăți majore, chiar și un student cu abilități tehnice modeste poate să-l interpreteze în public, ceea ce poate deveni pentru el un stimulent puternic pentru dezvoltarea profesională ulterioară. *Concertul pentru violă și orchestră* de G. Ph. Telemann constituie o adevărată perlă de artă barocă în repertoriul concertistic al violiștilor. Studiarea lui educă la tinerii instrumentiști abilități specifice de emiteră a sunetului caracteristice pentru muzica preclasică, ajută la înțelegerea mai profundă a particularităților stilistice ale acestei muzici, deschide în fața interpretului o lume bogată de trăiri și emoții, ilustrând cunoscuta idee enunțată în sec. XVIII conform căreia scopul muzicii instrumentale este de a exprima sentimentele, afectele și pornirile sufletești.

Referințe bibliografice:

1. RILEY. M. W. *The history of viola* p. 294, Broad Street Book Centre, Hereford, United Kingdom, 1980.
2. ANDRIEȘ, V. *Concert pt. violă și orchestră: Modalități de studiu*, pag. 46-50, Chișinău, 2012.

Beneficiile jocului în învățământul primar De la distracție la învățare

Caraman (căs Cojocea) Andreea-Alexandra

Școala Gimnazială Nr.1 Ciocârlia

Jocul în educație reprezintă o metodă eficientă și plăcută de învățare, având un impact semnificativ asupra dezvoltării cognitive, sociale și emoționale a elevilor. Procesul de învățare prin joc facilitează o tranziție de la distracție la educație, valorificând natura instinctuală de joacă a copiilor. Educația prin joc începe din prima clipă a contactului acestuia cu lumea înconjurătoare, apoi se continuă în copilărie și pe tot parcursul vieții. Jocul oferă celui mic șansa de a învăța și crește într-un mod frumos și distractiv și totodată leagă mediul înconjurător, familia și lumea de acesta.

Nu este o vârstă la care începe sau se termină educația prin joc. Indiferent de vârstă jocul va reprezenta întotdeauna un mijloc prin care poate învăța, memora, reproduce mult mai rapid. Este modul în care cel mic învață să socializeze, să gândească, să se maturizeze și cel mai important învață distrându-se.

Un aspect important al jocului integrat în activitatea de învățare este chiar, beneficiile care sunt multiple și contribuie semnificativ la dezvoltarea holistică a elevilor. Iată câteva dintre cele mai importante beneficii:

Învățare activă

Jocul implică elevii în mod direct în procesul de învățare, permițându-le să exploreze, să descopere și să experimenteze concepte noi prin intermediul activităților practice.

Dezvoltarea abilităților sociale

Activitățile de joc în grup sprijină colaborarea, comunicarea și empatia, ajutând elevii să își îmbunătățească relațiile interumane și să lucreze eficient cu ceilalți.

Stimularea creativității

Jocurile încurajează gândirea creativă, deoarece elevii trebuie să găsească soluții originale la problemele cu care se confruntă și să își exprime ideile într-un mod liber.

Dezvoltarea abilităților cognitive

Multe jocuri necesită gândire critică, strategii și luarea de decizii, contribuind la dezvoltarea abilităților analitice și a raționamentului logic al elevilor.

Feedback imediat

Jocurile oferă un feedback instantaneu, permițând elevilor să înțeleagă rapid rezultatele acțiunilor lor și să învețe din greșelile făcute, consolidându-le astfel cunoștințele.

Motivare și angajament crescut

Activitățile ludice sunt distractive și captivante, ceea ce crește motivația elevilor de a participa la lecții și de a se implica activ în învățare.

Învățare diferențiată

Jocurile pot fi adaptate la nevoile și stilurile de învățare ale fiecărui elev, asigurând o experiență educațională personalizată.

Îmbunătățirea abilităților motorii

Jocurile fizice contribuie la dezvoltarea abilităților motorii fine și grosiere, sprijinind sănătatea fizică și activitatea fizică regulată.

Integrarea tehnologiei

Utilizarea jocurilor educaționale online și a aplicațiilor inovatoare poate îmbunătăți experiența de învățare, făcând-o mai interactivă și atractivă pentru elevi.

Dezvoltarea încrederii în sine

Participarea la jocuri și activități de grup ajută elevii să își dezvolte abilitățile, crescându-le încrederea în propriile capacități și rezultatele lor.

Promovarea unei mentalități pozitive

Jocurile creează un mediu de învățare plăcut și stimulant, reducând stresul și anxietatea asociate cu școala, și încurajând o atitudine pozitivă față de învățare.

Dezvoltarea abilităților de gestionare a timpului

Multe jocuri implică elemente de planificare și organizare, ajutând elevii să își dezvolte abilități esențiale de gestionare a timpului.

Jocul în educație nu este doar o formă de distracție, ci o strategie pedagogică valoroasă care susține învățarea și dezvoltarea holistică a elevilor. Prin integrarea jocului în procesul educațional, educatorii pot crea un mediu stimulant și motivant care facilitează nu doar acumularea de cunoștințe, ci și formarea abilităților esențiale necesare în viață. Această abordare transformă învățarea într-o experiență plăcută și semnificativă, pregătind astfel elevii pentru succesul academic și personal

Bibliografie:

Cristea S. "Dicționar de termeni pedagogici", Editura Didactică și Pedagogică, R.A.-București, 1998;

Crenguța-Lăcrămioara Oprea "Strategii Didactice Interactive,, Editura Didactică și Pedagogică, R.A.-București, 2009;

Imagini create cu programul Leonardo.AI

Învățarea cu zâmbetul pe buze: evaluarea prin joc la orele de limba franceză

Anghelescu Alina-Ruxandra,

Liceul Teoretic "Tudor Arghezi", Gorj

Evaluarea reprezintă un proces esențial în actul educațional, având rolul de a verifica progresul elevilor, de a identifica dificultățile de învățare și de a orienta demersurile didactice viitoare. În contextul actual al învățământului modern, tot mai mult accent se pune pe metode interactive și prietenoase, capabile să transforme procesul de învățare într-o experiență motivantă și plăcută. Una dintre aceste metode este evaluarea prin joc, care, în cadrul orelor de limba franceză, capătă o valență aparte prin faptul că îmbină dezvoltarea competențelor lingvistice cu elemente ludice ce favorizează implicarea activă a elevilor.

Jocul, ca strategie didactică, este mai mult decât o simplă activitate recreativă. În cazul predării limbilor străine, jocurile didactice facilitează învățarea vocabularului, exersarea structurilor gramaticale și îmbunătățirea abilităților de comunicare. Evaluarea prin joc aduce un plus de motivație, reduce anxietatea specifică testelor tradiționale și creează un climat relaxat, în care elevii se simt încurajați să participe. În plus, acest tip de evaluare oferă profesorului o imagine autentică asupra nivelului de competență al elevilor, într-un context apropiat de utilizarea reală a limbii.

În cadrul orelor de limba franceză, evaluarea prin joc poate lua diverse forme, adaptate nivelului de studiu și particularităților clasei. Jocurile de rol, concursurile pe echipe, bingo-ul lexical, jocurile de memorie, puzzle-urile lingvistice sau activitățile de tip „vânătoarea de comori” (chasse au trésor) sunt doar câteva exemple de strategii eficiente de evaluare ludică. Acestea permit nu doar verificarea cunoștințelor, ci și dezvoltarea competențelor de exprimare orală, ascultare activă, cooperare și rezolvare de probleme.

De exemplu, un joc de tip „Qui suis-je?” (Cine sunt eu?) poate fi folosit pentru evaluarea cunoștințelor de vocabular tematic sau de gramatică. Elevii primesc indicii și trebuie să ghicească personajul sau obiectul descris, folosind întrebări și enunțuri corecte din punct de vedere lingvistic. Un astfel de joc implică și înțelegerea mesajelor formulate de colegi, precum și exprimarea clară și corectă în limba franceză. Astfel, evaluarea devine un proces activ, integrat într-o situație de comunicare autentică.

Un alt exemplu relevant este „La roue de la fortune” (Roata norocului), adaptată în scop educativ pentru a evalua conjugările verbelor, expresiile idiomatice sau chiar regulile de pronunție. Elevii rotesc roata și răspund la cerințele corespunzătoare secțiunii indicate, acumulând puncte și competențe în același timp. Pe lângă valoarea sa evaluativă, jocul stimulează spiritul de competiție, atenția și reacția rapidă.

De asemenea, evaluarea prin joc poate contribui la formarea unei atitudini pozitive față de învățarea limbii franceze. Elevii percep limba ca pe un instrument de comunicare și nu ca pe o sumă de reguli rigide, ceea ce le sporește încrederea în propriile forțe. Mai mult, jocul încurajează învățarea prin colaborare, iar succesul echipei depinde de implicarea fiecărui membru, favorizând astfel incluziunea și coeziunea grupului.

Un aspect important al evaluării prin joc este că permite adaptarea la stilurile diverse de învățare ale elevilor. În timp ce unii învață mai bine vizual sau auditiv, alții răspund pozitiv la stimuli kinestezici sau sociali. Prin varietatea lor, jocurile pot integra aceste preferințe, oferind tuturor oportunitatea de a se exprima și de a demonstra ce au învățat.

Pentru ca evaluarea prin joc să fie eficientă, este esențial ca activitățile ludice să fie bine planificate și corelate cu obiectivele lecției. Profesorul are rolul de facilitator, ghidând desfășurarea jocului și observând comportamentele și performanțele elevilor. În plus, feedbackul oferit trebuie să fie constructiv și clar, pentru ca elevii să conștientizeze ceea ce au reușit și ceea ce mai au de îmbunătățit.

În concluzie, evaluarea prin joc reprezintă o strategie inovatoare și eficientă în predarea limbii franceze, contribuind la dezvoltarea competențelor lingvistice într-un mod atractiv și motivant. Prin integrarea jocului în procesul de evaluare, se creează contexte reale de utilizare a limbii, iar învățarea devine o activitate plăcută, accesibilă și semnificativă pentru elevi. Profesorul de limba franceză devine, astfel, nu doar un evaluator, ci un partener de învățare care inspiră curiozitate și bucurie în descoperirea unei limbi străine.

Bibliografie:

- Caon, F., & Rutka, S. (2004). *La didactique des langues: Le rôle du jeu dans l'apprentissage*. Paris: CLE International.
- Puren, C. (2001). *La perspective actionnelle et l'enseignement des langues*. CRDP de Bourgogne.
- Hadji, C. (2001). *Évaluer les compétences: un défi pour l'école*. Paris: ESF.
- Council of Europe. (2001). *Cadre européen commun de référence pour les langues: apprendre, enseigner, évaluer*. Didier.
- Finkbeiner, C. (2006). *Beyond Testing and Grading: Towards a New Era of Language Assessment*. Frankfurt: Lang.

Învățare prin joc: metode interactive pentru elevii cu CES

Profesor Antohi Mirela-Simona

Școala Gimnazială Specială nr. 14 Tulcea

Integrarea elevilor cu cerințe educaționale speciale (CES) în activitățile educaționale presupune o abordare adaptată, empatică și creativă. Printre cele mai eficiente metode de lucru în acest sens se numără jocul didactic, care, prin natura sa, facilitează învățarea prin implicare activă, motivație internă și accesibilitate cognitivă.

Pentru elevii cu CES, jocul oferă un cadru prietenos, în care greșelile devin pași firești în procesul de învățare. Acesta permite personalizarea conținuturilor, adaptarea ritmului de lucru și susținerea dezvoltării sociale și emoționale, pe lângă cea cognitivă.

Jocurile didactice pot fi utilizate pentru a consolida noțiuni de bază, pentru a încuraja exprimarea verbală sau non-verbală, pentru a exersa abilități motorii fine sau grosiere și pentru a dezvolta autonomia. De exemplu, în cadrul unei lecții de matematică, jocul „Construcția turnului cu numere” presupune ca elevii să așeze cuburi numerotate în ordine crescătoare. Activitatea poate fi adaptată ușor: cuburile pot avea culori distinctive pentru sprijin vizual, cifrele pot fi tactile, iar sarcinile pot fi însoțite de comenzi verbale simple, repetate.

La Abilități de comunicare și limbaj, jocul „Punguța cu imagini” constă în extragerea unor cartonașe ilustrate, pe baza cărora elevii alcătuiesc propoziții simple sau recunosc litera inițială a cuvântului. Pentru elevii cu dificultăți de comunicare, se pot utiliza pictograme sau gesturi asociate, astfel încât fiecare copil să participe activ, indiferent de nivelul său de limbaj.

Un alt exemplu de joc eficient este „Semaforul emoțiilor”, utilizat în orele de dezvoltare personală. Copiii primesc cartonașe cu fețe zâmbitoare, triste sau furioase (pe culorile semaforului) și le folosesc pentru a exprima stări trăite în diferite situații. Acest tip de joc are un rol important în dezvoltarea conștiinței de sine și a empatiei, ajutându-i pe elevi să își recunoască emoțiile și să le exprime într-un cadru sigur.

Este esențial ca jocurile didactice pentru elevii cu CES să respecte câteva principii cheie: claritate în cerințe, structură predictibilă, stimuli multipli (vizuali, auditivi, tactili), posibilitatea de repetare și generalizare a sarcinilor. În plus, aprecierea constantă și feedback-ul pozitiv contribuie la întărirea stimei de sine și la crearea unei relații pozitive cu activitatea școlară.

Un aspect important îl reprezintă rolul cadrului didactic în facilitarea jocului. Profesorul nu doar propune și supraveghează jocul, ci creează un mediu incluziv, oferă sprijin individualizat și adaptează permanent strategiile în funcție de nevoile fiecărui elev. Astfel, jocul devine un instrument terapeutic, nu doar educațional.

Exemple de jocuri didactice pentru elevii cu CES

1. Jocuri cognitive (atenție, memorie, gândire logică)

„Găsește perechea”

- Materiale: cartonașe perechi (imagine-imagine sau imagine-cuvânt).
- Scop: dezvoltarea memoriei vizuale și a asocierii logice.

„Cine lipsește?”

- Se prezintă o serie de obiecte, copilul închide ochii, se retrage un obiect, iar el trebuie să ghicească ce lipsește.
- Scop: atenție și memorie.

„Turnul numerelor”

- Cuburi sau pahare numerotate; copilul le așează în ordine crescătoare sau descrescătoare.
- Scop: recunoașterea și ordonarea numerelor, motricitate fină.

2. Jocuri socio-emoționale

„Semaforul emoțiilor”

- Cartonașe colorate (verde- fericire, galben-frică, roșu-urie).
- Copiii povestesc o întâmplare legată de emoția aleasă.
- Dezvoltă conștiința emoțională și exprimarea verbală.

„Oglinda”

- Un copil imită mișcările și expresiile celuilalt.
- Scop: empatie și atenție.

„Ghicește cine sunt”

- Joc de rol cu pălării și accesorii.
- Dezvoltă comunicarea și imaginația.

3. Jocuri pentru dezvoltarea motricității

„Aruncă și spune”

- Mingi colorate și coșuri numerotate; copilul aruncă mingea și spune o literă, un cuvânt sau un număr.
- Scop: coordonare și comunicare.

„Parcurge traseul”

- Traseu simplu cu sărituri, ocolit jaloane; copilul îndeplinește sarcini pe parcurs.
- Scop: motricitate grosieră și atenție.

4. Jocuri pentru dezvoltarea limbajului și comunicării

„Punguța cu imagini”

- Cartonașe cu imagini; copilul formulează propoziții sau recunoaște litere.
- Se pot folosi pictograme pentru comunicare alternativă.

„Cuvântul din silabe”

- Silabe pe bilețele; copilul formează cuvinte prin combinare.
- Scop: dezvoltarea limbajului scris.

„Telefonul fără fir”

- Transmiterea unui mesaj simplu verbal sau prin gesturi.
- Dezvoltă înțelegerea și ascultarea activă.

Concluzii

Jocul didactic reprezintă o resursă valoroasă în educația elevilor cu cerințe educaționale speciale, facilitând o învățare adaptată, plăcută și accesibilă. Prin aplicarea unor jocuri structurate, clare și flexibile, cadrele didactice pot susține dezvoltarea cognitivă, emoțională, socială și motrică, crescând în același timp autonomia și stima de sine a copiilor. Rolul profesorului este esențial în crearea unui cadru incluziv și în adaptarea continuă a activităților la nevoile specifice ale elevilor.

Bibliografie

- Jigău, M. (2003). **Strategii educaționale pentru copiii cu cerințe educaționale speciale**. București: Editura Alpha.
- Gherguț, A. (2006). **Psihopedagogia persoanelor cu cerințe educative speciale**. Iași: Polirom.
- Cerghit, I. (2006). **Metode de învățământ**. București: Editura Didactică și Pedagogică.
- Ministerul Educației. (2022). **Ghid pentru integrarea elevilor cu CES în învățământul de masă**.
- Crahay, M. (2009). **Psihologia educației**. Iași: Polirom.

Literatura în limba română din Israel

Ciprian Apetrei

Profesor, Liceul Teoretic "Grigore Tocilescu" din Mizil

Literatura română din Israel reprezintă un segment aparte al scrisului diasporean românesc, aflat la intersecția dintre istorie, migrație și expresie artistică. Aceasta a luat naștere pe fondul valurilor de emigrare ale evreilor români din perioada postbelică, dar s-a consolidat ca o voce distinctă în peisajul literar prin asumarea unei duble apartenențe și a unei memorii marcate de rupturi.

Spre deosebire de alte forme de literatură românească din exil, cea israeliană are un accent mult mai pronunțat pe trauma colectivă, supraviețuire și integrare într-un spațiu aparte, cultural și lingvistic. Literatura în limba română scrisă în Israel nu este doar un spațiu de nostalgie, ci mai ales un exercițiu de conservare a limbii, a memoriei și a identității.

Context istoric și migrație culturală

După înființarea statului Israel în 1948, sute de mii de evrei din Europa de Est au emigrat, inclusiv din România. Între anii 1950 și 1970, emigrarea evreilor români către Israel s-a intensificat, într-un context tensionat marcat de antisemitism, național-comunism și marginalizare. Majoritatea emigranților erau bilingvi și păstrau o cultură românească solidă. Mulți dintre ei activaseră în presa sau literatura interbelică ori comunistă, iar în Israel au continuat să scrie în limba română, în ciuda politicii de hebraizare promovată de stat.

Acest val de migrație a adus în Israel o întreagă elită intelectuală românească, care a dus la apariția unor reviste culturale, cenacluri și edituri, ce au întreținut o veritabilă literatură de limbă română, distinctă de literatura israeliană propriu-zisă.

Reviste și spații culturale românești în Israel

Literatura română din Israel a fost susținută de o rețea de reviste și inițiative culturale. În trecut, reviste precum „Viața Noastră”, „Minimum”, și „Izvoare” au publicat constant poezie, proză scurtă, eseuri și traduceri. În prezent, publicații online precum „Revista Mea” și „Jurnal israelian” continuă tradiția literară, oferind spațiu pentru scriitori contemporani. Alte exemple remarcabile sunt „Gazeta Românească” și „Revista Familiei” (cu respectabila vârstă de 60 de ani), care apar în format tipărit săptămânal.

Acestea funcționează nu doar ca platforme de diseminare culturală, ci și ca instrumente de coeziune pentru o comunitate în curs de îmbătrânire. Publicațiile au și un rol pedagogic, adresându-se și tinerilor născuți în Israel din părinți români.

Integrarea și identitatea fracturată

Scriitorii români din Israel au fost adesea forțați să navigheze între două identități culturale: una legată de limba maternă și experiența românească, alta de noua realitate israeliană, unde limba, valorile și trauma colectivă sunt diferite.

În poezie și memorialistică apare frecvent o figură a exilatului deșrădăcinat, care nu își mai găsește locul deplin nici într-o cultură, nici în cealaltă. Efectul este o scriitură tensionată, adesea marcată de polifonie, rupturi temporale și reflecții asupra limbajului. Autorii trăiesc între limbi, iar textele lor devin adesea palimpseste identitare.

Un element definitoriu al literaturii române din Israel este *conștiința dublei apartenențe*. Autorii se raportează simultan la două spații afective – România și Israelul – și creează o literatură care transcende granițele geografice. În mod interesant, scriitorii din Israel au fost mai activi în traducerea și circulația transnațională a operei lor decât alte ramuri ale diasporei. Volumele sunt adesea publicate bilingv (română și ebraică) sau trimise către edituri din România. Autori precum Benzi Lăzărescu, Leon Volovici sau Roni Căciularu ilustrează acest model: ei scriu în română pentru o comunitate israeliană, dar gândesc și în termeni globali, de punți culturale.

Studiu de caz: „Viscolesc zăpezile albastre” – Etgard Bitel

Un exemplu elocvent al complexității literaturii române din Israel este volumul colectiv de poezie intitulat „Viscolesc zăpezile albastre”, coordonat și editat de Etgard Bitel. Apărut ca o antologie de poezie a 50 de poeți evrei născuți în România, acest volum documentează cu sensibilitate și rigoare contribuția poetică a evreilor români la patrimoniul cultural românesc, inclusiv după emigrarea în Israel. Titlul, metaforic și puternic evocator, sugerează tensiunea între fragilitatea memoriei și forța identității.

Textele incluse în antologie oscilează între lirismul clasic și discursul confesiv, între evocarea Holocaustului și nostalgia după peisajul natal din România. Multe dintre poeme sunt scrise în limba română și reflectă, dincolo de expresia artistică, o dramă a limbii – păstrată cu grijă, folosită ca scut, ca punte sau ca gest de rezistență. Antologia este în același timp o arhivă afectivă și un manifest identitar. Ea adună voci foarte diverse, de la poeți canonici până la autori mai puțin cunoscuți, dar reprezentativi pentru o experiență de exil comună.

Prin această antologie, Etgard Bitel devine nu doar un editor, ci un curator al memoriei poetice evreiești românești. Volumul poate fi citit și ca un document istoric afectiv, dar și ca o reafirmare a valorii literaturii române din Israel, o zonă culturală adesea marginalizată în istoriile literare oficiale. „Viscolesc zăpezile albastre” oferă o mostră concludentă a felului în care poezia devine, în diaspora, un act de (re)construcție identitară.

Antologia include poeți precum Mariana Gurza, Marcel Aderca, Benzi Lăzărescu, Clara Mărgineanu și Roni Căciularu – fiecare exprimând, în forme lirice proprii, experiența exilului, dorul de limbă și nevoia de a conserva identitatea prin poezie.

De exemplu, în poemul Marianeii Gurza, intitulat „Dor de acasă”, regăsim o metaforă a exilului concentrată în versuri simple, dar puternice: „Mi-e dor de tinda veche și de cântul dimineții / De pașii tatei pe zăpadă, cu pâinea-n ștergar adusă / Și-n palma rece-a mamei, o rugăciune dusă...” Poemul exprimă legătura dintre corporalitate, ritual și absență, transformând dorul într-o formă de apartenență transfigurată.

În altă tonalitate, Benzi Lăzărescu scrie despre însingurare într-un registru ironic și tăios, în poemul său „Identitate provizorie”: „Locuiesc în trei limbi și niciuna nu mă cunoaște / Mă semnez cu nume uitate de străzile vechi / Israelul mi-e pașaport, România mi-e somn...” Această poezie reflectă perfect fragmentarea identitară și contradicția intimă a scriitorului din diaspora, oscilând între limbă, spațiu și sens.

Etgard Bitel reușește, prin selecția și structurarea antologiei, să ofere nu doar o panoramă tematică, ci și o reprezentare echilibrată a vocilor poetice care traversează memoria, apartenența și ruptura. Antologia rămâne un reper în literatura română diasporeană din Israel, prin diversitatea stilistică și autenticitatea mărturiei poetice.

Roni Căciularu – Poezia exilului cotidian

Roni Căciularu este una dintre cele mai vizibile și constante voci ale literaturii române din Israel din ultimele două decenii. Stabilizat în Țara Sfântă, Căciularu a îmbinat activitatea de jurnalist cultural cu o poetică profund confesivă și identitară. Volumul său „Umbre pe zidul inimii” (Editura SAGA, 2020) oferă o panoramă a sensibilităților diasporeane contemporane, ilustrând rupturile afective, tensiunea între memorie și prezent și dubla apartenență lingvistică.

Poeziile lui Căciularu sunt marcate de o lirică simplă, directă, uneori aproape epurată de metaforă, dar încărcată de un lirism autentic. Limbajul devine o formă de reconectare cu sine și cu rădăcinile. Temele centrale includ dorul de România, tăcerea generațiilor, sentimentul de „neacasă” și fragilitatea identității. Dincolo de aspectul personal, versurile sale pot fi citite și ca documente ale unei experiențe migrante comune – cea a evreului român care trăiește într-o limbă maternă păstrată aproape ritualic.

„Jurnalul israelian”, revista digitală ca spațiu literar și comunitar

„Jurnal israelian” este una dintre cele mai active platforme digitale ale românilor stabiliți în Israel, funcționând atât ca revistă culturală, cât și ca forum de exprimare identitară pentru diaspora de limbă română. Lansată cu scopul de a păstra vie legătura cu limba maternă și cu valorile culturale ale românilor din Israel, revista publică în mod constant articole, eseuri, poezie, cronici literare și interviuri cu

personalități ale vieții culturale din Israel și România. Această publicație se remarcă prin caracterul său deschis și prin promovarea literaturii ca formă de dialog între trecutul românesc și prezentul israelian.

Contribuțiile literare publicate în paginile revistei vin din partea unor autori consacrați, precum Roni Căciularu, Daniel Lăzărescu sau Mihaela Ilea, dar și din partea unor voci mai noi, care explorează teme precum exilul, identitatea fragmentată, dorul și reconstrucția memoriei prin cuvânt. Poezia are un loc privilegiat în revistă, nu doar ca gen literar, ci și ca formă de rezistență afectivă și simbolică în fața alienării și a uitării. În acest sens, revista devine un spațiu viu, unde creația se întâlnește cu mărturia personală, iar literatura capătă valențe comunitare.

Concluzii

Literatura română din Israel se conturează ca un teritoriu cultural de intersecție, unde scrisul devine formă de rezistență, arhivă a memoriei și mediu de negociere a identității. Deși se află la marginea canoanelor oficiale, această literatură ilustrează perfect caracterul transnațional și plurilingv al diasporei.

Constrânsă între nostalgie și adaptare, între conservare și asumare a noii realități, scriitura românească din Israel propune o reflecție matură asupra condiției umane, asupra limbajului și asupra relației dintre individ și comunitate. Rolul revistelor și al cenaclurilor literare a fost esențial în păstrarea unei coeziuni culturale și în cultivarea unui dialog între generații. Această literatură merită o reevaluare critică în cadrul istoriei literare românești contemporane.

Bibliografie:

Brumaru, Valeriu, „Literatura română în Israel”, *România literară*, nr. 26/2003.

Oprea, Mihaela, „Scriitori români în Israel – între memorie și limbaj”, *Transilvania*, nr. 1/2017.

Căciularu, Roni, „Umbre pe zidul inimii”, Editura SAGA, 2020.

Lăzărescu, Benzi, „Pe drumuri de nisip”, Editura Hasefer, 2015.

Volovici, Leon, „Evreii în gândirea românească”, Editura Hasefer, 2015

Bitel, Etgard (coord.), „Viscolesc zăpezile albastre”, Editura Tipo Moldova, 2019

Modalități, metode și tehnici de instruire în învățământul vocațional muzical

Prof. Băguț Corina

Liceul de Artă „Ioan Sima” Zalău

În întreg învățământul vocațional, accentul trebuie pus pe dezvoltarea dragostei și a înțelegerii muzicii, din acestea vor decurge în mod firesc la elevi interesul, conștiințiozitatea și răbdarea necesare în studiu.

Instrumentul este o materie complexă, complexitate ce rezultă din aspectul interdisciplinar al acestei activități. Dat fiind acest specific, abordarea disciplinei de către profesor trebuie să fie extrem de diferențiată.

O lecție de instrument individuală are un specific aparte, pentru că trebuie să se țină cont mereu de particularitățile de vârstă ale elevului iar modul de predare trebuie adaptat, modificat în conformitate cu evoluția elevului.

Dacă scopul urmărit este clar, atunci profesorul va putea să-și adapteze metoda de lucru în funcție de elev și de condițiile date.

Îndrumările pe care le dă profesorul de instrument sunt folositoare numai în situația în care ele sunt reținute. Va stabili în prealabil ce anume deficiențe trebuie remediate, cu alte cuvinte care sunt problemele pe care elevul le întâmpină în execuția unor lucrări. Ar fi ideal în procesul de învățământ dacă pentru a îndrepta un defect sau pentru a ajunge la un anumit rezultat ar fi suficientă o singură observație. Pentru a se fixa un anumit detaliu fie ritmic, fie de sonoritate, fie de frazare sau de altă natură artistică este cunoscut că nu se poate fixa de la prima observație a profesorului decât în cazuri extrem de rare. În această situație rolul profesorului este foarte important, acesta trebuie să fie înzestrat cu multă răbdare, să repete de atâtea ori îndrumarea de câte ori este necesar, pentru ca observațiile sale să se fixeze foarte bine în mintea elevului, numai în felul acesta piesa muzicală va fi interpretată corect, așa cum compozitorul a exprimat-o. Este evident că o asemenea îndrumare repetată nu se poate concepe decât după ce în mintea profesorului s-a conturat în modul cel mai clar natura deficienței și a mijlocului adecvat pentru remedierea acesteia. În munca cu elevul trebuie să ocolim cât este cu putință orice procedeu de memorizare mecanică, de dezvoltare excesivă a aptitudinilor motrice, fără participarea gândirii.

Ceea ce trebuie urmărit este ca prin orice mijloace acest început anevoios să se realizeze cât mai rapid și plăcut cu putință, în sensul acesta interesul, curiozitatea vor apărea din partea elevului.

Profesorul trebuie să fie perfect stăpân pe tot ceea ce predă și totodată să acorde o extremă atenție modului în care predă.

Pentru a se apropia de cei pe care îi are de îndrumat, profesorul trebuie să fie un bun psiholog și să constituie el însuși un exemplu pentru ei.

Interesul, conștiinciozitatea și răbdarea de care el va ști să dea dovadă vor antrena și vor forma interesul, conștiinciozitatea și răbdarea copiilor.

De la început, trebuie ținut seama de faptul că în munca instrumentală va fi nevoie de folosirea a două „munci”: una cerebrală și alta manuală. Este foarte important ca elevul să nu cânte nici o piesă, nici un exercițiu oricât de simplu ar fi ele fără ca în prealabil să gândească la tot ceea ce implică această explicație, adică lecția logică: expresivitate, caracterul vioi sau duios, mișcarea mai rapidă sau mai lentă dinamică, etc. Aceasta va permite elevului să se plaseze de la început în atmosfera prielnică justei execuții a piesei pe care o studiază. De aceea e nevoie ca mișcările să fie organizate în mod spontan și natural.

Se întâmplă uneori, ca elevul să priceapă o noțiune din punct de vedere teoretic dar să nu fie în măsură să o redea instrumental în mod corect. Este datoria profesorului ca, în asemenea cazuri, să lucreze foarte atent cu el, până când acesta va realiza corect piesa sau exercițiul cerut și se va convinge că în viitor va fi în măsură să le lucreze corect fără ajutorul său, în sensul de aș găsi într-un viitor propriile soluții singur.

Profesorul nu este decât un ajutor, este cel care trebuie să discearnă, să hotărască ce-i poate fi elevului de folos. Să știe să încurajeze și să răsplătească și prin tot ceea ce face să insufle de fapt elevului dragostea și dorința de a face muzică, de a se bucura de aceasta, prin intermediul instrumentului, de a o face să existe cântând.

Caracterul muzical, justa intonație, sonoritatea trebuie puse întotdeauna pe primul plan al preocupărilor didactice muzicale. Nu va fi suficient de a indica unui elev ce anume trebuie să lucreze ci va fi necesar să i se arate, cu pricepere și răbdare, cum trebuie să lucreze.

Profesorul nu trebuie să se agațe doar de o metodă vehiculată, metodele care există trebuie privite ca un material didactic posibil și care este la alegerea profesorului. El trebuie să știe ce anume să aleagă dintr-o metodă la timpul potrivit și pe măsura cerințelor elevului său.

Procesul predării este într-o continuă mișcare, schimbare, este datoria profesorului s-o sesizeze și să o adapteze. Profesorul trebuie să-și asume acest rol dinamic care nu este ușor de susținut.

Prin învățarea unui instrument se va urmări:

cultivarea la elevi a dragostei față de instrument, muzică și toate celelalte arte;

lărgirea orizontului artistic al elevilor;

rezolvarea la instrument a unor probleme de teorie, armonie, polifonie, poliritmie, forme, etc.;

formarea și dezvoltarea deprinderilor de bază necesare pentru a cânta la instrument

dezvoltarea creației, a auzului interior;

dezvoltarea talentului interpretativ creator și obținerea mijloacelor necesare pentru cunoașterea și urmărirea a unei piese și a problemelor de bază ale acesteia, ca: armonie, contrapunct, forme, genuri, stil, limbaj, etc.

Instrumentul ușurează studiul intervalelor muzicale, ale acordurilor, el concretizând direct sunetele scării muzicale și ordinea lor. Instrumentul ne ajută în studiul și deprinderea ritmului.

Prin însușirea deprinderilor și priceperilor necesare cântatului la instrument, elevii ce studiază toate celelalte discipline muzicale ca viitori interpreți, muzicologi, compozitori, dirijori, profesori, sau ca simpli cunoscători avizați ai fenomenului muzical, au la dispoziție un mijloc esențial de însușire concretă, vie, directă, a lumii sonore în mișcare. Pentru a realiza aceste obiective principale, un rol determinant îl are profesorul. Forma fundamentală de muncă o constituie lecția individuală cu elevul.

Ținând seama de aptitudinile elevului, de particularitățile de vârstă ale acestuia, de timpul rezervat pentru această disciplină, profesorul va organiza lecția în așa fel încât problemele să fie rezolvate în clasă în cea mai mare parte. El va folosi metode variate și vii în funcție de scopul apropiat urmărit. La începutul fiecărui an, profesorul va întocmi un plan de lucru pentru pregătirea viitoare și condițiile de studiu. Profesorul va avea grijă ca repertoriul să cuprindă piese reprezentative, valoroase, din diferite epoci creatoare, preclasici, clasici, romantici și moderni.

În lecții profesorul de instrument va acorda atenția cuvenită explicării problemelor de stil, analizelor muzicale, biografiilor unor compozitori și mai ales citirii la prima vedere, deasemeni se va cultiva capacitatea elevului de a improviza realizând mici acompaniamente pentru unele melodii date, cadențe, înălțuiri cadențiale, etc.

Este foarte important ca elevul să se deprindă a citi la prima vedere texte simple, urmărind cu atenție ca nu cumva să lege imaginea vizuală de gestică pe instrument, ci să caute să transforme notațiile muzicale în sunete imaginate. Cu timpul, citirea la prima vedere se va putea face fără instrument, adică elevul va putea să audă în minte melodia scrisă, iar apoi, dacă vom urmări ca sfera auditivă să comande centrii motori, reproducerea pe instrument a melodiei se va face mult mai ușor.

Profesorul trebuie să țină seama ca prin repertoriile prevăzute pentru lecție să nu se ajungă la o încărcare a elevului, la oboseala lui din toate punctele de vedere, ci dimpotrivă, să trezească în el interesul deosebit de a face muzică, trăind cu intensitate momentele de exprimare sonoră particulară a fiecăruia, să creeze în el dorința de a se delecta sufletește prin cântatul la instrument. Profesorul de instrument, în afara orelor de curs, va duce și o activitate educativă, urmărind dezvoltarea generală a elevului, păstrând permanent contactul strâns cu profesorii de la celelalte discipline de specialitate și cultură generală, cu dirigintele și conducerea școlii și o comunicare permanentă cu familia.

Profesorul pornește la drum în primul an de instrument cu o mică necunoscută, elevul și părintele, pe care trebuie să știe să și-i apropie, pentru ca munca la instrument să se desfășoare în condiții cât mai bune și cu rezultate cât mai favorabile spre satisfacția tuturor. Elevul trebuie să se convingă că studiul instrumentului este un bun câștigat pentru toată viața, că în nici un caz nu este timp pierdut și că face parte din categoria acelor puține lucruri care nu trebuie privite în finalitatea lor materială, ci în cea spirituală.

Profesorul trebuie să-și mențină atitudinea echilibrată între subiectivitate și obiectivitate, el căutând să-și păstreze permanent vie capacitatea de adaptare la fiecare caz de elev în parte.

Metoda de predare nu se bazează numai pe metoda instrumentală în sine, ci pe însușirea unor noțiuni și cunoștințe din alte discipline: psihologie, fiziologie, pedagogie generală, estetică, istorie, literatură, etc.

În comportamentul său din clasă, profesorul trebuie să aibă mereu o prospețime și deschidere pentru înțelegerea acestui fenomen viu care este elevul și pe care nu-l putem constrânge să se încadreze în anumiți parametri doar pentru că așa o cer anumite reglementări.

Principiile sunt generale, obiective, însă aplicarea lor trebuie să fie vie având în vedere că orizonturile muzicii de-a lungul secolelor s-au schimbat în funcție de idealurile estetice ale celui timp și de cerințele acestora.

Activitatea didactică a profesorului de instrument are un aspect particular care o deosebește total de cea a profesorului care predă unei clase: lucrul cu un singur elev pe parcursul orei de instrument presupune un raport mult mai intim între profesor și elev. La aceasta contribuie și specificul artei muzicale care se adresează cu totul altor cerințe și aptitudini decât materiile de cultură generală. Pentru ca această activitate să aibă o cât mai bună finalitate, din fondul apercptiv de cunoștințe profesionale și generale nu trebuie să lipsească noțiuni de psihologie și anatomo-fiziologice. Văz, auz, simț tactil, elemente anatomice (mușchi, articulații, osatură), senzații și conștientizarea lor, activitatea cerebrală și mecanismele sale, specificul limbajului muzical în corelație cu acestea, inteligență, temperament, talent și afectivitate, atenție, memorie, învățare, toate aceste noțiuni trebuie cunoscute în profunzime iar cunoașterea lor trebuie făcută operațional de către profesorul de instrument în munca sa cu elevii.

Elevul trebuie să înțeleagă cu adevărat rolul pe care-l are în dezvoltarea sa această activitate practică, având o acțiune atât de benefică, modelând și formând în sensul cel mai profund personalitatea.

A fi capabil să te exprimi prin muzică, a te bucura de faptul că poți cânta la un instrument, iată modalități de a încerca să-l sensibilizezi pe elev arătându-i ce șanse i se oferă și de ce privilegiu poate să dispună.

Bibliografie

Neacșu, I. - Metode și tehnici de învățare eficientă, Tipografia Universității, București, 1985

Răducanu, Mircea Dan - Principii de didactică instrumentală - Editura Moldova, Iași, 1994

Șchiopu, Ursula; Verza, Emil - Psihologia vârstelor - Editura didactică și pedagogică, R. A. - București, 1997

IMPORTANȚA ACTIVITĂȚILOR EDUCATIVE ÎN PARTENERIAT CU PĂRINȚII

Prof. BOATCĂ CRISTINA

Școala Gimnazială "SCARLAT LONGHIN"

Dofteana, jud. Bacău

Odată cu intrarea în școală, copilul trăiește în două lumi diferite: una a familiei, colorată încă de afectivitatea primei copilării, cealaltă, a școlii, încărcată de noi exigențe și de promisiunile viitorului, la fel de importante. Dacă aceste medii educaționale se completează și se susțin, ele asigură într-o mare măsură buna integrare a copilului în activitatea școlară și, pe plan mai general, în viața socială.

Școala îl învață pe copil să se situeze printre semeni, să se obișnuiască cu anumite cerințe și realități sociale. Dar educația în familie constituie prima școală a copilului, partea cea mai importantă a pregătirii lui pentru viața socială și productivă. Familia trebuie să fie prima instituție socială care se preocupă de asigurarea condițiilor necesare dezvoltării normale a copilului.

La școală, ajutăm elevii să treacă peste rețineri, să-și exprime în mod deschis opiniile personale, să vorbească despre evenimentele la care participă, despre calitățile și defectele lor. Elevii dobândesc nu numai curajul exprimării unor opinii, ci și respectul pentru părerile colegilor, ale părinților, pentru adevăr. În felul acesta punem pe fiecare elev în situația de a-și exercita, în clasă, principalele însușiri care-i definesc personalitatea, făcându-i participanți activi, dar și colaboratori, parteneri ai noștri în ducerea la bun sfârșit a tuturor activităților. Calitatea proceselor de comunicare ce se stabilesc în grupul școlar depinde de potențialul comunicativ al fiecăruia dintre membrii lui. Educatorul trebuie să dețină înainte de toate, bune calități de mediator pentru a-i facilita procesul stabilirii unor interacțiuni directe, sincere, bazate pe încredere între elevi, dar și între sine și fiecare dintre elevi. Construirea unui mediu educațional bazat pe parteneriatul școală-familie va fi în măsură să determine elevul să cunoască, să înțeleagă și să aplice aspectele formative legate de valori precum respectul, ajutorul reciproc, onestitatea, responsabilitatea, demnitatea, solidaritatea, atitudinile civice și mai ales să reducă cât mai mult traseul de la normă la comportament.

Doar într-un asemenea mediu educațional elevul va fi în măsură să-și dezvolte, la un nivel superior, competențe care să-i permită elaborarea de răspunsuri la problemele și situațiile ce țin de integrare, adaptare, cooperare, solidaritate și mobilitate, dar și de compasiune.

Parteneriatul trebuie să se bazeze pe:

Precizarea axului valoric, care trebuie să direcționeze eforturile partenerilor;

Elaborarea unor strategii coerente și pe termen lung, în domeniul parteneriatului;

Stabilirea direcțiilor prioritare care să unească eforturile parteneriale;

Precizarea rolului asumat de diferite instituții și categorii de persoane;

Întâlnirile colective cu părinții reprezintă cea mai “profitabilă” și democratică formă de colaborare a educatorului cu familiile elevilor săi. Pentru educator înseamnă un cadru de manifestare și de perfecționare a calităților sale manageriale, un moment optim de conștientizare și de mobilizare a părinților într-un parteneriat real, prilej de a învăța și el din experiența părinților. Pentru părinți, adunările colective reprezintă tot atâtea prilejuri de autoevaluare și de sporire a competențelor educative, de informare pedagogică avizată, decide înțelegerea complexității fenomenului instructiv-educativ și a poziției pe care o ocupă în acest proces.

Bibliografie:

- ▶ Cristea S., „Pedagogie generală. Managementul educației”, Editura Didactică și pedagogică, București, 1996
 - ▶ Cucoș C., „Pedagogie” Editura Polirom, București, 2000
 - ▶ Mureșan V., Valorile și criteriile eficienței, București, Editura Politică, (1986)
 - ▶ INSTITUTUL DE ȘTIINȚE ALE EDUCAȚIEI, Management educațional pentru instituțiile de învățământ. Parteneriat și implicare comunitară, București, ISE-MEC, 2001.
 - ▶ Salade D., „Perfecționarea personalului didactic în pas cu cerințele unui învățământ modern”, 2005
-

Educația antreprenorială între online și offline – modul de integrare a diverselor unelte digitale ce ajută la dezvoltarea competențelor antreprenoriale

Autor: Chiriloι Elena

Profesor: Liceul tehnologic „Costache Conachi” Pechea

Pe parcursul ultimilor ani antreprenoriatul a devenit un subiect economic și social foarte important dar și un subiect de cercetare peste tot în lume. Antreprenoriatul este important pentru că duce la creșterea eficienței și eficacității economice. În urma exeperienței profesionale și a studiilor empirice analizate am observat că antreprenoriatul poate fi învățat, iar educația poate stimula intenția elevilor (tinerilor) de a deveni antreprenori.

Demersul didactic al Educației Antreprenoriale este orientat către dezvoltarea de competențe, abilități și atitudini ca elemente cheie în formarea profesională a elevilor, însă, este necesar și un efort continuu al elevilor pentru a se familiariza cu tehnologiile moderne implicate în activitatea antreprenorială și care presupune de multe ori interacțiunea cu aparate, softuri și utilaje noi (softuri de contabilitate, interfețe de vânzare electronică, site de prezentare și/sau cu vânzare, self scan, self check, inventar integrat etc). Lecțiile cuprind o serie de sarcini organizate utilizându-se instrumente digitale adecvate pentru formare competențelor specifice secolului XXI la elevii de liceu. Conținutul și activitățile propuse îi stimulează pe elevi să folosească TIC pentru învățare, comunicare, colaborare, cooperare și formare de cunoștințe. Formatul lecțiilor este flexibil iar materialele create de elevi sunt în mare parte sub formă digitală, dând posibilitatea elevilor să lucreze colaborativ din sala de clasă sau de acasă, să partajeze materialul și să lucreze simultan toți membrii echipei.

Tabelul următor oferă informații accesibile despre o gamă largă de instrumente și tehnologii care pot fi folosite de către elevi și profesori pentru a face procesul de predare-învățare-evaluare/autoevaluare mai interactiv.

Tabel 1. Instrumente digitale pentru accesarea, crearea și partajarea/distribuirea conținuturilor.

(Sursa: contribuție personală pe baza literaturii de specialitate)

Instrumentul digital	Competența digitală/ antreprenorială	Activitatea de învățare	Rezultatul așteptat
FreeMind	Folosirea tehnologiei pentru a sprijini	Crearea de hărți conceptuale cu sau fără	Realizarea Hărților conceptuale,

Canva Template.net Gamma	creativitatea și inovația; Colaborarea cu membrii echipei în scopul îndeplinirii sarcinilor de lucru.	colaborare	diagramelor, diagramelor Venn pentru anumite teme de studiu.
Google Forms Kahoot Quiz writer Quizizz Picker Wheel	Asumarea responsabilă a utilizării mijloacelor media interactive; Manifestarea unei atitudini pozitive cu privire la sarcinile de lucru.	Teste de evaluare; Chestionare; Fișe de feedback	Crearea unor teste, fișe de apreciere (feedback) sau jocuri interactive.
Google Meet Google Hangout ZOOM Synthesia	Asumarea responsabilă a utilizării mijloacelor media interactive; Prezentarea importanței codului de etică și conduită morală.	Videoconferințe, comunicare și înregistrare video	Moderarea unor ședințe online ori videoconferințe. Crearea de înregistrări ale videoconferințelor
Google Docs Google Presentation Jamboard Dream Shaper Canva	Colectarea, prelucrarea și folosirea sistematică a informațiilor; Colaborarea cu membrii echipei.	Redactarea de texte de către unul sau mai mulți utilizatori simultan (redactare colaborativă).	Realizarea unor proceduri, circulare, planuri de afaceri.
	Înțelegerea rolului și a oportunităților oferite de tehnologie; Crearea de coduri QR ce vor fi inserate pe materialele promoționale în format	Crearea și utilizarea de coduri QR în scopuri educaționale	Scanarea codurilor QR direcționează partenerul spre site, statistici, opinii ale clienților, PPT, social media, oferte etc.

	letric.		
Canva Prezi Google Presentation Microsoft Publisher FLIPhtml5 Slidesgo.com	Folosirea tehnologiei pentru a sprijini creativitatea și inovația; Implicarea activă în analizarea produsului/serviciului oferit.	Prezentări (plan de afaceri, cataloage, materiale promoționale).	Crearea de conținut digital (materiale promoționale, bannere de promovare, prezentări Canva, PPT, Prezi etc) care să permită promovarea unui produs, serviciu sau organizații. Conținut ce poate fi partajat sau distribuit cu drept de editare ori vizualizare.

Învățarea mediată de tehnologie presupune o autonomie în învățare și cea mai mare provocare este să-i învățăm pe elevi să fie independenți și să-i sprijinim printr-o rigoare a organizării timpului și a materialelor de învățare, prin stabilirea unei rutine clare care să le ofere reperele necesare în învățare, pe parcursul fiecărei zile și a întregului parcurs. Tehnologiile ar trebui să permită învățarea pe tot parcursul vieții, de exemplu, ceea ce a fost capturat pe un dispozitiv să poată fi ușor de transportat într-un alt dispozitiv. Acest lucru este realizabil prin Cloud (tehnologie complexă cu mai multe tipuri de servicii, cel mai cunoscut, cel de stocare a datelor).

Reprezele metodologie, accesibile la nivel național și publicate pe platforma „Alege-ți drumul” (<https://www.alegetidrumul.ro/>) vin și ele în întâmpinarea profesorilor ca măsuri de sprijin oferind sugestii de abordare a unor conținuturi din modulele de specialitate și educație antreprenorială.

Rolul meu, al profesorului, este de a mă asigura că toți elevii învață, și nu că tuturor le predau. Învățarea, este factorul la care mă raportează atunci când evaluez practicile elevilor mei.

Bibliografie:

Christine, R. (2017). European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu. *Research Papers in Economics*;

Cucoș, C. (2020). Caracteristici și criterii de calitate a unui conținut didactic de tip e-learning. *Revista Didactica Pro, Ex Cathedra*, 1(119);

Eshet-Alkalai, Y. (2012). Thinking in the Digital Era: A Revised Model for Digital Literacy. *Issues, Informing Science and Information Technology*, 9, 267–276;

Jocuri didactice adaptate pentru elevi cu CES (F70–F79, TSA) – Nivel liceal

Prof. CHIROȘCA SIMONA-NICOLETA

CENTRUL DE EDUCAȚIE INCLUZIVĂ „ALBATROS”, CONSTANȚA

Scop general:

Sprijinirea dezvoltării psiho-motrice, sociale și emoționale a elevilor cu cerințe educaționale speciale prin activități ludice structurate, accesibile și incluzive.

Obiective urmărite:

Dezvoltarea coordonării și echilibrului;

Îmbunătățirea orientării spațiale și a atenției;

Stimularea interacțiunii sociale și a cooperării;

Creșterea capacității de exprimare corporală și emoțională;

Promovarea participării active și a stimei de sine.

1. Jocuri de încălzire și mobilizare

1.1. Mersul pe ritm

Elevii se deplasează în diferite moduri (mers, pas săltat, alergare ușoară) pe un ritm dat de profesor (aplaudat, cu toba sau muzică).

→ *Se poate adapta prin semnale vizuale sau pictograme.*

Obiectiv: mobilizare, atenție, coordonare.

1.2. Semnalul magic

La comenzi simple („stea!”, „minge!”, „băț!”), elevii adoptă o poziție sau fac o mișcare anume.

→ *Folositor pentru elevii cu TSA datorită structurii clare și previzibilității.*

Obiectiv: reacție, control motor, respectarea comenzilor.

2. Jocuri de orientare și motricitate

2.1. Traseul cu forme

Un traseu marcat cu cercuri, pătrate și benzi colorate. Elevii sar, pășesc sau evită elementele, în funcție de indicații.

Obiectiv: orientare, echilibru, planificare motorie.

2.2. Găsește culoarea

Elevii trebuie să atingă sau să aducă un obiect dintr-o anumită culoare la comanda profesorului.

→ *Ideal pentru exerciții de discriminare vizuală și concentrare.*

Obiectiv: atenție, orientare, stimulare senzorială.

3. Jocuri de colaborare și comunicare

3.1. Mingea care vorbește

Elevii își pasează mingea și rostesc un cuvânt dintr-o categorie aleasă (ex: animale, culori). Se poate adapta pentru nonverbal (ex: arată imaginea).

Obiectiv: comunicare, socializare, exprimare.

3.2. Trenulețul prieteniei

Elevii formează un tren, conducându-se unii pe alții în funcție de comenzile profesorului („stop”, „înapoi”, „în cerc”).

Obiectiv: colaborare, încredere, interacțiune socială.

4. Jocuri pentru exprimare și autoreglare

4.1. Umbra mea

Elevii lucrează în perechi. Unul face mișcări lente, celălalt îl imită ca o „umbră”.

→ *Foarte util în dezvoltarea empatiei și autoreglării.*

Obiectiv: imitație, atenție, coordonare în pereche.

4.2. Statui cu emoții

Elevii devin „statui” care exprimă emoții: fericire, tristețe, supărare. Se pot folosi pictograme sau oglinzi.

Obiectiv: recunoaștere emoțională, exprimare nonverbală, creativitate.

5. Jocuri de relaxare și revenire

5.1. Respirația fluturelui

Elevii inspiră profund ridicând brațele ca aripile unui fluture și expiră lent coborându-le.

Obiectiv: calmare, respirație conștientă, relaxare corporală.

5.2. Ploaia blândă

Elevii simulează ploaia pe brațele colegului (atingeri ușoare cu degetele). Apoi schimbă rolurile.

Obiectiv: detensionare, relaxare tactilă, apropiere controlată.

Bibliografie

M. Epuran, I. Horghidan, *Psihologia educației fizice*, Editura ANEFS, București.

Carmen Toma, *Educația fizică adaptată*, Editura Pim, Iași, 2014.

Florin Colibaba, *Didactica educației fizice școlare*, Editura Universitaria, Craiova.

Gherguț, A., *Psihopedagogia persoanelor cu cerințe educative speciale*, Editura Polirom, Iași, 2016.

Ghiduri metodologice pentru activități educative cu elevi cu CES – Ministerul Educației, România.

DSM-5 – Manual de Diagnostic și Statistică a Tulburărilor Mintale, APA, 2013 (pentru clasificarea F70–F79, TSA).

Mai aproape de natură prin tehnologie

Chitul Ramona

Colegiul Național Petru Rareș, Suceava

Educația digitalizată oferă oportunități extraordinare pentru a transforma modul în care învățăm biologia, făcând-o mai interactivă, relevantă și accesibilă. Nu mai suntem limitați la manuale și planșe statice, acum putem explora lumea vie în moduri dinamice și captivante.

Principii Cheie pentru o Educație Digitalizată Eficientă la Biologie

Interactivitate și Angajament- Resursele digitale ar trebui să încurajeze participarea activă, nu doar consumul pasiv de informații. Simulațiile, jocurile educaționale și platformele de colaborare sunt esențiale. Vizualizarea 3D permite explorarea structurilor anatomice din toate unghiurile și interacțiunea cu ele (rotire, secționare, izolare de sisteme).

Relevanță și Context- Conținutul digital trebuie să conecteze conceptele biologice abstracte cu fenomene din lumea reală și experiențe cotidiene. Se pot face ilustrații ale proceselor dinamice ale corpului uman (ex: circulația sângelui, transmiterea impulsului nervos) într-un mod vizual și ușor de înțeles.

Personalizare și Diferențiere- Tehnologia permite adaptarea ritmului și stilului de învățare la nevoile individuale ale elevilor, oferind resurse suplimentare sau activități de aprofundare.

Accesibilitate și Incluziune- Asigurarea că resursele digitale sunt disponibile pentru toți elevii, indiferent de dotările tehnologice sau nevoile speciale.

Dezvoltarea Gândirii Critice și a Abilităților de Cercetare- Instrumentele digitale pot facilita colectarea, analiza și interpretarea datelor, stimulând astfel gândirea științifică.

Un exemplu concret de bună practică aplicabil la Anatomie și fiziologie umană este Explorarea Sistemului Circulator cu Anatomie 3D Interactivă

Tema - Sistemul Circulator (Anatomie și Fiziologie)

Obiectivul lecției- Elevii să înțeleagă structura inimii și a vaselor de sânge, direcția și circuitul sângelui în corp, precum și rolul sângelui în transportul substanțelor vitale.

Principiul de funcționare-Platformă de Anatomie 3D Interactivă:

Se utilizează o aplicație sau o platformă web de anatomie umană 3D (ex: Visible Body Human Anatomy Atlas, Complete Anatomy, BioDigital Human). Acestea oferă modele extrem de detaliate și precise ale corpului uman. Elevii pot explora ghidată și autonom. De asemenea elevii pot izola sistemul circulator, eliminând celelalte sisteme pentru o vizualizare clară a inimii, arterelor, venelor și capilarelor și

pot realiza o disecție virtuală: Ei pot "diseca" inima strat cu strat, observând atriile, ventriculele, valvele și vasele mari atașate. Fiecare componentă poate fi selectată pentru a afișa etichete și descrieri detaliate. Pot fi utilizate animații fiziologice ca de exemplu platforme ce includ animații care arată fluxul sângelui prin inimă și prin cele două circuite (pulmonar și sistemic). Se poate vizualiza contracția miocardului, deschiderea și închiderea valvelor, și schimbul de gaze în plămâni și țesuturi. Putem realiza simulări de patologii utilizând unele platforme avansate ce permit simularea unor condiții patologice simple, cum ar fi blocajele arteriale sau defectele valvulare, pentru a arăta impactul asupra fluxului sanguin.

Pentru evaluare profesorul poate utiliza Quiz-uri și identificare, instrumente de evaluare integrate care cer elevilor să identifice structuri specifice sau să descrie funcții, consolidând învățarea.

Această experiență digitalizată transformă conceptele abstracte de anatomie și fiziologie în cunoștințe practice, direct aplicabile în viața de zi cu zi. Vizualizând complexitatea și funcționarea impecabilă a inimii, elevii dezvoltă o apreciere profundă pentru acest organ vital. Ei înțeleg că inima este o "pompă" extrem de eficientă, dar și vulnerabilă la stilul de viață. Prin simulări sau discuții facilitate de modelul 3D, se pot aborda subiecte precum impactul alimentației nesănătoase (ex: colesterolul), fumatului, sedentarismului sau stresului asupra vaselor de sânge și inimii. Elevii pot vizualiza cum un vas de sânge se îngustează din cauza depunerilor de grăsime (ateroscleroza), înțelegând riscul de infarct sau accident vascular cerebral. Înțelegerea concretă a modului în care funcționează inima și cum poate fi afectată de alegerile noastre îi motivează pe elevi să adopte comportamente sănătoase precum alegerea alimentelor cu un conținut redus de grăsimi saturate și zaharuri, bogate în fructe și legume sau îi poate determina să realizeze activitate fizică regulată deoarece recunosc beneficiile exercițiilor fizice pentru întărirea mușchiului cardiac și menținerea elasticității vaselor de sânge.

Înțelegerea efectelor nocive directe asupra sistemului circulator, recunoașterea impactului stresului cronic asupra tensiunii arteriale și a sănătății cardiovasculare pot constitui factori determinanți pentru evitarea fumatului și consumului excesiv de alcool și pentru gestionarea stresului.

O înțelegere de bază a anatomiei și fiziologiei îi ajută pe elevi să comunice mai eficient cu medicii, să pună întrebări pertinente și să înțeleagă explicațiile legate de propria lor sănătate sau a celor dragi.

Prin utilizarea acestor instrumente digitale, biologia devine o știință personală și relevantă, transformând elevii din simpli observatori în participanți activi la propria educație pentru sănătate. Ei nu doar învață despre inimă, ci înțeleg cum să aibă grijă de propria lor inimă pe termen lung.

Bibliografie

1. Tehnologiile informației și comunicării în educație- autor Constantin Cucos
 2. Didactica modernă. Teoria și practica instruirii- autor Ioan Jinga, Elena Istrate
 3. Teaching with Digital Tools and Apps: Biology- autor: Rebecca J. Hite
-

Treisprezece ani de Biodiversity

Crețu Alina-Elena

Colegiul Național „Ștefan cel Mare”, Suceava

Sâmbătă, 14 Iunie, Teatrul Municipal „Matei Vișniec” Suceava a găzduit expoziția *Nature Freaks*. Evenimentul a avut dublu rol deoarece acesta a reunit lucrările elevilor care au participat la proiectul Biodiversity - Concurs Județean de creații (în limba engleză) ale elevilor cuprins în Calendarul Proiectelor de Educație Extrașcolară Județene (CPPEJ/2025) – Domeniul Interdisciplinar C12, poziția 3 și aflat la ediția a XIII-a în anul școlar 2024-2025. În același timp, organizatorii au oferit diplome și premii consistente participanților. Voluntarii nu au fost nici ei uitați, aceștia fiind și ei recompensați pentru implicarea în cadrul derulării activităților.

La concursul care s-a desfășurat în data de 10 Mai la Colegiul Tehnic de Industrie Alimentară – secțiunea Seniori, respectiv Colegiul Național Ștefan cel Mare, Suceava – secțiunea Juniori au participat 230 de elevi. Aceștia provin de la licee și școli din județ și din Târgu Neamț – instituții partenere. Printre acestea menționăm: Colegiul Tehnic de Industrie Alimentară Suceava, Colegiul Național de Informatică „Spiru Haret” Suceava, Colegiul Tehnic „Samuil Isopescu” Suceava, Liceul cu Program Sportiv Suceava, Seminarul Teologic Liceal Ortodox „Mitropolitul Dosoftei” Suceava, Colegiul „Alexandru cel Bun” Gura Humorului, Colegiul Tehnic „Ion Creangă” Tîrgu Neamț, jud. Neamț, Colegiul Național „Ștefan cel Mare” Suceava, Școala Gimnazială „Cristofor Simionescu” Plopeni, Școala Gimnazială Nr. 10 Suceava, Liceul de Artă „Ciprian Porumbescu” Suceava și Liceul Tehnologic „Oltea Doamna” Dolhasca. Rezultatele ediției curente se pot accesa pe blogul proiectului .

Proiectul, ajuns deja la cea de-a XIII-a ediție, își propune dezvoltarea competențelor de comunicare în limba engleză (scris și oral) pe o temă de cultură generală cu preponderență din domeniul ecologie-dezvoltare durabilă. Acesta are o marcantă componentă interdisciplinară prin îmbinarea abilităților din domenii diferite cum ar: TIC, biologie, geografie, arte vizuale, în documentarea și realizarea creațiilor. Concurenții și-au dovedit abilitățile de mănuire a limbii engleze, a noilor și mai tradiționalelor tehnologii în cadrul categoriilor: prezentări electronice, postere, machete/invenții, creativitate și filme. Elevii au realizat creații originale, vizând unul dintre aspectele circumscrise temei generale a proiectului: mediul inconjurător/probleme/cauze/soluții dar și curiozități din lumea plantelor și a animalelor. Lucrările au fost prezentate în limba engleză respectând timpul alocat fiecărei categorii (3-5 min.). Din juriu au făcut parte profesori independenți de școlile participante la concurs.

Scopul și obiectivele proiectului:

Proiectul își propune ca participanții să identifice cauzele diverselor probleme de mediu, să găsească soluții adecvate în vederea abordării de către aceștia a unei atitudini responsabile în momentul în care desfășoară activități outdoor și indoor (formale, non-formale și informale). Conectarea elevilor la aspecte ce vizează probleme de mediu, dezvoltarea competențelor de comunicare în limba engleză, cultivarea spiritului de colaborare, competiție și fair-play, încurajarea unei abordări interdisciplinare a unei problematice actuale și încurajarea afirmării inteligențelor multiple ale elevilor sunt doar câteva dintre obiectivele urmărite de coordonatorii proiectului.

Impact instituțional și uman

Lansat în anul școlar 2008–2009 ca un parteneriat între două licee din Suceava, proiectul *Biodiversity* a evoluat într-o inițiativă educațională de anvergură județeană, reunind la ediția actuală peste 230 de elevi din medii școlare variate. De-a lungul celor treisprezece ediții, proiectul a consolidat parteneriate între unități de învățământ, a promovat colaborarea între cadre didactice și a stimulat implicarea activă a elevilor în problematica de mediu, folosind limba engleză ca instrument de exprimare și reflecție critică. Participanții nu doar că și-au dezvoltat competențele lingvistice și digitale, dar au legat prietenii, au făcut schimb de idei și au descoperit noi moduri de a privi lumea înconjurătoare. Dimensiunea practică și interdisciplinară a activităților a oferit un cadru autentic de învățare, iar expoziția găzduită la Teatrul Municipal „Matei Vișniec” a devenit un spațiu de celebrare a creativității și a diversității de perspective aduse de elevi.

În loc de concluzie

Succesul ediției a XIII-a se datorează, în egală măsură, profesorilor coordonatori - **Monica Lepcaliuc** și **Alina Crețu** - și celor 45 de elevi voluntari de la ambele instituții școlare, care au transformat un concept educațional într-un eveniment cu impact real și merită aprecierea comunității educaționale pentru profesionalismul, perseverența și energia investită. *Biodiversity Project* își continuă parcursul cu speranța că edițiile viitoare vor reuni tot mai mulți elevi pasionați, creativi și conștienți de importanța protejării mediului. Educația pentru durabilitate, susținută prin cooperare și implicare activă, rămâne miza acestui demers educațional complex și viu.

Pregătirea tânărului interpret pentru performanță

Prof. Crețu Lăcrămioara

*Colegiul de Artă „Ciprian Porumbescu”
Suceava*

Complexitatea și diversitatea execuției publice este strâns legată de profunzimea fenomenului interpretativ în conexiune cu complexitatea și unicitatea structurii psihicului uman.

Prezența elevilor în fața auditoriului în diferite ipostaze: audiții, recitaluri, concursuri, săli de concert, constituie încoronarea muncii îndelungate de pregătire instrumentală sub toată complexitatea sa, punând problema validării, valorificării întregii învățături într-un anumit moment. Importanța aparițiilor publice, consecințele complexității fenomenului interpretativ însumate în experiență, autocunoaștere, maturizare interpretativă sunt covârșitoare, ele amplifică și definesc personalitatea tânărului interpret.

Manifestările publice în cadrul concursurilor creează un climat psihologic cu totul special, în care antrenarea psihică rodată în rutina aparițiilor publice anterioare: audiții, recitaluri și alte manifestări, asigură concentrare, siguranță, autocontrol, elemente esențiale pentru o exprimare sonoră superioară. Printr-o muncă bine organizată, planificată în timp, alături de experiența însușită de elev prin numeroase apariții publice, se pot anticipa diferite situații negative create de raportul mediu-psihic, datorate emoțiilor negative sau tracului.

Cele mai frecvente forme de exteriorizare a tracului ar fi următoarele: tremuratul mâinilor alături de mișcările dezordonate, lapsus-uri, transpirația mâinilor. Tracul este o formă, un grad de emoție care depășește cu mult limita utilă execuției, acționând inhibitor asupra reflexelor formate anterior. Publicul din sală, zgomotele, lumina puternică, toate aceste elemente neobișnuite provoacă unui instrumentist începător excitații inhibitive. Acest fenomen provoacă o inhibiție puternică ce perturbă desfășurarea lanțului de reflexe, făcând aproape imposibilă reintrarea voluntară în text, în starea de concentrare necesară execuției.

La persoanele care suferă de trac excesiv apare cu timpul un reflex condiționat format în urma repetatelor eșecuri și se manifestă printr-o stare de frică, de aversiune față de execuția publică.

Dirijarea întregii atenții, concentrarea spre o singură preocupare, de exemplu, lucrarea muzicală și execuția ei, trebuie cultivată cu consecvență și perseverență, mai ales în timpul studiului. Realizarea practică a concentrării nu este un proces simplu, necesitând un efort considerabil de voință, precum și un antrenament intens care să asigure într-o mai mare măsură starea de spirit necesară interpretării. Efortul de voință este necesar pentru a elimina sistematic din sfera preocupărilor psihice curente,

elementele perturbatoare externe și interne, de a menține în permanență o stare de orientare activă-receptivă.

Concentrarea cât mai profundă trebuie să fie prezentă în studiul zilnic devenind prin obișnuință ceva firesc. Astfel repetarea acelorași procese psihice poate duce la fixarea acestora în stereotipuri. Coordonatele psihice ale comportamentului scenic solicită interpretului în afara unei intense concentrări psihice în perioada premergătoare și o extraordinară capacitate de adaptare la situația specială a scenei, la care se adaugă capacitatea de folosire creatoare a experienței trecute. Profesorul are răspunderea de a modela cu mult tact psihologic personalitatea elevului, fiind știut faptul că elevii sunt la vârsta receptivității maxime, când își proiectează mental repere de idealuri, modele. Ei absorb cu o ușurință uneori necontrolată trăirile afective exacerband intensitatea lor. Astfel se înmagazinează în conștient și mai ales în subconștient experiențe pozitive sau cel mai adesea negative distructive care devin într-o mică măsură controlabile. Șocurile emotive sub formă negativă amprentate în subconștient pot deveni prin supradimensionare traume psihice ce pot marca necontrolabil viitoarea evoluție a personalității elevului.

Pe baza cunoașterii cât mai profunde a personalității elevului, profesorul are sarcina de a combate cauzele și când este necesar efectele producerii emoțiilor și tracului. Acest lucru este posibil prin influențarea psihologică a rațiunii elevului, printr-o planificare metodologică bună și o pregătire temeinică a apariției publice. În cadrul planificării metodologice este de menționat importanța alegerii repertoriului.

Trebuie avut în vedere o multitudine de factori psiho-fizici cu privire la: nivelul de pregătire teoretic, artistic de gândire muzicală, la capacitatea intelectuală-memorie, atenție, concentrare- și totodată la experiența, motivație, temperament, rezistență la efort psihic și fizic. Totodată se impune alegerea repertoriului în funcție de manifestarea publică la care participă elevul-audiție, recital, concert, examen, concurs.

Pentru reușita deplină la un concurs cunoașterea profundă, stăpânirea perfectă a lucrării este una din condițiile indispensabile ce aduce o stare de siguranță și calm. Sunt elevi cu o structură psihică emotivă exagerată care pierd din realizările anterioare, aceștia necesitând o pregătire psihologică mai intensă, o sporire a rezistenței la efort. Astfel sunt necesare următoarele indicații:

- studiul sistematic, conștientizarea etapelor necesare aprofundării materialului
- gândirea anticipativă bazată pe o concentrare optimă
- în clipele premergătoare apariției în fața publicului este indicată reconstituirea mentală a lucrării
- evitarea muncii în salturi, a eforturilor fizice și psihice mari, în special în ziua concursului și chiar cu o zi înainte

-încălzirea se va face cu o gamă urmată de exerciții tehnice și parcurgerea lentă a lucrării, insistând pe fragmentele mai dificile, acest lucru fiind necesar pentru reîmprospătarea deprinderilor și reflexelor motrice pentru calm și siguranță.

-este importantă practicarea unei respirații controlate , ce aduce momente de relaxare echilibrării tensiunii muscular-nervoase, tensiune asociată dinamicii conținutului muzical.

Capacitatea de concentrare asupra respirației are ca efect producerea unei senzații de armonie, plenitudine ce creează un sentiment benefic de calm și autocontrol, de conștientizare a propriei valori.

-totodată, trebuie evitate, pe cât posibil, cu trei, patru zile înainte, schimbări în modul de execuție a programului- trăsături de arcuș, digitație, modificări legate de text.

-pentru concurs este indicat ca lucrările să fie însușite din timp, apoi lăsate o perioadă, după care reluate pentru a elimina prin uitare eventualele deprinderi greșite.

Este de știut faptul că în timpul situațiilor de stres, pot să reapară deprinderile greșite, reflexe formate de-a lungul timpului și întipărite adânc în subconștient.

Trebuie avută în vedere acomodarea cu sala, de mare importanță fiind vizualizarea în atmosfera sălii de concurs. Astfel, doctorul Andrew Goliszek, un specialist în psiho-somatică, afirma că nu trebuie subestimată niciodată puterea cu care psihicul nostru prin subconștient, are sub control unitatea trup-minte-spirit.

Totodată, este necesară o echilibrare a dinamicii psihice prin:

- controlul emotivității
- controlul și mobilizarea capacității intelectuale
- capacitatea de angajare volițională maximă
- mobilizarea psiho-motrică corespunzătoare momentului execuției
- mobilizarea motivațională și energetică generală a organismului pentru a răspunde cât mai bine diferitelor situații

Prin complexitatea mecanismelor de reglare cognitiv-afectiv și volițional trebuie urmărită capacitatea de concentrare selectivă a atenției, de dirijare a gândirii selective, de păstrare a clarității și eficienței unei gândiri logice.

Procese complexe care induc autoechilibrarea și care conlucrează la obținerea randamentului maxim de valorificare a resurselor psiho-fizice, sunt direct legate de autoreglare psihică prin autosugestie-programare mentală pozitivă.

Referindu-se la stresul scenic, pianista Sofia Cosma spunea: “... în toată cariera mea mi-am păstrat calmul pe scenă, echilibrul psihic; chiar dacă apărea ceva neprevăzut, improvizam, mergeam mai departe. Eu nu cred că paliativele (de exemplu calmante, energizante) sunt de vreun folos tinerilor sau experimentaților interpreți, ci dimpotrivă, te fac să nu mai fii stăpân pe reflexele tale, pe partitură. Eu aș recomanda tinerilor interpreți să facă unele exerciții de respirație; de asemenea, ar fi benefic să se concentreze asupra unui lucru, unei imagini, ființe, care îi produc sentimente plăcute, de bucurie. Cel mai important lucru pentru a nu cădea pradă stresului scenic, îl consider însă stăpânirea la perfecție a partiturii.”

“După mine”, susține Sofia Cosma, “trei sunt factorii generatori de trac: lipsa bagajului tehnic, lipsa siguranței în memorizare și lipsa puterii de concentrare.”

Pe de altă parte, Mircea Dan Răducanu sfătuiește tinerii debutanți “să nu cânte decât atunci când se simt stăpâni pe înțelesul piesei muzicale. Această stăpânire presupune studiu și simulare fără repetiții inutile, căci înțelegerea nu vine din repetare.”

Elevul trebuie să ajungă în situația de a deveni capabil să spună: pot și vreau, însă în același timp să știe precis direcția în care este necesar să acționeze.

Limbajul, conduita profesorului înaintea apariției publice a elevului nu trebuie să se deosebească cu nimic, reducându-se la manifestările obișnuite din timpul orelor de clasă, transmițând o bună dispoziție, o stare generală optimă de emoții pozitive.

Profesorul este cel care ridică moralul tânărului interpret și îl încurajează de câte ori este necesar, îi insuflă curaj și încredere în sine, în forțele sale, pentru a învinge barierele emoției și stresului scenic.

INFLUENȚA TEHNOLOGIEI AVANSATE ASUPRA EXCELENȚEI ÎN EDUCAȚIE

Prof. CRISTESCU CARMEN

Școala Gimnazială Nr.112 București

Într-o eră marcată de schimbări tehnologice rapide și provocări globale, educația trebuie să evolueze pentru a răspunde noilor cerințe ale societății. Inovarea în educație nu se referă doar la implementarea de tehnologii avansate, ci și la transformarea metodologiilor pedagogice, a infrastructurii școlare și a relațiilor dintre actori educaționali. Excelența educațională, în acest context, presupune nu doar performanță academică, ci și dezvoltarea competențelor esențiale pentru secolul XXI: gândire critică, creativitate, colaborare și adaptabilitate.

Inovația în educație este răspunsul necesar la transformările rapide din societate, economie și tehnologie. Nu mai trăim într-o eră în care educația clasică, bazată pe memorare și repetare, poate pregăti elevii pentru realitățile unei piețe a muncii în continuă schimbare. Inteligența artificială, automatizarea și globalizarea determină nevoia unor noi forme de învățare.

Beneficii ale inovației educaționale:

Creșterea motivației și implicării elevilor – prin utilizarea realității virtuale, jocurilor educaționale, proiectelor interdisciplinare, elevii devin mai implicați activ în procesul de învățare.

Învățare personalizată – platformele digitale și inteligența artificială permit adaptarea conținutului la ritmul și stilul fiecărui elev.

Incluziune educațională – tehnologia poate facilita accesul la educație pentru copii din medii defavorizate sau cu nevoi speciale.

Adaptabilitate la schimbare – școlile inovatoare sunt mai pregătite să facă față unor situații neprevăzute, precum pandemia COVID-19, când educația online a devenit o necesitate.

Excelența nu înseamnă doar note mari sau rezultate la olimpiade. Ea implică:

Calitatea relației dintre profesori și elevi

Echitatea accesului la resurse educaționale

Dezvoltarea armonioasă a fiecărui elev – din punct de vedere cognitiv, emoțional, social și etic

Sistemele educaționale care pun accent pe excelență incluzivă – adică performanță combinată cu echitate – contribuie la o societate mai justă, mai pregătită și mai empatică.

Organizația pentru Cooperare și Dezvoltare Economică (OECD), UNESCO și Forumul Economic Mondial au identificat un set de competențe cheie care trebuie cultivate în școală pentru ca tinerii să aibă succes în viața profesională și personală. Acestea includ:

Gândire critică și rezolvare de probleme – abilitatea de a analiza informații, de a evalua surse și de a lua decizii informate

Creativitate și inovație – capacitatea de a genera idei noi și de a gândi „în afara cutiei”

Colaborare și comunicare eficientă – lucrul în echipă, empatie, negociere

Competențe digitale și alfabetizare media – utilizarea responsabilă a tehnologiei, înțelegerea riscurilor (fake news, cyberbullying)

Autonomie și învățare pe tot parcursul vieții – abilitatea de a învăța continuu, de a se adapta la noi contexte

Fără aceste competențe, absolvenții riscă să fie nepregătiți pentru locuri de muncă ce nici nu există încă, dar care vor cere flexibilitate, creativitate și capacitate de învățare continuă.

Exemple de bună practică

Finlanda – renumită pentru sistemul său educațional inovator, care pune accent pe învățare colaborativă, eliminarea notelor în primii ani și curriculum centrat pe competențe transversale.

Singapore – deși foarte performant academic, și-a reformulat sistemul pentru a integra învățarea socio-emoțională și gândirea creativă, renunțând treptat la accentul exclusiv pe examene.

Școlile Big Picture Learning (SUA) – promovează învățarea personalizată, mentoratul și proiectele reale din comunitate, punând accent pe pasiunea și interesele fiecărui elev.

Un exemplu remarcabil de inovare în educație este modelul "Triple Helix", care subliniază interacțiunea dintre universități, industrie și guvern pentru a stimula dezvoltarea economică și socială. Acest model a fost aplicat cu succes în diverse contexte, demonstrând importanța colaborării între diferitele sectoare pentru a crea un ecosistem educațional dinamic și adaptabil.

La nivelul învățământului preuniversitar, implementarea laboratoarelor Smart Lab reprezintă o inovație semnificativă. De exemplu, primul Smart Lab din România a fost inaugurat în 2019 la Școala Generală nr. 45 "Titu Maiorescu" din București, fiind dotat cu imprimante 3D, roboți educaționali și ochelari de realitate virtuală. Aceste tehnologii permit elevilor să învețe prin experiență directă, stimulându-le creativitatea și gândirea critică.

Excelența educațională: Provocări și perspective

Excelența în educație nu se măsoară doar prin rezultate academice, ci și prin capacitatea sistemului educațional de a răspunde diversității nevoilor elevilor și de a promova echitatea. În Australia, de exemplu, raportul final al panelului Universităților Accord subliniază importanța echității și succesului studentesc, stabilind obiective pe termen lung pentru a atinge paritatea populațională până în 2050 pentru grupurile subreprezentate .

În Regatul Unit, universitățile joacă un rol esențial în creșterea economică regională, generând un impact economic semnificativ prin colaborarea cu sectorul privat și dezvoltarea de infrastructuri de cercetare. Investițiile în educație și cercetare sunt considerate esențiale pentru creșterea productivității și coeziunii sociale .

Concluzie

Inovarea și excelența în educație sunt interdependente și necesită o abordare integrată care să implice toți actorii educaționali: profesori, elevi, părinți, autorități și comunități. Pentru a răspunde provocărilor actuale, este esențial să dezvoltăm un sistem educațional flexibil, incluziv și orientat spre viitor, care să pună accent pe dezvoltarea competențelor esențiale și să promoveze învățarea continuă.

Bibliografie

Australian Government. (2023). Building a more equitable, innovative Australia. The Australian.

Disponibil la:

Barber, M., Donnelly, K., & Rizvi, S. (2012). O nouă viziune pentru educație: Revoluția personalizată a învățării. Pearson. Trad. rom. Editura Humanitas Educațional, 2014.

Etzkowitz, H., & Leydesdorff, L. (1995). The Triple Helix: University-Industry-Government Relations: A Laboratory for Knowledge-Based Economic Development. Minerva.

Etzkowitz, H., & Leydesdorff, L. (2000). The dynamics of innovation: from National Systems and "Mode 2" to a Triple Helix of university-industry-government relations. *Research Policy*, 29(2), 109–123.

Fullan, M., Quinn, J., & McEachen, J. (2018). Deep Learning: Engage the World Change the World. Corwin Press.

INACO – Inițiativa pentru Competitivitate. (2020). Drumul spre învățare exponențială: un Smart Lab în fiecare școală. Disponibil la: <https://inaco.ro>

OECD (2018). The Future of Education and Skills 2030. Organisation for Economic Co-operation and Development. Disponibil la: <https://www.oecd.org/education/2030-project/>

Paul, A. (2020). Drumul spre învățare exponențială: un SMART LAB în fiecare școală. INACO. Disponibil la:

Schleicher, A. (2018). *World Class: How to Build a 21st-Century School System*. OECD Publishing. ISBN: 9789264300002.

The Times. (2024). We need to unleash the catalytic power of universities. Disponibil la:

UNESCO (2015). *Education 2030: Incheon Declaration and Framework for Action*. Paris: UNESCO. Disponibil la:

UNICEF (2023). *Transforming Education with Equity and Inclusion*. Disponibil la:

World Economic Forum (2020). *Schools of the Future: Defining New Models of Education for the Fourth Industrial Revolution*. Disponibil la:

Experiența proiectului eTwinning „Fun with Math” la grădiniță - de la distracție la învățare

Prof. Zăvoianu Cristiana

Grădinița cu Program Prelungit Dumbrava Minunată

Slobozia, Ialomița

Educația timpurie este un domeniu în continuă transformare, în care învățarea prin joc rămâne piatra de temelie a dezvoltării armonioase a copilului. Jocul este limbajul universal al copilăriei – un instrument puternic prin care cei mici explorează lumea, învață reguli sociale, își dezvoltă gândirea logică și își exprimă emoțiile. În acest context, proiectul eTwinning „**Fun with Math**”, desfășurat în grădinița noastră, a demonstrat cât de eficient poate fi jocul ca metodă educațională în predarea noțiunilor matematice la preșcolari.

Jocul – puntea dintre joacă și cunoaștere

În educația preșcolară, jocul este mai mult decât o activitate recreativă; el este modalitatea firească prin care copilul învață. Prin joc, copilul exersează, greșește fără teamă, își asumă roluri și rezolvă probleme. În cadrul proiectului „Fun with Math”, ne-am propus să transformăm învățarea matematicii dintr-un posibil obstacol într-o aventură atractivă și plină de sens pentru copii.

Activitățile din proiect au fost construite astfel încât să stimuleze curiozitatea, gândirea critică, cooperarea și creativitatea. Am pornit de la ideea că matematica este peste tot în jurul nostru – în formele geometrice ale jucăriilor, în numărarea pașilor, în clasarea culorilor sau în stabilirea unor reguli în jocurile de echipă.

Metode și activități aplicate

În cadrul proiectului, am colaborat cu grădinițe partenere din alte țări europene, schimbând idei și bune practici prin platforma eTwinning. Activitățile au fost diverse și adaptate vârstei copiilor (3–6 ani):

Matematica în natură: am organizat vânători de comori matematice în curtea grădiniței, unde copiii identificau forme, numărau frunze sau grupau obiecte naturale după criterii logice.

Ateliere digitale: folosind aplicații simple și jocuri online interactive, am integrat tehnologia în mod ludic, dezvoltând în același timp competențele digitale și matematice ale copiilor.

Jocuri de rol și povești matematice: am creat povești în care personajele trebuiau să rezolve probleme de logică pentru a-și atinge scopurile – o metodă prin care copiii au învățat concepte precum ordonarea, succesiunea sau relațiile spațiale într-un mod afectiv și captivant.

Ziua matematicii: fiecare țară parteneră a organizat o zi specială dedicată jocurilor matematice. În grădinița noastră, am amenajat „colțuri matematice” cu provocări adaptate nivelului fiecărui copil.

Rezultate observate și impact

Deși scopul principal al proiectului a fost familiarizarea copiilor cu concepte matematice de bază, am remarcat o serie de beneficii colaterale esențiale:

Dezvoltarea limbajului și a exprimării: copiii au învățat să explice pașii rezolvării unei sarcini, să comunice în echipă și să-și susțină ideile.

Creșterea încrederii în sine: prin reușite repetate în jocuri matematice, copiii au dobândit o atitudine pozitivă față de învățare și un sentiment de competență.

Formarea gândirii logice și a capacității de rezolvare de probleme: prin activități de clasificare, sortare, estimare și comparare.

Consolidarea relațiilor sociale: colaborarea în echipă, jocurile de grup și activitățile comune au contribuit la dezvoltarea empatiei și a cooperării.

Reflecții finale

Proiectul „Fun with Math” ne-a reconfirmat un adevăr simplu și profund: copilul învață cel mai bine atunci când se joacă. Jocul, cu toată complexitatea și libertatea sa, oferă un cadru natural în care copilul experimentează, greșește și reușește, fără presiunea notelor sau a comparației. Matematica, adesea percepută ca un domeniu rigid, devine, prin joc, un univers fascinant de descoperit.

Această experiență ne-a inspirat să integrăm permanent metodele ludice în activitatea noastră didactică, să explorăm noi resurse digitale și să continuăm colaborarea internațională pentru a oferi copiilor o educație vie, motivantă și ancorată în realitate.

Concluzie

În educația timpurie, **jocul nu este un obstacol în calea învățării, ci drumul însuși**. Cu ajutorul proiectelor precum „Fun with Math”, cadrele didactice pot transforma procesul educațional într-o aventură a cunoașterii, unde fiecare copil are ocazia să învețe prin descoperire, bucurie și implicare.

Educația prin joc este o alegere conștientă, modernă și eficientă – iar matematica devine, astfel, nu doar un exercițiu de logică, ci și o bucurie de a învăța împreună.

Modelarea comportamentelor individuale și de grup pentru protejarea mediului înconjurător EXCURSIA

Autor: prof. Isopescu Daniela

Școala Gimnazială Frătăuții-Vechi

Societatea contemporană cere pregătirea unui alt fel de elevi decât a celor din generațiile anterioare. Raportându-ne la cerințele economiei globale, cunoștințele și aptitudinile unei națiuni sunt cheia succesului de natură competitivă mai mult decât în trecut. Activitățile recreative au rolul de a ajuta copiii să se relaxeze și să sporească nivelul de energie necesar unei bune dezvoltări psihice și intelectuale. Activitățile extracurriculare îl fac pe copil mai responsabil, iar această responsabilitate îl pregătește pentru viitor. De asemenea, implicarea în activități extracurriculare ajută copilul să întâlnească oameni noi, cu experiențe diferite, îl ajută să-și facă prieteni, să socializeze, acest aspect fiind foarte important în cazul tinerilor care întâmpină dificultăți de comunicare cu semenii lor.

Astfel de activități sunt de o reală importanță cu atât mai mult cu cât trăim într-o lume dominată de mass media, referindu-ne aici la televizor, calculator și internet, care nu fac altceva decât să contribuie la transformarea copiilor noștri în niște persoane incapabile de a se controla comportamental, emoțional.

Excursia este o activitate didactică bazată pe interdisciplinaritate și muncă în echipă. Elevii participă cu multă bucurie și optimism la această activitate, lărgindu-și orizontul de cunoștințe prin contactul direct cu realitatea. Excursia înviorează activitatea școlară, stimulează curiozitatea de a descoperi noi fenomene, formează o atitudine ecologică pozitivă, prilejuiește trăiri adânci ale unor sentimente patriotice. În cadrul procesului instructiv-educativ, excursia școlară este folosită tot mai mult ca metodă de învățământ. Aceasta formează la elevi deprinderea de a observa direct anumite fenomene, legăturile strânse dintre ele, interdependența lor. Excursia poate deveni o abordare cu caracter interdisciplinar a unei tematici stabilite anterior. Are un rol deosebit de însemnat în educarea elevilor în spiritul moralei civice, dezvoltându-le anumite deprinderi de manifestare colectivă și dezvoltându-le interesul pentru cunoaștere. Este o formă de activitate cu caracter activ, atractiv și mobilizator. Reprezintă un prilej de a cunoaște alte dimensiuni ale educației copilului, de manifestare psihică și de adâncire a relațiilor elev-elev, elev-profesor, elev-profesor-părinte. Pe lângă destindere, încredere, recreere, voie bună, excursia le dă unora posibilitatea unei afirmări și recunoaștere a aptitudinilor.

Activitatea educativă școlară și extrașcolară dezvoltă gândirea critică și stimulează implicarea tinerei generații în actul decizional în contextul respectării drepturilor omului și al asumării responsabilităților sociale, realizându-se, astfel, o simbioză lucrativă între componenta cognitivă și cea comportamentală. Participarea efectivă și totală în activitate angajează atât elevii timizi cât și pe cei

slabi, îi temperează pe cei impulsivi, stimulează curentul de influențe reciproce, dezvoltă spiritul de cooperare, contribuie la formarea colectivului de elevi.



Bibliografie

Duțu Mircea, *Educația și problemele lumii contemporane*, București, Editura Albatros, 1989;

Mircescu M., *Pedagogie*, București, Editura Printech, 2004.

Familia în contextul globalizării

Prof. Dobre Elena

Școala Gimnazială Nr.80 București

Vremurile și lumea în care trăim par a fi unele dintre cele mai frământate din istoria vieții și a ființei umane, vremuri de neliniște, de zbucium și tot mai slabă moralitate. Familia, ca și toate celelalte instituții cu rol formativ-educativ privite în lumina valorilor tradiționale, se confruntă cu o reală criză. Starea de criză trebuie să ne pună pe gânduri și să ne trezească la o mai înaltă, frumoasă și proprie formă de viață personală și comunitară, singurul mod în care persoana își poate găsi sănătatea trupească și sufletească. Observăm că în perspectiva globalizării, valorile tradiționale creștine au suferit un real proces de diluare sau de substituție.

Omul are o vocație familială, se împlinește deplin ca ființă, își actualizează plenar toate potențele ființei sale doar în comuniune și împărtășire de ființă și sens. Copiii sunt tot mai puțin doriți și așteptați iar părinții, tatăl și mama nu mai acordă relației cu aceștia o semnificație spirituală. Într-o familie creștină rolul părinților este fundamental. Contribuția mamei în dezvoltarea fizică și psihică este una esențială, afecțiunea maternă fiind socotită a fi oxigenul psihic al copilului. Dacă mama este sufletul sau inima familiei, tatăl reprezintă creierul ei. Vocația de părinte nu se învață din cărți ci singura cale de a naște și crește, de a educa și forma niște copii buni este să devenim mai întâi părinți buni, responsabili față de viața copiilor noștri să le acordăm atenție și timp, dragoste și grijă. În perioada copilăriei educația trebuie să aibă în vedere sădirea și cultivarea adevăratelor *valori*. Educația religioasă este foarte importantă pentru dezvoltarea caracterului spiritual al tinerei generații și cei educați astfel pot simți prezența lui Dumnezeu. Care este primul context în care un copil învață să definească familia și ce presupune această? Evident, în propria-i familie.

Așadar, putem afirma că familia constituie matricea primordială a culturii omenesti un „laborator” viu al destinului umane atât personale cât și naționale. În sânul familiei se identifică la modul general valorile umane, progresul sau declinul unei societăți. În relațiile dintre membrii ei se exprimă relațiile ce există la nivel macro familial, dintr-o perioadă, din cadrul unui grup de oameni pentru că fiecare poartă în sufletul său și transferă convulsiile și frământările sale colectivității în care trăiește și activează.

În prezent, se vorbește tot mai mult despre schimbările care s-au produs în sânul și în modul de percepție asupra familiei în ultimul secol, provocate de civilizația industrială și de urbanizare, de alienarea morală a omului contemporan, de revoluționarea, până la schimbare și abolire, a vechilor cutume și relații, ce îi guvernau altădată viața. Din fragedă pruncie, copilul este învățat să se afirme, chiar și cu prețul sacrificării intereselor celorlalți, să își organizeze viața după propriul și bunul său plac, să caute împlinirea dorințelor sale cu orice preț, să fie fericit. Însă mijloacele pe care le folosește nu sunt

totdeauna dintre cele mai înalte și oneste. Adeseori, ele trădează egoism, individualism și lipsă de sensibilitate. Într-o societate în care sunt cultivate până la paroxism, prin toate canalele, și mijloacele posibile, plăcerile, în care întemeierea unei familii este adesea privită ca fiind ceva desuet, iar nașterea de copii, o piedică în calea realizării de sine, familia pare a fi cel mai grav lovită de valurile duhului frivol al lumii acesteia. Astăzi, erotizarea profundă a societății este o realitate obiectivă. Copiii, sunt tot mai puțin doriți și așteptați, ca și cum ei ar fi o piedică în calea împlinirii tuturor acestor deziderate, numărul lor este strict limitat, la unul, maxim doi, iar părinții- tatăl și mama, acum angajată și aflată în plină afirmare de sine – nu mai acordă relației cu aceștia aceeași semnificație spirituală. Alergând de multe ori de dimineața, devreme, și până seara, târziu, educația se transformă în câteva minute de dialog cu aceștia, în care însă nu există timpul necesar pentru ca ei să își poată deschide real sufletul și să primescă sprijinul pe care îl așteaptă și pe care și l-ar fi dorit din partea părinților. Grija față de educarea sufletului copilului este subordonată preocupării de cele materiale, astfel încât adeseori părinții devin mai străini copiilor decât străinii. Omul de astăzi aleargă să-și păstreze un sevcu, să ofere familiei un minimum de confort, adică se concentrează asupra unor investiții cu profit imediat, dar pierde din vedere, investiția cea mai importantă a vieții sale – copiii, iar când ajunge să conștientizeze aceasta este, de cele mai multe ori, prea târziu, atunci când copiii s-ar putea să fie „departe”, atât fizic, cât și spiritual de părinții lor.

Viața unei familii se desfășoară pe plan fizic, concret, și pe plan spiritual sau duhovnicesc. Este posibil ca familia să dobândească o deplină împlinire în prima ordine a existenței sale, cea materială, prin dobândirea de bunuri, funcții, demnități. Dacă însă nu a acumulat și în planul tainic al vieții spirituale, nu se va putea bucura niciodată deplin de cele dintâi, după cum, în mod contrar, atunci când există împlinire în universul spiritual al familiei, aceasta este capabilă să suplinească chiar și lipsa deplină a celor dintâi. Pentru ca o familie să crească și să se dezvolte este absolut necesar să se comunice. Or, „nu există un alt loc în lume în care cuvintele să conteze mai mult decât în cadrul familiei. Comunicarea în cadrul familiei reprezintă piatra de temelie a societății și este primul loc în care copiii învață să comunice și să se poarte cu ceilalți. Tot aici învață ce să spună și cum să spună anumite lucruri”. Drama morală a lumii contemporane este aceea că s-a dezis cu prea multă ușurință de principiile care altădată au motivat-o profund, de valorile care i-au dat sens înalt și i-au oferit împlinire, că a inversat irațional ierarhia lor, înlocuindu-le pe cele spirituale, cu falsele valori materiale. Elementul de maximă stabilitate al familiilor din trecut îl constituia tocmai adaptarea și conformarea, armonizarea vieții individuale și comunitare la niște repere morale, obiective înalte, însușirea și respectarea lor. La toate acestea adăugăm credința, dragostea de Dumnezeu și de glia străbună a celor din trecut, valori ce par astăzi tot mai desuete și anacronice și că, sufletul omului de altădată nu era atât de scindat și divizat de dorințe și așteptări atât de numeroase și contradictorii. De aici sentimentul de „eșec existential” al omului contemporan, de aici sentimentul zădărniciiei și al inutilității, disperările și deznădejdea sa.

Credința ortodoxă ne învață că familia trebuie să fie, pentru fiecare dintre membrii săi, o oază de liniște și de armonie, un liman sufletesc, un spațiu în care să se întrecă unul pe celălalt în acte de iubire și dăruire căutând să transforme căminul într-un spațiu al prețuirii și ajutorării reciproce, al creșterii și educării responsabile a copiilor într-un colțisor de rai, încă din lumea și din viața prezentă. Sfinții părinți ai Bisericii Ortodoxe, în special Sfântul Ioan Gură de Aur, spune că, biserica cea mică este chiar familia, lucru întrutotul adevărat, având în vedere că Mântuitorul spune așa: *„Că unde sunt doi sau trei, adunați în numele Meu, acolo sunt și Eu în mijlocul lor.”*

Educația copiilor constituie cea mai mare artă. În procesul educației, părinții, în calitate de primi îndrumători ai copiilor, trebuie să dea dovadă de mult tact. Copiii sunt moștenirea pe care o lăsăm, rațiunea și motivația tuturor ostanelilor și jertfelor noastre de o viață, ei reprezintă cea mai importantă investiție a noastră, investiția pentru veșnicie. Cei mai mulți dintre părinți, ca niște „pedagogi ai virtuții” își dau silința să sădească în sufletul copilului ceea ce ei au mai bun și mai frumos spiritual, intuind că de aici le vor veni cele mai mari bucurii și împliniri din viață. Copiii au dreptul să cunoască efectul benefic al unei case fericite, iubitoare și sigure. O casă cu etică puternică, valori, tărie morală și de caracter. Având copii sănătoși, vom avea o societate sănătoasă, puternică în care să existe și să se promoveze adevărate valori: valori morale, valori spirituale, valori estetice, valori sociale.

Fiecare dintre noi trebuie să avem o permanentă preocupare față de viitorul familiei creștine și al neamului românesc, prin redescoperirea și trăirea valorilor creștine în casele noastre, în parohiile de care aparținem și în marea familie a Bisericii lui Hristos. Să arătăm o atenție deosebită familiilor în care a slăbit iubirea și bucuria comuniunii, oferindu-le un semn al iubirii lui Hristos față de ei, o faptă bună și un cuvânt bun. Familia este și va rămâne una dintre valorile perene ale neamului românesc și ale fiecărei ființe umane, pentru că omul este prin însăși alcătuirea sa, o ființă socială, comunitară, dialogică, simțind presant nevoia de comunicare și comuniune. Forma sau calea cea mai potrivită de revigorare și renaștere a familiei creștine, o constituie întoarcerea la valorile ei tradiționale, adaptate la noile realități create, dar bazate pe iubire și dăruire, responsabilitate și ajutor, toate acestea străbătute de o înaltă moralitate și dorință de desăvârșire.

Biserica, școala și familia sunt chemate să îndeplinească o misiune crucială în refacerea și valorizarea potențialului uman, educația devenind în acest sens un pașaport universal, un catalizator cu efect puternic asupra devenirii ființei umane. În cazul în care există o strânsă legătură între familie, școală și Biserică, cuvintele Mântuitorului *„Învățați-i să păzească toate câte v-am poruncit vouă”*, capătă valoare.



Bibliografie:

- Băran, Adina Pescaru, *Familia azi. O perspectivă socio-pedagogică*, Aramis , București, 2004;
- Cucoș, prof. dr. Constantin, *Educația religioasă - repere teoretice și metodice*, Editura Polirom, 2009;
- Sestun, pr. Evgheni, *Familia ortodoxă –Sfaturi ,cuvinte de învățătură ,rugăciuni* ,Editura Cartea Ortodoxă București, 2006;
- Teșu, pr. prof.dr. Ioan C., *Familia contemporană, între ideal și criză*, Editura Doxologia, Iași, 2001;
- Timiș, Vasile, *Misiunea Bisericii și educația, Consilierea educațională* , Editura Cartea Creștină, Oradea , 1994.
-

Între tradițional și modern în predare, dezvoltarea competențelor cheie

Prof. Dobre Elena

Școala Gimnazială Nr.80 București

Începând cu anii 80-90 ai secolului trecut, majoritatea sistemelor de educație trec prin diverse reforme ca urmare a presiunii tot mai mari pentru o educație de calitate, pentru toți, care să satisfacă totodată nevoile tot mai sofisticate ale individului și solicitările, fără precedent ca dinamică, din societatea cu ritm înalt de dezvoltare, pe care în zilele noastre o numim „a cunoașterii”. Aceste reforme pun în prim plan curriculumul centrat pe nevoile celui care învață.

Programele școlare au întregit viziunea unui nou model de proiectare în învățământul primar și gimnazial orientat pe formarea și dezvoltarea **competențelor** elevilor. Ele au fost elaborate pornind de la premisa că reprezintă cel mai important document care reglează, în egală măsură, activitatea profesorului la clasă.

Competențele cheie se raportează atât la viața personală („acasă”, „în timpul liber”) cât și la viața socială și profesională. *Competențele cheie sunt prezentate ca rezultate ale învățării, fiind ansambluri de cunoștințe, abilități și atitudini care urmează să fie formate tuturor tinerilor, ca instrumente culturale pentru învățarea pe parcursul întregii vieți.*

Desigur, fiecare disciplină de studiu poate avea o competență-cheie pe care să o vizeze în mod privilegiat (de exemplu, competența de comunicare în limbă străină vizată de disciplinele de limbi moderne), însă abordarea propusă de Recomandarea europeană este aceea că nicio competență-cheie nu ajunge să se dezvolte izolat. Prin urmare, ignorarea celorlalte competențe, ca nefiind specifice disciplinei mele reprezintă o practică didactică neproductivă, care subminează, de fapt, chiar oportunitățile deosebite metodologice prin suprapunerea și întrepătrunderea unei competențe-cheie cu celelalte.

Între disciplinele aflate în planul cadru, parte a trunchiului comun, este și disciplina pe care o predau – Religia. Să vorbesc despre ce face un profesor de religie este un lucru minunat și provocator. Religia, ca disciplină, are o contribuție majoră la dezvoltarea **competențelor cheie**, în formarea profilului absolventului de clasa a VIII-a. Am să rezum în câteva idei această contribuție, din punctul meu de vedere dar și din experiența personală. Cei 27 de ani la catedră îmi sunt martorii unei vieți pline de transformări, bucurii, emoții, responsabilitate, încununate de rezultate minunate.

Religia ca disciplină de învățământ își propune să transmită cuvântul lui Dumnezeu, care să devină „*duh și viață*” pentru fiecare participant la educație. A fi profesor la disciplina religie implică o mare responsabilitate, căci de personalitatea, dedicarea și căldura sufletească a acestuia depind în mare măsură apropierea elevilor de Dumnezeu și integrarea lor în viața Bisericii. Rolul profesorului de religie în instituțiile de învățământ are o contribuție remarcabilă în formarea personalității elevilor, prin prezența sa în școală și prin lucrarea sa, profesorul de religie poate contribui la crearea unei atmosfere de spiritualitate

și de moralitate și ajută astfel la formarea personalității elevilor în spiritul moralei creștine. Predarea religiei în școală are valențe educaționale deosebite, prin *rolul ei formativ* în viața tinerilor, reducând efectele negative ale crizei contemporane de identitate și de orientare, propunând modele viabile de *bunătate și sfințenie* și oferind tinerilor repere în viața de familie și în societate.

Religia ca disciplină de studiu, are o contribuție reală la dezvoltarea competențelor cheie pentru profilul de formare al absolventului de clasa a VIII a:

- *comunicarea în limba maternă* - la ora de religie elevul este liber să-și exprime sentimentele, emoțiile, ideile, în mesaje orale sau scrise, utilizând corect termeni specifici. Elevii sunt încurajați să participe la dezbateri, profesorul fiind moderator și atent la forma de exprimare a mesajelor, la cursivitatea ideilor. În cadrul orei de Religie, elevul descoperă rolul și contribuția religiei în formarea limbii române, cultivând astfel respectul față de limba maternă;
- *comunicarea în limbi străine* - în cadrul orelor de religie întâlnim termeni din alte limbi străine, cu precădere din limba greacă veche, greacă nouă, limba latină și limba slavonă, termeni care sunt explicați și astfel, elevii înțeleg sensul cuvântului din perspectiva sensului termenului în limba respectivă;
- *competența matematică și competențe de bază în științe și tehnologii* - religia formează la elev grija pentru ordine și disciplină atât în viața strict privată, cât și în cea socială, deoarece, privind perfecțiunea și ordinea desăvârșită a actului creației, înțelegem că ordinea și frumusețea din univers au la bază aceste elemente pe care religia pune accent. În cadrul orelor de Religie folosim numere (ex. 7 zile ale creației, 7 Sfinte Taine, 9 cete îngerești, 12 Apostoli, etc.), calculăm perioade de timp (ex. câți ani a propovăduit Mântuitorul, acum câți ani au avut loc sinoadele ecumenice, acum câți ani au trăit anumiți sfinți, etc), răspunsuri pe care le aflăm prin noțiuni matematice;
- *competența digitală* - prin folosirea unor aplicații la oră și a tuturor mijloacelor moderne, elevii sunt deprinși cu folosirea mijloacelor digitale. Folosirea manualelor digitale în cadrul orei este o oportunitate care trebuie fructificată;
- *a învăța să înveți* - este o competență pe care profesorul de religie o are permanent în vedere, prin promovarea și implementarea de strategii și principii pe care elevul le poate folosi și la alte discipline. („Mergând, învățați toate neamurile, ... Învățându-le să păzească toate câte v-am poruncit vouă.” Matei 28, 19-20);
- *competențe sociale și civice* - prin studierea unor pilde cu conținut moral - religios și transpunerea acestora în viața de zi cu zi dar și implicarea elevilor în proiecte educative. Ora de Religie promovează simțul civic, respectul față de sine și față de ceilalți oameni, învățând cum să se comporte în societate și cum să-și manifeste grija față de mediul înconjurător. Aproape că nu există temă fără să se facă referire la acestea. Milostenia, iubirea aproapelui sau întrajutorarea reprezintă un element fundamental în desfășurarea oricărei lecții;

- *spirit de inițiativă și antreprenoriat* - o constantă a orelor de religie este stimularea implicării, a inițiativei de a găsi soluțiile cele mai potrivite pentru rezolvarea unor probleme nu doar personale, ci și ale grupului sau comunității din care elevul face parte. Prin prezentarea pildelor și a minunilor Mântuitorului se urmărește formarea deprinderii de a nu sta deoparte, de a te implica după puterea ta. Prin aceste exerciții elevii descoperă și care le sunt capacitățile, pot descoperi ei lucruri despre care nu au știut și care îi pot ajuta în luarea celor mai bune decizii pentru orientarea lor școlară și profesională;

- *sensibilizare și exprimare culturală* - în cadrul orelor de religie elevii sunt familiarizați cu aspecte care țin de cultura națională și universală, deoarece sunt multe lecții despre biserici – monumente istorice, despre stiluri și contextul în care s-au dezvoltat, etc. Elevii sunt învățați să acorde respectul cuvenit elementelor specific fiecărei culturi, sunt obișnuiți să vadă într-o biserică nu doar un locaș de cult, ci și un monument de artă care contribuie la întregirea culturii naționale.

Perfecționarea și adaptarea continuă a metodelor, a stilului didactic, trebuie, fără îndoială, să fie o preocupare a cadrului didactic, adaptarea la personalitatea copiilor, regândirea educației formale prin schimbarea relației cu elevii și centrarea pe nevoile acestora, sunt lucruri care se impun. Predarea și învățarea oricărei discipline, obiectivată prin metode didactice noi, poate produce progrese semnificative, ca rezultat al experimentării programei școlare propuse, fără a renunța complet la cele tradiționale, care încă își dovedesc utilitatea. Prin folosirea metodelor didacticii moderne, susținute de sistemul instrumentelor didactice, în mod special de calculator, elevii au o mai mare apetență pentru oră.

Bibliografie:

Cucoș C. (2002) *Pedagogie*. Iași: Editura Polirom;

Singer, M. (2001, 2002) *Ghiduri metodologice pentru aplicarea programelor școlare – primar-gimnaziu*, Editura S.C. Aramis Print s.r.l., București;

Repere pentru proiectarea și actualizarea curriculumului național. Document de politici educaționale, versiune de lucru, Institutul de Științe ale Educației, mai, 2016;

Credința și educația – Principalele lumini ale vieții, Daniel Patriarhul României, Basilica, București 2019.

Engaging the Creativity of SEN Students to Stimulate Cognition and Increase Motivation

Prof. Dobrotă-Vlad Loredana-Gabriela

Liceul Teoretic "Mihail Kogălniceanu"

loc. Mihail Kogălniceanu, jud. Constanța

The Romanian education system embraces the right to education for all citizens irrespective of gender, nationality, religion, political affiliation, or socioeconomic status. This right extends to every level and form of education, reflecting a modern pedagogical shift towards valuing children and revolving education around the student. The system is designed to cater to the unique developmental needs of children with disabilities. Thus, these children can either be integrated into mainstream education or placed in special education settings, depending on the severity of their impairments. Mainstream education is accessible to children with medium impairments, learning difficulties, language disorders, socio-affective, or behavioural issues. To prevent marginalization, these children require support for adaptation, integration, and socialization. Children with special educational needs (SEN) face learning problems or disabilities that make learning more challenging compared to their peers. These challenges can manifest in various forms, such as difficulties with schoolwork, communication issues, or behavioural problems.

The integration of SEN children into mainstream schools involves several strategies. Support teachers, school psychologists, and counsellors work closely with classroom teachers to develop personalized intervention programs. These programs are tailored to each child's preferences and difficulties, focusing on motivating and engaging the child in the learning process. The curriculum for SEN students is simplified, and teaching strategies are adapted to meet their needs. Interactive activities, such as singing, playing, dancing, and drawing, are incorporated into lessons to maintain engagement and enhance learning.

Modern foreign language education exemplifies the benefits of an inclusive and student-centred approach. Teaching modern languages can strengthen students' understanding of their native language. This process indirectly enhances vocabulary, grammar, and even numeracy skills through activities like counting exercises and arithmetic tasks in the target language. Language learning also fosters cognitive development by challenging students to confront new languages, cultures, and ways of thinking.

Visual arts play a fundamental role in language acquisition by providing tangible representations of language concepts. Art helps learners grasp new vocabulary and grammar structures while immersing them in the culture of the language they are studying. This dual benefit deepens their understanding and appreciation of both the language and its cultural context. Creativity is essential in inclusive education, especially for children with SEN. Creative activities such as painting, drawing,

handicrafts, literature, music, and dance stimulate cognitive development and self-expression. Art encourages learners to problem-solve, be self-critical, make decisions and take risks within their learning, allowing them to develop new skills and confidence. Incorporating creativity into teaching strategies is essential for engaging students with SEN. This approach supports learners in embracing mistakes and learning from them, promoting a growth mindset.

Teaching English to children with special educational needs (SEN) through art can be highly effective, as it engages multiple senses, encourages creativity, and makes learning enjoyable. Activities such as creating a vocabulary collage help build comprehension by having children cut out images from magazines that represent specific vocabulary words. They then glue these images onto large paper and label them with the corresponding English words, utilizing word banks or visual aids provided by the teacher. Another activity, storytelling with puppets, enhances speaking and listening skills. Children make puppets using socks or paper bags and act out simple stories or dialogues in English, promoting social interaction and verbal expression in pairs or small groups. Art descriptions also help children practice descriptive language and sentence structure by having them describe their artwork in English, guided by questions from the teacher about colours, shapes, and content.

Additionally, activities like colour mixing and naming, alphabet art, and scene painting provide hands-on learning experiences that reinforce language skills in context. In colour mixing and naming, children mix paints to create new colours, learning and naming them in English as they paint pictures and label them. Alphabet art reinforces letter recognition and phonics by assigning each child a letter to decorate creatively with construction paper, markers, and other materials. They then present their decorated letter and say a word that begins with it. Scene painting allows children to use language in context by painting scenes and describing them in English, focusing on prepositions to explain the location of objects. Incorporating technology, such as digital drawing tablets and interactive whiteboards, can further enhance these activities. Apps and software that allow for virtual art creation and interactive storytelling can make these tasks more engaging and accessible for SEN students, providing additional support and personalized learning experiences. For example, using digital platforms to create interactive murals or animated stories can promote teamwork and language use in a modern, engaging way, making English learning both fun and effective for SEN children.

Bibliography

- Tomlinson, Carol Ann. *The Differentiated Classroom: Responding to the Needs of All Learners*, 2nd ed., Alexandria, VA: ASCD, 2014,
- Hallahan, Daniel, Kauffman James, Pullen Paige. *Exceptional Learners: An Introduction to Special Education*, 14th ed., Boston, MA: Pearson, 2018.

ISTORIA MARKETINGULUI

Prof. Dreghici Elena Manuela

Liceul Tehnologic Motru

1. Tipologie a definițiilor date marketingului

Prima definiție a fost dată în 1937 de A.M.A. (American Marketing Asociation). Astfel, marketingul vizează realizarea activității economice care generează fluxul de bunuri și servicii de la producător la consumatorul final.

Apoi au fost formulate definiții mult mai complexe. Astfel, avem de reținut 3 definiții:

1. -elaborată în 1960 de William Stanton din SUA : marketingul este un întreg sistem de activități economice referitoare la programare, stabilire prețuri, promovare menite să satisfacă cerințele consumatorilor actuali;
- 2.-Mc Carthy (SUA);
- 3.-Philip Kotler-părintele marketingului modern a dat 2 definiții marketingului.

Marketingul în esență are 3 aspecte:

1. o concepție modernă vis-a-vis de problemele pieței;
2. reprezintă o activitate practică (de fapt un complex de activități practice);
3. presupune utilizarea unor metode și tehnici specifice.

Definițiile elaborate marketingului au fost grupate în 2 concepte :

conceptul clasic (*tradițional*) – prima jumătate a sec. XX. Potrivit conceptului tradițional de marketing, principala sarcină a firmei era de a realiza o producție cât mai mare de o calitate și la un preț acceptabil, rolul marketingului constând în dirijarea eforturilor spre vânzarea produselor existente.

conceptul modern – definiții elaborate după anii '50. Potrivit noului concept de marketing accentul se deplasează de la distribuție și promovare spre cercetarea de marketing, rolul marketingului fiind acela de a cunoaște și anticipa nevoile consumatorilor acestora (apare consumatorul).

Definițiile date marketingului pot fi grupate altfel în 3 categorii :

definiții care concep marketingul ca pe un proces în care marketingul ajută la transferul produsului către utilizatorul final, astfel încât firma să obțină profit ;

definiții care consideră marketingul ca pe o filozofie comercială adică abilitatea firmei de a crea și a păstra consumatori profitabili în vederea menținerii afacerii pe piață ;

definiții care privesc marketingul ca pe o orientare permanentă a întreprinderii spre piață.

Specialiștii români consideră că o definiție completă a marketingului cuprinde următoarele elemente :

marketingul este o concepție nouă, modernă, iar orientarea permanentă a întreprinderii e spre piață ;

marketingul este ansamblul de activități practice cu ajutorul cărora firma reușește să se adapteze la exigențele pieței.

Conceptul de marketing este prezentat în literatura de specialitate, astfel:

1. Marketingul este arta de a crea și satisface cererea într-un mod profitabil;
2. Marketingul este procesul prin care o organizație se racordează la piață într-un mod creativ, productiv, profitabil;
3. Satisfacerea nevoilor în condiții de rentabilitate;
4. Identificarea dorințelor consumatorilor și îndeplinirea lor; îndrăgirea clientului, nu a produsului;
5. A face ceea ce se crede că este mai bine;
6. Cuprinderea tuturor activităților prin care o firmă se adaptează într-un mod creativ și profitabil la mediul în care operează;
7. A transforma nevoile societății în posibilități de afaceri profitabile.

2. Evoluția istorică a marketingului în România

Anul	Evenimentul
1971	Se înființează Catedra de marketing ca parte componentă a Facultății de Comerț; Se predă primul curs de marketing în România București; Se înființează Asociația Română de Marketing (AROMAR); Conferința Internațională de Marketing (Timișoara).
1973	Departamentul de marketing și Catedra de Economie a Comerțului Interior fuzionează, rezultând Catedra de Comerț – Marketing.
1985	În contextul reducerii numărului de catedre din ASE București are loc contopirea Catedrei de Comerț - Marketing și Catedrei de Merceologie. Este creată catedra hibrid de comerț și merceologie având în componența sa colectivul de marketing.
1990	S-a reactualizat activitatea AROMAR, s-a adoptat un nou statut și programul de orientare al activității. S-au stabilit cele 19 secții pe

	domenii de activitate, la care participă un mare număr de specialiști (economiști, ingineri, sociologi, juriști, psihologi, cercetători, cadre didactice etc.). De asemenea, în fiecare județ s-au creat filiale asociate, care-și propun în primul rând să sprijine constituirea în întreprinderi, instituții, organizații economice. Este reconsiderat procesul de constituire și funcționare a catedrelor din ASE. Se reface Departamentul de Marketing
1995	Primul program de studii aprofundate debutează sub denumirea „Sisteme de marketing”; Obțin diploma de licență, în cadrul ASE București, prima promoție de specialiști în marketing.
1997	Conferința Internațională în domeniul Marketingului și Dezvoltării, cu tema „Provocarea marketingului în economiile de tranziție (Mangalia).
2000/2001	Primul program de masterat în Marketing al Catedrei de Marketing
2003	În jurul Departamentului de Marketing se formează Facultatea de Marketing din ASE București.

BIBLIOGRAFIE

1. Anghel L., Marketing, Ed. A.S.E., București, 2000;
1. Balaure, Virgil (coordonator) - Marketing, Editura Uranus, Bucuresti, 2002
2. Epuran, Gheorghe - Marketing: suport de curs, Editura Alma Mater, Bacău, 2012
3. Kotler, Philip - Managementul marketingului, Editura Teora, Bucuresti, 2008

Albinuțele vin la floricele – Joc de mișcare

Feldrihan Angelica

Profesor pentru educație timpurie, Grădinița Nr. 230, Sector 6, București

SCOPUL JOCULUI:

Dezvoltarea coordonării și a mobilității copiilor;
Educarea atenției și a spiritului de echipă;
Stimularea imaginației și a creativității.

MOD DE ORGANIZARE:

- Este necesar spațiu suficient pentru alergare și mișcare (în sala de sport sau în aer liber).
- Cercuri colorate sau hârtii decupate în formă de flori, plasate pe podea/trotuar/iarbă, etc (în funcție de locul unde este organizat jocul)

MOD DE DESFĂȘURARE:

1. **Explicarea jocului:** Cadrul didactic explică preșcolarilor, că vor juca rolul de albinuțe, care trebuie să zboare către/la floricele, pentru a culege nectarul.
2. **Jocul de probă:** Copiii se plimbă („zboară/au ieșit din stup”) prin spațiu dat, fluturând brațele („dând din aripioare”), iar la semnalul „Albinuțele vin la floricele!”, fiecare copil își va alege o floare, pe care „se va așeza”.
3. **Desfășurarea propriu-zisă a jocului:** Cadrul didactic spune: „Albinuțele au ieșit din stup! – copiii alearga ușor, în ce directive doresc, în spațiu limitat de joc. Când cadrul didactic spune: „Albinuțele vin la floricele!”, copiii trebuie să alerge ușor și să se așeze pe o floare...
4. **Variantă de joc:** Se poate adăuga un element de provocare – la fiecare rundă, se reduce numărul de flori disponibile, astfel încât copiii să învețe să se coordoneze și să împartă spațiul.
5. **Finalul jocului - „liniștirea”:** Toate albinuțele se așază pe flori și mimează cum culeg nectar, „zumzăie”, apoi se ridică și zboară din nou la stup (un loc dinainte stabilit).

Cum să ținem pasul cu noile generații? (o continuă provocare...)

Feldrihan Angelica

Profesor pentru educație timpurie, Grădinița Nr. 230, Sector 6, București

Educația reprezintă fundamentul dezvoltării unei societăți, iar evoluția rapidă a tehnologiei, schimbările sociale și noile metode pedagogice determină transformări semnificative în acest domeniu. Noile generații vin cu nevoi și așteptări diferite față de cele ale generațiilor anterioare, iar sistemul educațional trebuie să se adapteze pentru a oferi o experiență relevantă și eficientă. Acest referat analizează tendințele actuale în educație și modul în care acestea contribuie la adaptarea procesului de învățare la cerințele noilor generații.

În prezent, educația trece printr-o serie de transformări majore, influențate de tehnologie, metode moderne de predare și orientarea către dezvoltarea competențelor practice. Printre cele mai importante tendințe se numără:

Digitalizarea și învățarea online

Utilizarea tehnologiei în educație a devenit esențială, iar învățarea online oferă acces la resurse educaționale diverse. Platformele de e-learning, aplicațiile interactive și inteligența artificială sunt folosite pentru a crea metode de învățare personalizate. Noile generații, obișnuite cu mediul digital, învață mai eficient prin instrumente interactive și acces rapid la informații.

Învățarea bazată pe proiecte și colaborare

O tendință din ce în ce mai răspândită este predarea prin proiecte, care stimulează gândirea critică, creativitatea și colaborarea. Elevii lucrează în echipe pentru a rezolva probleme reale, ceea ce îi ajută să își dezvolte abilități esențiale pentru viață și carieră.

Educația bazată pe competențe

Sistemele educaționale moderne se îndepărtează de modelul tradițional axat pe acumularea de informații și se concentrează pe dezvoltarea competențelor esențiale. Elevii sunt încurajați să își îmbunătățească abilitățile de comunicare, gândire critică, adaptabilitate și leadership.

Personalizarea învățării

Fiecare elev are un ritm diferit de învățare, iar personalizarea procesului educațional devine din ce în ce mai importantă. Tehnologia permite adaptarea materialelor și metodologiilor pentru a răspunde nevoilor individuale ale fiecărui copil, contribuind astfel la o educație mai eficientă.

Educația STEM și orientarea către tehnologie

Domeniile legate de știință, tehnologie, inginerie și matematică (STEM) sunt în prim-planul educației moderne. Sistemele educaționale pun accent pe dezvoltarea competențelor tehnologice, pregătind elevii pentru provocările viitorului.

Pentru a răspunde nevoilor și așteptărilor noilor generații, educația trebuie să devină mai flexibilă, inovatoare și interactivă. Iată câteva soluții pentru adaptarea procesului educațional:

Integrarea tehnologiei : Utilizarea tabletelor, calculatoarelor, platformelor de e-learning și aplicațiilor educaționale permite un mod de învățare mai atractiv și eficient.

Metode interactive de predare : Abordările bazate pe joc, experimente și scenarii reale stimulează curiozitatea și implicarea elevilor.

Promovarea învățării bazate pe experiență : Elevii trebuie să aibă oportunitatea de a aplica cunoștințele în situații practice, ceea ce le îmbunătățește înțelegerea și dezvoltarea personală.

Flexibilizarea curriculei : Adaptarea conținutului educațional în funcție de interesele și nevoile fiecărui elev contribuie la o experiență de învățare mai relevantă.

Susținerea dezvoltării personale : Profesorii și instituțiile educaționale trebuie să încurajeze creativitatea, comunicarea și colaborarea, punând accent pe învățarea dincolo de materia clasică.

Educația se află într-un proces continuu de transformare, iar noile generații necesită metode inovatoare și adaptabile. Digitalizarea, învățarea personalizată și dezvoltarea competențelor sunt elemente esențiale pentru a crea un sistem educațional modern, capabil să formeze oameni pregătiți pentru viitor. Prin adoptarea acestor tendințe, educația devine mai eficientă, accesibilă și captivantă pentru toți elevii.

Abordarea interdisciplinară prin jocuri didactice

*Prof. înv. primar, Găgiu
Anda*

Prof. înv. primar, Tomacu Cristina

Școala Gimnazială „Alexandru Davila”, Pitești

Motto: „Noul-cerință fundamentală a creației de orice fel-apare totdeauna din vechi, din cunoscut; el izvorăște din examinarea minuțioasă a realității externe și dintr-o muncă stăruitoare, creatoare”.

(Pierre Dêrone, Inventica)

Aflat în continuu proces de reformă, învățământul românesc își definește liniile directoare ale politicii educaționale în concordanță cu cele europene. Pentru realizarea acestui obiectiv, se impune modernizarea procesului nostru de învățământ prin transformări esențiale atât în optica gândirii pedagogice, cât și în tehnologia didactică, înțeleasă prin abordarea procesului didactic sub raportul scopurilor și obiectivelor riguros elaborate, al conținuturilor și strategiilor adecvate, în scopul asigurării calității sistemului de învățământ.

Este necesară o abordare interdisciplinară a conținutului învățării și o orientare tot mai fermă spre o formare interdisciplinară a personalității umane în vederea integrării sale într-o societate democratică dinamică.

„Interdisciplinaritatea este o formă a cooperării între discipline diferite cu privire la o problemă a cărei complexitate nu poate fi surprinsă decât printr-o convergență și o combinare prudentă a mai multor puncte de vedere.” (C.Cucoș,1996)

Activitățile interdisciplinare au pronunțate valențe formative. Ele contribuie la dezvoltarea intelectuală, socială, emoțională, fizică și estetică a copilului, cultivă încrederea în forțele proprii și spiritul de competiție. Între aceste activități, un loc aparte îl ocupă jocul didactic, cea mai sigură cale de acces spre sufletul copilului, spre minunata lui lume de gânduri și vise. Pentru copil, aproape orice activitate este joc.

Valențele formative ale jocului sunt multiple: îmbogățește cunoștințele și formează capacități, dezvoltă atenția, spiritul de observație, memoria și imaginația, formează motivația și atitudinea față de diverse activități, cultivă spiritul de investigație, perseverența și spiritul cooperant.

“Jocul este munca, este binele, este datoria, este idealul vieții. Jocul este singura atmosferă în care ființa sa psihologică cere să respire și, în consecință, să acționeze.” (E.Clapereade)

Jocul didactic interdisciplinar este o activitate în care se îmbină sarcini didactice din domenii de activitate diverse, într-o structură unitară axată pe învățare. El imprimă activități didactice cu caracter dinamic și atrăgător, induce o stare de bucurie și de destindere care previne monotonia și oboseala și fortifică energiile intelectuale și fizice ale elevului.

Jocurile didactice care mi-au permis o reușită abordare interdisciplinară și pe care le-am folosit la clasă cu succes fac parte din categoria metodelor active de predare-învățare și sunt jocurile de rol. Ele se bazează pe simularea unor funcții, relații, activități, fenomene, iar prin practicarea lor, elevii devin actori ai vieții sociale pentru care se pregătesc. Punând elevii să relaționeze între ei, jocul de rol îi activează din punct de vedere cognitiv, afectiv și motric-emoțional, iar interacțiunile dintre participanți dezvoltă autocontrolul eficient al conduitelor, comportamentelor și achizițiilor. Jocul de rol evidențiază modul corect sau incorect de comportare în anumite situații și reprezintă o metodă eficientă de formare rapidă și corectă a convingerilor, atitudinilor și comportamentelor.

Ideea activității este de a plasa elevii, în plan imaginar, în diferite situații ipotetice sau reale, în care să fie obligați să privească lucrurile și să acționeze din punctul altcuiva de vedere. Se pot găsi multe variante de desfășurare a acestui tip de activitate, din care prezint două:

a) Se lucrează cu un număr de 5-7 elevi, restul clasei fiind observatori. După un anumit timp rolurile pot fi schimbate, fiind implicați și alți elevi din clasă

Se dă o situație reală sau imaginară din viața clasei sau chiar viața personală a elevilor, cei participanți asumându-și fiecare rolul unei persoane implicate în respectiva situație.

Ex.: Se prezintă situația unui elev care riscă scăderea notei la purtare pentru că a bătut un coleg. În acest caz pot exista rolurile: elevul problemă, mama, tatăl acestuia, învățătorul, directorul școlii, elevul agresat, mama, tatăl elevului agresat. 6 elevi din clasă își vor asuma aceste roluri purtându-se o discuție pe tema situației create.

b) Se lucrează cu toată clasa, împărțită pe grupe de 5-6 elevi. Se lucrează tot pe o situație-problemă, aleasă de comun acord cu clasa, diferența față de prima variantă apărând în distribuirea rolurilor: fiecare grup din clasă va primi un “rol” având sarcina de a răspunde la câteva întrebări din punct de vedere al personajului respectiv: Care este cauza apariției acestei probleme?, Ce puteam eu să fac pentru a o preveni?, Ce pot să fac acum pentru a rezolva această problemă?.

Pentru aceeași situație ca la prima variantă, un grup va primi rolul elevului agresor, din punctul căruia de vedere va trebui să răspundă la cele trei întrebări, alt grup, rolul învățătorului.

Discuțiile se vor axa pe diferențele care apar între punctele de vedere ale personajelor și pe motivele apariției acestor diferențe.

Vom putea valorifica potențialul creativ al elevilor dacă vom alege situațiile în colaborare cu clasa, astfel încât acestea să fie de interes pentru ei, discutarea lor fiind utilă pentru rezolvarea unor probleme comune. Trebuie să oferim șanse de participare și elevilor mai slabi sau cu probleme disciplinare. Un elev agresiv poate fi pus în rolul celui agresat, al unui părinte al acestuia, un elev leneș poate fi pus în rolul șefului clasei, un elev dezordonat în rolul responsabilului cu igiena. Scopul final este de a determina pe elevi să vadă lucrurile din punctul altcuiva de vedere.

Pe lângă obiectivele cognitive specifice unor activități, jocul de rol contribuie la realizarea unor obiective atitudinal-valorice. Astfel, jocul de rol:

- facilitează socializarea elevilor;
- îi familiarizează cu modul de gândire, trăire și acțiune specifice unor categorii profesionale;
- le dezvoltă capacitatea de a rezolva situații problematice dificile;

În proiectarea, pregătirea și utilizarea jocului de rol, se parcurg mai multe etape metodice: identificarea situației, modelarea situației și proiectarea scenariului, alegerea partenerilor și instruirea lor, distribuirea fișelor cu roluri prestabilite, învățarea individuală a rolurilor, interpretarea rolurilor, dezbateră cu toți participanții a modului de interpretare și reluarea secvențelor interpretate nesatisfăcător.

Învățătorul are un rol deosebit de important în utilizarea jocului de rol. El proiectează scenariul, implicând în această activitate și elevii, distribuie rolurile pornind de la aspirațiile, aptitudinile și preferințele fiecărui participant, organizează activități pregătitoare, creează o atmosferă plăcută de lucru pentru a-i stimula pe interpreți și a evita blocajele emoționale în preluarea și interpretarea rolurilor, conduce modul de desfășurare a jocului de rol. Un astfel de joc solicită din partea cadrului didactic, pe lângă aptitudini pedagogice speciale, aptitudini regizorale și actricești.

Sunt cunoscute și practicate două tipuri de jocuri de rol: cu caracter general și jocuri cu caracter specific. Din prima categorie fac parte: jocurile de reprezentare a structurilor, jocurile de decizie, jocurile de arbitraj, jocurile de competiție. Din a doua categorie fac parte: jocul de-a ghidul și vizitatorii, jocul de negociere, jocul de-a învățătorul și elevii.

Din prima categorie, cel mai îndrăgit joc de rol este procesul literar.

Procesul literar este o dezbatere, de pe poziții extreme: acuzare-apărare, a unor problematici dintr-o temă literară, folosind elemente de procedură și de limbaj specifice universului administrativ- juridic. El se poate realiza fie pe baza unei dramatizări elaborate de un profesionist și atunci punerea în scenă se face după toate regulile montării unui spectacol de teatru, fie pe baza unor alocuțiuni gândite și redactate de cei care urmează să le rostească.

Am pus în scenă cu elevii mei Procesul literar-Lenea și Hărnicia în fața instanței judecătorești în cadrul disciplinei opționale Literatura pentru copii, având ca inculpat Hărnicia și reclamant Lenea. Ca avocați, pe Lene o apără Delăsarea, iar pe Hărnicie o apără Perseverența. S-au repartizat rolurile după aptitudini, s-au pregătit și repetat rolurile precum și unele “probe edificatoare “ constând în desene care să zugrăvească faptele săvârșite de inculpată.

Pentru desfășurarea procesului literar, s-a creat un decor adecvat specific unei săli de judecată. Acuzata și acuzatoarea au luat loc în băncile rezervate. Un aprod anunță intrarea președintelui copleșului de judecată. Asistența se ridică în picioare pentru a-l saluta. Președintele pune în temă auditoriu cu cazul ce va fi judecat.

Se procedează la audierea martorilor acuzării și ai apărării. Aceștia își prezintă depozitiile și le susțin prin desene care o surprind pe inculpată. Hărnicia recunoaște învinuirile care i se aduc și consideră ca a procedat corect, pentru că tot ce i-a spus Lenei este adevărat: “I-am spus așa cum e”. Judecătorul înțelege ridicolul situației și consideră că ar trebui ca Lenea să fie ajutată să se îndrepte și îi dă mai multe exemple de eroi leneși din povești. Cu toate insistențele, lenea nu vroia să ia aminte nicicum. Curtea se retrage pentru deliberare și apoi dă verdictul. Lenea este condamnată să fie închisă și să nu i se mai dea voie să intre în școala noastră niciodată.

Atunci copiii au sărit în ajutorul ei și au cerut iertare. Lenea a fost atât de sensibilizată încât a promis să fie și ea de acum înainte bună, harnică și ascultătoare.

Judecătorul a crezut în șansele ei de îndreptare și a achitat-o de vină. Lenea înțelege odată pentru totdeauna că și proverbul : „Vorba dulce mult aduce” are un sens ca de altfel toate proverbele românești. Lenea și Hărnicia împreună cu toți copiii interpretează cântecul „Proverbe, proverbe” al lui Marius Țeicu.

Acest proces literar a implicat discipline ca: literatura pentru copii, educația muzicală, educația plastică, limba și literatura română și a avut un pronunțat caracter formativ.

Desfășurarea acestui joc a dat frumusețe, bogăție și animație învățării școlare, a dezvoltat gândirea, fantezia, încrederea în sine, spiritul de competiție, a cultivat sentimentul de dragoste față valorile umane adevărate.

Bibliografie:

1. *Cucoș, Constantin, Pedagogie, Iași, Editura Polirom, 1996*
 2. *Ionescu, Miron; Radu, Ioan, Didactica modernă, Cluj Napoca, Editura Dacia, 2001*
-

MODALITAȚI DE REALIZARE A EDUCAȚIEI INCLUZIVE ÎN GRADINIȚĂ

Prof. Înv. preșc. Gilea Maricica

Grădinița cu P.P. Nr. 9 Bârlad

Educația incluzivă are ca principiu fundamental – un învățământ pentru toți, împreună cu toți care constituie un deziderat și o realitate ce câștigă adepți și se concretizează în experiențe și bune practici de integrare/incluziune.

În pedagogia contemporană există o preocupare intensă pentru găsirea căilor și mijloacelor optime de intervenție educativă încă de la vârstele mici asupra unei categorii cât mai largi de populație infantilă. Se recunoaște faptul că dintr-un plan de analiză, populația școlară se divide în două categorii: copii normal dezvoltați și copii cu cerințe educative speciale, cu nimic vinovați de situația lor deosebită, ponderea lor în grupele de preșcolari din mai toate grădinițele fiind considerabilă.

Iată câteva întrebări la care am încercat să găsim răspunsuri:

DE CE SĂ NE PESE ?

Pentru că acești copii nu se pot descurca singuri. Ei au nevoie de ajutor, pentru că toți au dreptul la educație, pentru că toți sunt capabili să învețe, pentru că toți au de câștigat, chiar și cei cu dezvoltare normală, care se vor obișnui cu diversitatea, cu faptul că nu e nici o problemă dacă acești copii sunt diferiți.

CINE DESCOPERĂ CERINȚELE SPECIALE ALE COPIILOR?

În primul rând părinții, ar trebui, deoarece ei sunt “martorii” primilor ani de viață ai acestora, apoi educatoarea, care are obligația și competența de a-i cunoaște pe fiecare dintre copiii cu care lucrează.

Copii cu CES sunt în majoritatea grădinițelor. Ei sunt parte a grupului de copii, participând, după posibilitățile lor la activități și program. Dacă, pe o perioadă anume, educatoarea observă că problemele sunt frecvente, ea trebuie să ceară sprijin de la specialiști, de asemenea să antreneze familia în demersurile de ameliorare a problemelor descoperite.

Studierea copiilor cu cerințe educative speciale prezintă un interes particular.

În cele ce urmează voi prezenta cazul unui copil cu CES:

TABLOUL FAMILIEI:

Copilul provine dintr-o familie biparentală, fiind singur la părinți. Familia are o stare materială ce îi permite un trai decent, ambii părinți lucrând, fiecare, într-un anumit domeniu.

TABLOUL COPILULUI

P. A. este un băiat de 6 ani, cu o dezvoltare fizică normală, diagnosticat cu sindrom hiperkinetic (ADHD mixt), sindrom convulsiv sub tratament și dislalie polimorfă.

La intrarea în grădiniță nivelul de inteligență era subnormal, capacitatea de memorare redusă, atenția instabilă, în schimb prezenta un flux verbal intens, deși incoerent.

Adaptarea la mediul grădiniței s-a făcut relativ ușor, mai greu fiind pentru restul grupei, P.A. având o stare de agitație permanentă, gesturi uneori necontrolate.

Întocmirea PLANULUI DE INTERVENȚIE s-a impus ca urmare a necesității de a-l include mai ușor în grupă și a început cu culegerea informațiilor de la familie și cu observarea tuturor aspectelor din comportarea copilului la grădiniță.

DEPISTAREA PROBLEMELOR cu care se confruntă P.A. a fost făcută de către mama acestuia. În urma discuțiilor avute cu educatoarea grupei, ea a recunoscut că P.A. are anumite probleme de comportament și acasă, a văzut că acesta nu este acceptat în colectivitate și a furnizat o serie de alte informații care m-au ajutat în elaborarea planului de intervenție personalizat. A acceptat consultația unui medic specialist și sprijinul acestuia (medicație adecvată și consult periodic).

Din EVALUAREA FORȚELOR, NEVOILOR ȘI DIFICULTĂȚILOR COPILULUI, făcută ca urmare a observării curente a comportamentului acestuia în grupă, am sesizat următoarele:

Puncte tari :

dezvoltare fizică normală, stare de sănătate bună;

disponibilitate la comunicare;

optimism ;

are deprinderi de autoservire.

Puncte slabe

în gândire prezintă dificultăți de a opera, analiza și compara, făcând cu greu clasificări (după unul, maxim două criterii);

la nivelul organelor de simț nu s-au constatat probleme, motricitatea generală fiind normală, dificultăți având în ceea ce privește motricitatea fină;

prezenta defecte de vorbire multiple;

atenția era instabilă;

prezenta semne de hiperactivitate, impulsivitate, violență.

Pentru a stabili nevoile de dezvoltare ale copilului am solicitat colaborarea psihologului și a familiei.

Psihologul a diagnosticat copilul ca având un ușor retard, manifestat prin slaba capacitate de analiză, sinteză, comparație, dislalie polimorfă, ambele probleme fiind cauzate de tratarea copilului în familie la un nivel submedie, adică a carențelor educative manifestate prin coborârea comportamentului părinților la nivelul copilului (de exemplu, au recunoscut că nu i-au corectat vorbirea, dimpotrivă s-au amuzat și au vorbit ei înșiși cum vorbea copilul), precum și elemente de comportament hiperactiv.

NEVOILE COPILULUI s-au identificat cu punctele slabe pe care mi-am propus să le remediez în măsura în care se poate, în activitatea curentă cu grupa. În ceea ce privește defectele de vorbire părinții au fost îndrumați să consulte un logoped.

PLAN DE INTERVENȚIE PERSONALIZARE

În urma stabilirii cerințelor educative speciale ale lui P. A. am stabilit următoarele:

SCOPUL: dezvoltarea potențialului cognitiv al copilului în vederea integrării sale în activitatea grupei;

dezvoltarea abilităților de comunicare și corectarea vorbirii;

însușirea unor reguli de comportare în grup.

OBIECTIVE:

Obiective pe termen lung:

creșterea nivelului de dezvoltare cognitivă prin stimularea corespunzătoare a senzațiilor și percepțiilor, a operațiilor gândirii;

dezvoltarea exprimării orale, înțelegerea și utilizarea corectă a semnificațiilor structurilor verbale;
exersarea comportamentelor adecvate grupului.

Obiective pe termen scurt:

să realizeze analiza și sinteza în cadrul observării unor obiecte;

să sesizeze asemănări și deosebiri între obiectele observate;

să ia parte la discuții informale în grupuri mici de copii;

să ia parte la activitățile de învățare în grup.

Programul de intervenție personalizat are la bază metode și strategii centrate pe cerințele educative speciale ale copilului P.A. și urmărește să creeze mediul favorizant pentru:

ȚINTA 1 : DEZVOLTAREA POTENȚIALULUI COGNITIV AL COPILULUI

Copilul a fost inclus în acțiuni și programe compensatorii care au facilitat înțelegerea lucrurilor, a fenomenelor, persoanelor și a situațiilor de viață în dimensiunea lor instrumental-integratoare. Astfel, am exersat cu acesta observând jucăriile ce simbolizau obiecte aflate în mediul înconjurător, analiza și sinteza acestora (acolo unde a fost posibil demontând și montând) , continuând cu obiecte în mărime naturală, aflate în mediul imediat, atrăgându-i atenția asupra unor asemănări și deosebiri între obiecte.

De asemenea am utilizat sistemul simbolic (acțiune, imagini schematice, cuvinte/limbaj), copilul reușind să-și proiecteze achizițiile din sfera limbajului în activitatea de cunoaștere a lumii înconjurătoare.

ȚINTA 2: DEZVOLTAREA ABILITĂȚILOR DE COMUNICARE

Scopul acestei acțiuni a fost de activizare a vocabularului pe baza experienței imediate, cu cuvinte ce denumesc obiecte, ființe și fenomene observate, însușiri. Obiectivele acestui demers au fost conturate în raport cu cerințele educative ale copilului în cauză și au urmărit ca acesta să fie capabil să transmită un mesaj simplu, să primească mesaje și să îndeplinească acțiuni simple, să răspundă adecvat (verbal sau comportamental) la ceea ce i se spune. Astfel P. A. a fost antrenat în toate activitățile grupei , după fiecare activitate în care a întâmpinat dificultăți reluând numai cu acesta aspectele dificile pentru el în forme personalizate, având permanent o atitudine pozitivă, încurajându-l, îndemnând și pe copiii din grupă să aibă aceeași atitudine.

Având în vedere importanța deosebită a mediului social în tratarea tulburărilor de limbaj, am căutat să mă asigur de sprijinul familiei, în sensul de a-i determina pe membrii acesteia să-i schimbe comportamentul,

recomandându-le ca în comunicarea cu copilul, să-l corecteze, să memoreze cu el diverse poezii pe care le cunosc, să îi răspundă clar la întrebări, să-i adreseze întrebări și să urmărească formularea răspunsurilor etc. Concomitent să urmeze exercițiile cu logopedul, cu care trebuie de asemenea să colaboreze.

Printre cele mai importante activități desfășurate amintim:

Activitățile de Crăciun (serbările, primirea și oferirea de colinde, expozițiile de obiecte decorative potrivite sărbătorilor de iarnă);

Organizarea de activități tematice ocazionate de Halloween, Ziua Femeiei, Ziua Pământului (22 Aprilie), Ziua Europei (9 Mai), Ziua copilului - spectacole, concursuri de desene pe asfalt etc.

Pregătirile de Paște (copilul realizează, sub asistență, felicitări, încondeiază ouă);

Sărbătorirea zilelor de naștere a copiilor (sărbătoriții primesc cadouri și se bucură de atenția celor din jur);

Participarea la o serie de activități de colaborare interșcolară precum și între grădinițele care au înscris copii cu CES ("Invitație la joacă");

Organizarea serbărilor de la sfârșitul anului școlar, la care sunt invitați părinții, frații și prietenii copiilor.

ȚINTA 3: INSUȘIREA ȘI RESPECTAREA UNOR REGULI DE COMPORTARE ÎN GRUP:

Pentru că P.A. a fost diagnosticat cu imaturitate comportamentală, mi-am propus ca să corectez această cerință specială a sa în cel mai scurt timp, dat fiind faptul că acesta deranja restul grupei cu unele reacții necontrolate, la început, chiar periculoase (arunca cu jucării, lucruri, fără o direcție anume și chiar fără motiv, tipa în momente de satisfacție, etc).

În acest scop am abordat diferite strategii și metode de corectare, pe care le-am aplicat cu răbdare, cerând și sprijinul grupei, care a acceptat, dar și al familiei, care s-a implicat.

Astfel :

am așezat copilul totdeauna lângă mine în fața grupei, motivând că acesta este ajutorul meu;

l-am antrenat în exerciții de focalizare a atenției pentru stabilizarea acesteia ("Caută greșeala!", "Ce lipsește?");

i-am încurajat, evidențiat, stimulat faptele bune, acordându-i toată atenția;

i-am evidențiat calitățile și i-am încurajat progresul;

i-am atribuit responsabilități în cadrul grupei (distribuirea materialelor pentru copii, a veselei, responsabil cu curățenia);

i-am acordat recompense la fiecare progres înregistrat;

i-am afișat lucrările individuale reușite la panoul grupei.

Bibliografie :

Ecaterina Vrăjmaș, Introducerea în educația cerințelor speciale, Editura Cedis, București, 2004

Traian Vrăjmaș, Învățământul integrat și/sau incluziv, Editura Aramis, București, 2001

Elisabeta Voiculescu, Pedagogie preșcolară, Editura Aramis, București, 2003

Alois Gherguț, Psihopedagogia persoanelor cu cerințe speciale-strategii diferențiate și incluzive în educație, editura Polirom , București,2006

Activitate experimentală de valorificare a elementelor STEAM

Profesor: Grama Milica

Școala Gimnazială Beuca

În această lucrare vreau să vă prezint o activitate, cum am explorat și analizat aplicarea modelului STEAM în Educația Plastică la două clase de elevi de la școala mea unde lucrez, o școală cu un număr redus de copii din mediul rural. Avem clase cu 2 sau chiar trei elevi, de aceea este ușor să fac măcar un experiment cu fiecare clasă de copii. Având un număr mare de elevi cu CES integrați în sistemul de învățământ de masă pot face experimente între aplicarea și predarea orelor de educație plastică și aplicarea și predarea orelor de educație plastică alături de educația STEAM pentru amândouă tipurile de elevi.

Care sunt avantajele concrete ale integrării acestui tip de educație în curriculum?

Educația **STEAM** pune accent pe activități practice, experiențiale și colaborative, în care elevii sunt implicați activ în procesul de învățare. Ei sunt încurajați să își asume riscuri raționale, să încerce și să eșueze, învățând din propriile lor erori. Această abordare îi pregătește pentru lumea reală, în care capacitatea de a rezolva probleme complexe, de a colabora cu ceilalți și de a gândi critic sunt abilități valoroase.

Conceptul de educație incluzivă pentru copiii cu nevoi educaționale speciale este o modalitate eficientă de a atinge obiectivele Educației pentru toți, deoarece: Reduce distanța dintre copii cu cerințele educaționale speciale și mediu familial, elevii cooperează, colaborează, comunică și studiază, aduce vizibilitate grupurilor comunitare, prin urmare ajută la creșterea gradului de conștientizare și implicare generală a societății, Motivează copiii să găsească soluții în viața de zi cu zi; Dezvoltă comunicarea și parteneriatul între copii, părinți, experți, oferă oportunități de a împărtăși experiențe din viața personală.

Activitate experimentală de valorificare a elementelor STEAM.

1. Activitatea s-a desfășurat cu clasele primare iar tema a fost „Curiozități din lumea fluturilor”. Am avut partener un muzeograf al Muzeului Antipa din București. Scopul activității a constat în dezvoltarea capacităților de observare, explorare și înțelegere a realității din mediul înconjurător, cunoașterea, înțelegerea și stimularea curiozității pentru investigarea realității conjurătoare, dar și formarea unei atitudini pozitive față de mediu. A început într-o sală amenajată în concordanță cu tema abordată apoi am vizitat tot muzeul. Sub coordonarea muzeografului, activitatea a debutat cu o discuție care a evidențiat ceea ce știau copiii despre melci, dar și ce ar vrea să afle despre aceste viețuitoare. A continuat cu vizionarea unui film la videoproiector, care a răspuns curiozităților elevilor: ce sunt

fluturii, tipuri de fluturi, mediul de viață al acestora, alcătuirea corpului, modul de hrănire, care este cel mai mare și cel mai mic fluture, comportamentul lor în funcție de anotimp, rolul fluturilor în natură.

Pentru a facilita transmiterea și înțelegerea informațiilor au fost utilizate resurse variate: fluturi de diferite forme și dimensiuni, mulaje, diorama, machete care reprezentau fluturi, etapele de creștere și dezvoltare ale acestora. Au folosit tablete pentru a reconstitui puzzle-uri cu fluturi. Elevii au observat fluturii vii, au grupat fluturi confecționați din carton de diferite forme și mărimi, i-au grupat după formă, culoare, mărime, i-au așezat în șir crescător și descrescător ținând cont de mărimea acestora, i-au numărat. Spre sfârșitul activității, au realizat o lucrare practică care a constatat în confecționarea unui fluture folosind următoarele materiale: plastilină, bețe de chibrit, frunze ruginii.

Elementele STEAM valorificate:

Știință: elevii au aflat ce sunt fluturii, care este mediul de viață al acestora, tipuri de fluturi, alcătuirea corpului, cum se înmulțesc, cu ce se hrănesc, unde trăiesc, rolul fluturilor în ecosistem;

Tehnologie: vizionarea unor filmulețe prin intermediul cărora au descoperit mediile de viață ale fluturilor, cum se înmulțesc, tipuri de fluturi;

Inginerie: au selectat materialele necesare realizării aplicației practice; au identificat și respectat etapele de lucru finalizând produsele;

Artă: elevii au fost organizați pe grupe și au realizat un fluture reproducând părțile componente ale acestuia folosind următoarele materiale: au desenat fluturii și mediul lor de viață;

Matematică: au grupat fluturii după formă, mărime, culoare; au numărat elementele mulțimilor formate; au comparat mulțimile;

Această activitate a avut impact pozitiv asupra colectivului aflat la început de drum. S-a desfășurat sub forma unui demers nonformal și a fost un bun prilej de colaborare și comunicare, de exprimare a emoțiilor în afara spațiului școlar. Elevii au descoperit că au interese comune, lucru care a determinat intercunoașterea și acceptarea, iar acest fapt ce a condus spre crearea unui climat afectiv pozitiv în sala de clasă. Figurile 1,2,3 din Anexe.

Jocul didactic metodă de educare a elevilor din învățământul primar

Prof.înv.primar: Iordache Daniela Georgiana

Școala Gimnazială „Mircea Vodă” Călărași

Prima vârstă a omului stă sub semnul jocului, care însă îl fascinează și pe adult, prin frumusețe și libertate. Vocația pentru joc desăvârșește condiția omului de făuritor și înțelept, probându-i imaginația și spiritul creator.

La nivelul claselor primare, în structura metodelor active își găsesc cu maximă eficiență locul, jocurile didactice, constituind o punte de legătură între joc, ca tip de activitate dominantă în care este integrat copilul în perioada preșcolară și activitatea specifică școlii, învățarea.

Jocul didactic, ca activitate se poate organiza cu succes la toate disciplinele de învățământ, iar ca metodă, adică „o cale de organizare și desfășurare a procesului instructiv-educativ”, în orice moment al lecției.

Conceperea jocului ca metodă de învățare, scoate mai mult în evidență contribuția lui în educarea copilului școlar.

Jocul, în special cel didactic, angajează în activitatea de cunoaștere, cele mai importante procese psihice, având în același timp, un rol formativ și educativ. Lecțiile desfășurate în totalitate prin joc, cât și cele înviorate cu jocuri didactice susțin efortul elevilor, menținându-i mereu atenți și reducând gradul de oboseală. Prin libertatea de gândire și acțiune, prin încrederea în puterile proprii, prin inițiativă și cutezanță, jocurile didactice devin pe cât de valoroase, pe atât de plăcute. În joc se dezvoltă curajul, perseverența, dârzenia, competiția, corectitudinea, disciplina, precum și spiritul de cooperare, de viață în colectiv și de comportare civilizată.

Datorită caracterului său formativ, jocul influențează dezvoltarea personalității elevului.

Jocul didactic reprezintă un ansamblu de acțiuni și operații care, paralel cu destinderea, buna dispoziție și bucuria, urmărește obiective de pregătire intelectuală, tehnică, morală, estetică, fizică a copilului.

Metoda jocului didactic poate fi utilizată cu succes în vederea atingerii celor mai diverse obiective fundamentale, în diverse tipuri de activități didactice și în orice moment al lecției: de captarea atenției, de predare, de asimilare, de consolidare și fixare, de asigurare a feed-back-ului, de recapitulare, de evaluare. În alegerea tipului de joc didactic trebuie să se țină cont de : scopul urmărit și obiectivele operaționale propuse, condițiile specifice de lucru și sarcinile de rezolvat . Antrenarea elevilor înșiși în conceperea de jocuri didactice constituie pentru ei un exercițiu foarte util, iar pentru cadru didactic „o eficientă probă de evaluare” .

Jocul este practica dezvoltării și, în consecință, în perioada copilăriei el

este adoptat pentru multiplele sale funcții formative. Dintre acestea se pot pune în evidență următoarele:

Jocul stimulează funcțiile intelectuale;

Jocul stimulează și modelează procesele afectiv motivaționale;

Latura voluțională intens solicitată în joc;

Funcția de comunicare a limbajului este cultivată prin intermediul jocului;

Activitatea de joc generează importante compensații psihice în viața copilului.

Exemple de jocuri didactice folosite la EDUCAȚIE CIVICĂ

„La ce folosește?”

Scopul jocului: conștientizarea importanței și utilității fiecărui lucru.

Sarcina jocului: prezentarea scopului pentru care a fost creat fiecare lucru, importanța sa .

Regula jocului: Un elev numește un obiect. Ceilalți trebuie să spună la ce folosește.

Recompensa: ecusoane cu reprezentarea unor obiecte.

„ Judecătorul ”

Scopul jocului: familiarizarea cu drepturile și îndatoririle copilului.

Sarcina jocului: imaginarea rezolvării unor cazuri de încălcare a drepturilor copilului sau de nerespectare a îndatoririlor de către acesta.

Regula jocului: Clasa este împărțită în două echipe. În doi săculeți se află mai multe bilețele cu teme propuse pentru proces. Fiecare echipă desemnează un reprezentant care va extrage un bilețel. În fiecare echipă se aleg rolurile: judecător, avocat, procuror, inculpat, jurați, martori e. t. c.

Teme ce pot fi propuse: Părinții își obligă copiii să cerșească.

Copilul nu-și face temele.

Recompensă: Câștigă aplauzele celorlalți echipa care se prezintă mai bine în proces.

„ Polițistul ”

Scop: formarea deprinderilor de comportare civilizată preventivă a actualilor mici pietoni si viitori participanți la trafic

Sarcina didactică : să aplice corect regulile legislației rutiere

Material didactic: palete care reprezintă culorile semaforului,

indicatorul rutier :Atenție, copii!, diplome

Regula jocului: respectarea regulilor de circulație

Descrierea jocului:

Terenul va fi marcat cu creta pentru a indica trotuarul, zebra (trecerea de pietoni), intersecția, partea carosabilă.

Elevii vor primi roluri de: politist, pieton, semafor, indicator (Atenție, copii!)

La culorile indicate de semafor, pietonii trebuie să participe la trafic.

Orice încălcare a regulilor este sancționată de polițist.

În concluzie, din punct de vedere educativ, trebuie să fie asigurată o justă proporționare a jocului cu munca, elementul distractiv cu efortul fizic și intelectual. Deși jocul este o activitate fundamentală, la clasele primare, totuși ea se îmbină cu anumite forme de muncă intelectuală accesibile acestei vârste. Îmbinarea judicioasă a elementelor de joc cu cele de învățare constituie un mijloc important de educare a elevului în școală.

Bibliografie

Jocul și jocurile, Julian Vamanu, *Contrast (Revistă de cultură)*- Nr.2 / 2001

Dezvoltarea copilului prin joc , A.S

Provocări Ludice , Ghid metodic, Lector dr. Mihai Stanciu, coordonator:inst. Gr.I Strătica Iordache

Valențe formative ale jocurilor geografice

Prof. Irimia Nicolae

Școala Gimnazială "Ion Roșca" Cochirleanca

Jocul este o activitate naturală umană, care generează bucurie, destindere, sentimente de înălțare și de tensiune care satisfac o cerință interioară a individului. Prin joc elevii învață cu plăcere, cei timizi devin volubili, activi, curajoși, capătă încredere în capacitățile lor, învață să-și subordoneze interesele personale în fața intereselor grupului (Dulamă Maria Eliza, 2002).

Jocurile solicită percepția, reprezentarea, atenția, spiritul de înțelegere și de echipă, implică învățare, muncă, creație. Jocurile integrate în activitatea didactică aduc varietate, veselie, previn monotonia și plictiseala.

Jocurile geografice prezintă o valoare formativă destul de mare, dovedindu-se deosebit de atractive pentru elevi. Ele contribuie la dezvoltarea spiritului inventiv, îndeamnă elevii la cercetare și la studiul lecturilor geografice. Prin intermediul lor se produce o excelentă activizare a gândirii și a imaginației elevilor.

Repertoriul de jocuri este foarte variat: rebus geografic, aritmogrif, lanțul denumirilor geografice, harta mută, concurs cu întrebări, itinerare geografice etc.

Cele mai antrenante jocuri didactice sunt *rebusurile geografice*. Acestea sunt pregătite de profesor, dar pot fi întocmite foarte bine și de către elevi. Dezlegarea lor poate fi realizată individual sau pe grupe. Rebusurile se axează pe diferite teme, materializate prin cuvinte cheie, care sunt descoperite pe verticala A-B, dacă aceste jocuri geografice sunt dezlegate corect.

Iată un exemplu de rebus, care are ca temă *Dunărea*, iar pe orizontale trebuie rezolvate următoarele cerințe: 1. Afluent al Dunării, care izvorăște din Podișul Getic și traversează orașul Alexandria; 2. Râu care formează granița României cu Republica Moldova; 3. Se varsă în Dunăre la Orșova, izvorând din Munții Godeanu; 4. Afluentul Dunării ce izvorăște din Munții Bucegi și traversează Bărganul de la vest la est; 5. Izvorăște din Munții Făgărașului, fiind amenajat hidroenergetic (Hidrocentrala Vidraru); 6. Râul cu debitul cel mai mare din România, care se varsă în Dunăre la Galați; 7. Afluent al Dunării care izvorăște din Munții Banatului, având gura de vărsare chiar la intrarea fluviului în România (localitatea Baziaș). (*Răspunsuri*: 1. **Vedea**; 2. **Prut**; 3. **Cerna**; 4. **Ialomița**; 5. **Argeș**; 6. **Siret**; 7. **Nera**). Rebusul geografic poate fi folosit atât la verificarea cunoștințelor din lecțiile anterioare, cât și la fixarea și consolidarea noilor cunoștințe.

Loto geografic este un joc foarte interesant, pentru care sunt necesare câteva planșe împărțite în mai multe dreptunghiuri. Pentru fiecare dreptunghi de pe planșă se confecționează câte un cartonaș de aceeași mărime pe care se desenează un anumit element geografic sau se lipește o anumită imagine. În fiecare dreptunghi de pe planșă se scrie câte un termen geografic, iar elevii vor acoperi locul respectiv cu câte un cartonaș având desenul sau imaginea corespunzătoare. O variantă de loto geografic referitor la *fauna României* poate avea o planșă cu 9 dreptunghiuri, pe care sunt scrise următoarele cuvinte:

iepure de câmp, vulpe, mistreț, lup, veveriță, cerb, urs brun, râs și capra neagră. Pe cele 9 cartonașe vor fi lipite imagini cu respectivele animale sălbatice.

Puzzle geografic este un joc folosit cu mult succes la lecțiile despre județele României. Se decupează, de două ori, șablonul hărții României dintr-o bucată de placaj. Primul șablon se lasă întreg, iar al doilea se taie în bucăți mai mici, după conturul județelor. Elevii trebuie să așeze județele pe șablonul mare al țării, în strictă vecinătate, folosind punctele cardinale. Fixând corect județele pe șablon, elevii vor denumi și reședințele acestora, precum și ramurile industriale principale.

Lanțul geografic este la fel de eficient în cadrul lecțiilor de geografie. Se poate desfășura pe o anumită temă: denumiri de munți, râuri, lacuri, orașe, județe din România. Prima denumire este dată de profesor, apoi primul elev va trebui să spună o altă denumire care începe cu ultima literă a cuvântului anterior. Elevul care nu știe va ieși din joc. De exemplu, la un joc pe tema *Râurile României*, învățătorul va rosti prima denumire: Siret. Primul elev va spune Teleorman, al doilea elev – Nera, al treilea elev – Argeș etc. Elevii vor localiza pe hartă cursurile râurilor menționate, vor indica locul de izvorâre și locul de vărsare ale acestora.

O importanță deosebită prezintă *jocul de roluri*. Prin acesta elevii sunt ca niște actori ce interpretează activi roluri ale unor elemente din natură, pentru a-și forma rapid abilități, atitudini, convingeri.

Jocul de roluri transformă învățarea pasivă într-o experiență vie, relevantă și memorabilă, contribuind la formarea unor cetățeni informați și implicați. Prin asumarea rolurilor, elevii se implică emoțional și cognitiv, văd problemele geografice din perspective diferite și au posibilitatea să aplice cunoștințele în situații concrete, din viața cotidiană.

Exemple de astfel de jocuri, cu aplicații în orizontul local (Câmpia Râmnicului):

* *Râul Buzău*: Personajul principal este râul, iar personajele secundare sunt afluenții, peștii, plantele acvatice, un grup de copii, stația de epurare etc.

* *Drumul picăturii de apă*: Personajele sunt picătura de ploaie, norul, vântul, râul etc.

* *Primăvara în Pădurea Sălcioara*: Personajele sunt arborii, animalele sălbatice, un grup de turiști, tăietorii de lemne etc.

Jocurile cu hartă mută la geografie sunt excelente pentru a învăța și testa cunoștințele despre localizarea țărilor, orașelor, munților, fluviilor etc., fără etichete. Există jocuri online (Seterra, Lizard Point, World Geography Games), dar și offline (hărți mute confecționate de profesor).

Valențele formative ale activităților cu hărți mute sunt numeroase:

contribuie la dezvoltarea gândirii spațiale, ajutând elevii să înțeleagă mai bine poziționarea geografică și relațiile dintre diferite regiuni;

stimulează memoria vizuală și atenția la detalii, deoarece elevii trebuie să recunoască și să rețină forme, contururi și poziții relative;

dezvoltă autonomia în învățare, elevii fiind încurajați să descopere singuri informațiile lipsă;

favorizează interdisciplinaritatea, conectând geografia cu istoria, cultura, economia sau ecologia;

contribuie la formarea unei viziuni globale asupra lumii, cultivând curiozitatea și interesul pentru alte țări și regiuni.

Din cele prezentate rezultă că jocurile geografice sunt extrem de eficiente în predarea și consolidarea cunoștințelor, fiind metode active ce înarmează elevii cu priceperi și deprinderi practice care contribuie efectiv la pregătirea lor pentru viață. Sunt forme accesibile și plăcute de învățare activ-participativă, care stimulează simultan interesul, inițiativa, curiozitatea și creativitatea elevilor.

Bibliografie:

Dulamă Maria Eliza, *"Modele, strategii și tehnici didactice activizante cu aplicații în geografie"*, Editura Clusium, Cluj-Napoca, 2002.

Irimia Nicolae, *"Aspecte metodice ale predării lecțiilor despre orizontul local (cu aplicații pentru Câmpia Râmnicului)"*, Editura Etnous, Brașov, 2016.

Folosirea jocurilor didactice pentru sprijinirea comunicării la elevii cu autism

Prof. înv. primar Irimia Petrica

Școala Gimnazială "Ion Roșca" Cochirleanca

În sprijinirea și dezvoltarea comunicării, jocurile au un rol destul de important. Pentru comunicarea nonverbală, foarte utile sunt jocurile care implică mima / pantomima, exercițiile de mișcare și ritm, precum și cântecele care sunt însoțite de mișcare (de exemplu "Bate vântul frunzele!").

Pentru comunicarea verbală sunt indicate jocurile de exersare a aparatului fono-articulator, jocurile onomatopeice, jocurile de verbalizare a acțiunii cu obiectele. De un mare folos sunt exercițiile care presupun formarea unor noțiuni integratoare (referitoare la categorii: culori, fructe, legume, animale sălbatice, animale domestice etc).

La fel de utile și recomandate sunt exercițiile de integrare propozițională ("Cuvinte amestecate", "Propoziții cu spații lacunare" etc). Foarte interesante și eficiente sunt jocurile care implică dialogurile tematice și jocurile de rol ("Medicul și pacientul", "Învățătoarea și elevii săi" etc.), dar și jocurile de dezvoltare a vocabularului ("Spune un sinonim / antonim pentru").

Jocurile de comunicare sunt deosebit de importante vis-a-vis de exersarea comunicării verbale în situații de viață reală. Aplicarea jocurilor determină, în același timp, o atmosferă destinsă în clasă, relaxantă, favorizând însușirea conținuturilor într-un mod atractiv, activ și conștient.

Prin intermediul comunicării verbale, copilul cu autism poate transmite tot ceea ce percepe, simte, dorește, intenționează și gândește. El va ajunge să fie integrat în societate numai în condițiile în care se poate servi de limbajul verbal și poate să comunice cu cei din jur.

De aceea, un obiectiv primordial al școlii trebuie să fie pregătirea elevilor pentru inserția socială. Căci, oricare ar fi domeniul sau profesia spre care se îndreaptă acești elevi, ei nu se pot realiza în cadrul societății dacă nu au dezvoltată capacitatea de comunicare cu semenii spre a-și împărtăși experiența proprie și pentru a primi din experiența celorlalți.

Sprijinirea abilităților de limbaj receptiv în timpul jocurilor didactice

Limbajul receptiv reprezintă capacitatea copilului de a înțelege, de a interioriza ceea ce se spune sau se scrie. Pentru dezvoltarea acestui tip de limbaj la copiii autiști, trebuie să respectăm anumite reguli specifice.

Astfel, înainte de a adresa întrebări sau de a oferi anumite instrucțiuni, este bine să ne asigurăm că am captat atenția elevului. Acest lucru se impune cu atât mai mult cu cât copiii autiști prezintă dificultăți în procesarea informațiilor și încadrarea în timp (de exemplu, începem o prezentare rostind numele elevului pentru a-i capta atenția).

Trebuie să evităm exprimările, informațiile și discuțiile complexe. Este bine să facem prezentări scurte sau să oferim informațiile în fragmente. □

Totdeauna, este indicat să oferim îndrumări utilizând verbe cu forma pozitivă, având în vedere procesarea incompletă a limbajului. Este bine să întărim informațiile verbale cu imagini, orare vizuale, gesturi, exemple vizuale, îndrumări scrise. Dacă oferim fragmente mari de informație, să folosim suporturi vizuale, schițe sau să sintetizăm informația importantă pentru elev sub formă de listă cu liniuțe. □

Nu este bine să repetăm imediat o instrucțiune sau o cerere. Acest lucru poate fi similar unui computer care realizează procesarea greoaie a unei comenzi; repetarea acesteia prin apăsări repetate nu-l face mai rapid, ci mai degrabă îl va bloca. Mai bine este să acordăm un moment de așteptare și să fim pregătiți să așteptăm răspunsul, indiferent de forma acestuia: o acțiune sau o replică (Ghidul comunității școlare – Autism Speaks, 2005, pag. 103-104).

Se recomandă să modelăm și să formăm răspunsurile corecte pentru înțelegerea acestora (de exemplu, pentru învățarea semnificației cerinței „oprește-te”: alergăm pe terenul de joacă, ținând elevul de mână și îi spunem: „oprește-te”, ne oprim împreună cu elevul, repetăm până când putem renunța treptat la ținerea lui de mână și exemplificarea răspunsului).

Niciodată să nu muștrăm un elev pentru că nu ascultă sau nu răspunde, deoarece acest lucru nu duce decât la evidențierea dificultăților sale și la generarea unui nedorit sentiment de frustrare.

Îmbunătățirea limbajului receptiv se poate face, de asemeni, și prin alte modalități. Astfel, se poate solicita elevilor deficienți să arate, pe o planșă sau într-o carte, diferite animale, plante, obiecte casnice etc. Putem să le solicităm realizarea acestei acțiuni în funcție de denumirea concretă a acestora sau în funcție de anumite însușiri sau trăsături caracteristice.

Sprrijinirea limbajului expresiv în timpul jocurilor didactice

Limbajul expresiv este limbajul vorbit, dar presupune și alte modalități de exprimare, cum ar fi schimbul de imagini, limbajul scris etc. Cadrele didactice trebuie să-și asume responsabilitate în găsirea de răspunsuri la nevoile de comunicare ale elevului.

Mulți copii cu autism sunt, deseori, în situația de a nu-și găsi cuvintele, chiar dacă știu să răspundă la o întrebare, totuși nu se pot exprima prin cuvinte. Trebuie rezolvată această problemă prin oferirea de suport vizual, pictograme, dar și posibilitatea de a alege din mai multe variante de răspuns.

De exemplu, decât să întrebăm: ”Care este reședința județului Vrancea?” și fie nu o știe, fie dă același răspuns pentru toate județele, mai bine printăm o hartă administrativă a României, scriem pe niște bucățele de hârtie autocolantă denumirile reședințelor și le dăm copilului să le poziționeze.

Este recomandabil să folosim suportul vizual pentru promptarea limbajului sau pentru a oferi variante de răspuns. De exemplu: dacă învățăm copilul să ceară ajutor, este bine să avem tot timpul pregătită o pictogramă și să-l învățăm pe copil să o utilizeze ori de câte ori are nevoie de ajutor. Aceasta poate suplini limbajul vorbit sau poate fi suport pentru dezvoltarea limbajului și pentru a-l învăța momentul în care ar fi potrivit să folosească această expresie.

De asemeni, este bine să folosim suporturi vizuale (cuvinte, imagini, etc.) pentru a susține nevoile de comunicare sau în schimburile de replici (de exemplu, ”Ce îți place?”, ”Îmi place ...”).

Folosim pictograme și renunțăm treptat la ele, pe măsură ce elevul conștientizează utilitatea expresiei sau logica după care se face schimbul de replici. □

Se recomandă să-l învățăm pe elev să comunice sau să spună „Nu știu”, astfel încât să evităm anxietatea asociată cu inabilitatea de a răspunde la o întrebare. Mai târziu îl învățăm cum să ceară informații suplimentare (Cine? Ce? Unde? Când? etc.) (Ghidul comunității școlare – Autism Speaks, 2005, pag. 105).

Este bine să introducem suporturi vizuale în mediul de lucru ori de câte ori este nevoie (de exemplu, cutii cu etichete „Înăuntru”/ „În afară”). Iar pe de altă parte, să-i învățăm pe elevi să caute și să facă uz de suporturile vizuale ce există deja în diferite locuri publice: calendare, semne de informare, numerele de pe uși, plăcuțele cu nume, etichetele sertarelor, afișajele caselor de marcat, limbajul corpului. □

Este recomandabil să folosim o tablă de comunicare, instrumente PECS, imagini sau limbajul semnelor, pentru a sprijini sau a oferi alternative de comunicare pentru elevii cu posibilități de exprimare reduse. De exemplu, printăm trei imagini de pe Internet, le decupăm și le punem în fața copilului, întrebându-l ce-și dorește ca recompensă pentru realizarea unor sarcini.

Dacă elevul are un dispozitiv augmentativ sau alternativ de comunicare, atunci trebuie să învățăm cum să-l folosim în contextul relației noastre. Aceste echipamente pot fi destul de diferite din punct de vedere al complexității, unele dintre ele oferind chiar informații scrise sau verbale.

Este indicat să cerem echipei de specialiști a copilului sau echipei tehnice o programare a acestor dispozitive, în acord cu nevoile pe care le are copilul în relaționarea cu noi, și să ne sugereze opțiuni de comunicare care ne pot ajuta în predare. □

Este unanim acceptat faptul că omul procesează muzica separat de limbaj, așadar cântatul poate fi folosit atât cu scopul dezvoltării abilităților receptive și a celor expresive (de exemplu, la *Codul bunelor maniere*: „Cuțitul se așază în partea dreaptă, la, la, la; Cuțitul se așază în partea dreaptă!”), dar și pentru motivarea elevului. □

Este bine să utilizăm prompturile (acțiunile de sprijin) și modelele verbale cu grijă, cunoscând faptul că uneori acestea pot provoca o oarecare confuzie și dificultăți în folosirea pronumelui din perspectiva corectă (de exemplu, din perspectiva copilului, când un profesor spune „Vreau un creion!” înseamnă că profesorul vrea un creion sau îl îndeamnă pe el să spună „Vreau un creion?”). □

Să nu uităm de ecolalie, acea situație în care elevul repetă fraze pe care le-a auzit anterior. Uneori, acest lucru este un comportament de autostimulare, dar mulți copii cu tulburări din spectrul autismului folosesc ecolalia funcțională pentru a comenta, a informa sau pentru a solicita ceva.

Pentru un elev care are tendința de a folosi ecolalia, se recomandă să încercăm să-i orientăm vorbirea (și să adaptăm suporturile vizuale și poveștile sociale), utilizând forme verbale adecvate spre a combate această tendință, astfel încât inversările de pronume să nu mai apară (de exemplu, când creăm un suport vizual pentru un copil cu frecvente dureri de cap, putem utiliza o imagine a unei persoane care se ține cu mâinile de cap și cuvintele „Mă doare capul”).

Este bine să lucrăm cu limbajul emoțiilor sau comunicarea gândurilor, sentimentelor și emoțiilor; este foarte important să se asigure un dezechilibru pentru conținutul emoțional, altfel el se va exterioriza prin comportament agresiv sau închidere în sine.

În situația unui elev care nu-și poate verbaliza emoțiile, de multe ori atribuirea unei imagini sau unui sentiment poate să ajute la modularea intensității, deoarece se calmează observând că alții recunosc ceea ce el încearcă să transmită (de exemplu „Văd că ești supărat!”).

Mulți elevi cu autism au o temă favorită sau o arie specială de interes (un hobby), care se poate intersecta cu activitățile școlare sau sociale. Iată câteva strategii care pot fi de ajutor în modelarea așteptărilor elevului, pentru a reduce impactul acestor preocupări obsesive: planificăm o anumită oră pentru a discuta subiectul favorit, prezentăm această planificare cu ajutorul unui orar vizual, stabilim limite (când este sau nu este potrivit să discutăm acel subiect), setăm un cronometru spre a măsura durata de timp, folosim strategii de extrapolare a subiectului către alte teme și/sau întărim motivația elevului de a discuta despre alte subiecte în absența temei respective (*Ghidul comunității școlare – Autism Speaks, 2005*).

În concluzie, pentru a sprijini eficient copiii cu autism, intervenția potrivită ne cere nouă să fim exact opusul lor – extrem de comunicativi, sociabili, orientați către colaborare și mereu flexibili și deschiși către nou. Trebuie, mai întâi, să înțelegem, după aceea să sprijinim și apoi să ne bucurăm de darurile și de surprizele pe care un elev cu tulburări din spectrul autismului le are de oferit.

Bibliografie:

Gherguț Alois. (2016). *Educația incluzivă și pedagogia diversității*. Iași: Editura Polirom.

Seach Diana. (2011). *Jocul interactiv pentru copiii cu autism*. Traducere de Mitsovs Tudor. Iași: Editura Fides.

***. (2005). *Formarea abilităților de comunicare. Programă școlară pentru elevii cu deficiență mintală ușoară și moderată*. Iași: Ministerul Educației și Cercetării.

***. (2005). *Ghidul comunității școlare – Autism Speaks*. Fundația Romanian Angel Appeal. Ghid publicat în cadrul Proiectului ”Comunitate pregătită, copil integrat – suport pentru integrarea școlară și socială a copilului cu tulburări din spectrul autismului”, finanțat prin granturile Spațiului Economic European 2009-2014, în cadrul Fondului ONG în România.

Muzica – mijloc de incluziune și rolul ei în dezvoltarea personalității elevilor cu CES

*Profesor psihopedagogie specială: Ralea Laura
Școala Gimnazială Specială Târgoviște*

Alături de toate disciplinele de învățământ, educația muzicală reprezintă un pilon fundamental în formarea estetică și armonioasă a personalității elevilor. Prin limbajul său universal și prin puterea de a atinge resorturile afective, muzica facilitează dezvoltarea sensibilității, empatiei, creativității și simțului estetic. Acest potențial formativ este cu atât mai valoros în cazul elevilor cu deficiențe mintale, pentru care dezvoltarea afectivă și relaționarea socială reprezintă obiective esențiale ale educației speciale.

Pentru acești elevi, muzica devine mai mult decât un simplu obiect de studiu – ea este un mijloc eficient de comunicare nonverbală, de exprimare a emoțiilor și de conectare cu ceilalți. În contextul dificultăților cognitive și de adaptare socială, activitățile muzicale (precum cântatul, audiția, mișcarea pe muzică) contribuie la stimularea atenției, memoriei, coordonării psiho-motorii și a motivației pentru învățare. Mai mult, muzica facilitează includerea elevilor cu cerințe educaționale speciale (CES) în colectivele obișnuite, reducând barierele de comunicare și promovând interacțiunea pozitivă între colegi.

Cercetările din domeniul neuroștiințelor și psihologiei au evidențiat faptul că muzica activează simultan ambele emisfere cerebrale:

emisfera stângă, implicată în gândire logică, analiză și organizare a informației;

emisfera dreaptă, responsabilă de creativitate, afectivitate, imaginație și exprimare artistică.

Această activare bilaterală este deosebit de benefică în cazul copiilor cu deficiențe mintale, deoarece stimulează conexiuni neuronale și contribuie la formarea unor rutine mentale noi, ajutându-i să progreseze în propriul ritm. În plus, muzica oferă un cadru emoțional sigur, în care elevii se pot exprima fără teama de eșec, fiind susținuți și validați pentru efortul lor.

Educația muzicală are, astfel, un rol terapeutic și recuperator, oferind copiilor cu dizabilități oportunitatea de a dezvolta competențe importante pentru viața de zi cu zi: autonomia, încrederea în sine, cooperarea, respectul față de reguli și față de ceilalți. Muzicoterapia, aplicată în contexte educaționale, a demonstrat efecte pozitive asupra:

stării emoționale și echilibrului psihic,

atenției și memoriei de lucru,

diminuării comportamentelor dezadaptative,

dezvoltării limbajului expresiv și receptiv.

Este esențial ca profesorul să adapteze metodele de predare în funcție de particularitățile psihoindividuale ale elevilor cu deficiențe mintale. Alegerea activităților muzicale trebuie să țină cont de:

nivelul de dezvoltare cognitivă și emoțională,

capacitatea de concentrare și de învățare,
 interesele și preferințele fiecărui copil,
 sprijinul oferit de familie și contextul social în care se dezvoltă elevul.

Colaborarea dintre școală și familie este, de asemenea, un factor esențial în succesul educației muzicale ca mijloc de incluziune. Părinții trebuie să fie parteneri activi în acest demers, sprijinind participarea copilului la activități muzicale și valorizând progresele, oricât de mici ar fi acestea.

În concluzie, educația muzicală are un rol major în formarea unei personalități echilibrate, sensibile și deschise către valori estetice și morale, mai ales în cazul elevilor cu deficiențe mintale. Aceasta contribuie la dezvoltarea globală a copilului, la integrarea sa socială și la construirea unei școli incluzive, în care fiecare elev este valorizat pentru potențialul său unic.

Bibliografie:

Aldea Georgeta, Munteanu Gabriela – *Didactica educației muzicale în învățământul primar*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 2001.

Gagim Ion – *Știința și arta educației muzicale*, Editura Arc, Chișinău, 1996.

Vasile Vasile – *Metodica educației muzicale*, București, 2004.

Vasile Vasile – „Lada de zestre” în *Actualitatea muzicală*, nr. 84, septembrie 1993.

Valențele formative ale jocului didactic în proiectarea activităților educaționale pentru elevii cu cerințe educaționale speciale

Prof. psihopedagogie specială Ralea Laura

Școala Gimnazială Specială Târgoviște

Integrarea elevilor cu cerințe educaționale speciale într-un mediu educațional incluziv impune adaptarea metodelor didactice la nevoile acestora. Jocul didactic, prin caracterul său interactiv, motivant și accesibil, se dovedește a fi o strategie eficientă în proiectarea activităților educaționale diferențiate.

Jocul didactic este o formă de activitate structurată pedagogic, având drept scop facilitarea învățării prin implicare activă și recreativă. El contribuie la dezvoltarea cognitivă, socială și emoțională a elevilor. Conform pedagogiei moderne, învățarea prin joc stimulează participarea activă, autonomia și gândirea critică.

Elevii cu CES manifestă ritmuri de învățare diferite, dificultăți în procesarea informației, precum și provocări în sfera socio-emoțională. Aceste caracteristici impun utilizarea unor metode flexibile, vizuale, multisenzoriale, precum jocul, care poate fi ușor adaptat diverselor niveluri de dezvoltare.

Jocul didactic contribuie la:

dezvoltarea abilităților de comunicare și relaționare;

consolidarea achizițiilor prin repetare ludică;

creșterea motivației pentru învățare;

formarea deprinderilor de muncă în echipă;

stimularea gândirii creative și logice.

Prin integrarea jocului în proiectarea didactică, activitățile devin mai atractive și adaptate stilurilor de învățare ale elevilor cu CES.

Tipuri de jocuri didactice adaptate în învățământul special

Jocuri senzoriale (stimulează văzul, auzul, atingerea);

Jocuri de asociere (potrivirea imaginilor cu cuvintele);

Jocuri cu roluri (dezvoltarea empatiei și a abilităților sociale);

Jocuri digitale interactive (Wordwall, Kahoot, LearningApps);

Jocuri motrice (activități de mișcare cu scop educativ).

Toate aceste forme pot fi adaptate în funcție de capacitățile cognitive și emoționale ale elevilor.

Exemple de bune practici

În lecțiile de matematică, folosirea jocurilor cu obiecte concrete (cuburi, jetoane) pentru înțelegerea numerelor și operațiilor.

În lecțiile de limba română, jocuri cu imagini pentru dezvoltarea vocabularului și înțelegerii textului.

Utilizarea aplicațiilor digitale pentru a oferi feedback imediat și pentru a susține autonomia în învățare.

Concluzii

Jocul didactic este o metodă esențială în proiectarea activităților destinate elevilor cu CES, oferind un cadru de învățare personalizat, interactiv și motivant. Integrarea conștientă a jocului în procesul didactic contribuie la formarea unei educații incluzive, centrate pe potențialul fiecărui elev.

Bibliografie

Cerghit, I. (2006). *Metode de învățământ*. Editura Polirom.

Cucoș, C. (2008). *Psihopedagogie pentru examenele de definitivat și grade didactice*. Editura Polirom.

Gherguț, A. (2016). *Psihopedagogia persoanelor cu cerințe educative speciale*. Editura Polirom.

Jigău, M. (coord.) (2002). *Educația incluzivă. Repere pentru o școală a tuturor*. Editura Alpha MDN.

Radu, I. (2000). *Didactica modernă*. Editura Didactică și Pedagogică.

Stan, E. (2014). *Strategii de predare-învățare pentru elevii cu CES*. Revista „Educația 21”, Cluj-Napoca.

Jocul în educație (Opinii)

Prof. Înv. Primar: Linul Teodora-Ștefania

Liceul „August Treboniu Laurian” Agnita

Părerea mea este că, cele mai multe învățături se asimilează mult mai ușor prin joc, după cum spune și un proverb românesc: „Jocul este o școală fără cărți”, adică copiii învață multe lecții valoroase prin intermediul jocului.

În primul rând, jocul stimulează curiozitatea și creativitatea elevilor în timpul lecției. O lecție predată la clasă mai mult sub formă de joc, este mai bine înțeleasă și o face mult mai interesantă pentru copii. Am observat acest lucru la clasa unde predau. Copiii erau foarte încântați să audă că vom învăța lecția respectivă, sub forma unui joc sau prin intermediul unui joc. Astfel, îi vedeam foarte implicați, interesați, nerăbdători să iasă la tablă, să găsească soluții, ceea ce mă face să abordez mult mai mult predarea prin joc, la toate orele, disciplinele care ne permit acest lucru.

În al doilea rând, jocul ajută la trecerea lină de la copilărie la vârsta adultă: „Jocul este o punte între copilărie și maturitate”-proverb. De cele mai multe ori, în joc, copiii se cred sau trebuie să se creadă mari, adică trebuie să se pună în postura de om mare/adult - fie un personaj, fie un părinte. Acele lecții în care jucăm rolul personajelor din text, adică ne punem în locul lor este ceva foarte plăcut pentru ei. Sunt mari, trebuie să ia decizii, să facă anumite lucruri, iar genul acesta de jocuri le dezvoltă foarte mult creativitatea, gândirea și gesturile.

În concluzie, integrarea jocului în educație nu este doar o metodă modernă, este una necesară pentru a face procesul de învățare mai eficient și mai atractiv. Abordarea lecțiilor prin joc are multe beneficii și anume: motivația crescută- un copil care învață jucându-se este un copil motivat, curios și deschis la noi experiențe, dezvoltă creativitatea, stimulează imaginația, învățarea practică, colaborarea, participarea activă în cadrul orelor.

Jocul – strategie didactică inovatoare în predarea limbii și literaturii române în ciclul gimnazial

Prof. Marica Elena, Școala Gimnazială Pietrari, Dâmbovița

Rezumat

În contextul noilor paradigme educaționale, jocul devine o strategie didactică fundamentală pentru activarea elevului, facilitarea învățării semnificative și formarea unor competențe transdisciplinare. Lucrarea de față explorează rolul jocului în cadrul orelor de Limba și Literatura Română la nivelul gimnazial, prezentând tipologii ale jocului didactic, impactul acestuia asupra învățării, precum și exemple de aplicare în lecții concrete.

1. Introducere: De ce jocul în școală?

Școala românească se află într-un proces continuu de adaptare la cerințele educației moderne: dezvoltarea gândirii critice, a creativității și a competențelor de comunicare. Elevii din ciclul gimnazial, aflați într-o etapă a formării identitare și a dezvoltării motivației pentru învățare, răspund pozitiv la metode active, interactive, care le stimulează curiozitatea și implicarea emoțională.

În acest context, **jocul didactic** nu mai este perceput ca o activitate auxiliară sau recreativă, ci ca o **strategie pedagogică cu valoare formativă**, care stimulează învățarea prin plăcere, angajament și colaborare.

2. Jocul ca metodă activă în cadrul lecțiilor de română

Limba și literatura română, prin specificul său – studiul textelor, exprimarea orală și scrisă, reflecția asupra limbajului – oferă un teren fertil pentru integrarea jocului în procesul didactic. Prin natura lor, elevii sunt receptivi la activități ludice, mai ales atunci când acestea presupun provocări, mister, competiție prietenoasă și recompense simbolice.

Avantajele folosirii jocului la limba română:

activează gândirea divergentă și creativitatea verbală;

favorizează învățarea colaborativă;

reduce anxietatea în fața greșelilor;

facilitează învățarea prin descoperire și explorare;

transformă evaluarea într-un proces natural și atractiv.

3. Tipologii ale jocului didactic în cadrul orelor de limba română

a) Jocuri de vocabular și semantică

Exemple:

„Cuvântul interzis” – elevii trebuie să descrie un cuvânt fără a folosi termeni evidenți;

„Lanțul sinonimelor” – fiecare elev adaugă un sinonim la un cuvânt de bază, fără a repeta ce s-a spus anterior.

b) Jocuri gramaticale

Exemple:

„Conjugăm pe ritm!” – elevii conjugă verbele pe melodii sau ritmuri bătute în bănci, creând o atmosferă distractivă;

„Aventurile substantivelor” – se creează o poveste spontană, în care fiecare elev trebuie să adauge un substantiv de un anumit gen, număr sau caz.

c) Jocuri literare și de creație

Exemple:

„Interviu cu un personaj” – elevii lucrează în perechi, unul jucând rolul unui personaj literar, celălalt fiind jurnalistul;

„Rescrierea finalului” – se propune rescrierea finalului unei opere literare cunoscute dintr-o altă perspectivă (ex: narator obiectiv, personaj secundar etc).

d) Jocuri teatrale și de improvizație

Exemple:

„Teatru mut” – elevii mimează o scenă literară, colegii trebuie să identifice fragmentul și emoțiile transmise;

„Improvizație în cinci cuvinte” – se dă o listă de cuvinte aleatorii, iar elevii compun pe loc o scenetă incluzându-le.

e) Jocuri digitale (Kahoot, Wordwall, LearningApps)

Evaluarea interactivă capătă sens ludic și competitiv, cu rezultate în timp real, iar profesorul obține date utile pentru diagnoză.

4. Aplicații concrete în lecții de limba română**Studiu de caz 1: Lecție de literatură – „Amintiri din copilărie”**

Obiectiv: înțelegerea caracterului autobiografic și analizarea umorului în text.

Activitate: Joc de rol – elevii lucrează în grupe și pun în scenă o discuție imaginară între Smaranda și preotul satului, despre „năzbâtiile” lui Nică. Aceștia trebuie să folosească expresii din text și să respecte registrul stilistic.

Rezultat: elevii și-au exersat oralitatea, au revizitat textul cu interes și au identificat elemente comice în mod creativ.

Studiu de caz 2: Lecție de gramatică – Adverbul

Activitate: „Detectivul propoziției” – elevii primesc bilețele cu propoziții în care trebuie să identifice și clasifice adverbele (de mod, timp, loc etc). Se acordă „puncte de detectiv” pentru corectitudine și rapiditate.

Rezultat: elevii au participat activ, greșelile au fost corectate în grup, iar motivația pentru analiză gramaticală a crescut.

5. Concluzii

Jocul este o **strategie educațională adaptabilă**, care poate fi integrată eficient în toate etapele lecției: captarea atenției, predare, fixare, consolidare și evaluare. În orele de limba română, jocul contribuie la **formarea unei relații pozitive cu actul învățării**, la dezvoltarea limbajului și la crearea unui climat afectiv favorabil.

Prin implicarea elevilor în jocuri cu miză cognitivă și estetică, profesorul reușește să transforme ora de română într-o experiență educațională completă – intelectuală, afectivă și socială.

Bibliografie

- Cucoș, C. (2006). *Pedagogie*. Iași: Editura Polirom.
- Cerghit, I. (2008). *Metode de învățământ*. București: Editura Didactică și Pedagogică.
- Oprea, C. L. (2010). *Strategii didactice interactive*. București: Editura Didactică și Pedagogică.
- Istrate, O. (2014). *Tehnologii educaționale moderne*. Iași: Polirom.
- Dewey, J. (2001). *Democrație și educație*. București: Editura Didactică și Pedagogică.
- Vasile, L. (2021). *Didactica limbii și literaturii române*. Cluj-Napoca: Presa Universitară Clujeană.
-

Jocul didactic-principala formă de activitate în grădiniță

Profesor învățământ preșcolar: Mișă Haida

Grădinița "Brândușa"

Motto:

„Jocul este singura atmosferă în care ființa sa psihologică poate să respire și în consecință poate să acționeze. A ne întreba de ce se joacă copilul înseamnă a ne întreba de ce este copil, nu ne putem imagina copilăria fără râsetele și jocurile sale.”

(Eduard Claparède)

Jocul este principala formă de activitate în grădinița de copii. Pentru un copil sănătos, nimic nu este mai impropriu decât starea de apatie și nemișcare. Jocul este tot atât de necesar dezvoltării multilaterale a copilului ca și lumina soarelui.

După cum bine știm, înainte de a trăi și a acționa în lumea ideilor, individul trăiește și acționează în lumea lucrurilor, a obiectelor și fenomenelor din lumea reală. Viața psihică a copilului începe prin contactul senzorial cu obiecte și fenomene, iar primele sale acțiuni apar ca reacții de răspuns la incitațiile lor. Prin urmare, întreaga evoluție a activității și comportamentului uman poate fi interpretată ca un proces continuu de acomodare la obiect și de asimilare a obiectului, acest proces având la bază permanenta semnalizare senzorială. Trecerea de la perceperea nediferențiată spre perceperea organizată și sistematică a mediului înconjurător nu se face rapid și nici spontan, ci presupune un proces de educație și instrucție relativ îndelungat, prin organizarea unor activități complete cu obiectele și substitutele acestora. Jocul favorizează angajarea afectiv-atitudinală a copilului, întrecerea cu sine, dorința de autodepășire, care devin acute în contextul întrecerii cu ceilalți. Pentru copil, jocul este distracție, este învățătură, este muncă, mijloc prin care se educă, mijloc eficient de cunoaștere a lumii înconjurătoare.

Termenul „didactic” (asociat celui de joc) indică latura instructivă, care devine, în mod necondiționat, parte integrantă și se concretizează, la nivelul fiecărui joc didactic, printr-un anumit volum de cunoștințe, de acțiuni obiectuale și mintale pe care le solicită. Îmbinarea elementului instructiv cu cel distractiv conduce la apariția unor stări emotive complexe, care stimulează și exersează procesele de dezvoltare psihică.

Jocul didactic are o serie de caracteristici care-l diferențiază de celelalte jocuri și activități comune din grădiniță:

- *Scopul didactic* reprezintă o finalitate educativă și se formulează prin raportare la obiectivele specifice. Formularea scopului jocului trebuie să fie clară și precisă, asigurând buna organizare și desfășurare a activității.

- *Sarcina didactică* este formulată în funcție de conținutul jocului și reprezintă elementul de instruire prin care se exersează operațiile gândirii (recunoaștere, descriere, reconstituire, comparație). Sarcina didactică este problema intelectuală centrală pe care copiii trebuie să o rezolve.

- *Conținutul jocului* reprezintă ansamblul cunoștințelor deprinderilor, priceperilor care le achiziționează sau se consolidează; conținutul trebuie prezentat într-o manieră accesibilă și plăcută copiilor. Jocurile didactice pot avea același conținut, dar ele dobândesc mereu alt caracter datorită faptului că sarcinile pe care le au de rezolvat copiii sunt diferite. Numai cunoscând conținutul și varietatea jocului didactic, educatoarea poate să se orienteze cu ușurință în alegerea și conducerea metodică a jocului didactic, la utilizarea lui pentru formarea și educarea copilului de vârstă preșcolară.

- *Regulile jocului didactic* reglementează conduita și acțiunile copiilor pe tot parcursul jocului (ce este și ce nu este permis, succesiunea acțiunilor, cum să se joace, reglementează distribuirea rolurilor, relațiile dintre copii, stimulează sau inhibă manifestările comportamentale ale participanților la joc, etc.) având un caracter prestabilit și obligatoriu pentru participanți.

- *Acțiunile de joc* sunt mijloace prin care jocul devine o acțiune plăcută, distractivă, relaxantă. Ele antrenează copiii la o activitate intelectuală al cărei efort nu este conștientizat, ele dinamizează participarea și favorizează obținerea performanțelor. Acțiunile de joc sunt reprezentate prin elemente specifice: descoperirea, ghicirea, așteptarea, întrecerea, etc.

Conținutul, sarcina didactică (problema intelectuală), regulile și acțiunile de joc (ghicire, surpriză, mișcare, etc.) conferă jocului didactic un caracter specific, înlesnind rezolvarea problemelor puse copiilor.

- *Materialul didactic* trebuie să fie adecvat conținutului jocului și vârstei copiilor, poate conține jucării, jetoane, cartonașe, medalioane, fise de lucru individual, ilustrații, tablouri sau planse utilizate pentru descrieri și povestiri, mozaicuri, desene de decupat, figuri geometrice; materiale din natură, creioane, culori, acuarele, plastilină, hartie, lipici, costume, DVD-uri.

O caracteristică esențială a jocului didactic constă în crearea unor condiții favorabile pentru aplicarea multilaterală a cunoștințelor și pentru exersarea priceperilor și deprinderilor sub forma unor activități plăcute și atractive.

Bine elaborat și condus, jocul constituie un veritabil instrument de lucru în activitățile cu copiii preșcolari, dezvoltând virtuți formative dincolo de toate așteptările. Pentru valorificarea acestui incredibil potențial, educatoarea va trebui să-și folosească și chiar să-și dezvolte disponibilitățile empatică, înțelegând prin aceasta capacitatea de a se transpune imaginar în vârsta copilăriei.

În cele ce urmează, voi exemplifica modalități de dezvoltare a limbajului copiilor prin intermediul jocului didactic la grupa mare.

În grădiniță, copiii preșcolari sunt familiarizați cu noțiunile de cuvânt, silabă, sunet, cu propoziția simplă, apoi cu cea dezvoltată. Astfel, ei află că totul în jurul nostru poate fi denumit prin cuvinte care îmbinate între ele conduc la situații de comunicare a unor idei. Astfel realizăm vorbirea. Tot în jocul didactic îi putem face pe copii să înțeleagă că uneori cuvintele, ca și noi oamenii, au o familie. Există așadar cuvinte-părinți și cuvinte-copii. Pornind de la acest aspecte, noi, educatoarele, am utilizat și creat jocuri didactice care să contribuie la realizarea obiectivelor menționate anterior. Pentru ca preșcolarii să înțeleagă ce înseamnă familia de cuvinte am realizat jocul didactic „Și eu am o familie” sau „Frații și surorile mele”. Pentru a-i deprinde pe copii cu „familia de cuvinte” (sinonime, antonime, omonime, paronime) și pentru deprinderea acestora cu formularea cuvintelor noi prin derivare cu ajutorul sufixelor și prefixelor, la grupa mare, în cadrul proiectului tematic „Toamna”, în săptămâna cu tema „Legume de toamnă”, după activitățile de observare, lectură după imagini, memorizarea unor poezii adecvate, am antrenat copiii în jocul didactic „Caută rudele cuvântului”.

Jocul l-am desfășurat astfel : copiii așezați pe covor, în mijloc multe jetoane cu imagini reprezentând tema dată. Fiecare copil trebuie să aleagă câte un jeton și să-l explice. Apoi, la solicitarea mea, copiii au ales imagini înrudite ca temă (Legume de toamnă: ardei, vinete, varză, morcovi, etc), dar și ca rostire a cuvântului ilustrat (grădina, grădinar, grădinița), și-au dat mâinile într-un cerc simbolizând familia de cuvinte, rostind următoarele versuri: „Familia-i mare,/ Familia-i mică,/ În familie să ne unim,/ Rudele să le găsim.”

Pentru înțelegerea noțiunii de antonime folosim jocul „Găsește imaginea opusă” în care copiii au sarcina de a recunoaște și descrie imagini care reprezintă stări, trăiri opuse : copil care se spală/copil murdar ; copil care aruncă ghizdanul/ copil care merge cu ghizdanul în spate ;copil care plânge/copil care râde, etc.

În jocuri precum : „Ce mai poate denumi acest cuvânt”, „Unde se află?”, „Când și cum”, „Jocul contrariilor”, „Hai să împachetăm”, „Folosește cuvântul potrivit”, copiii au căutat și găsit antonime.

Jocul didactic „Dacă nu-i așa” are ca obiectiv însușirea de către copii a noțiunii de omonime.

Prin intermediul jocului didactic „Televizorul” copiii au înțeles noțiunea de cuvinte paronime. Pe ecranul televizorului apare o imagine cu o vază, o barză, un morar și un strat de mărar. După ce au intuit imaginile le vom spune niște versuri care să includă și cuvintele de mai sus, explicându-le copiilor că schimbând un sunet, vor descoperi un nou cuvânt.

Nu puține sunt jocurile didactice care se desfășoară în grădiniță și urmăresc distingerea culorilor și nuanțelor asemănătoare, actualizarea cunoștințelor despre anumite însușiri ale obiectelor și fenomenelor : „Găsește culoarea potrivită”, „Te rog să-mi dai”, „Ce formă au?” etc.

Jocul „Cu ce construim” fixează denumirile diferitelor unelte și materiale folosite în construcție: prin jocul „Cine are aceeași figură?” se fixează , se actualizează reprezentări de forme precum: cerc, pătrat, oval, triunghi etc.

Fiind pregătite în cadrul jocurilor alese prin exercițiile senzoriale sau jocuri-exerciții, jocurile didactice contribuie la dezvoltarea sensibilității auditive, gustative, olfactive, tactilo-kinestezice.

Jocurile „Spune ce faci?” sau „Cine face asta?” contribuie la dezvoltarea sensibilității auzului. În jocul „Ghicește ce ai gustat” accentul cade pe perfectionarea sensibilității gustative și olfactive.

Un deosebit rol îl au jocurile didactice în educarea calității memoriei. De exemplu „Ce s-a schimbat” sau „Ghicește ce lipsește!”, solicită să rețină felul obiectelor și așezarea lor pentru a putea arăta modificarea făcută de conducătorul jocului, ceea ce duce la dezvoltarea memoriei voluntare.

Valoarea practică a jocului didactic constă în faptul că în procesul desfășurării lui copilul are posibilitatea să-și aplice cunoștințele, să-și exerseze priceperile și deprinderile ce s-au format în cadrul diferitelor activități.

În concluzie jocul didactic are o largă contribuție la stimularea și dezvoltarea atenției, memoriei, imaginației, la conturarea personalității copilului preșcolar, la pregătirea lui pentru școală.

BIBLIOGRAFIE:

Avram, Săftica ; Mihaela, Ecaterina; Său, Zonica , “Jocul didactic pentru preșcolari”- Ghid metodic, Editura Terra, Focșani, 2004 ;

Chiscop, Liviu, Didactica educației limbajului în învățământul preșcolar. Ghid metodic - Editura „Grigore Tăbăcaru“, Bacău 2000 ;

Dogaru, Zoe-«Jocuri didactice pentru educarea limbajului »,Editura Aramis,București 2001;

Lespezeanu, Monica, „ Tradițional și modern în învățământul preșcolar”, Ed. Omfal Esențial, București, 2007;

Tomșa,Gheorghe, (coordonator), 2005, « Psihopedagogie preșcolară și școlară », Ed. Coresi, București 2005,;

Voiculescu, Elisabeta, „Pedagogie preșcolară”,Ed. Aramis, București, 2003.

Beneficiile învățării biologiei prin joc

Mocanu Simona, profesor de biologie, Colegiul Național „Ferdinand I” Bacău

Alexandru Elena, laborant biologie-chimie, Colegiul Național „Ferdinand I” Bacău

„Jocul copilului nu este numai o oglindă fidelă a personalității sale în formare, ci poate fi utilizat și ca auxiliar educativ și chiar să servească drept bază metodelor de predare.” /E. Planchard/

Abordarea jocului didactic, reactualizarea lui din diverse perspective formative este o proiecție care propune să valorifice gândirea copiilor, cultura, afectivitatea și să dezvolte atitudini în propria formare.

Cercetătorii și educatorii din întreaga lume au descoperit că educația prin joc este cea mai bună metodă prin care copilul poate dobândi abilități precum, cercetarea, exprimarea, experimentarea și lucrul în echipă, dar și calități precum creativitate și curiozitate. De asemenea, experiența și cunoștințele pe care elevul le dobândește jucându-se se reflectă asupra dezvoltării intelectuale și emoționale.

Învățământul ar trebui modernizat astfel încât accentul să se puna pe transferul ponderii procesului de predare-învățare pe aspectele formative ale disciplinelor școlare prin implementarea unui sistem de tehnici interactive, inclusiv și utilizarea jocurilor didactice ce asigură un feedback pozitiv din partea elevilor.

Biologia ludică este ca o gură de aer proaspăt în educația copilului. Vorbim despre învățare distractivă, unde elevii descoperă lumea fascinantă a naturii jucându-se. Prin jocuri distractive și activități interactive, copiii dezvoltă abilități utile, fie că este vorba de creativitate, rezolvarea problemelor sau chiar lucru în echipă. Pe scurt, este o modalitate de a face învățarea distractivă și captivantă, hrănindu-le în același timp curiozitatea naturală.

De ce să alegeți această abordare? Beneficiile sunt numeroase. Iată câteva dintre principalele beneficii:

Facilitează învățarea : Învățarea prin joc le permite copiilor să înțeleagă mai bine conceptele științifice prin experiență directă.

Stimulează curiozitatea : Prin implicarea lor în activități practice, aceștia pun mai multe întrebări și își dezvoltă gândirea critică.

Întărește creativitatea : Copiii învață să gândească în afara tiparelor, să inventeze scenarii și să rezolve probleme.

Promovează munca în echipă : Multe jocuri educaționale implică cooperarea, ceea ce consolidează legăturile sociale dintre copii.

Dezvoltarea abilităților cognitive : Activitățile ludice le îmbunătățesc memoria, concentrarea și abilitățile de raționament.

Există o multitudine de jocuri pe care le poți integra cu ușurință în viața de zi cu zi a copiilor .

1. Experimente științifice acasă

Transformă-ți bucătăria într-un laborator! Iată câteva idei:

Amestecă oțetul și bicarbonatul de sodiu pentru a crea o explozie de bule.

Creează un curcubeu cu pahare de apă și lumină.

Observați insectele din grădină și identificați-le împreună.

2. Jocuri de rol

Prefă-te că ești **oameni de știință** sau **exploratori** ! Aceste jocuri le permit copiilor să își folosească imaginația în timp ce învață. Creează o vânătoare de comori cu tematică naturală, în care trebuie să găsească frunze, pietre sau insecte.

3. Aplicații educaționale și jocuri video

Există o mulțime de resurse digitale care combină distracția cu învățarea. Caută aplicații care oferă jocuri interactive despre biologie. Este o modalitate excelentă de a le capta atenția.

Cum să-ți încurajezi copiii să exploreze biologia?

Iată câteva sfaturi pentru părinții care doresc să-și încurajeze copiii să fie interesați de biologie:

Vizite educaționale : Mergeți la muzee de istorie naturală, grădini botanice sau acvarii.

Citiți cărți împreună : Alegeți cărți ilustrate despre natură și știință pentru a le stimula imaginația.

Joacă jocuri de societate educative : Jocuri precum Ticket to Ride sau Terra nu sunt doar distractive, ci și educative.

Importanța interacțiunii cu natura

Pentru a te cufunda cu adevărat în biologie, nu există nimic mai bun decât să ieși afară și să interacționezi cu natura. Iată câteva activități în aer liber de făcut:

Drumeții : Explorați păduri, râuri sau câmpii. Explorează plantele și animalele pe care le întâlnești.

Observarea păsărilor : Folosește binoclul pentru a observa păsările și a învăța să le identifiți.

Grădinarit : Implică-ți copiii în cultivarea plantelor, învață-i despre ciclurile vieții!

Biologia ludică este o poartă fascinantă către lumea științei și poate avea un impact semnificativ asupra dezvoltării cognitive și emoționale a copiilor dumneavoastră. Oferindu-le oportunități de a învăța prin joc, le oferi instrumentele necesare pentru a deveni cursanți curioși și implicați.

Beneficiile biologiei distractive pentru elevi

Beneficii	Descriere
Dezvoltarea cognitivă	Stimulează curiozitatea naturală a copiilor, încurajându-i să exploreze și să pună întrebări.
Învățare activă	Implică-i pe copii în propria învățare prin joc.
Abilități sociale	Promovează colaborarea și munca în echipă în timpul ilor activităților distractive.
Creativitate	Permite copiilor să imagineze și să creeze soluții originale la probleme.
Abilități motorii fine	Jocurile care implică manipulare dezvoltă coordonarea și dexteritatea.
Gestionarea emoțiilor	Activitățile de joacă îi ajută pe copii să își exprime și să își înțeleagă emoțiile.
Gândire critică	Încurajează copiii să analizeze și să evalueze situații prin joc.
Curiozitatea științifică	Sănățește interesul pentru biologie și știință de la o vârstă fragedă.
Consolidarea memoriei	Jocul ajută la ancorarea conceptelor științifice prin repetiție într-un cadru distractiv.
Învățare interdisciplinară	Jocurile pot combina mai multe discipline, îmbogățind astfel cunoștințele.

Biologia ludică este un atu cu adevărat important pentru dezvoltarea copiilor. Prin transformarea învățării într-un mediu captivant și interactiv, îi ajutăm să se dezvolte atât intelectual, cât și social. O aventură de împărtășit cu familia sau prietenii!

Biologia distractivă este un univers întreg! Imaginează-ți copiii distrându-se în timp ce învață lucruri super interesante despre viață. Prin intermediul jocurilor, ei descoperă secretele naturii fără măcar să-și dea seama. E un pic ca o

Aceste jocuri nu numai că fac învățarea **distractivă**, dar dezvoltă și abilități esențiale. Prin explorare și joc, copiii învață să **analizeze** situații, să **rezolve probleme** și să lucreze în echipă. Aceste activități le dau, de asemenea, încredere în sine, ceea ce este crucial pentru **dezvoltarea lor personală**.

Biologia ludică este, de asemenea, o modalitate de a te conecta cu natura. Prin observarea și interacțiunea cu mediul înconjurător, copiii dezvoltă un **simț al uimirii** și o conștientizare ecologică. Ei învață să respecte și să protejeze ceea ce îi înconjoară.

Bibliografie

1. CERGHIT, I. Metode de învățământ. București: E.D.P., 1997, 272 p. ISBN 973-30-5393-7.
2. GOLU, P., ZLATE M., VERZA E. Psihologia copilului. Manual pentru clasa a XI-a Școli normale. București: E.D.P., 1998, 221 p. ISBN 973-30-3771-0.
3. CIOBANU M. Didactica științelor biologice. București: EDP, 2008.
4. . Educația prin joc, 25 februarie 2020, Educatia moderna, Libraria cu idei

Evaluarea -între tradiție și modernitate

prof. Viorica Mone

Liceul Tehnologic "Unirea"

Steie-Bihor

De-a lungul timpului, teoria și practica evaluării în activitatea didactică a cunoscut mai multe orientări și accente sub impactul dezvoltărilor înregistrate în domeniul psihologiei învățării, al teoriei curriculum-ului școlar și al unor experiențe în didactica îmbunătățirii actului evaluativ.

Ion T. Radu (2005,p.278) consideră că pentru optimizarea proceselor evaluative trebuie luate în considerare mai multe aspecte :

a). Este recunoscută necesitatea unei integrări adecvate a acțiunilor evaluative în actul didactic, urmărindu-se verificarea sistematică a performanțelor școlare, depistarea unor lacune în pregătirea elevilor și furnizarea informațiilor cu privire la calitatea demersului didactic .

b). Realizarea evaluării de o manieră să cultive și să susțină interesul elevilor pentru studiere, accentul căzând pe funcțiile formative ale evaluării .

Este necesar astfel să se elimine din procesul de evaluare elementele generatoare de stres, deplasând accentul pe promovarea funcțiilor de orientare și de susținere a elevilor .

c). Efectele pozitive ale evaluării asupra învățării depind și de cooperarea profesor –elevi în evaluări .

Promovarea unei atitudini de exigență nu implică o relație de adversitate între profesor și elev , ci este compatibilă cu o relație de cooperare , încurajându-se autoevaluarea .

d). În relația cu funcția de stimulare a activității de învățare , este necesar ca evaluarea să fie realizată de manieră să cultive și să susțină interesul elevilor pentru studiu, să-i ghideze în activitatea de învățare .

e). Actualul sistem de educație presupune o mai bună interacțiune între diferitele funcții ale evaluării . Aceasta înseamnă reconsiderarea raportului dintre conținuturile instruirii și obiectivele majore ale activității școlare .

f). Extinderea acțiunilor evaluative asupra procesului didactic , ceea ce conferă o deschidere către cunoașterea progresului elevilor și analiza activității care se află la originea rezultatelor școlare .

De exemplu , în practica obișnuită , de cele mai multe ori profesorul predă lecția , fixează tema, o notează și apoi indică ce este incorect într-un mod mai mult sau mai puțin constructiv, dar nu verifică dacă elevul și-a îndreptat vreuna din deficiențe. Apoi se trece la următoarea lecție .

Practica optimă vizează depistarea greșelilor și îndreptarea lor, evaluarea fiind diagnostică și formativă .

Fără îndoială că încercarea de a prefigura căile de ameliorare a acțiunilor educative și implicit evaluative privește nu numai unele fenomene care se manifestă pregnant în teoria și practica evaluării în prezent ci , în mod necesar, se raportează la efectele lor asupra elevilor ca și asupra acțiunii profesorului , incidențele în planul relației școlii cu părinții elevilor ca și autoritățile școlare și cu alți factori sociali responsabili pentru activitatea de învățământ.

Evaluarea ca acțiune componentă a procesului didactic , generează o mare varietate de stiluri de învățământ , de concepții și atitudini .

Considerăm că procesele de evaluare trebuie integrate în actul didactic astfel încât să susțină cât mai puternic procesele de învățare.

Acest lucru presupune înțelegerea principalelor strategii care decurg din modul de integrare a evaluării inițiale ,evaluării sumative și evaluării formative ca strategii complementare în activitatea didactică .

Profesorul de limbă și literatură română trebuie să asigure progresul școlar al elevilor , să le întărească și să le dezvolte motivația pentru lectură , pentru studiul limbii și literaturii române .

Aplicarea la clasă a diferitelor strategii de evaluare contribuie la sporirea interesului elevilor pentru dezvoltarea culturii generale, a vocabularului , a exprimării orale sau scrise.Profesorul și elevul sunt cei dintâi interesați în realizarea unei evaluări obiective , bazată pe criterii unitare, cunoscute și aplicate în practica școlară .

Experiența pedagogică de-a lungul timpului a demonstrat că în fiecare situație de evaluare trebuie alese metodele și tipurile de itemi în concordanță cu comportamentele ce se evaluează .În același timp modul de evaluare influențează modul de învățare .

Studiile din domeniul pedagogiei au demonstrat că evaluarea vizează eficiența învățământului prin prisma raportului dintre obiectivele propuse și rezultatele obținute de către elevi în activitatea de învățare .

Deci evaluarea se va realiza de către profesor pe parcursul tuturor activităților didactice, în toate etapele acestor activități și va viza nu numai cunoștințe în termeni de informație, ci și competențe și atitudini.

Pe lângă obiectivele obișnuite ale evaluării, adică atingerea obiectivelor curriculare, recapitularea, sistematizarea, consolidarea cunoștințelor, se mai adaugă ca prioritate și ameliorarea rezultatelor învățării, stabilirea unor programe suplimentare pentru elevii cu rezultate bune și stabilirea programelor de recuperare pentru elevii cu rezultate slabe.

Bibliografie selectivă

Corniță, Georgeta, *Metodica predării și învățării limbii și literaturii române*, Editura Umbria, 1993

Costea, Octavia, *Strategii de predare, învățare și evaluare la limba și literatura română*, curs de perfecționare, Casa Corpului Didactic, Oradea, 2007

Jinga, Ioan, Gavotă, Mihai, *Evaluarea performanțelor școlare*, Editura Afeliu, București, 1996

Lisievi, Petru, *Evaluarea în învățământ*, București, Editura Aramis, 2002

Marcu, Vasile, Filimon, Letiția, *Psihopedagogie pentru formarea profesorilor*, Oradea; 2006

xxx *Metodica predării limbii și literaturii române în școala primară, gimnaziu și liceu*. Editura Didactica Nova, Craiova, 2005

Mocanu, Dana, *Limba și literatura română. Pregătire continuă și evaluare*. Editura Aula, Brașov, 2006

Neacșu, Ion, *Catalog de enunțuri itemi pentru limba și literatura*

Radu, T. Ion, *Evaluarea în procesul didactic*, E.D. P. București, 2004

S.N.E.E., *Ghid de evaluare la limba și literatura română*, București, Editura Aramis, 2001

Jocul didactic: de la distracție la învățare

Prof.înv.primar. Motora Olga Narcisa

Școala Gimnazială Bistra, Alba

Importanța jocului didactic rezultă din capacitatea sa intrinsecă de a răspunde nevoilor specifice ale copiilor de vârstă școlară mică. În această etapă de dezvoltare, **învățarea ludică** nu este doar o metodă, ci o necesitate. Copiii, prin natura lor, sunt exploratori activi, iar jocul le oferă un cadru natural și motivant pentru a interacționa cu lumea înconjurătoare și a construi sensuri. Adesea perceput ca o simplă activitate recreativă, o pauză binevenită de la rigorile academice, jocul didactic transcende această etichetă, revelându-se a fi un motor esențial al învățării. Privind cu atenție procesul de dezvoltare al copilului de vârstă școlară mică, devine evident că integrarea ludicului în actul didactic nu este un capriciu metodologic, ci o necesitate intrinsecă, o punte solidă între universul ludic al copilăriei și cerințele complexe ale achiziției de cunoștințe

Jocul didactic reușește astfel să mențină un echilibru delicat, dar extrem de eficient, între divertisment și procesul instructiv-educativ

Conform **Ioan Cerghit**, jocul didactic este: „O formă de activitate didactică în care elementul fundamental este acțiunea ludică, ce permite realizarea, în forme variate și atractive, a unor sarcini didactice” (Cerghit, I., *Metode de învățământ*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 2006). Această definiție subliniază că jocul didactic nu este un joc oarecare, ci unul structurat, cu obiective educaționale clare. Elementele sale cheie includ:

Sarcina didactică: Reprezintă obiectivul de învățare urmărit. De exemplu, însușirea conceptului de adunare, recunoașterea literelor, dezvoltarea vocabularului.

Elementul de joc: Adică componenta distractivă, atractivă, care motivează participarea. Poate fi o întrecere, o ghicitoare, o simulare, o poveste.

Regulile jocului: Asigură buna desfășurare a activității și ghidează comportamentul elevilor.

Conținutul didactic: Cunoștințele și abilitățile specifice care sunt vizate prin jo

Echilibrul dintre distracție și învățare, elementul central al eficacității jocului didactic, se materializează prin mai multe pârghii. În primul rând, distracția acționează ca un factor motivator **puternic**. Atunci când procesul de învățare este perceput ca o activitate plăcută, lipsită de presiune excesivă, crește semnificativ motivația intrinsecă a elevilor. Anxietatea legată de performanță scade, iar curiozitatea este stimulată, deschizând porți către experimentare și explorare. Un exemplu elocvent este un joc de rol în care elevii devin "detectivi ai limbii române" ce descoperă și corectează greșeli gramaticale, o

abordare infinit mai atractivă decât exercițiile repetitive din manual. Această abordare ludică nu doar captează atenția, ci o susține pe termen lung, transformând efortul cognitiv într-o provocare agreabilă.

Mai mult, jocul didactic este un catalizator pentru învățarea activă și experiențială. Spre deosebire de metodele tradiționale care adesea plasează elevul într-o poziție pasivă de receptor, jocul îl transformă într-un participant direct la procesul de cunoaștere. Prin intermediul jocului, copiii nu doar acumulează informații, ci le procesează, le aplică în contexte variate și le testează validitatea. Un "Joc al vânzătorului și cumpărătorului", în care elevii exersează operațiile de adunare și scădere folosind bani fictivi, nu doar că solidifică conceptele matematice, dar dezvoltă și abilități practice, de negociere și decizie. Această imersiune activă în materialul didactic conduce la o înțelegere mai profundă și, implicit, la o retenție superioară a informațiilor.

Dincolo de achiziția de cunoștințe concrete, jocul didactic are un rol esențial în dezvoltarea competențelor socio-emoționale și cognitive transversale. Pe plan cognitiv, stimulează gândirea critică, creativitatea, capacitatea de rezolvare a problemelor, memoria și atenția. Pe plan socio-emoțional, încurajează colaborarea, comunicarea eficientă, respectarea regulilor, gestionarea emoțiilor și dezvoltarea empatiei. Jocurile de echipă, cum ar fi "Vânătoarea de cuvinte" sau "Puzzle-uri matematice", nu doar că facilitează învățarea conținutului, dar îi învață pe copii să lucreze împreună, să negocieze și să se sprijine reciproc, abilități indispensabile într-o societate din ce în ce mai interconectată. De asemenea, flexibilitatea jocului didactic permite diferențierea și individualizarea învățării, adaptând sarcina didactică la nevoile diverse ale elevilor, asigurând astfel succesul fiecăruia. Un joc de sortare a literelor, spre exemplu, poate fi adaptat pentru a se potrivi nivelului fiecărui copil, de la simpla recunoaștere la formarea de cuvinte complexe

Rolul profesorului în jocul didactic

Succesul jocului didactic depinde în mare măsură de rolul activ și bine gândit al profesorului. Acesta nu este doar un simplu observator, ci un facilitator, un ghid și un motivator. Profesorul:

Planifică și proiectează jocuri didactice relevante pentru obiectivele curriculare.

Explică clar regulile și sarcina didactică.

Monitorizează și ghidează elevii pe parcursul jocului.

Intervine atunci când este necesar pentru a clarifica, a oferi sprijin sau a gestiona conflicte.

Evaluează progresul elevilor, atât informal, prin observație, cât și formal, prin rezultatele jocului

Exemple de jocuri în ciclul primar

1. "Detectivul de Cuvinte":

Scop: Consolidarea vocabularului și a ortografiei.

Descriere: Profesorul scrie pe tablă sau dictează o listă de cuvinte, unele corecte, altele cu greșeli. Elevii, împărțiți în echipe sau individual, trebuie să identifice cuvintele scrise greșit și să le corecteze. Se pot adăuga indicii sau se pot folosi cartonașe cu litere pentru a forma cuvintele corecte.

Beneficii: Dezvoltă atenția la detalii, spiritul de observație, gândirea critică și abilitățile de ortografie.

2. "Lanțul Poveștii":

Scop: Dezvoltarea exprimării orale, a creativității și a coerenței în narare.

Descriere: Un elev începe o poveste cu o propoziție (ex: "Într-o zi, un iepuraș curios a plecat în pădure...").

Următorul elev continuă povestea cu o altă propoziție, preluând ideea anterioară. Jocul continuă până se formează o poveste completă și amuzantă. Se pot folosi imagini ca punct de plecare.

Beneficii: Stimulează imaginația, dezvoltă vocabularul, structurarea ideilor și ascultarea activă

3. "Magazinul":

Scop: Exersarea operațiilor de adunare și scădere cu unități monetare, înțelegerea valorii banilor.

Descriere: Se amenajează un colț de clasă ca un mic magazin, cu produse (jucării, rechizite) etichetate cu prețuri. Elevii primesc "bani" (jucărie sau desenați) și, pe rând, sunt "vânzători" și "cumpărători". Ei trebuie să calculeze suma totală a cumpărăturilor și restul.

Beneficii: Oferă o experiență practică a matematicii, dezvoltă abilități de calcul, responsabilitate și interacțiune socială

4. "Ghicește Emoția":

Scop: Recunoașterea și exprimarea emoțiilor.

Descriere: Profesorul arată imagini cu diferite expresii faciale sau cere elevilor să mimeze o emoție (bucurie, tristețe, frică, furie, surpriză). Ceilalți elevi trebuie să ghicească emoția și să discute despre situații în care ar putea simți acea emoție.

Beneficii: Îmbunătățește vocabularul emoțional, empatia și abilitățile de comunicare nonverbală

În concluzie, jocul didactic la ciclul primar este mult mai mult decât o simplă metodă de a "umple timpul" sau de a face lecțiile mai plăcute. Este o **strategie pedagogică esențială**, care valorifică potențialul intrinsec al jocului pentru a facilita învățarea profundă, dezvoltarea armonioasă a personalității

și consolidarea competențelor cheie. Prin integrarea inteligentă a jocului în activitatea didactică, transformăm sala de clasă într-un spațiu vibrant, unde învățarea devine o aventură plină de bucurie și descoperiri.

Bibliografie

- Bocoș, M-D, Nițulescu, L; Răduț-Taciu, R Stan. *Dicționar de pedagogia jocului*, Editura: Presa Universitară Clujeană, 2021
- Cristea, S. *Pedagogie. Hărți Conceptuale*, Editura: Editura Didactică și Pedagogică 2022
- Romanescu, C. *Jocul didactic în învățământul primar* (Ediția a 2-a), Editura: Rovime, 2017
-

Play to Learn – Rolul jocului în dezvoltarea competențelor lingvistice

Munteanu Mihaela

Școala Gimnazială „Regina Maria”

Ca profesor de limba engleză, am observat că una dintre cele mai eficiente modalități prin care elevii învață este prin joc. În ciuda percepției că jocul este doar o formă de distracție, în realitate el creează contexte de învățare autentice, motivaționale și eficiente, mai ales în ciclul primar și gimnazial. Jocurile în limba engleză transformă sala de clasă într-un spațiu interactiv, unde greșelile nu sunt penalizate, ci devin oportunități de învățare.

În activitățile de la clasă folosesc frecvent jocuri de vocabular (anagrame, bingo, memory cards), jocuri de rol și competiții pe echipe. Acestea contribuie nu doar la consolidarea limbajului, ci și la dezvoltarea competențelor sociale: cooperarea, exprimarea clară, ascultarea activă.

Un exemplu simplu este jocul „Hangman”, care stimulează recunoașterea literelor, ortografia și vocabularul. Elevii învață fără să își dea seama, fiind concentrați pe sarcina ludică. De asemenea, jocurile de mimă sau „What’s in the bag?” încurajează exprimarea spontană și utilizarea limbajului în contexte reale.

Jocul nu exclude rigoarea. Dimpotrivă, prin repetare și implicare emoțională, elevii rețin mai ușor structuri și expresii. În plus, prin integrarea elementelor de gamificare – puncte, niveluri, echipe – clasa devine un spațiu dinamic, în care fiecare copil găsește un rol și un sens al participării.

Jocul nu este pierdere de timp în ora de engleză. Este o metodă pedagogică valoroasă, care aduce bucurie, angajare și rezultate. Ca profesor, aleg să folosesc jocul cu intenție didactică, ghidând elevii de la joacă la învățare semnificativă. Este o punte între motivație și performanță, între copilărie și dezvoltarea competențelor reale de comunicare în limba engleză.

Bibliografie:

Surse tipărite:

1. Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (2006). *Games for Language Learning*. Cambridge University Press.
2. Hadfield, J. (1999). *Elementary Vocabulary Games*. Longman.
3. Pálfi, S. (2017). *Metode interactive în predarea limbilor străine*. Editura Polirom.
4. Oprescu, L. (2022). Gamificarea în predarea limbii engleze. *Revista iTech*.
5. Ministerul Educației (2011). *Programa școlară – Limba modernă 1, clasa a V-a*.

Surse online:

6. British Council – Teaching English. (2024). Games and activities for the English classroom. Disponibil la: www.teachingenglish.org.uk
 7. Cambridge English. (2024). Resources for teachers. www.cambridgeenglish.org/teaching-english/resources-for-teachers
 8. Oxford University Press. (2024). Free resources for English language teaching. www.oup.com/elt
 9. Wordwall.net – Jocuri educaționale interactive. www.wordwall.net
 10. LearningApps.org – Aplicații didactice online. www.learningapps.org
 11. eTwinning România – Proiecte educaționale colaborative. www.etwinning.ro
 12. Edupedu.ro – Articole de actualitate în educație. www.edupedu.ro
-

Joc didactic: "Vine vacanța de vară"

Mușuroia Marioara

Școala Gimnazială „Ion I. Graure” Bălteni

1. Introducere:

Activitățile instructiv-educative desfășurate în grădinițe trebuie să stimuleze creativitatea, comunicarea, dezvoltarea emoțională și cognitivă a copiilor. Jocul didactic este una dintre cele mai eficiente metode de învățare la vârsta preșcolară, facilitând asimilarea cunoștințelor prin mijloace atractive și adaptate nevoilor specifice vârstei. Tema "Vine vacanța de vară" oferă oportunități excelente pentru integrarea unui joc didactic care să încurajeze exprimarea liberă, recapitularea cunoștințelor acumulate și dezvoltarea spiritului de echipă.

2. Argument:

Pe parcursul anului școlar, copiii preșcolari parcurg o serie de activități educative care le dezvoltă abilități motrice, cognitive, sociale și afective. La finalul acestui ciclu, este necesar un moment de sinteză care să îmbine recapitularea cu bucuria anticipării vacanței de vară. Prin jocul didactic propus, se urmărește valorificarea cunoștințelor dobândite într-un mod relaxant, stimulat și motivant.

3. Scopul jocului:

Dezvoltarea capacității de comunicare, cooperare și recapitulare a cunoștințelor acumulate de-a lungul anului școlar.

4. Obiective:

- Să recunoască și să denumească corect elemente din natură specifice anotimpului vară;
- Să formeze propoziții simple despre activitățile de vacanță;
- Să coopereze cu colegii în desfășurarea jocului;
- Să respecte regulile jocului.

5. Titlul jocului didactic:

Bagajul pentru vacanță

6. Forma de organizare:

-Frontală și pe echipe

7. Materiale necesare

- O valiză de jucărie sau o cutie decorată ca o valiză;
- Cartonașe ilustrate cu obiecte de vacanță (pălărie de soare, costum de baie, carte de povești, lopățică etc.) și obiecte nepotrivite (fular, umbrelă de ploaie etc.);
- Muzică veselă de fundal (opțional);

8. Desfășurarea jocului:

Educatoarea invită copiii să plece imaginar într-o vacanță la mare. Pentru aceasta, trebuie împreună să pregătească un bagaj. Fiecare copil va extrage un carton dintr-un sac/pungă și va spune dacă acel obiect este potrivit sau nepotrivit pentru vacanța de vară. Dacă este potrivit, va fi așezat în valiză. Dacă nu, copilul trebuie să spună în ce anotimp ar putea fi folosit acel obiect.

Pentru copiii mari, se pot adăuga cerințe suplimentare, precum: descrierea obiectului, formarea unei propoziții, exprimarea unei preferințe ("Îmi iau cartea pentru că îmi place să citesc pe plajă.")

9. Evaluare:

Evaluarea se face pe parcursul jocului, prin observație directă, urmărindu-se participarea activă, exprimarea verbală corectă, respectarea regulilor jocului și cooperarea în echipă.

10. Concluzii:

Jocul didactic "Bagajul pentru vacanță" este un exemplu de bună practică prin care se îmbină învățarea cu distracția, contribuind la dezvoltarea armonioasă a preșcolarilor. Activitatea valorifică creativitatea copiilor și oferă cadrul ideal pentru recapitularea într-o manieră ludică.

Bibliografie:

- Cerghit, I. , *Metode de învățare*, București, Editura Polirom, 2008;
 - Cucos, C., *Pedagogie*, Iași, Editura Polirom, 2009;
 - Mihăilă, E., *Didactica activităților instructiv-educative în învățământul preșcolar*, București, Editura Aramis, 2017;
 - *Curriculum pentru învățământ preșcolar*, Ministerul Educației Naționale, 2019;
 - Stan, E., *Jocul didactic în grădiniță – modalitate de învățare*, Timișoara, Editura Eurostampa, 2020.
-

PROIECT DE ACTIVITATE DIDACTICĂ

Niculae Antonica Constanța

Școala Gimnazială „Grigore Dimitrie Ghica”, Peretu

Clasa: a IV-a

Aria curriculară: Limbă și comunicare

Disciplina: Limba și literatura română, AVAP, Matematică, Muzică și mișcare

Subiectul: „Mihai Eminescu, luceafărul poeziei românești ”

Tipul lecției: Consolidare de cunoștințe – abordare transdisciplinară

Scopul activității:

Cunoașterea operei și vieții poetului Mihai Eminescu;

Competențe specifice:

Limba română:

2.5 – manifestarea interesului pentru participarea la interacțiuni orale;

3.6 – manifestarea interesului pentru lectura literară și de informare;

Matematică:

2.5 – efectuarea de adunări și scăderi de numere naturale în centrul 0-1000000 sau cu numere fracționare;

Geografie:

4.1. – dezvoltarea curiozității de cunoaștere a elementelor geografice caracteristice orizontului local, țării și lumii contemporane;

Educație muzicală:

1.1 – cântarea individuală, în mici grupuri, în colectiv, cu asocierea unor elemente de mișcare și a acompaniamentului instrumental;

Abilități practice:

2.3 – realizarea de produse unice, personalizate și utilizabile, în urma desfășurării unor activități dominante manuale, creative, ludice;

Obiective operaționale: La sfârșitul lecției elevii vor fi capabili:

O 1 - să realizeze un brainstorming- „Ce știm despre Eminescu...”;

O 2 - să identifice părțile de vorbire învățate (substantivul, adjectivul, verbul) dintr-o poezie dată;

O 3 - să recite poezii scrise de Mihai Eminescu;

O 4 - să dramatizeze dialogul selectiv dintre Mircea cel Bătrân și Baiazid;

O 5 - să scrie cu cifre romane datele personale ale poetului;

O 6 - să descopere județele cu care se învecinează județul Botoșani;

O 7 - să prezinte formele de relief întâlnite în drumul lor (imaginar), pornind din Cisnădie până la Ipotești;

O 8 – să reproducă, după auz, cântecul “Pe lângă plopii fără soț”;

O 9 – să realizeze ce ilustrează semne de carte potrivite temei.

Strategii didactice:

a) Metode și procedee: conversația euristică, explicația, brainstorming-ul, exercițiul, problematizarea, jocul didactic, dramatizarea, recitarea, activitatea practică;

b) Mijloace de învățământ: fișe cu imagini, laptop, videoproiector, boxă, portretul poetului, desene,

c) Forme de organizare a activității: frontal, independent, în perechi;

Evaluare: orală, scrisă;

Bibliografie:

• Volume de proză și poezie eminesciană;

• *Literatura pentru copii*, cls. a IV-a – opțional- E. Nica, F. Dumitrescu, F. Tănase, L. Angelescu – Editura Carminis;

Scenariul didactic

Evenimentele lecției/ durata	Activitatea din lecție	Strategia didactică
Moment organizatoric – 2 min.	● Pregătirea materialelor necesare desfășurării activității: caiete, creioane, atlas geografic, fișe cu exerciții.	Conversație
2. Captarea atenției - 2 min.	● Captez atenția elevilor prin recitarea unor versuri. <i>Rog elevii să citească cuvântul obținut pe diagonală.</i> ● Anunț titlul lecției “Mihai Eminescu, luceafărul poeziei românești”. Enunț obiectivele clar, pe	Recitare

3. Anunțarea temei.	Înțelesul elevilor.	
Enunțarea obiectivelor	Scriu titlul lecției pe tablă, iar elevii scriu titlul lecției.	Conversație
– 4 min.		Explicație
Sistematizarea și consolidarea cunoștințelor	● Prezint elevilor un PPT cu titlul „Viața și opera marelui poet” Când s-a născut Mihai Eminescu? Unde s-a născut Mihai Eminescu? Cum s-au numit părinții marelui poet? Câți copii a avut familia Eminovici? Ce poezii scrise de Eminescu cunoașteți?	Conversație
-28 min		Explicație
Activitate transdisciplinară	Cu ajutorul elevilor se va scrie pe tablă și în caiete tot ceea ce știu ei despre Eminescu (anul și locul nașterii, informații despre părinți, despre primul său dascăl, poezii cunoscute de ei etc.) ● Elevii vor afla, ajutându-se de atlasul geografic școlar, județele cu care se învecinează județul precizând formele de	Brainstorming
		Activitate frontală
		Atlas geografic școlar
		Fișă de lucru
		Activitate independentă

Asigurarea retenției (2 min) Încheierea organizată a lecției 5 min	relief întâlnite în drumul lor imaginar. ● Fiecare elev va primi o fișă de lucru cu primele patru versuri din poezia <i>“Fiind băiet păduri cutreieram”</i> și va nota substantivele (s), adjectivele (a), pronumele (p) și verbele (v). ● Dramatizare: Dialogul dintre Mircea cel Bătrân și Baiazid – „<i>Scrisoarea III</i>” ● Independent, fiecare elev va rescrie anii de naștere și deces ai poetului, din cifre arabe în cifre romane. ● Elevii vor realiza un semn de carte. ● Elevii vor intona cântecul “Pe lângă plopii fără soț” ● Feedback-ul se va realiza printr-un joculeț word wall „Găsește perechea!” ● Dau tema pentru acasă, o	Activitate frontală Dramatizare Activitate independentă Analiza produselor activității Activitate frontală <i>Evaluare orală</i> Aprecieri verbale Activitate colectivă
---	---	---

	compunere cu titlul „De vorb[cu Eminescu”. ● Apreciez activitatea, îndemnându-i pe elevi să citească și să aprecieze și alte poezii ale marelui poet.	
--	---	--

Proiectul educativ Viitorul e în mâinile noastre – Descoperim meseriile de azi și le inventăm pe cele de mâine

Prof. Bolovan Oana Valeria

Școala Gimnazială Nr. 40 "Aurel Vlaicu", Constanța

Argument:

Într-o lume în continuă schimbare, este esențial ca elevii să își dezvolte nu doar cunoștințele teoretice, ci și înțelegerea practică a societății, a meseriilor și a nevoilor lumii moderne. Activitatea propusă are ca scop familiarizarea elevilor cu diverse profesii actuale, promovarea implicării părinților în viața școlară și stimularea gândirii creative prin crearea unor „meserii ale viitorului”.

În plus, prin sprijinul oferit de Fundația Autonom, copiii din medii vulnerabile vor beneficia de rechizite și cărți, ceea ce aduce un plus de echitate și acces la educație de calitate pentru toți. Activitatea se desfășoară într-un context educațional modern, ce încurajează participarea activă, colaborarea între generații și valorizarea diversității profesionale.

Scopul activității:

Să faciliteze o experiență educativă interactivă care să apropie elevii de realitățile profesionale, să dezvolte spiritul de echipă, creativitatea și colaborarea între elevi, părinți și comunitate, oferind în același timp sprijin concret copiilor din medii dezavantajate.

Obiective:

Să identifice și să înțeleagă diverse profesii din comunitate.

Să exerseze abilități de comunicare, colaborare și organizare.

Să își dezvolte imaginația și gândirea critică prin inventarea unor meserii ale viitorului.

Să crească implicarea părinților și a comunității în educația elevilor.

Să promoveze solidaritatea socială prin sprijinirea copiilor din familii vulnerabile.

Tabel de desfășurare a activităților:

Ora	Activitate	Responsabili
11:00	Deschiderea evenimentului – cuvânt de bun venit, prezentarea invitaților	Echipa de moderatori (elevi)
11:15	Prezentarea meseriilor –	Invitați speciali

	părinții/invitații vorbesc despre profesiile lor	
11:45	Joc interactiv: „Meseria misterioasă” (ghicim profesiile după indicii)	Echipa de moderatori
12:00	Activitate de creație: „Creăm jobul viitorului” – lucru în echipe	Elevi + părinți
12:30	Prezentarea joburilor inventate – echipele își prezintă ideea în fața tuturor	Echipa de tehnicieni + moderatori
12:50	Încheierea evenimentului + acordarea diplomelor de apreciere	Profesor + Echipa de reporteri

Grup țintă:

Elevii claselor V – VII , părinții acestora și invitații speciali din comunitate.

Beneficiari:

Elevii clasei a V-a si a VII-a (direct beneficiari ai activităților educative și interactive).

Copiii din familii defavorizate

Părinții implicați și invitații profesioniști (beneficiază de valorizare și implicare comunitară).

Resurse necesare:

Resurse temporale:

Data: Miercuri, 7 mai

Durată: aproximativ 2 ore

Resurse umane:

Profesorii clasei a V-a și a VII-a

Reprezentant al Poliției

Părinți

Asistenta medicală

Administratoarea de patrimoniu a școlii

Părinții elevilor

Echipe de elevi (moderatori, tehnicieni, reporteri, organizatori)

Resurse materiale:

Flipchart / coli mari de hârtie

Markere, creioane colorate

Laptop / Proiector

Diplome de apreciere

Etichete, scotch, pixuri

Ecusoane pentru echip

Jocul: Piatra de temelie a învățării și dezvoltării copilului

Autor: Olaru-Nica Maria-Magdalena

Grădinița Nr. 122, sector 1, București

Jocul, de multe ori subestimat în societatea adultă, reprezintă de fapt o componentă fundamentală și indispensabilă a dezvoltării armonioase a copilului, având un rol crucial în procesul educațional. Mai mult decât o simplă distracție, jocul este o formă complexă de învățare activă, o modalitate prin care copiii explorează lumea, își dezvoltă abilități esențiale și își construiesc propria înțelegere asupra realității.

Pentru preșcolari, jocul este principala cale de cunoaștere și interacțiune cu mediul înconjurător. Prin joc, copiii experimentează, își testează limitele, rezolvă probleme și își exersează creativitatea. Spre exemplu, un copil care construiește un castel din cuburi învață despre echilibru, forme geometrice și relații spațiale, fără a percepe acest proces ca o "lecție" formală. El învață prin acțiune, prin încercare și eroare, prin explorare liberă.

Jocul stimulează dezvoltarea cognitivă în multiple moduri. Atunci când se joacă, copiii își dezvoltă gândirea critică, abilitățile de rezolvare a problemelor, memoria și atenția. Jocul simbolic, de rol, le permite să exploreze situații sociale complexe, să înțeleagă perspective diferite și să-și dezvolte imaginația. Această formă de joc contribuie la învățare într-un mod mai autentic și mai puțin dirijat.

Jocul este un laborator social în miniatură. Prin interacțiunea cu ceilalți copii în timpul jocului, preșcolarii își dezvoltă abilitățile sociale și emoționale. Ei învață să negocieze, să coopereze, să împărtășească, să rezolve conflicte și să-și gestioneze emoțiile. Această interacțiune le permite să înțeleagă perspectivele celorlalți și să-și adapteze propriul comportament.

De asemenea, jocul contribuie la dezvoltarea empatiei. Prin jocul de rol, copiii se pun în pielea altor personaje, înțelegând astfel emoțiile și motivațiile acestora. Jocul le oferă un spațiu sigur pentru a explora sentimente precum bucuria, tristețea, frustrarea sau frica, învățând să le recunoască și să le gestioneze.

În contextul educației preșcolare, jocul nu este doar o metodă didactică, ci un principiu fundamental al întregului proces. Curriculumul pentru educația timpurie subliniază importanța jocului ca formă principală de organizare a activităților, recunoscând potențialul său enorm în atingerea obiectivelor de dezvoltare. O educatoare, așa cum se observă și în planul de activitate pentru „Pompierul”, utilizează elemente ludice și de demonstrație pentru a capta atenția și a dirija învățarea, chiar și într-o activitate mai structurată, cum este pictura. Cu toate acestea, jocul liber, neghidat, rămâne esențial pentru dezvoltarea autonomiei și a creativității.

Rutinele zilnice în grădiniță, deși structurate, pot fi transformate în activități de învățare prin joc, contribuind la dezvoltarea autonomiei, a abilităților sociale și a învățării prin repetiție. De exemplu,

momentul organizatoric al activității, care include aerisirea sălii și amenajarea mobilierului, poate fi transformat într-un joc de organizare sau de pregătire a spațiului.

Așadar, jocul este un motor puternic al dezvoltării copilului și un pilon esențial al educației preșcolare. Prin joc, copiii nu doar acumulează informații, ci își dezvoltă întreaga personalitate: cognitiv, socio-emoțional și fizic. Recunoașterea și valorificarea rolului jocului în educație este crucială pentru a crea medii de învățare stimulante, care să susțină creșterea și bunăstarea fiecărui copil.

Bibliografie:

„Curriculum pentru educație timpurie” - 2019- Anexa la ordinul ministrului Educației Naționale nr. 4.694/2.08.2019.

„SUPPORT PENTRU EXPLICITAREA ȘI ÎNȚELEGEREA UNOR CONCEPTE ȘI INSTRUMENTE CU CARE OPEREAZĂ CURRICULUMUL PENTRU EDUCAȚIE TIMPURIE” 2019.

Tătaru L., Glava A., Chiș O., Piramida cunoașterii, Pitești: Diamant, 2014.

Jocul , un instrument educațional eficient

prof.înv.primar Oltean Mariana

Școala Gimnazială „George Coșbuc” , loc. 23 August, jud. Constanța

Jocul – poarta naturală către învățare

Timp de secole, jocul a fost văzut ca o simplă formă de divertisment, o activitate specifică copilăriei, lipsită de valoare educativă reală. Astăzi, însă, cercetările în domeniul educației și psihologiei copilului arată că jocul are un rol fundamental în procesul de învățare și dezvoltare. Departe de a fi doar un moment de relaxare, jocul devine o punte naturală între distracție și învățare, între curiozitate și cunoaștere.

Jocul este activitatea preferată a copilului, modalitatea firească prin care acesta explorează lumea, își dezvoltă imaginația, testând roluri și relații. În educația modernă, accentul nu mai cade exclusiv pe transmiterea informației, ci pe formarea de competențe, atitudini și abilități – exact ceea ce jocul reușește să cultive într-un mod plăcut și accesibil.

Jocul ca strategie de predare și învățare

Într-un cadru academic, jocul capătă o funcție pedagogică clară. Devine un instrument structurat, cu scopuri educative, adaptat obiectivelor lecției. Folosirea jocului la clasă nu înseamnă renunțarea la rigoare, ci crearea unui mediu atractiv în care învățarea devine o plăcere. Copiii învață despre lume prin joc. Fie că se joacă singuri sau cu alții, copiii explorează, experimentează, greșesc, corectează și descoperă. Prin joc, ei își exprimă emoțiile, își dezvoltă imaginația și își formează primele abilități sociale. Nu întâmplător Maria Montessori spunea: „Joaca este munca copilului.”

Avantajele jocului educativ:

dezvoltă motivația internă

încurajează participarea activă a tuturor elevilor

facilitează învățarea prin experiență

reduce anxietatea de performanță

promovează colaborarea și spiritul de echipă

Jocul contribuie la dezvoltarea unor competențe esențiale pentru viața adultă, precum: lucrul în echipă și colaborarea, rezolvarea de probleme și gândirea critic, comunicarea eficientă, respectarea regulilor și etica. În plus, jocurile care implică decizii, planificare și adaptare ajută copiii să devină mai autonomi și mai responsabili.

Tipuri de jocuri educative

Pentru ca jocul să devină un instrument educațional eficient, adulții trebuie să-l valorifice conștient. Cadrele didactice pot introduce jocuri în lecții pentru a stimula învățarea activă, iar părinții pot încuraja acasă jocurile constructive și educative. Este important să existe un echilibru între libertatea de a se juca și ghidarea spre învățare, fără a transforma jocul într-o sarcină rigidă. Iată câteva tipuri de jocuri aplicabile în activitatea cu elevii:

- a) Jocuri de consolidare – Folosite pentru a fixa cunoștințele, mai ales după predare.
- b) Jocuri de rol și simulare – Elevii interpretează diferite personaje sau situații.
- c) Jocuri digitale și gamificare – Platforme online (ex: Wordwall, Kahoot, Quizizz).

Exemple de jocuri didactice

„Ghicește cuvântul!” (Limba română – clasa a II-a)

Obiectiv: Consolidarea vocabularului specific temei „Animalele”.

Descriere: Învățătorul pregătește cartonașe cu cuvinte. Elevii extrag câte un cartonaș și oferă colegilor indicii. Ceilalți trebuie să ghicească.

Rezultate: Elevii își exersează exprimarea clară, ascultarea activă și își îmbogățesc vocabularul într-un mod dinamic.

„Vânătoarea de comori matematice” (Matematică – clasa a III-a)

Obiectiv: Aplicarea operațiilor de adunare și înmulțire în contexte practice.

Descriere: În clasă sunt ascunse bilețele cu exerciții. Elevii rezolvă corect fiecare exercițiu pentru a primi următorul indiciu.

Rezultate: Activitate captivantă care încurajează colaborarea, logica și aplicarea cunoștințelor.

„Spune adevărul!” (Științe – clasa a IV-a)

Obiectiv: Verificarea cunoștințelor despre mediile de viață.

Descriere: Învățătorul citește afirmații. Elevii răspund prin carton verde (adevărat) sau roșu (fals), justificând răspunsul.

Rezultate: Crește atenția, încurajează justificarea răspunsurilor și dezvoltă gândirea logică.

Cum integrăm jocul în planificarea didactică

Alegem jocuri relevante pentru obiectivele lecției.

Asigurăm reguli clare și un timp bine delimitat.

Îi implicăm pe toți elevii.

Folosim jocul și pentru evaluare formativă.

Reflecția după joc este esențială pentru învățare.

În concluzie, jocul nu este doar o metodă de a face ora mai plăcută, ci una dintre cele mai eficiente metode de predare și învățare. El răspunde nevoilor reale ale copilului: de mișcare, de descoperire, de interacțiune și bucurie. Un cadru didactic care îndrăznește să încorporeze jocul în activitatea sa formează elevi implicați, curioși și deschiși spre cunoaștere. Jocul este, în esență, limbajul prin care copiii învață să înțeleagă lumea. Transformând distracția în educație și învățarea în plăcere, jocul devine un aliat de neînlocuit în procesul de formare al copiilor. Într-o lume în continuă schimbare, în care educația trebuie să se adapteze permanent, jocul rămâne una dintre cele mai eficiente și naturale metode de învățare.

Bibliografie selectivă:

- Piaget, J. – Psihologia copilului, Editura Didactică și Pedagogică
 - Huizinga, J. – Homo Ludens, Editura Univers
 - Rusu, P. – Didactica jocului în învățământul primar, Editura Polirom
-

Joc și joacă la bibliotecă

Popa Mihaela

Bibliotecar, Colegiul Tehnic „Iuliu Maniu”

Jocul influențează dezvoltarea socială și emoțională în general, fiind o activitate ce poate fi ușor folosită în procesul educației. Prin joc, copiii au posibilitatea de a-și exercita abilități importante de care au nevoie la școală, apoi la muncă, dar și pentru întreaga lor dezvoltare.

Rolul și importanța jocului constă în faptul că ajută procesul de fixare și consolidare a cunoștințelor și contribuie la dezvoltarea personalității elevului.

Joaca este văzută și ca o oportunitate pentru dezvoltare. În timpul orelor de curs sau în afara lor, profesorii pot iniția jocuri, deoarece acestea îi antrenează pe copii și susțin învățarea.

Se pare că practicarea jocurilor în cadrul școlii ajută la dezvoltarea celor patru domenii importante ale dezvoltării:

Dezvoltarea fizică: sănătate, abilități motorii fine și generale, gestionarea stresului;

Dezvoltarea cognitivă: rezolvarea problemelor, abilități de cercetare, gândire critică;

Dezvoltarea socială: cooperare, negociere, rezolvarea conflictelor;

Dezvoltarea emoțională: bucurie, empatie, încredere în sine, controlul impulsurilor.

Avantajele utilizării jocurilor didactice sunt următoarele:

Îmbunătățesc procesul de învățare, făcându-l mai atractiv și mai eficient.

Stimulează curiozitatea și interesul copiilor pentru învățatură.

Contribuie la dezvoltarea armonioasă a personalității elevilor.

Facilitează consolidarea cunoștințelor și verificarea nivelului de înțelegere.

Și biblioteca poate fi un loc în care joaca se împletește cu lectura. Aici se pot desfășura diferite jocuri didactice prin care elevul își poate dezvolta competențe, cum ar fi:

Prezentare de carte : se fac perechi de câte doi copii, un copil care a citit o carte pe care perechea sa nu a citit-o. Cel care nu a lecturat-o încearcă să facă o descriere a cărții, după titlu, autor și imaginea de pe copertă. Copilul care a citit cartea va spune dacă cel care a descris cartea după copertă are dreptate sau nu și va încerca să prezinte câteva detalii despre ea astfel încât să stârnească celorlalți dorința de a citi.

Lectura unui roman studiat la clasă - se propune un set de 10 întrebări cu 3 variante de răspuns fiecare, sub forma unui joc didactic, prin care sunt verificate cunoștințele de lectură.

Poezii scrise de marii noștri poeți, în funcție de anotimp. Pe masa din bibliotecă se află cărți de poezii cu cele 4 anotimpuri, un copil alege un anotimp prin tragere la sorți dintr-o cutiuță și apoi se lasă elevii 10 minute să găsească în cărți o strofă care le-a plăcut, dintr-o poezie din anotimpul extras. După aceea se citesc strofele și se notează pe un semn de carte confecționat de către elevi și în paranteză, după strofă, se scrie autorul și numele poeziei.

Elevii citesc o carte cu personaje dintr-o altă epocă și apoi se gândesc cum ar reacționa personajele respective dacă s-ar trezi dintr-o dată în lumea de azi, cum ar proceda dacă în anumite contexte ar avea tehnologia din zilele noastre.

La biblioteca școlii noastre s-au desfășurat, în colaborare cu catedra de Limba și literatura română, diferite acțiuni derulate sub forma unor jocuri didactice. Dintre acestea aș aminti:

Activitatea „Știu să folosesc dicționarele”, a avut atât un scop aplicativ, cât și un scop educativ; elevii de la o clasă a IX-a, de la profil tehnic, au lucrat în echipe și au avut de rezolvat contratimp diferite sarcini de lucru.

Activitatea „Aplicație pe domeniul limbă și comunicare” a presupus împărțirea elevilor în grupe și lucrul cu dicționarele. Fiecare grupă a trebuit să caute în DEX originea aceluiași cuvinte dintr-un fragment dat, iar la final să evalueze statistic proveniența termenilor și stabilirea caracterului latin al limbii române. Elevii au deprins tehnica utilizării dicționarelor de diferite tipuri, au experimentat lucrul în echipă și și-au aprofundat cunoștințele din cadrul orelor de Limba și literatura română privind originea și evoluția limbii române prin metode complementare de lucru.

În concluzie, jocul didactic îmbunătățește procesul de învățare și îl face mai distractiv, deci mai atractiv pentru elevi.

Bibliografie

1. Chateau Jean, Copilul și joaca. București: Editura Didactică și Pedagogică
2. Wiltrud Weidinger, „Cum sprijinim învățarea activă” – Broșură pentru profesori
3. www.didactic.ro

„DE-A POVEȘTILE” BENEFICII ALE ABORDĂRII TIMPURII A CITITULUI

Bibliotecar, Preda Viorica

Liceul Teoretic „Marin Preda”- București

Poveștile și jocul sunt cele mai atractive activități din viața copiilor. Prin joc, copilul își descoperă lumea înconjurătoare, punctele forte și pe cele slabe, capacitățile și interesele. Jocul îl ajută pe copil să se dezvolte social, emoțional, fizic și intelectual. Poveștile furnizează cunoștințe privitoare la cele mai variate aspecte de viață iar jocul le transformă în experiențe palpabile și interactive, permițând copiilor să-și dezvolte imaginația, creativitatea și să interacționeze social. Prin citit, micii școlari se familiarizează cu noțiunile de bază despre cărți, titlu, autor, text, personaje. Prin intermediul poveștilor, copilul descoperă lumea și se poate plasa în situații de viață, descoperă consecințele unor fapte și atitudini, identifică principalele tipologii comportamentale, precum și modul în care anumite situații concrete de viață își pot găsi rezolvarea. Personajele din povești îi însoțesc în anii copilăriei și le oferă modele demne de urmat în viața adultă.

Elevii, fie că sunt în clasele primare, fie că sunt deja adolescenți, își doresc cărți care să-i captiveze, să le facă plăcere. Cititul generează o stare de bine, relaxare, zîmbete și nu presupune constrângeri, astfel, din cititorii pasivi, copiii pot deveni elevi activi, se implică mai mult în procesul de învățare și își doresc să citească mai mult.

Prin intermediul poveștilor copiii pătrund în joacă pe tărâmul imaginației, își creează scenarii, inventează soluții la provocările cu care se confruntă și își descoperă astfel lumea și resursele imaginare interioare. Redarea secvenței preferate facilitează formarea de conexiuni și permite copiilor să-și personalizeze interacțiunea cu cărțile. Antrenarea creativității este importantă pentru o dezvoltare mentală sănătoasă.

Cărțile de povești, de aventură și istorie, dezvăluie copiilor o multitudine de subiecte care sunt transpuse în jocuri cu întregul lor echipament de expresii verbale, de relații între personaje. Copiii transpun în joc întâmplări întâlnite în literatura pe care o citesc, în filmele pe care le vizionează, asumându-și rolurile personajelor respective.

Încorporat în activitatea didactică, elementul de joc imprimă acestuia un caracter mai viu și mai atrăgător, aduce varietate și o stare de bună dispoziție, de veselie și de bucurie, de divertisment și de destindere, ceea ce previne apariția monotoniei, a plictiseli și a oboseli.

Prin intermediul poveștilor, în joacă copilul poate răspunde la foarte multe întrebări: unde se petrece acțiunea, cine sunt personajele, în ce anotimp se petrece acțiunea, care sunt personaje pozitive, sau negative, ș.a. Astfel, povești precum Scufița roșie sau Capra cu trei iezi, transmit copiilor că trebuie să-și asculte părinții pentru a nu fi expuși primejdiilor, iar când află că zmeul din povestea Greuceanu a furat de pe cer soarele și luna, copilul va dori să știe lucruri noi despre Univers.

Poveștile au și rolul de a îmbogăți viața afectivă a copilului. Prin intermediul acestora ajunge să trăiască alături de personaje și să-și exprime propria emoție în funcție de contextul și de desfășurarea acțiunii. Copiii pun întrebări, se bucură pentru victoria personajului cu care se identifică, devin triști sau îngrijorați atunci când personajul îndrăgit se află în dificultate și învață să-și definească propriile emoții în raport cu anumite situații de viață.

Astfel cititul devine un instrument valoros și un aliat de bază în procesul educațional cu multiple beneficii. Poveștile și jocul se împletesc,

Dezvoltând abilități sociale și emoționale,

Stimulând creativitatea și gândirea,

Ajutând la creșterea motivației și învățării active,

Dezvoltând limbajul, memoria și concentrarea.

Într-o eră a tehnologiei și vitezei, în care copiii petrec mai puțin timp în aer liber, cititul și jocul sunt modalități sigure de regăsire și reconectare umană.

BIBLIOGRAFIE:

Popescu Diana, 1976, Dezvoltarea emoțională prin povești, Iași, Ed. Polirom.

Cuzmiuc Elena, 2020, Povești terapeutice pentru copii, Cluj, Ed. Ascendent.

Studiu de caz: Inovație și performanță în educație – exemple pentru clasa II-a

Prof.înv. primar: Revnic Alexandra Angela

Liceul Teoretic „Ana Ipătescu” Gherla

În contextul actual al învățământului românesc, în care accentul cade tot mai mult pe dezvoltarea competențelor-cheie și pe adaptarea metodelor de predare la nevoile elevilor, inovația și performanța devin piloni esențiali în formarea elevilor încă de la ciclul primar. Studiul de față își propune să evidențieze un exemplu de bună practică desfășurat la clasa a II-a, unde procesul instructiv-educativ a fost îmbinat cu metode moderne de predare, utilizarea tehnologiei și activități integrate menite să stimuleze creativitatea, colaborarea și gândirea critică a elevilor. Un element central al demersului a fost implementarea unui proiect tematic interdisciplinar intitulat „Detectivii ortogramelor – Aventură în Țara Oului Fermecat”, în care elevii au explorat noțiuni de limbă română (ortograme), matematică și educație civică printr-o poveste interactivă animată. Activitatea a inclus animații, jocuri digitale, fișe de lucru tematice și evaluări formative creative, culminând cu realizarea unui film educativ narativ. Performanța elevilor s-a evidențiat prin implicare activă, progres vizibil în aplicarea corectă a ortogramelor și în exprimarea scrisă, dar și prin colaborarea armonioasă în echipă. Evaluarea finală a fost una integrată, urmărind nu doar aspecte cognitive, ci și emoționale și sociale. Prin această abordare, educația devine mai mult decât transmitere de cunoștințe: devine un proces viu, conectat la realitate și centrat pe copil. Inovația nu presupune doar utilizarea tehnologiei, ci și crearea unui context în care elevul învață cu plăcere, din curiozitate și implicare personală. Astfel de practici pot constitui modele replicabile în alte contexte școlare și pot contribui la schimbarea de paradigmă în educația românească, punând accent pe formarea unor generații de elevi responsabili, autonomi și creativi.

Dezvoltarea competențelor la fiecare disciplină se poate realiza prin metode inovative, adaptate nivelului de înțelegere al elevilor de clasa a II-a. Mai jos sunt prezentate câteva exemple concrete de activități inovatoare care au condus la performanță:

Comunicare în limba română:

Proiectul „Cuvinte zburătoare” a avut ca scop îmbogățirea vocabularului prin crearea de texte narative pornind de la imagini animate. Elevii au folosit tablete pentru a asambla propoziții, iar aplicația „Book Creator” a fost utilizată pentru a realiza o carte digitală cu povești scrise de elevi. Performanța a fost măsurată prin evaluarea creativității și a coerenței textului.

Matematică:

În cadrul lecției despre „Adunarea și scăderea numerelor până la 1000”, s-a folosit un joc digital de tip escape room, în care fiecare rezolvare corectă a unei probleme permitea trecerea la un nou nivel.

Activitatea a stimulat gândirea logică și rapiditatea în calcul, iar performanța a fost evidentă prin scăderea timpului de rezolvare și implicarea constantă.

Științe ale naturii:

Proiectul „Detectivii naturii” a presupus observarea plantelor în curtea școlii, realizarea de experimente simple (ex. germinarea semințelor) și crearea unui jurnal digital de observații. Inovația a constat în folosirea aplicației Padlet pentru colaborare și prezentarea finală sub formă de poster digital.

Dezvoltare personală:

Elevii au participat la „Consiliul clasei”, un exercițiu de simulare a luării deciziilor prin vot. Au identificat o problemă reală (curățenia clasei), au propus soluții, au argumentat opinii și au votat cea mai potrivită.

Activitatea a dezvoltat simțul responsabilității și spiritul democratic.

Arte vizuale și abilități practice:

În cadrul atelierului „Sticla magică”, elevii au pictat pe sticlă motive tradiționale românești. Activitatea a fost integrată într-un proiect mai larg de promovare a tradițiilor, finalizat prin participarea la un concurs județean de meșteșuguri. S-au remarcat prin originalitate și atenție la detalii.

Muzică și mișcare:

Proiectul „Dansăm cu emoții” a combinat exerciții de exprimare corporală cu recunoașterea și gestionarea emoțiilor. Elevii au creat mișcări inspirate din stări sufletești (bucurie, tristețe, teamă) și le-au prezentat într-un mini-spectacol. Activitatea a sprijinit dezvoltarea inteligenței emoționale și exprimarea nonverbală.

Aceste exemple dovedesc faptul că inovația și performanța pot merge mână în mână, chiar de la vârste fragede, dacă profesorul creează contexte atractive, relevante și centrate pe nevoile reale ale copilului.

Exemplu de caz concret interdisciplinar:

Proiectul tematic: „Oul Cunoașterii – Călătorie în lumea ortogramelor și a primăverii” Acest proiect interdisciplinar a integrat conținuturi din Comunicare în limba română, Științe ale naturii, Educație plastică și Educație civică. Activitatea a debutat cu o poveste narativă animată în care elevii au fost provocați să devină detectivi ai ortogramelor. Fiecare ortogramă (s-a/sa, ia/i-a, la/l-a, sau/s-au) era ascunsă într-un labirint de ouă colorate, iar elevii trebuiau să o identifice corect pentru a avansa spre coșul Iepurașului. Pe parcursul proiectului, elevii au: - scris povești și propoziții corecte cu ortogramele (CLR), - observat transformările naturii în primăvară și au realizat un calendar al naturii (Științe ale naturii), - pictat ouă pe sticlă folosind motive pascale (Arte vizuale), - colaborat în echipe și au exprimat sentimente în legătură cu activitățile (Educație civică și inteligență emoțională).

Proiectul s-a finalizat printr-o prezentare digitală în fața părinților și a colegilor, sub forma unui film educațional de 2 minute cu voce narativă, fundal pascal și mențiunea: „Creat de clasa a II-a D, Liceul Teoretic „Ana Ipătescu” Gherla”. Această activitate a demonstrat că învățarea devine autentică și memorabilă atunci când este legată de emoție, poveste și colaborare între discipline.



Proiect educativ „1 Iunie – Ziua Internațională a copilului”

Rochian Adriana

Școala Gimnazială Numărul 3 Moreni

1. Introducere

Titlul proiectului: 1 Iunie – Ziua Internațională a Copiilor

Tipul proiectului: Proiect educativ, extracurricular

Durata: 1 zi (cu pregătire de 2–3 zile anterior)

Locul desfășurării: Școală/grădiniță + spațiu exterior (curtea unității, parc)

Grup-țintă: Elevii clasei/claselor participante (nivel preșcolar/primar/gimnazial)

Parteneri: Părinți, Asociația părinților, Biblioteca locală, Primărie, ONG-uri locale (opțional)

2. Argument

Ziua de 1 Iunie este dedicată sărbătoririi copilăriei, fiind un prilej deosebit de a celebra drepturile copiilor, de a promova valorile universale ale bucuriei, prieteniei, egalității și protecției copilului. Educația nu înseamnă doar acumulare de cunoștințe, ci și formarea unor cetățeni empatici, conștienți de drepturile lor și capabili de cooperare.

Prin activitățile desfășurate în cadrul acestui proiect, copiii vor învăța despre drepturile lor, despre diversitate și solidaritate, într-un cadru nonformal, bazat pe joc, cooperare și expresivitate.

3. Scopul proiectului

Dezvoltarea spiritului civic, a creativității și a solidarității între copii, prin activități educative, recreative și artistice dedicate Zilei Internaționale a Copilului.

4. Obiective

Cunoașterea semnificației Zilei de 1 Iunie – Ziua Copilului;

Promovarea drepturilor copilului într-o manieră accesibilă și atractivă;

Dezvoltarea abilităților de lucru în echipă, cooperare și exprimare artistică;

Implicarea elevilor, părinților și comunității în viața școlii;

Stimularea imaginației și a spiritului de inițiativă în contexte ludice și creative.

5. Grup-țintă

Proiectul se adresează unui număr de aproximativ 25–100 de copii, în funcție de nivelul de școlarizare și de capacitatea de organizare a instituției (clasă, ciclul de învățământ, întreaga unitate).

6. Activități propuse

6.1. Activități pregătitoare (cu 2–3 zile înainte)

Realizarea de afișe, invitații și materiale promoționale pentru eveniment;

Organizarea unui „colț al copilăriei” cu desene, fotografii, citate;

Exerciții de cunoaștere a drepturilor copilului (jocuri, fișe, povești).

6.2. Activități din ziua evenimentului – 1 Iunie

Ora	Activitate	Descriere	Resurse
09:00	Deschiderea festivă	Mesaje din partea cadrelor didactice și a părinților, Imnul copilăriei	Microfon, sistem audio
09:30	Parada copilăriei	Defilare simbolică cu baloane, pancarte și costume colorate	Baloane, bannere, pălării, stegulețe
10:00	Atelier de creație	Realizarea de desene, colaje, picturi tematice („Lumea copiilor”)	Carton, acuarele, lipici, creioane
11:00	Jocuri și concursuri distractive	Ștafete, jocuri cu apă, „Vânătoarea comorii”, dansuri	Obstacole, jaloane, premii simbolice
12:00	Picnic sau gustare festivă	Masă la iarbă verde (sau în sala de clasă, dacă plouă)	Pături, coșuri de picnic, gustări
12:45	Premiere și diplome	Acordarea de diplome de participare și premii	Diplome, medalii simbolice, aplauze

13:00	Încheierea proiectului	Gânduri de final, cântece, baloane lansate	Muzică, baloane, fluturași
-------	------------------------	--	-------------------------------

7. Resurse necesare

a) Resurse umane

Cadre didactice coordonatoare

Elevi voluntari (clase mai mari)

Părinți implicați (pentru picnic, materiale, costume)

Eventual parteneri locali (ONG-uri, bibliotecari, animatori)

b) Resurse materiale

Materiale pentru activități artistice (hârtie, acuarele, foarfece)

Baloane, stegulețe, bannere

Sistem audio, microfon, muzică

Diplome și medalii

Gustări, apă, pături de picnic

8. Modalități de evaluare

Fișe de feedback de la elevi și părinți (chestionar simplu cu emoticoane)

Album foto și colaj cu cele mai frumoase momente ale zilei

Expoziție cu lucrările realizate de copii

Observații directe ale cadrelor didactice asupra implicării elevilor

9. Rezultate așteptate

Copiii vor manifesta interes pentru activități civice, sociale și artistice;

Vor înțelege mai bine drepturile și nevoile copilului în societate;

Se vor dezvolta relații pozitive între copii, cadre didactice și părinți;

Va crește nivelul de implicare a comunității în viața școlii;

Se va consolida identitatea școlii ca spațiu al educației prin bucurie.

10. Concluzii

Proiectul educativ „1 Iunie – Ziua Internațională a Copiilor” creează un cadru prielnic dezvoltării armonioase a copiilor prin joc, creativitate, implicare și emoție pozitivă. Sărbătorirea copilăriei nu este doar un prilej festiv, ci un exercițiu esențial de educație pentru cetățenie, drepturi și responsabilitate. Școala devine, astfel, nu doar un loc de învățare, ci și un spațiu al bucuriei și recunoașterii valorii fiecărui copil.

11. Anexe

Modele de diplome

Fișă de feedback pentru elevi/părinți

Exemple de jocuri și concursuri

Exemple de jocuri:

1. Ștafeta cu obstacole

Descriere: Copiii sunt împărțiți în echipe. Fiecare membru trebuie să parcurgă un traseu (să sară peste jaloane, să treacă pe sub o frânghie, să care un obiect cu o lingură etc.).

Scop: Spirit de echipă, coordonare motrică.

Materiale: Jaloane, linguri, mingi, obstacole improvizate.

2. Cursa cu saci

Descriere: Copiii intră în saci și sar până la linia de sosire. Cine ajunge primul câștigă.

Scop: Distracție și coordonare.

Materiale: Sacii de pânză sau plastic mari (ex. saci menajeri rezistenți).

3. Vânătoria de comori

Descriere: Copiii primesc indicii pentru a găsi „comoara” ascunsă într-un spațiu delimitat.

Scop: Dezvoltarea logicii, orientării și lucrului în echipă.

Materiale: Indicii scrise, hărți, o „comoară” (ex. cutie cu dulciuri sau diplome).

4. Ghicește personajul

Descriere: Fiecare copil trage un bilețel cu numele unui personaj celebru din povești. Alți copii pun întrebări pentru a-l ghici.

Scop: Dezvoltarea vocabularului și a creativității.

Materiale: Bilețele cu personaje (Scufița Roșie, Elsa, Harry Potter etc.).

5. Pictură pe față / Atelier de tatuaje temporare

Descriere: Copiii pot alege un model pe care să îl primească pictat pe față sau pe mână.

Scop: Exprimarea artistică și individualitatea.

Materiale: Vopsele speciale pentru față, pensule, șabloane.

6. Baloane cu mesaje

Descriere: Fiecare copil scrie un mesaj frumos sau o dorință pe o foaie mică, o introduce într-un balon și îl umflă. Apoi le sparg pe rând și citesc mesajele.

Scop: Comunicare, dezvoltare emoțională.

Materiale: Baloane, foi mici, pixuri.

7. Dansul scaunelor

Descriere: Se aranjează scaune în cerc (cu unul mai puțin decât numărul copiilor). La oprirea muzicii, copiii trebuie să se așeze. Cine rămâne în picioare iese din joc.

Scop: Agilitate, atenție.

Materiale: Scaune, muzică.

8. Limba bâlbâită

Descriere: Copiii primesc propoziții grele de pronunțat (ex. „Un râu rugea ruginit la răsărit”). Câștigă cine o spune corect și repede.

Scop: Exersarea vorbirii și distracție.

Materiale: Propoziții scrise amuzante.

9. Roata norocului a copilăriei

Descriere: O roată cu activități diverse (ex. „Spune o glumă”, „Imită un animal”, „Fă o piruetă”). Copiii o învârt pe rând.

Scop: Distracție, spontaneitate.

Materiale: Roată improvizată sau o aplicație digitală pe ecran.

10. Concurs de talente

Descriere: Copiii pot prezenta un cântec, un dans, o poezie, un truc magic sau o poveste.

Scop: Dezvoltarea încrederii în sine.

Materiale: Microfon (opțional), diplome pentru fiecare participant.

Învățare prin joc

Autor – Rusen Maria Mihaela

Secretar - Școala Gimnazială "Spiru Haret" Tândărei

Învățarea prin joc transformă educația modernă. Descoperă beneficiile, tipurile și implementarea acestei metode inovatoare pentru elevi motivați.

Conceptul de învățare prin joc este o metodă recunoscută pentru impactul său pozitiv asupra dezvoltării cognitive, fizice și emoționale a copiilor. Dar câți dintre noi, adulții, părinți sau profesori, știm cu adevărat să valorificăm puterea extraordinară a jocurilor în procesul de învățare, astfel încât să ne ajutăm copiii să se dezvolte armonios și să acumuleze cunoștințe în mod natural, fără constrângeri, amenințări sau stres? Cu alte cuvinte, să atingă un echilibru și o stare de bine în viață.

Învățarea prin joc reprezintă una dintre cele mai eficiente și captivante metode de predare a noilor generații. Într-o lume în care tehnologia și dinamismul domină, metodele tradiționale de învățare devin din ce în ce mai puțin atractive pentru elevi. Învățarea prin joc nu doar că face procesul educațional mai distractiv, dar și îmbunătățește reținerea informațiilor, stimulează creativitatea și încurajează colaborarea.

Învățarea prin joc este o abordare pedagogică care integrează elemente ale jocului în procesul de învățare pentru a atrage și motiva elevii. Această metodă se bazează pe **principii** precum explorarea, experimentarea și feedback-ul imediat, care transformă învățarea într-o experiență interactivă și memorabilă.

Spre deosebire de metodele tradiționale, învățarea prin joc pune accent pe:

Participarea activă – elevii nu sunt doar receptori pasivi, ci parte a unui proces dinamic.

Motivația intrinsecă – jocurile oferă recompense și provocări care stimulează dorința de a învăța.

Învățarea prin experiență – conceptele abstracte devin tangibile prin simulări și scenarii practice.

De ce funcționează învățarea prin joc?

Cercetările arată că creierul uman reține mai bine informațiile atunci când este implicat într-o activitate plăcută și interactivă. Jocurile activează dopamina, un neurotransmițător asociat cu plăcerea și motivarea, făcând învățarea mai eficientă. De asemenea, ele oferă un mediu sigur pentru experimentare, unde greșelile devin oportunități de învățare, nu eșecuri.

Beneficiile învățării prin joc**Dezvoltarea abilităților cognitive.**

Jocurile educaționale stimulează gândirea critică, rezolvarea problemelor și luarea deciziilor. De exemplu, un joc de strategie poate învăța elevii să analizeze consecințele acțiunilor lor și să planifice în avans.

Stimularea creativității și colaborării.

Jocurile de rol sau cele de construcție (cum ar fi Minecraft) încurajează creativitatea și lucrul în echipă. Elevii învață să comunice, să negocieze și să colaboreze pentru a atinge un scop comun.

Îmbunătățirea motivării și implicării

Un studiu realizat de Universitatea din Colorado a demonstrat că elevii care folosesc jocuri educaționale sunt cu 20% mai motivați și rețin informațiile cu 11% mai eficient decât prin metode tradiționale.

Tipuri de învățare prin joc**Jocuri digitale vs. jocuri tradiționale**

Jocuri digitale:

Platforme interactive precum Kahoot! sau Duolingo.

Beneficii: feedback instant, personalizare, accesibilitate.

Jocuri tradiționale:

Jocuri de masă, puzzle-uri, activități practice.

Beneficii: dezvoltarea abilităților motorii și sociale.

Jocuri de rol și simulări

Simulările (de exemplu, gestionarea unei afaceri virtuale) ajută elevii să înțeleagă concepte complexe prin aplicare practică.

Puzzle-uri și jocuri de logică

Jocurile precum Sudoku sau Chess îmbunătățesc gândirea logică și strategică.

Cum implementăm învățarea prin joc?

Integrarea în curriculumul școlar

Asocierea jocurilor cu obiectivele educaționale – fiecare joc trebuie să aibă un scop clar de învățare.

Combinatia dintre joc și lecție – folosirea jocurilor ca supliment, nu înlocuitor al predării tradiționale.

Utilizarea tehnologiei

Aplicații interactive – instrumente precum Quizlet sau Classcraft pot transforma orice lecție într-un joc.

Realitate augmentată și virtuală – tehnologii emergente care aduc învățarea la un nivel superior.

Rolul educatorului

Profesorii trebuie să:

Faciliteze discuțiile – să ghideze elevii în reflectarea asupra ceea ce au învățat.

Să ofere feedback – să sublinieze legătura dintre joc și conceptele academice.

Studii de caz și exemple practice

Jocuri educaționale populare

Minecraft: Education Edition – folosit pentru predarea matematicii, istoriei și științelor.

Prodigy Math – un joc care transformă matematica într-o aventură interactivă.

Proiecte școlare de succes

Școli din România au implementat cluburi de robotică și programare prin jocuri, rezultând o creștere semnificativă a interesului pentru STEM.

Provocări și soluții

Bariere în adoptare

Rezistența la schimbare – unii profesori pot fi reticenți în a abandona metodele tradiționale.

Resurse limitate – lipsa accesului la tehnologie în unele școli.

Soluții

Formarea profesorilor – workshop-uri pentru a-i învăța să integreze jocurile în lecții.

Parteneriate cu EdTech – colaborări cu furnizori de resurse educaționale digitale.

Viitorul învățării prin joc

Tendențe și inovații

Inteligența artificială – jocurile adaptative care se personalizează în funcție de nivelul elevului.

Metaverse în educație – săli de clasă virtuale și experiențe immersive.

Concluzie

Învățarea prin joc nu este doar o modă, ci o necesitate în educația secolului XXI.

Jocul le permite copiilor să-și dezvolte abilități socio-emoționale esențiale, cum ar fi empatia, cooperarea sau rezolvarea conflictelor, pe măsură ce interacționează cu ceilalți în activități de colaborare.

Prin combinarea distracției cu învățarea, această metodă pregătește elevii pentru o lume dinamică, unde creativitatea și gândirea critică sunt esențiale.

Investiția în resurse și formarea cadrelor didactice va aduce educația românească la standardele viitorului.

Un îndemn: includeți cât mai mult jocurile clasice în viața voastră și a copiilor voștri!

Într-o eră în care copiii petrec mai puțin timp în aer liber, în vremea tehnologiei, a vitezei și a lipsei timpului, jocul este o modalitate sigură de reechilibrare, de regăsire și reconectare umană.

Jocul îi ajută pe copii să învețe mai ușor nu doar noțiuni, cunoștințe și atitudini, ci și să ajungă la ei înșiși, să se descopere și să se accepte așa cum sunt, ***frumoși și minunați în toate aspectele vieții!***

Protejarea patrimoniului natural local – o responsabilitate comună

Prof. Învățămint primar , Stan Maria Loredana , Scoala Gimnaziala Lucieni , jud Dâmbovița

Patrimoniul natural local reprezintă totalitatea elementelor naturale dintr-o regiune – păduri, râuri, pajiști, specii de plante și animale – care definesc identitatea unui loc. Deși adesea trecem pe lângă ele fără să le observăm, aceste comori ale naturii ne oferă aer curat, apă, hrană și un echilibru ecologic esențial pentru viață. Din păcate, activitățile umane necontrolate pun tot mai multă presiune asupra mediului, iar protejarea patrimoniului natural devine o urgență.

Trecem printr-o perioadă în care mediul inconjurator are tot mai mult nevoie de ajutorul nostru. Zilnic, ne confruntăm cu efectele poluării, cu încălzirea globală, cu reducerea resurselor naturale și cu distrugerea habitatelor. Astfel, devine tot mai clar că viitorul planetei este în mâinile noastre. Având grijă de patrimoniul natural și cultural al localității în care trăim avem o mare responsabilitate. Educația ecologică este calea prin care învățăm să respectăm și să protejăm mediul, iar fiecare gest contează.

Natura ne oferă tot ceea ce avem nevoie pentru a trăi: aer curat, apă potabilă, hrană, materiale pentru construcții, energie și relaxare. Dar toate acestea sunt limitate. Dacă le risipim, dacă distrugem pădurile, poluăm râurile sau aruncăm deșeuri în natură, ne facem rău nouă înșine. Sănătatea oamenilor este strâns legată de sănătatea mediului. Un aer curat înseamnă plămâni sănătoși. O apă curată înseamnă viață. O planetă verde înseamnă echilibru și armonie.

De ce este important să ne protejăm patrimoniul natural local?

În primul rând, natura din jurul nostru este unică. Fiecare zonă are ecosisteme specifice, cu specii rare sau chiar endemice. Odată distrus un habitat, refacerea lui poate dura zeci sau sute de ani – dacă mai este posibilă. În al doilea rând, natura contribuie direct la sănătatea și calitatea vieții oamenilor: aerul curat, liniștea, verdețea și biodiversitatea sunt factori esențiali în combaterea stresului și menținerea echilibrului fizic și psihic.

Amenințări asupra patrimoniului natural

Printre cele mai mari pericole se numără defrișările ilegale, poluarea râurilor, urbanizarea haotică și depozitarea necontrolată a deșeurilor. În unele regiuni, turismul neorganizat duce la degradarea peisajelor naturale, călcarea în picioare a vegetației sau sperierea faunei.

Educația ecologică începe de la cele mai fragede vârste. Copiii învață nu doar din manuale, ci și prin fapte. În familie, la grădiniță, la școală, este important ca elevii să fie învățați să iubească natura, să o respecte și să o protejeze. Este mai ușor să formezi obiceiuri bune de mic, decât să repari greșelile mai

târziu. Prin lecții interactive, prin activități practice și exemple pozitive, elevii pot deveni adevărați ambasadori ai mediului.

Ce putem face concret?

Protejarea patrimoniului natural începe cu gesturi mici, dar importante:

Să nu aruncăm deșeuri în natură;

Să participăm la acțiuni de ecologizare;

Să semnalăm autorităților distrugerile observate;

Să respectăm regulile din ariile protejate;

Să educăm copiii și tinerii în spiritul iubirii față de natură

Mai mult, putem sprijini inițiativele locale de conservare și ne putem implica în proiecte de reîmpădurire sau amenajare de spații verzi.

În acest sens, în școala noastră, elevii au fost implicați în acțiuni de ecologizare și curățare de diverse deșeuri a malului drept al râului Dâmbovița care trece prin localitatea noastră în cadrul Proiectului Național „Let's Do It, Romania! Atunci, cu mic cu mare, elevi, părinți, profesori am participat la strângerea de deșeuri.

De asemenea, elevii au fost implicați în cadrul proiectului „Comorile vii de lângă noi”, prin care elevii au descoperit și promovat elemente ale patrimoniului natural și cultural local, pe baza metodologiei europene GreenSCENT pentru consolidarea competențelor verzi în rândul tinerilor.

În cadrul acestui proiect elevii au descoperit fauna și flora din zona barajului, au înțeles cât de important este să păstrăm pădurea din apropierea localității, astfel ei descoperă, protejează și promovează biodiversitatea locală

Protejarea patrimoniului natural local nu este doar o sarcină a autorităților sau a organizațiilor de mediu, ci o responsabilitate a fiecăruia dintre noi. Numai printr-un efort comun putem asigura că frumusețea și bogăția naturii vor fi moștenite și de generațiile viitoare.

Valențele educative ale jocului de construcții în predarea noțiunilor de geometrie în ciclul primar

prof. inv. primar Szakacs Simona Nicoleta

Școala Gimnazială nr. 1 Abram

Jocul este o activitate specific umană dominantă în copilărie. Prin joc copilul învață, își antrenează creativitatea și depune efortul unei activități similare cu munca.

Jean Piaget grupează jocurile în următoarele categorii: jocul-exercițiu, jocul simbolic, jocul cu reguli și jocul de construcții. Referindu-se la jocurile de construcții, Piaget arată că aceste jocuri sunt „împregnate la început de simbolismul ludic, dar care tind să constituie mai târziu adevărate adaptări sau rezolvări de probleme și creații inteligente” (Piaget, 1976).

Jocul de construcții face parte din categoria jocurilor de creație, prin care copilul realizează obiecte bidimensionale sau tridimensionale. Acest tip de joc cunoaște următoarele trepte evolutive: manipularea materialului de construcție, realizarea unor construcții după model, realizarea unor construcții reprezentative originale, descoperirea unor regularități în realizarea construcțiilor și descoperirea unor structuri cognitive. Jocul de construcții este activitatea prin care elevul exersează deprinderi ce contribuie la dezvoltarea lui cognitivă și a musculaturii fine, este arhitectura creată de copil. Prin construcții, elevii grupează, sortează, asociază, realizează corespondențe, stabilesc raporturi între obiecte, organizează spațiul.

Édouard Claparède menționează în lucrarea „Psihologia copilului și pedagogia experimentală” că o jucărie „nu prezintă valoare decât prin calitățile pe care i le atribuie mintea; dacă jucăria are prin construcție prea multe calități, aceasta reduce atât posibilitățile de interpretare pe care le-ar putea oferi, cât și valoarea sa ludică”. Făcând referire la jocuri, el afirmă că „toate jocurile sunt educative prin însăși esența lor. Totuși se dă numele de jocuri și jucării educative anumitor jocuri sau jucării construite cu scopul de a favoriza dezvoltarea sistematică a spiritului sau de a comunica anumite cunoștințe pozitive” (Claparède, 1975).

Pornind de la precizările lui Claparède despre valoarea educativă a jocurilor și jucăriilor se poate afirma că jocul de construcții are calitățile stabilite de psihologul elvețian, deoarece piesele acestor jocuri sunt prin construcție simple și contribuie la dezvoltarea gândirii și creativității elevilor și totodată permit comunicarea unor noțiuni matematice de geometrie.

Jocurile de construcții „Cubo”, „Mozaic” și „Arco” sunt exemple de jocuri ce pot fi utilizate în predarea noțiunilor de geometrie în ciclul primar. Jocul de construcții „Cubo” este alcătuit din piese modulare și poate fi folosit în predarea figurilor geometrice, pătrat și dreptunghi, în ilustrarea simetriei acestor figuri, în predarea noțiunilor privind corpurile geometrice, cub și cuboid. Cu ajutorul acestor piese pot fi realizate desfășurările celor două corpuri geometrice. Jocul liber cu aceste piese stimulează imaginația elevilor, le dezvoltă spiritul de observație și îndemânarea. Jocul de construcții „Mozaic” conține piese în formă de triunghi, pătrat, trapez, hexagon și romb de diverse culori. Cu ajutorul lor,

elevii pot realiza figurine imaginate de ei sau sugerate de modelele de pe planșete. Piesele pot fi folosite pentru intuirea caracteristicilor figurilor geometrice pe care acestea le reprezintă. Jocul poate fi utilizat și în formarea de mulțimi și a șirurilor repetitive. Jocul de construcții „Arco” conține piese de îmbinare, de mărimi și forme diverse. Acest joc contribuie la dezvoltarea imaginației, a deprinderilor de îndemânare și totodată oferă elevilor posibilitatea de a crea forma diverselor obiecte din realitatea înconjurătoare.

Analiza valențelor educative ale jocului de construcții poate fi făcută din perspectivă pedagogică, psihologică și sociologică.

Din punct de vedere pedagogic, jocul de construcții permite transpunerea conținuturilor învățării specifice domeniului geometriei în experiențe practice de învățare și totodată rezultatele desfășurării lui, materializate în lucrări practice, oferă posibilitatea analizei gradului de formare și dezvoltare a competențelor specifice pentru acest domeniu. Jocul de construcții diversifică gama situațiilor de învățare a noțiunilor de geometrie, facilitând o învățare activă.

Sub aspect psihologic, jocul de construcții face parte din preferințele copilului de vârstă școlară mică, el stârnește curiozitate și interes, formează reprezentări despre spațiul material și simbolic și dezvoltă structuri cognitive.

Din punct de vedere sociologic, organizarea lui sub diverse forme de grupare a colectivului clasei, pe grupe, pe echipe, face ca rezolvarea sarcinilor și depășirea obstacolelor să fie făcută în manieră cooperatistă, dezvoltând copiilor spiritul de lucru în echipă și spiritul de cooperare.

Privitor la relația dintre jocul de construcții și celelalte componente ale lecției, scop și obiective, conținuturi, resurse umane, strategii, metode și procedee didactice, mijloace didactice, durata, mediul fizic și metodele de evaluare, se poate afirma că jocul de construcții, utilizat în cadrul orelor de matematică și explorarea mediului, are următoarele efecte pozitive:

Scopul și obiectivele operaționale propuse în cadrul lecțiilor pot fi realizate cu succes.

Emiterea, receptarea și asimilarea conținuturilor educaționale facilitate de jocul de construcții constituie un mijloc didactic atractiv de intuire.

Prin caracterul său practic-aplicativ, jocul de construcții asigură elevilor posibilitatea exersării competențelor specifice domeniului geometriei.

Însușirea cunoștințelor, formarea deprinderilor, exersarea competențelor se face în mod activ, plăcut și atractiv.

Utilizarea jocului de construcții în predarea noțiunilor de geometrie asigură contextul prielnic manifestării și valorificării inteligențelor multiple ale elevilor și a tipurilor de învățare vizuală, auditivă și kinestezică.

Jocul de construcții deschide perspectiva utilizării unor strategii instructive activizante și participative, de tip euristic, explicativ-investigativ, descoperire independentă, problematizare, explorare observativă, experiment faptic.

Permite crearea unui climat socio-afectiv (trăiri, atitudini) favorabil învățării și dezvoltării personalității elevilor.

Jocul de construcții favorizează realizarea formelor alternative de evaluare: observarea sistematică a activității și a comportamentului elevilor, portofoliul, autoevaluarea.

Organizarea lui sub diverse forme de grupare a elevilor, pe grupe, pe echipe, duce la dezvoltarea spiritului de cooperare și de muncă în echipă.

Jocul de construcții, făcând parte din preferințele copilului de vârstă școlară mică, determină amplificarea energiei elevilor în procesul de învățare, le stârnește motivația, curiozitatea și interesul și totodată le dezvoltă procesele psihice, precum gândirea, atenția și imaginația.

Atitudinea psihologului Édouard Claparède față de munca școlară și felul cum trebuie trezit interesul pentru aceasta este sintetizată sugestiv în următorul citat: „Școala ar trebui să aibă ca funcție generală prelungirea copilăriei sau cel puțin ocrotirea caracterelor ei proprii, în loc de a o scurta în mod nepermis, fixând prea de timpuriu copilul într-un tipar făcut pe măsura adultului. Numai introducând în munca executată bucuria și atracția jocului vom reuși să întreținem atenția copilului și să-i dăm forța psihologică necesară îndeplinirii muncii respective“ (Claparède, 1975).

Bibliografie:

Claparède, E. (1975). *Psihologia copilului și pedagogia experimentală*. București: Editura Didactică și Pedagogică;

Piaget, J., Inhelder, B. (1976). *Psihologia copilului*. București: Editura Didactică și Pedagogică;

Programa școlară pentru disciplina „*Matematică și explorarea mediului*“, clasa pregătitoare, clasa I și clasa a II-a; Aprobata prin ordin al ministrului Nr. 3418/19.03.2013.

Studiu despre receptare și sens în poezia pentru copii a lui Grigore Vieru

Prof. Elena-Silvia Terpan,

Colegiul Național

„Nicolae Iorga”, Brăila

The lyrics for children, written by Grigore Vieru the poet, are under the sign of sensitivity, artistic expressiveness, and artistic originality. He remains a child, in the depths of his soul, vibrating in front of all the elements that point to childhood: the mother, the playing, the grass, the sun, the springs, the bees, the birds, the field, and so on.

Play and metaphor dress, in the poet's lyrics, childhood. They express a philosophy of life and knowledge, while retaining their educational character. The world sketched by Grigore Vieru is a world full of light and happiness. It is a world protected by God. The child is taught to believe in divine power.

Keywords: child, soul, mother, sun, game, sensitivity, expressiveness, religious spirit, God.

„Poezia lui Grigore Vieru, alimentată în permanență dintr-o iubire imensă pentru tot ce e curat, înălțător, adevărat, totalizează un eu sensibil la toate semnele vieții și care se definește, în primul rând, în raport cu Dragostea: dragostea față de mamă și de iubită, dragostea pentru țară și de pământ, dragostea ca stare de echilibru, climat psihologic și modalitate de a fi.”

Lecturând operele lui Grigore Vieru, cititorul de orice vârstă, poate avea sentimentul receptării unei misterioase spovedanii a eului liric. Creația poetică este pentru Grigore Vieru calea de a mărturisi cititorilor săi, contemporaneității sale, iubirea sa pentru lume, pentru oameni și nu în ultimul rând, pentru copii. Prin lirica sa, poetul reușește să ofere delicatețe, spirit religios, dar și un spațiu curat, în care, citind, poți afla, lumină, liniște, echilibru, frumusețe, inocență, bunătate- toate elementele firești pentru o regăsire, pentru o reechilibrare, pentru o continuare a unui drum, într-un mod fericit.

Grigore Vieru, copil în adâncul ființei sale, este cu adevărat, unul dintre cei mai mari poeți pentru copii, atât din literatura română, dar și din cea universală.

Volumele de poezii pentru copii, dar mai ales, volumul *Albinuța* – abecedar pentru preșcolari, dar și pentru micii școlari, tipărite într-un tiraj foarte mare, sunt mărturii ale celor afirmate.

Grigore Vieru scrie și poezie pentru copii. Aceasta își are originea în singurătatea pe care a fost nevoit să o trăiască, în perioada chinuită a copilăriei: „Copilăria mea a fost pârjolită, săraca de ea, de focul războiului și a fost umilită de urmările sale. Jocul meu principal era culesul spicelor pe miriște în urma recoltării, unde găseam mai multe gloanțe ruginite, pentru că nici șobolanii nu stăteau degeaba. O muncă, în fond, zadarnică și un joc destul de trist. Mă legănam pe picioare bolnăvicios, topit de slabă nutriție. Miriștea sub tălpile mele goale era un fel de acupunctură moldovenească, nu mai puțin veche ca cea chineză, dar întrecând-o ca efect curativ.”

Traumele copilăriei îl determină pe poet să scrie o poezie cu vers duios, plin de candoare, seninătate și dragoste, pentru a fi astfel, mai aproape de copii, prin poeziile sale. Poetul dorește astfel, să dezvăluie copiilor lumea, cu toate frumusețile ei, locul natal, pacea care trebuie gustată ca fiind cel mai mare dar pe care oamenii pot să și-l facă.

Sugestivă în acest sens este poezia „Mulțumim pentru pace”: *„Mama pâine albă coace, / Noi zburdăm voios, / Pentru pace, pentru pace / Mulțumim frumos...”*. În folclorul pentru copii apare această sete de pace în formula de leagăn „Dormi în pace” pe care poetul o consideră „un imn, un măreț și fundamental imn închinat păcii. Cel, poate, mai vechi cântec de pace de pe aceste locuri unde ne-am întemeiat”.

Copilul Grigore Vieru a cunoscut un altfel de cântec de leagăn, un cântec de somn și de trezire, hurelul mașinii de cusut: *„Iar noaptea mama/ lucra croitoreasă,/ Cosea cămăși de pânză/ din cânepă scortșoasă. / Și cântecul mașinii/ sunând fără oprire/ Fu cântul meu de leagăn și cântec de trezire”*. Poetul Grigore Vieru nu s-a putut desprinde sufletește de copilăria sa care i-a lăsat o amprentă dureroasă. Chipul mamei a fost pentru poet icoană, a însemnat pentru poet lumina și forța pentru a merge mai departe.

În lirica lui Grigore Vieru se regăsesc cele mai frumoase poezii dedicate mamei. Grigore Vieru, prin versurile sale dedicate mamei, a devenit „un poet prin excelență al Mamei și al maternității. Mama poetului, concretă, reală, veghetoare și însuflețitoare a spațiului copilăriei, care este unul matern, devine Mama naturii și a Cosmosului, Muma în genere.”

Este impresionantă diversitatea reprezentării lirice a chipului mamei, atât de drag, poetului. Mama devine arhetip și reprezintă principiul feminin pe care se clădește lumea și ființa. Mama are reprezentare sacră. Ea are putere divină. Copiii învață să-l descopere pe Dumnezeu, în ochii mamei: *„Mama mea viața-ntreagă,/ Stând la masă, ea și eu,/ Se așeza între mine/ Și Preabunul Dumnezeu./ Oh, și crede-așa într-Însul,/ Că în ochii ei cei uzi / Chipul Lui de pe icoană / se arată și-L auzi./ Și eu țin atât la mama,/ Că nicicând nu îndrăznesc / Dumnezeu din privire / Să mă vâd să-l mângălesc”*. Mama trăiește între cer și pământ adică mereu în mintea și sufletul copilului, pe tot parcursul vieții.

Poezia „Învățăturile mamei” evidențiază rezonanța pe care o capătă în sufletul poetului și al copilului, sfatul matern: *„Cadă frunza-n vânt-/ Stele ard cerești! Singur tu nu ești, / Fiul meu cel sfânt./”* Mama îi oferă copilului liniștea și siguranța de care are nevoie pentru a avea o copilărie liniștită. Adjectivul „sfânt” evidențiază divinizarea fiului de mama acestuia. Mama își învață fiul semnificația profundă a cuvântului *neam*: *„Tot ce-i sus, de ram / Tot ce-i depărtat,/ O, fiu rourat/ Ne e nouă neam”*. Ultimele două versuri îmbracă forma unui îndemn. Mama își învață fiul să fie liber, între două lumi : *„Între cei doi spâni, să n-ai ochii triști / Liber să te miști / Între două pâini.”* Cele două pâini pot trimite prin simbolistică, pe de o parte la Basarabia și Patria-Mamă și pe de altă parte, la semnificația religioasă pe care pâinea o are, aceasta fiind simbolul vieții, considerată a fi bogăția pe care o cerem lui Dumnezeu, prin rugăciuni.

Prin dragostea față de mamă, Grigore Vieru amintește de Mihai Eminescu : versul eminescian „Pe freamătul de frunze la tine, tu, mă chemi”, „De-a pururea aproape vei fi de sânul meu” . („ O, mamă...”)

Poetul Grigore Vieru, fire deosebit de sensibilă, a reușit să ofere copiilor, micilor săi cititori, admirabile texte, ce au devenit cântece pentru copii: „Iese iarba luminoasă,/ Rândunica vine-acasă. Cald e soarele-n câmpie / Ca un ou de ciocârlie.”(*Primăvara*), „Copt e bobul grâului: / Poama vrăbiuțelor! Dulce floarea teiului: / Grâul albinuțelor!”(*Vara*), „Bate toamna nucile,/ Aurește frunzele,/ Îndulcește merele...Ce ești trist, măi greiere?!”(*Toamna*), „Fuga-fuga,/ cu fuguța,/ Iese-afară săniuța! Ninge, ninge, ninge, ninge / Și-a rămas în pom o minge!”

În toate aceste versuri, se observă o împletire a frumuseții anotimpurilor, cu ludicul, specific copilăriei. Versul și cântecul deschid drumul copilului pentru a cunoaște și a înțelege lumea și altfel, nu doar prin spusele părinților sau ale bunicilor.

Simbolic este și titlul poeziei *Oul*: „Am găsit în prag un ou,/ Oușorul este nou./ Nou ca roua de sub stele / Cald ca gura maicii mele.” Prin semnificația sa, oul face referire la un nou început, la originea vieții, la rădăcină și la mama care a adus pe lume copilul . Adjectivul „nou” subliniază ideea unui început. Copiii trebuie să înțeleagă, într-un mod simplist, cum a apărut lumea, viața și cum se explică legătura cu mama și cu propria viață.

Este recunoscut caracterul educativ al poeziilor pentru copii, scrise de Grigore Vieru. Sunt dezvăluite astfel și capacitățile innăscute de pedagog ale poetului.

Prin versurile sale pe care copiii le memorează cu ușurință datorită muzicalității lor, Grigore Vieru sădește în conștiința micilor cititori valori general umane, de care familia și societatea au atâta nevoie: respectul față de părinți, dragostea de țară și de limba maternă. Este de subliniat faptul că poetul are puterea să facă acest lucru, fără a deveni monoton.

Abordând tema copilăriei, este de subliniat prezența motivului mamei în poezia viereană. Pentru Grigore Vieru, mama este marcată de unicitate : „*Mama ne mângâie,/ soarele lucește,/ Soarele e unul,/ Mama una este*”. Aceste versuri plasează mama ca simbol al genezei în centrul existenței umane, așa cum soarele este centrul universului, dător de viață și lumină. Mama este universul său, protectorul său, îndrumătorul său, reazemul său, în tumultul existențial, trăit de poet.

Jocul și metafora îl ajută pe poet să includă în poeziile sale o complexă filozofie a vieții și a cunoașterii realității înconjurătoare, transpusă pe înțelesul copiilor „care nu este mai puțin serioasă decât a maturilor”.

Lirica viereană pentru copii a lui Vieru, prin semnificațiile pe care le dezvoltă, simbolizează, pentru multe generații, prima și cea mai puternică școală a adevăratelor valori.

Frumusețea locului natal este surprinsă în „*Satele Moldovei*”: „*Pe vale, pe culme,/ Stau satele mele/ Aproape de codru,/ Aproape de stele.*” Aproximarea de codru și stele sugerează un spațiu mirific în care tehnologia nu a reușit să influențeze comuniunea dintre om și natură.

Din poezia lui Vieru, copiii află că trebuie să-și iubească țara nu pentru că este frumoasă, ci pentru că este a lor. Meșter neîntrecut al metaforei, poetul transmite micului cititor ideea de frumusețe

a limbii materne, creând în poezia „Frumoasă-i limba noastră” o imagine de-a dreptul extraordinară: „Pe ramul verde tace/ O pasăre măiastră,/ Cu drag și cu mirare/ Ascultă limba noastră.” Și încheie poetul, mândru de frumusețea limbii române, că și pasărea dacă ar putea vorbi ar lua cuvintele din limba noastră: „De-ar spune și cuvinte/ Când cântă la fereastră,/ Ea le-ar lua, știu bine,/ Din limba sfântă-a noastră”.

Prin intermediul metaforelor pe care le creează în poeziile sale, poetul explică micului cititor o serie de realități, pe care trebuie să le descopere, copilul parcurgând astfel drumul unei inițieri, poeziile lui Grigore Vieru, netezindu-i calea micului învățăcel.

Astfel, prin jocul imaginației și al cuvântului, copilul află că țurțurul se topește pentru că nu este altceva decât o bomboană a soarelui, din care acesta gustă cu plăcere, când își face apariția în momentele geroase ale iernii: „Sub streășina sarauiului/ Stă bomboana soarelui/ Stă-n amiază și străluce...? – Dulce-i soare?/ – Tare dulce!” De asemenea, soarele primăverii este comparat cu un ou de ciocârlie „Cald e soarele-n câmpie/ ca un ou de ciocârlie”, ori cu o pâine mare ce răsare pentru toți copiii lumii „Peste codrul meu străbun/ Iese soarele cel bun,/ Iese rumen peste mare/ Peste văi și munți cu brume/ Ca o pâine mare-mare/ Pentru toți copiii lumii.”

Poetul oferă copiilor explicații pe care aceștia le acceptă pentru că «poetul are în persoana copilului nu un învățăcel, căruia trebuie să-i dea sfaturi, ci un convorbitor egal, pe care, ținând un ou găsit pe prag, nou ca roua și „cald ca gura mamei mele”, îl poate întreba ca pe un om care l-a lecturat cel puțin pe Kant: „Luri-la, lumină lină/ Ia ghiciți ce am în mână:/ E rotund, alb ca o floare,/ Nu e mare, capăt n-are!»”

Lirica viereană pentru copii, depășește limitele creației, în general, ea capătă proporțiile unei imense școli, ale unui templu. Copilăria este sacralizată de poet. Se poate realiza în sensul acesta, o paralelă cu lirica lui Célestin Freinet, în care, de asemenea, copiii sunt îndrumați pentru a descoperi tainele cunoașterii. Lirica pentru copii mustește de gingășie și de expresivitate.

Lumea pe care Vieru o creionează pentru copii este feerică, fără griji : „- Pui golași, cum stați în cuib voi / Fără plăpumioare ?!-Ne-nvelim cu ale mamei / Calde aripioare.”(*Puișorii*) .

Chipul mamei strălucește și în versurile viereane adresate copiilor: „Se adună flori și stele / Pe sub seară / În jurul măicuții mele / Pe sub seară / Și-o întreabă toate cele / Pe sub seară / Și ea sfătuie cu ele / Pe sub seară.”(*Măicuța*)

Mama devine arhetip și reprezintă principiul feminin pe care se clădește lumea și ființa. Mama are reprezentare sacră. Ea are putere divină. Copiii învață să-l descopere pe Dumnezeu în ochii mamei: „Mama mea viața-ntreagă,/ Stând la masă, ea și eu,/ Se așeza între mine/ Și Preabunul Dumnezeu.// Oh, și crede-așa într-Însul,/ Că în ochii ei cei uzi / Chipul Lui de pe icoană / se arată și-L auzi.// Și eu țin atât la mama,/ Că nicicând nu îndrăznesc / Dumnezeul din privire / Să mă vâr să-l mângălesc”. Mama trăiește între cer și pământ adică mereu în mintea și sufletul copilului. Mama este simbolul adăpostului, căldurii, dragostei și hranei, care-l însoțesc pe poet pe tot parcursul vieții. Poezia „Ghicitoare fără sfârșit” e un text în text prin care poetul cultivă copiilor dragostea pentru mamă, dar și pentru rădăcină: „Ce izvor / Se ia după om? / Glasul mamei/ Ce e dulce / Și de departe nu se aduce? Buzele mamei/ Care stele pe cer / Cad amândouă odată? Ochii mamei.”

Frumusețea chipului mamei este însoțită de elementele naturii: izvorul, stelele. Acestea sunt și elemente întâlnite în cadrul natural eminescian.

Poetul amintește în versurile poeziei menționate și de „iarba străină”, încercând să cultive copiilor sentimentul de patriotism: *„Ce este nemărginit / Și nu calcă iarbă străină? Sufletul mamei.”* Sentimentul de dragoste pentru mamă este asimilat sentimentului de iubire pentru pământul strămoșesc: *„Tu iarbă, tot ai mamă ? De ai, de bună seamă : / Atunci când înverzești, / De ea îți amintești.”* (*Tu, iarbă, tot ai mamă*).

Poetul va purta chipul mamei în sufletul său toată viața. Poezia „Chipul tău, mamă”, va revela această amintire, mereu vie: *„Chipul tău, mamă / Ca o mie/ De privighetori rănite,/ Ochii tăi / În care s-au întâmplat toate / Câte se pot întâmpla/ Pe lume! Lacrima ta: Diamant ce taie în două / Oglinda zilei...”* Tristețea ochilor mamei redată prin comparația privighetorilor rănite va rămâne pregnantă în inima poetului.

Sufletul poetului este încercat de un dor permanent de mama care i-a dat viață: *„O, mamă,/ Spre mine mâinile-ți întinde: Spre cel / Care cu dor te-așteaptă/ Și ție apropiindu-mă,/ Apropie-mă liniștii ce ești/ Acum și-ntotdeauna.”* Poetul dorește să simtă căldura îmbrățișării mamei, pe care o resimte, cu ajutorul amintirii care de care se lasă cuprins.

Criticul literar Ana Bantoș scria: „ Relația cea mai profundă, mai veche rămâne a fi relația cu mama, care pentru Grigore Vieru semnifică relația sacră cu Dumnezeu. Mai multe titluri de poezii sunt relevante în acest sens: *Făptura mamei, Măinile mamei, Ochii mamei, Părul mamei*, etc. Procedând astfel, autorul umple golul generat de pierderea sinelui, sursele Eului regăsindu-le și într-un Noi comunitar care este neamul: (exemplu: *„O, neamule, tu, adunat grămăjoară, ai putea să încapi într-o singură icoană”*) sau într-un timp al copilăriei. Creația lui Grigore Vieru destinată micilor cititori, atât de bine cunoscută și îndrăgită, își dezvăluie pe deplin sensurile anume în acest context.”

Bibliografie:

Bantoș, Ana, *Între exilul și libertatea interioară*, Limba română, nr. 10-12, Chișinău, 2007, articol inclus în volumul Vieru, Grigore, *Taina care mă apără*, Editura Princeps Edit, 2008, Iași,

Cimpoi, Mihai – *Metafore asemenea pâinii*, prefață la Vieru, Grigore *Poezii*, Editura Literatura artistică, Chișinău, 1983

Vieru, Grigore- *Taina care mă apără*, Opera poetică, Editura Princeps Edit, Iași, 2008, p.669.

Băileșteanu, Fănuș, *Grigore Vieru*, Editura Iriana, București, 1995, articol inclus în volumul

Suceveanu, Arcadie, *Poezia cu ochi albaștri*, Săptămânalul „Literatura și arta”, 29 ianuarie 2009, articol inclus în *Academica*, „Grigore Vieru, Poetul”, Editura Știința, Chișinău, 2010

Vieru, Grigore - *Scrieri alese*, Editura Literatura artistică, Chișinău, 1984

Vieru, Grigore – *Cel care sunt*, Editura Literatura artistică, Chișinău, 1987

“COPIL CA TINE SUNT ȘI EU!”

PROF. EDUCAȚIE TIMPURIE - TOMESCU GICA

GRĂDINIȚA CU P.P. „RAZĂ DE SOARE” URZICENI, JUD. IALOMIȚA

Ce este un copil cu cerințe educative speciale (C.E.S.)?

Sunt acei copii ale căror cerințe/nevoi speciale sunt de natură educațională și rezultă din **deficiențe mintale, fizice, senzoriale, de limbaj, socio-afective și de comportament ori asociate, indiferent de severitatea acestora**. Pot fi cuprinși în categoria copiilor C.E.S. și unii copii ocrotiți în instituții rezidențiale, precum și anumiți copii/elevi ce prezintă **tulburări/dificultăți de învățare și/sau adaptare școlară, cu o anumită etnie sau cei proveniți din familii dezorganizate și/sau cei cu o situație financiară precară**.

Unii copii au dificultăți în comunicare, alții diferențiază mai greu sunetele și se exprimă defectuos; alți copii percep cu dificultate spațiul și se orientează cu greu în acesta; unii copii au nevoie de mai mult timp și de explicații în plus pentru a înțelege ce îi spune părintele sau educatorul; unii copii au dificultăți de concentrare a atenției sau le este greu să stea liniștiți pe scaun; alți copii au ritm mai lent în gândire sau în mișcări sau sunt copleșiți de emoții și nu fac față sarcinilor la întreaga lor capacitate.

Toți acești copii cu dificultăți în diferite arii (atenție, limbaj, gândire, motricitate, memorie, orientare spațială, afectivitate, etc.) nu sunt copii buni sau răi, deștepți sau proști. Sunt **copii cu cerințe educative speciale**. Ei au nevoie din partea celor din jur, în special a părinților, educatorilor, învățătorilor, profesorilor, de un plus de atenție, de educație individualizată, de multă răbdare și înțelegere.

Cea mai mare greșală a noastră ca și cadre didactice ar fi să-i marginalizăm pe acești copii, să-i etichetăm în “diferiți” sau să-i ignorăm, căci nu vom face altceva decât să le adâncim starea de neputință, lăsându-le impresia de persoane nefolositoare.

Trebuie să găsim metode prin care să-i antrenăm pe toți în activități alături de ceilalți copii din grupă. Să nu lăsăm impresia că ei sunt “diferiți”, ci să le lăsăm impresia că ei sunt copii la fel ca și restul copiilor. Văzându-i astfel îi chemăm mai aproape de noi, îi îndrumăm pe calea cea dreaptă și mai ușoară spre o viață normală.

Una din metodele cea mai la îndemână a educatorului este cea a jocului. Așa cum spune și curriculumul pentru învățământul preșcolar – 2008/2019 : “jocul este forma cea mai naturală de învățare”.

Copiii cu C.E.S. pot prin joc să-și exprime propriile capacități. Astfel copilul capătă prin joc informații despre lumea în care trăiește, intră în contact cu oamenii și cu obiectele din mediul înconjurător și învață să se orienteze în spațiu și timp. Datorită faptului că se desfășoară mai ales în grup, jocul asigură socializarea. Jocurile sociale sunt necesare pentru persoanele cu handicap, întrucât le oferă șansa de a se juca cu alți copii, orice joc având nevoie de minim două persoane pentru a se desfășura. Jocurile trebuie însă să fie adaptate în funcție de deficiența copilului. Copiii cu tulburări de comportament trebuie să fie permanent sub observație, iar la cei cu ADHD jocurile trebuie să fie cât mai variate.

Jucându-se împreună, diferențele nu vor mai apărea între cele două categorii de copii, deoarece copilul normal îl va percepe pe cel cu CES ca fiind un partener de joc și invers.

Și dacă vom înrădăcina această gândire, viziune, percepție despre copiii cu CES –ca fiind copii ce au nevoie de înțelegere, iubire, sprijin- , de la o vârstă cât mai fragedă, avem șansa ca în viitor percepția societății despre ei să se schimbe.

"Indiferent dacă cresc , ei rămân totuși copiii noștri și unul din cele mai importante lucruri pe care le putem dărui este dragostea noastră necondiționată .O iubire care nu depinde de nimic decât de faptul că sunt copiii noștri.". Rosaleen Dickson

BIBLIOGRAFIE :

1. Curriculum pentru învățământul preșcolar (3-6/ 7ani) M.E.C.T., 2008, 2019
2. Preda, Viorica – Metodica activităților instructiv educative în grădinița de copii, Editura « Gheorghe Cârțu Alexandru », Craiova 2009
3. Colceriu Laura- „Metodica predării activității instructiv educative în grădinițe”,2010- detalierea temelor pentru definitivat

Parteneriatul Școală-Familie – Un element esențial în educația elevilor

Floriana Cristina Tuică

Profesor învățământ primar

Școala Gimnazială „Traian”, Craiova, Dolj

Educația este un proces complex, care nu se limitează doar la activitățile desfășurate în cadrul școlii. Pentru a asigura o dezvoltare completă și armonioasă a elevilor, este necesar ca toate părțile implicate în educația lor să colaboreze. În acest context, parteneriatul între școală și familie joacă un rol esențial.

Familia este mediul inițial în care copilul învață valorile fundamentale ale vieții, iar școala continuă acest proces prin instruire formală și dezvoltare personală. De asemenea, școala devine o extensie a educației din familie, iar un parteneriat eficient între cele două părți poate îmbunătăți semnificativ performanțele școlare ale elevilor, contribuind totodată la formarea unor tineri responsabili și echilibrați.

I. Importanța parteneriatului Școală-Familie

1. Rolul educației în familie

Educația începe acasă. Familia este locul în care copilul învață primele lecții despre viață, despre relațiile interpersonale, despre valori și norme sociale. De asemenea, părinții sunt responsabili pentru dezvoltarea unui mediu stabil și de sprijin pentru copil. Dacă această bază educațională este solidă, procesul de învățare al elevului va fi mult mai ușor și mai eficient în cadrul școlii.

Colaborarea între familie și școală contribuie la o continuitate educațională, asigurându-se că elevul primește aceleași mesaje și susținere din ambele părți, ceea ce facilitează integrarea și succesul acestuia în activitățile școlare.

2. Sprijinul școlii pentru familie

Școala are un rol fundamental în pregătirea intelectuală a elevilor, oferind informații și abilități esențiale pentru viață. Totuși, școala nu se limitează doar la transmiterea cunoștințelor academice. Ea contribuie și la dezvoltarea abilităților sociale, emoționale și comportamentale ale elevilor.

În acest context, colaborarea cu familia devine esențială. Atunci când părinții și profesori colaborează, pot crea un mediu propice pentru dezvoltarea elevului în toate aspectele sale.

II. Beneficiile parteneriatului Școală-Familie

1. Îmbunătățirea performanțelor școlare

Studiile arată că implicarea activă a părinților în viața școlară a copiilor are un impact semnificativ asupra performanțelor acestora. Elevii care beneficiază de sprijinul părinților în procesul educațional tind să aibă rezultate mai bune la învățătură, să fie mai motivați și să manifeste o atitudine pozitivă față de școală. Părinții care își sprijină copiii în studiile lor, contribuie la dezvoltarea unei atitudini responsabile față de învățătura lor.

Reducerea absenteismului și a comportamentelor deviante

Când părinții sunt activ implicați în educația copiilor, aceștia sunt mai atenți la frecvența și comportamentul lor în școală. Astfel, absenteismul și comportamentele deviante pot fi reduse considerabil, deoarece părinții pot interveni imediat atunci când apar probleme. În plus, atunci când părinții colaborează cu cadrele didactice, sunt mai informați și pot identifica rapid schimbările comportamentale ale elevilor, oferind astfel un sprijin eficient pentru depășirea dificultăților.

III. Modalități de consolidare a parteneriatului Școală-Familie

1. Comunicarea regulată

Comunicarea deschisă și constantă între școală și familie este esențială pentru dezvoltarea unui parteneriat eficient. Profesorii trebuie să mențină părinții informați despre progresul elevilor, despre comportamentele acestora și despre orice provocări cu care se confruntă la școală. Tehnologiile moderne, cum ar fi platformele educaționale sau aplicațiile pentru părinți, pot facilita această comunicare.

2. Implicarea părinților în activitățile școlare

Un alt mod de consolidare a parteneriatului Școală-Familie este implicarea activă a părinților în diverse activități școlare. Aceasta poate include participarea la întâlniri de grup, organizarea de evenimente educaționale, activități de voluntariat sau organizarea de sesiuni de formare pentru părinți. Prin aceste activități, părinții nu doar că își pot susține copiii, dar pot și învăța noi metode de educație care pot fi aplicate acasă.

3. Formarea cadrelor didactice

Pregătirea și formarea cadrelor didactice pentru a lucra eficient cu părinții este un alt aspect important al parteneriatului Școală-Familie. Profesorii trebuie să înțeleagă importanța colaborării cu părinții și să dezvolte abilități de comunicare și empatie. Aceste competențe sunt esențiale pentru a crea o atmosferă de încredere și respect reciproc, care va facilita colaborarea între părți.

Concluzie

Parteneriatul Școală-Familie este esențial pentru succesul educațional al elevilor. Acest parteneriat nu doar că îmbunătățește performanțele școlare ale copiilor, dar contribuie și la dezvoltarea lor ca persoane echilibrate și responsabile. În ciuda provocărilor întâmpinate, este crucial ca părinții și cadrele didactice să colaboreze într-un mod eficient și să își unifice eforturile pentru a sprijini copiii în procesul lor educațional.

Bibliografie

1. Henderson, A. T., & Mapp, K. L. (2002). *A New Wave of Evidence: The Impact of School, Family, and Community Connections on Student Achievement*. National Center for Family & Community Connections with Schools.
 2. Ministerul Educației Naționale al României (2020). *Ghidul pentru implicarea părinților în educația școlară*.
-

PROIECT EDUCATIV „Copilăria – lumea zâmbetului și a bucuriei”

Prof. Turcea Nicoleta Cristina

Grădinița cu Program Prelungit Dumbrava Minunată,

Slobozia, Ialomița

Data desfășurării: 1 iunie

Locul desfășurării: Grădinița cu Program Prelungit „Dumbrava Minunată”

Grup țintă: Preșcolari (3–6 ani)

Cadre didactice implicate: Educatori, profesor de educație fizică (dacă există), personal auxiliar

Parteneri (opțional): Părinți, Primăria/Consiliul Local, voluntari locali

I. MOTIVAȚIE

Ziua de 1 Iunie este sărbătoarea copilăriei, o zi specială în care ne propunem să celebrăm bucuria, spontaneitatea, curiozitatea și gingășia celor mici. Copilăria este perioada formării personalității, a explorării și a învățării prin joc și emoție. În grădiniță, acest moment devine o oportunitate de a întări legătura educațională dintre copil, familie și comunitate, prin activități distractive, educative și memorabile.

II. SCOPUL PROIECTULUI

Promovarea dreptului copilului la joacă, libertate, educație și bucurie, prin organizarea unor activități specifice care dezvoltă creativitatea, spiritul de echipă și exprimarea emoțională într-un cadru festiv și relaxant.

III. OBIECTIVE

Să oferim copiilor o zi specială, centrată pe joc și activități recreative;

Să consolidăm relațiile de cooperare între copii, educatori și părinți;

Să încurajăm exprimarea liberă și creativă a emoțiilor pozitive;

Să cultivăm spiritul de echipă și de fair-play în cadrul jocurilor propuse;

Să dezvoltăm abilități motrice, artistice și de relaționare socială prin activități variate.

IV. ACTIVITĂȚI PROPUSE

Nr.	Activitate	Descriere	Responsabili
1.	Deschiderea festivă	Primirea copiilor cu muzică veselă, baloane, ecusoane tematice.	Toate cadrele didactice

2.	Parada costumelor copilăriei	Defilare cu costumații haioase sau preferate (personaje, eroi, animale etc.).	Educatori + părinți
3.	Ateliere de creație	Realizare de felicitări, picturi, colaje tematice („Ce înseamnă pentru mine copilăria”).	Educatori
4.	Jocuri și concursuri în aer liber	Ștafete, „Cursa cu lingura și oul”, „Cursa cu sacul”, „Traseul vesel”, dansuri cu baloane etc.	Educatori + prof. de educație fizică
6.	Surpriza dulce	Împărțirea de prăjituri, sucuri, înghețată, pachetele de la parteneri/părinți.	Cadre + părinți
7.	Pictură pe față și colț foto	Activități creative și distractive cu voluntari sau cadre didactice.	Educatori + voluntari

V. RESURSE NECESARE

Materiale: baloane, creioane, acuarele, coli, costume, materiale reciclabile, materiale pentru jocuri;

Financiare: sprijin din partea părinților, sponsori locali (dacă este cazul);

Umane: cadre didactice, personal auxiliar, voluntari, părinți.

VI. FORME DE EVALUARE

Observarea gradului de implicare a copiilor în activități;

Feedback din partea părinților;

Realizarea unei expoziții cu lucrările copiilor;

Fotoreportaj cu imagini din timpul evenimentului;

Discuții libere/reflecții cu copiii după încheierea zilei.

VII. IMPACTUL AȘTEPTAT

Creșterea stimei de sine și a încrederii copiilor în forțele proprii;

Consolidarea spiritului de echipă și cooperare între copii;

Dezvoltarea relației grădiniță – familie – comunitate;

Trăirea unei zile de neuitat pentru toți participanții, marcată de joc, veselie și prietenie.

STUDIU DE CAZ: JOUL ÎN EDUCAȚIE – DE LA DISTRAȚIE LA ÎNVĂȚARE ÎN ORELE DE LIMBA ROMÂNĂ

PROFESOR VELI GIORGIANA PETRONELA

ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR.40 AUREL VLAICU, CONSTANȚA

În contextul unei societăți moderne în care elevii sunt tot mai atrași de tehnologie și activități interactive, utilizarea jocului ca strategie didactică devine esențială. În cadrul orelor de limba română, jocul contribuie la formarea competențelor lingvistice într-un mod atractiv, eliminând monotonia predării tradiționale și sporind interesul pentru învățare. Acest studiu de caz ilustrează modul în care elementele ludice pot transforma orele de limba română, asigurând un echilibru între distracție și învățare eficientă.

1. Contextul general

Clasa a VII-a B, formată din 26 de elevi (14 fete și 12 băieți), prezenta un interes scăzut pentru orele de limba română, în special pentru lecțiile de gramatică. Mulți elevi întâmpinau dificultăți în înțelegerea noțiunilor morfologice și în redactarea de texte coerente. În plus, participarea la ore era limitată, iar climatul clasei era marcat de pasivitate și lipsă de implicare. Pornind de la aceste constatări, s-a propus o intervenție pedagogică bazată pe învățarea prin joc, cu scopul de a transforma ora de română într-un spațiu interactiv, prietenos și stimulat.

2. Obiectivele intervenției

- Creșterea interesului și motivației elevilor față de limba română;
- Stimularea participării active prin activități ludice;
- Îmbunătățirea înțelegerii și aplicării noțiunilor gramaticale;
- Dezvoltarea creativității, gândirii critice și a exprimării orale/scrise;
- Promovarea colaborării și a comunicării în cadrul grupului clasei.

3. Desfășurarea activității

Pe parcursul a 6 săptămâni, în cadrul a două ore pe săptămână, s-au desfășurat activități de tip joc educațional. Printre metodele aplicate se numără:

- „Roata gramaticii” – elevii roteau o roată virtuală (creată în PowerPoint) care indica o sarcină gramaticală: recunoașterea părților de vorbire, transformarea unei propoziții, analiza unei forme verbale etc.

- „Cursa textelor” – echipe de elevi concureau pentru a crea un text corect gramatical și logic, folosind cuvinte impuse.
- „Detectivul literar” – joc de identificare a figurilor de stil și a ideilor principale într-un text liric.
- Utilizarea platformei Kahoot! – pentru evaluări formative rapide și interactive, în special pentru recapitulări.
- „Povestea în lanț” – fiecare elev adăuga o propoziție la o poveste începută de profesor, respectând anumite cerințe gramaticale.

Activitățile au fost susținute de materiale vizuale atractive, fișe colorate, cartonase și aplicații digitale.

4. Rezultate observate

Evaluarea impactului s-a realizat prin observație directă, chestionare aplicate elevilor și analiza rezultatelor la teste grilă și lucrări scrise. Rezultatele au evidențiat:

- O creștere semnificativă a participării: elevii au devenit mai implicați, chiar și cei considerați anterior pasivi;
- O atitudine pozitivă față de gramatică și exprimare scrisă: 78% dintre elevi au declarat că orele li s-au părut interesante;
- Progrese în exprimarea orală: elevii au început să utilizeze un vocabular mai variat și să vorbească mai clar;
- Creșterea performanțelor: la finalul perioadei, 85% dintre elevi au obținut note peste 7 la testele de gramatică;
- Îmbunătățirea colaborării și a spiritului de echipă.

5. Concluzii

Studiul de caz demonstrează eficiența utilizării jocului ca metodă didactică în cadrul orelor de limba română. Activitățile ludice nu doar că facilitează învățarea noțiunilor abstracte, ci și contribuie la formarea unei atitudini pozitive față de școală. Jocul stimulează imaginația, implicarea, cooperarea și dezvoltarea competențelor-cheie. Este esențial ca profesorul să adapteze activitățile la particularitățile de vârstă și nivelul clasei, menținând echilibrul între obiectivele educaționale și caracterul recreativ al jocului. Prin urmare, jocul în educație nu este o simplă distracție, ci o strategie valoroasă pentru învățare profundă și durabilă.

PROIECT DE ACTIVITATE

Moiceanu Magdalena

Centrul Școlar de Educație Incluzivă „Sfântul Nicolae”

Data: 19.05.2025

Clasa: a X-a

Propunător: prof. psihopedagogie specială Moiceanu Magdalena

Unitatea școlară: Centrul Școlar de Educație Incluzivă „Sfântul Nicolae”

Disciplina Consiliere psihopedagogică

Titlul lecției: „Descopăr empatia”.

Scopul activității: Dezvoltarea empatiei la elevi, în vederea unei bune interrelaționări și a dezvoltării personale

Tipul activității: Consiliere colectivă

Competențe generale: Dezvoltarea responsabilității sociale și formarea deprinderilor de interacțiune socială

Competențe specifice:

C1: Observarea unor modalități de relaționare pozitivă cu ceilalți

C2: Utilizarea modalităților de comunicare eficientă

Scopul activității: Dezvoltarea empatiei la elevi, în vederea unei bune interrelaționări și a dezvoltării personale

Obiective:

La finalul activității, elevii vor fi capabili:

O₁- Să identifice emoțiile unei alte persoane într-o situație dată;

O₂- Să demonstreze înțelegerea termenului empatie;

O₃- Să identifice consecințele negative ale unei comunicări lipsite de empatie;

O4- Să recunoască comportamente lipsite de empatie;

O5- Să participe activ în rezolvarea sarcinilor individuale, de grup și colective implicându-se din proprie inițiativă dar și la solicitare.

Metode și procedee: conversație liberă, observație, exemplificare, expunere, exercitiul, povestirea terapeutică, brainstorming-ul;

Materiale: fișă de lucru, suport video, pahar, spatulă, pasta de dinți, inimă de carton, vată, hârtie abrazivă, coșuleț, coală ciocan.

Desfășurarea activității

Secvențele activității	Conținutul informațional și demersul de consiliere		Elemente de strategie			Evaluare
	Activitatea elevilor	Activitatea consilierului	Metode și procedee	Mijloace, materiale	Forme de organizare a activității	
1. Moment organizatoric: Intercunoaștere și orientare	Stabilesc împreună cu coordonatorul activității regulile de desfășurare a activității.	Coordonatorul activității se prezintă elevilor și stabilește împreună cu aceștia regulile activității.	Conversație liberă		Frontal	
2. Captarea și orientarea atenției	Elevii ascultă cu atenție povestirea terapeutică. Elevii identifică emoțiile personajelor principale. Elevii reflectează / individualizează situații din viața personală asemănătoare celor descrise în	Activitatea 1: Consilierul relatează elevilor povestea terapeutică <i>Nick și Dia în fața empatiei</i> preluată din: Pânișoară, I. O. & Pânișoară, G. (2012). „Cele 7 medalii ale succesului” și îi invită să reflecteze la faptele descrise în povestirea terapeutică, punându-se pe rând în situația personajelor principale.	Conversație Brainstorming	Poveste terapeutică	De grup	Aprecieri verbale asupra modului în care s-au implicat în activitate

	povestire.					
3. Anunțarea temei activității și a obiectivelor	Ascultă cu atenție.	Se anunță tema activității și obiectivele urmărite. Astăzi vom discuta despre empatie, vom înțelege ce înseamnă ea și cum anume o putem folosi pentru a-i înțelege pe cei din jur și pentru a avea o relație bună cu ei.	Expunere		Frontal	

4.Desfășurarea activității	Elevii ascultă cu atenție.	Coordonatorul activității prezintă elevilor definiția empatiei și anume capacitatea de a te pune în pielea celuilalt fără a fi acea persoană, abilitatea de a înțelege, percepe și simți emoțiile altei persoane. Le comunică de asemenea că ei își pot doar imagina ce simte o altă persoană într-o anumită situație dată dacă nu au experimentat-o. De aceea, oamenii empatici sunt înțelegători cu cei din jur și dau dovadă de compasiune, căldură și afecțiune.	Conversația Exercițiul		Activitate frontală Activitate individuală	Observarea comportamentului elevilor
	Elevii sunt invitați să răspundă la această întrebare.	La ce ne ajută empatia? Empatia ne ajută să comunicăm mai bine cu cei din jur și să avem relații eficiente cu cei de lângă noi. Activitatea 2: Comunicarea empatică	Brainstorming		Activitate frontală	Observarea comportamentului elevilor

	Elevii lucrează în echipe Un reprezentant din grupă va prezenta concluziile: Grupa I: După ce jignim pe cineva e foarte greu să ne retragem cuvintele. Grupa a II- a: După ce am frânt inima cuiva, este foarte greu să ne reparăm greșeala. Grupa a III- a: Cuvintele frumoase sunt ca o mângâiere, iar cuvintele dure provoacă suferință.	Elevii vor fi împărțiți în 4 grupe.	Conversația euristică Exercițiu pe grupe Problematizarea Explicația	Pahar Pastă de dinți Spatulă Inimă de carton Vată Hârtie abrazivă	Activitate de grup	Aprecieri verbale
		Grupa I – Elevii vor avea un pahar cu pastă de dinți. Ei vor trebui să pună înapoi în tub pasta de dinți, folosindu-se de o spatulă.			Activitate de grup	Observarea comportamentului elevilor
		Grupa a II- a: Elevii vor avea de îndreptat o inimă mototolită.				
		Grupa a III- a: Elevii vor face diferența între o hârtie abrazivă și bucățele de vată. Vor da exemple de cuvinte pe care le asociază cu bucățile de vată și hârtia abrazivă. Grupa a IV-a: Elevii vor			Activitate de grup	

	Grupa a IV-a: Unele persoane văd lucrurile doar din perspectiva lor. Este foarte important să înțelegem faptul că, alte persoane, pot vedea același lucru cu ochi diferiți sau pot avea o altă părere.	avea de identificat cifra de pe hârtie. (6 sau 9). Concluzii: Comunicarea empatică ne ajută să avem relații armonioase cu cei din jur. E foarte important ca să îi înțelegem pe cei de lângă noi, înainte să ne facem noi înțeleși. Nu e bine să impunem celui de lângă noi punctul nostru de vedere. Odată ce am jignit pe cineva, l-am criticat sau judecat, e foarte greu să ne retragem cuvintele. Activitatea 4: Colorează lumea cu bunătate  Ei vor trebui să "coloreze" ziua unui coleg de clasă.	Exercițiul Brainstorming Problematizare	Fișă de lucru cifra 6-9 Coșulet cu	Activitate frontală Activitate	Aprecieri verbale
--	---	---	--	--	--	--------------------------

	Elevii vor lua câte un bilețel. Elevii completează bilețelele. Elevii vor expune bilețelele pe o coală ciocan și apoi vor lua fiecare câte unul scris de către un alt coleg.	Elevii vor lua din coșuleț bilețele colorate pe care vor scrie un compliment, ceea ce pot ei oferi unui coleg în această zi. Bilețelele vor fi expuse, iar apoi fiecare elev din clasă va lua câte un bilețel.	Explicația Exercițiul	bilețele colorate Pixuri Coală	frontală Activitate individuală Activitate de grup	
--	---	--	-------------------------------------	---	---	--

5.Evaluarea activității, aprecieri și recomandări	Elevii oferă feedback asupra activității de consiliere, apreciind, ceea ce le-a plăcut/atras atenția și ceea ce ar dori să fie aprofundat într-o activitate viitoare.	Apreciază elevii care s-au implicat/remarcat. Solicită elevilor feedback cu privire la activitatea desfășurată. Oferă elevilor “Poezia empatiei” ca și material didactic asupra căruia să reflecteze.	Conversația	“Poezia empatiei”	Frontal	Aprecieri verbale asupra modului în care s-au implicat în activitate
--	---	---	-------------	-------------------	---------	--

Ludicul în predarea limbii și literaturii române

Profesor Marina Alina-Narcisa

Școala Gimnazială „George Coșbuc” Sighetu Marmăției

Ludicul - delimitări conceptuale

La baza conceptului de om creator se află triada homo sapiens, homo faber și homo ludens, omul care se joacă. Așadar, există o legătură intrinsecă între creativitate, pe de-o parte, și cunoștințe, capacități și joacă, pe de altă parte.

Jocul este una dintre activitățile umane fundamentale. Evidențiind caracterul ludic al acțiunii culturale a omului primitiv, procesul ce începe cu o trăire neexprimată care ajunge apoi la caracterizarea într-un fapt cultural exprimabil și, mai ales transmisibil, se conturează, în concepția lui Johan Huizinga părerea că înaintea oricărui act de cultură se află jocul ca o reprezentare a vieții, a naturii: „*Personal, eu am ajuns de mult și din ce în ce mai categoric la convingerea că civilizația umană se naște și se dezvoltă în joc și ca joc.*”

Conform definițiilor nominale din DEX, cuvintele *joc* și *a se juca* prezintă accepțiuni multiple: de la sensul generic de activitate practică în special de copii în scopul amuzamentului - *Acțiunea de a se juca și rezultatul ei; activitate distractivă (mai ales la copii); joacă*, la sensuri particulare și figurate: modalități de interpretare a rolurilor într-o piesă de teatru (*Acțiunea de a interpreta un rol într-o piesă de teatru; felul cum se interpretează. Joc de scenă*), simularea (*a juca o festă cuiva, a juca o comedie*).

În cadrul proceselor psihice, jocul este o activitate conștientă cu origine în ontogeneza timpurie, o activitate distractivă pe care copiii o practică din plăcere și care constituie un mijloc esențial al educației lor intelectuale, fizice, estetice și morale. Studiile în domeniu au relevat contribuția multilaterală a jocului la formarea personalității copilului, la dezvoltarea tuturor capacităților sale psihice (limbajul, memoria, gândirea, voința, atenția), reprezentând în același timp o reflectare a realității, o transpunere și o transformare a ei în plan imaginar. Jocul este determinat de contactul copilului cu lumea înconjurătoare pe care o analizează, caută să o înțeleagă pentru a o reconstrui, fiind mijlocit de relațiile sociale în care acesta este inclus de la început și pe care le imită în felul său. Prin joc, copilul asimilează cunoștințe, comunică cu sine și cu ceilalți, creează diferite soluții pentru rezolvarea problemelor indiferent de natura acestora, își antrenează creativitatea.

Taxonomii specifice domeniului ludic

Concepția conform căreia jocul este activitatea potrivită până în clasele primare este, după părerea mea, neconcludentă. Conform principiilor educației permanente, dezvoltarea laturii ludice a personalității trebuie să continue de-a lungul întregii vieți, întrucât se dorește formarea unui individ capabil să conceapă și să aprecieze soluțiile cu inventivitate și fantezie. În acest sens, procesul acumulării informațiilor prin

experiența directă a elevului cu noțiunile disciplinei se poate completa cu o experiență simulată a realului care se desfășoară prin intermediul unor metode de simulare, bazate pe acțiune fictivă. Ioan Cerghit explică conceptul fundamental care stă la baza acestor metode: „*A simula este similar cu a mima, a te preface, a imita, a reproduce în mod fictiv acțiuni, fapte, sisteme, fenomene etc. Absente de fapt, dar creând impresia că există sau că se petrec cu adevărat. [...] Asemenea reconstituiri, mai mult sau mai puțin complexe, sunt modelate didactic conform unor obiective prestabilite și realizate în mod creator prin interpretarea unor roluri (funcții simulate).*”

Trei sunt tipurile specifice de simulare prin care se poate realiza învățarea în cadrul orelor de limba și literatura română:

1. Metoda jocurilor didactice;
2. Metoda jocului de rol;
3. Metoda dramatizării.

În concluzie, valorificarea jocului în procesul educațional nu trebuie limitată la primele etape ale școlarizării, ci extinsă și adaptată pe tot parcursul formării elevilor, inclusiv în cadrul orelor de limba și literatura română. Metodele de simulare – jocurile didactice, jocul de rol și dramatizarea – oferă oportunități valoroase de învățare activă, creativă și semnificativă, contribuind la dezvoltarea gândirii imaginative și a competențelor sociale și cognitive ale elevilor. Astfel, jocul devine un instrument pedagogic esențial, capabil să transforme actul educațional într-o experiență autentică și formativă.

Bibliografie

Johan Huizinga, *Homo ludens: încercare de determinare a elementului ludic al culturii*, Editura Humanitas, București, 2012, p. 35.

<https://dexonline.ro/definitie/joc>

Ioan Cerghit, *Metode de învățământ*, Editura Polirom, Iași, 2006, p. 261

Metoda jocurilor didactice

Profesor Marina Alina-Narcisa

Școala Gimnazială „George Coșbuc” Sighetu Marmăției

Recunoscut pentru deosebita contribuție adusă la instruirea și educarea elevilor, jocul didactic constituie o modalitate de învățare activă pentru că presupune implicarea acestora în procesul de descoperire și asimilare a elementelor noi, stimulându-le interesul și curiozitatea epistemică, spiritul inventiv și creator. Modalitate de asimilare a realului la activitatea proprie, jocul asigură elevului posibilități largi de activism intelectual. Datorită multiplelor sale valențe formative, această metodă se poate utiliza atât în însușirea cât și în consolidarea cunoștințelor, priceperilor și deprinderilor, găsindu-și loc în orice moment al lecției.

Numeroasele studii asupra jocului au identificat multiple **funcții** ale acestuia. Mă voi opri asupra abordării sistemice a funcțiilor jocului așa cum apar clasificate de către Ursula Șchiopu: *funcții principale sau esențiale, funcții secundare și funcții marginale*.

Funcția principală este cea de cunoaștere, de asimilare practică și mentală a particularităților lumii înconjurătoare. Se disting aici:

- Funcția cognitivă, informativă ce privește acumularea de noi cunoștințe, informații de către elevi. Acțiunea proiectată de cadrul didactic se traduce în act de învățare, obiectivele cognitive stabilite transformându-se în experiențe de învățare.
- Funcția formativ-educativă care contribuie la formarea deprinderilor intelectuale, a aptitudinilor sau a comportamentelor.
- Funcția stimulativ – motrică care se referă la trezirea interesului, a dorinței de cunoaștere, de organizare a forțelor intelectuale ale elevilor care rămân cu un tonus pozitiv în urma desfășurării jocului, întrucât nu resimt oboseala specifică învățării.
- Funcția socială ce vizează socializarea, interrelaționarea elevilor în cadrul jocului.

Funcția terapeutică și cea cathartică reprezintă funcțiile secundare ale jocului. Este recunoscut rolul jocului în terapiile desfășurate în anumite cazuri speciale. Prin crearea unor situații ludice, se poate diminua anxietatea, dar și excesul de energie sau timiditatea copilului.

Funcțiile marginale ale jocului se referă în linii mari la rolul de divertisment (prin joc se înlătură plictiseala, fiind un mijloc de destindere, relaxare).

Orice joc didactic are câteva componente de bază:

- ♦ **Titlul jocului**, formulat în funcție de conținuturile învățării;
- ♦ **Scopul didactic**, finalitatea educativă a jocului formulată explicit în funcție de tipul jocului;
- ♦ **Obiectivele operaționale** reprezintă finalitățile funcționale, specifice care pot fi observabile și măsurabile;

- ♦ **Sarcina didactică** constituie elementul propriu-zis de învățare, baza activității care antrenează intens operațiile gândirii deoarece cuprinde o problemă care necesită rezolvare.
- ♦ **Conținutul** jocului didactic trebuie să fie atractiv, accesibil și recreativ, presupunând raportarea la cunoștințele deținute de către elevi în cadrul desfășurării etapelor jocului.
- ♦ **Regulile** jocului se stabilesc dinainte, fiind modalități de transpunere în acțiuni concrete a sarcinilor didactice. Acestea reglementează comportamentul elevilor în timpul jocului, având în același timp și un rol organizatoric.
- ♦ **Materialul didactic** folosit trebuie să fie divers (bilețele, post-it-uri, jetoane colorate, cartonașe, rebusuri, fișe individuale etc.), să corespundă conținutului activității, să fie atractiv și interesant.

Organizarea activității pe baza jocurilor didactice presupune, așa cum am văzut, o pregătire minuțioasă. În desfășurarea acesteia trebuie, de asemenea, să se respecte câteva **etape**: *introducerea în joc* (fie prin expunere, povestire, ghicitori ori alte modalități care să capteze atenția elevilor, fie prin enunțarea directă a titlului jocului), *prezentarea materialului didactic*, *explicarea jocului* (care vizează înțelegerea sarcinilor, enunțarea regulilor, prezentarea conținutului), *executarea jocului* (cu implicarea directă sau indirectă a profesorului care urmărește comportamentul elevilor, modul în care aceștia rezolvă sarcinile și respectă regulile), *încheierea jocului* (formularea concluziilor și a aprecierilor cu privire la modul în care s-a desfășurat jocul, desemnarea câștigătorilor).

În cadrul lecțiilor de limbă și literatură română se pot utiliza o gamă largă de jocuri didactice: lingvistice (fonetice, morfologice, semantice, jocuri ale figurilor de stil, jocuri de idei, enigmistice etc.), de exprimare, de interacțiune, considerate potrivite în predarea conținuturilor acestei discipline și care au ca obiective principale: a asculta, a transpune într-un cod diferit un mesaj dat, a memora, a reconstitui, a selecta, a crea. Privite în ansamblu, acestea au scopuri bine determinate: de a dezvolta imaginația, fantezia, gândirea logică, auzul fonematic, de a sesiza muzicalitatea limbii române, de a respecta pauzele în vorbire, intonațiile, intensitatea și ritmul vocii, de a cultiva exprimarea elevilor prin folosirea unui limbaj artistic.

Bibliografie

coord.Ursula Șchiopu, *Probleme psihologice ale jocului și distracțiilor*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1970, p.52.

Prevenirea și combaterea violenței

Mavrodin Doina-Anișoara

prof.înv.primar liceul teoretic "Ioan Cotovu" Hârșova

Materiale video antibullying care pot fi prezentate în decursul unui an școlar:

Octombrie

https://www.google.ro/search?q=anima%C8%9Bie+bullying&sca_esv

V R BULLYING – ANIMATIE FJTT TIMIȘ 2.21

Noiembrie

<https://gokid.ro/5-super-animatii-scurte-despre-bullying>

Superanimații scurte GOKID LOU 2017 (doar primul) 4.07

<https://www.youtube.com/watch?v=bxQibQ6f9j>

LUMEA LUI IAN Short Film animat despre respect si tolerant 9.34

Decembrie

<https://www.youtube.com/watch?v=YyDJafzuUK42>.Anti Bullying Animated Short Film Project 6.0

<https://www.youtube.com/watch?v=EeJsPF-aL9E>

Video Bullying na escola (Video Curto com história) 4.12

Ianuarie

<https://www.youtube.com/watch?v=asTti6y39xI>

Cyber Bullying (UNICEF) 1.20

<https://www.youtube.com/watch?v=HjidZoQlcPQ>

Cyber-bullying is NOT OK! 1.00

Februarie

<https://www.google.ro/search?q=filme+anti+bullying+animatie+dublate+in+romana>

"Dă BLOCK agresivității! Și glumele dor!!

Martie

<https://www.youtube.com/watch?v=WaMcXZRtGo8>

"Bullying-ul.Nevoile copiilor pentru a se simți în siguranță" 3.34

Aprilie

https://www.youtube.com/watch?v=xGyEHNHz_zo

"Alege să te opui bullying-ului!" 2/04

Prevenirea fenomenului bullying:

La nivelul școlii

- crearea unui sistem integrat de supraveghere a elevilor în școală;

- întâlniri periodice între cadre didactice, pentru dezvoltarea unor proceduri de intervenție în situații de bullying;
- crearea unei rețele de instituții suport;
- realizarea unor materiale de prevenire a fenomenului bullying;
- întâlniri periodice conducerea școlii – părinții reprezentanți ai claselor.

La nivelul clasei de elevi

- întâlniri periodice cadru didactic / diriginte – părinți – elevi;
- reguli împotriva fenomenului bullying – inserate în “regulile clasei”;
- activități / discuții despre bullying la ora de dirigiență;
- identificarea potențialelor victime și a potențialilor agresori

Măsuri de sprijin recomandate:

- consiliere de grup și/sau individuală;
- organizarea și recomandarea participării la întâlnirile unui grup tematic de suport;
- organizarea și recomandarea participării copiilor implicați în situații de violență la activități de dezvoltare a abilităților socio-emoționale și a strategiilor de autoreglare emoțională în momente de stres;
- referirea/recomandarea pentru intervenție psihologică și psihoterapeutică;
- identificarea resurselor pentru angajarea unui terapeut care să asiste copilul victimă sau autor pe parcursul unei perioade de timp - servicii de tip shadow;
- activități de combatere a discursului instigator la ură, a discriminării, a marginalizării, a normelor sociale care favorizează violența;
- activități de mediere a conflictelor, prin abordări restaurative - excepție victimele violenței de gen;
- transferul la o altă clasă/formațiune de studiu, în cazul elevilor victime ale unor situații de violență, la solicitarea părinților/reprezentanților legali.

Intervenția în situații de bullying

Atunci când adulții reacționează rapid și consecvent la comportamentul de bullying, ei transmit mesajul că un astfel de comportament nu este acceptabil. Cercetările arată că acest lucru poate opri bullying-ul în timp. Există pași simpli pe care adulții îi pot întreprinde pentru a opri bullying-ul la o etapa incipientă și pentru a menține copiii în siguranță. Ce trebuie să faceți:

- Intervenți imediat. Puteți implica un adult în ajutor.
- Separați copiii implicați.
- Asigurați-vă că toată lumea este în siguranță.
- Oferiți imediat asistență medicală sau psihologică necesară.
- Fiți calmi. Liniștiți copiii implicați, inclusiv pe cei prezenți.
- Prezentați un comportament respectuos atunci când interveniți.

Evitați aceste greșeli frecvente:

- Nu ignorați. Nu credeți că și copiii pot soluționa situația fără ajutorul adulților.
- Nu încercați imediat să soluționați incidentul.
- Nu forțați ceilalți copii să spună public ceea ce au văzut.
- Nu adresați întrebări copiilor implicați în fața altor copii.
- Nu vorbiți împreună cu copiii implicați, ci doar separat.
- Nu impuneți copiilor implicați să-și ceară scuze sau să-și redreseze imediat relațiile.

Apelați imediat la ajutorul poliției sau la asistența medicală dacă:

- Este implicată o armă.
- Există vătămări corporale grave sau abuz sexual.
- Există amenințări cu violența motivată de ură, cum ar fi rasismul sau homophobia.

Bibliografie

https://edu.ro/management_cazuri_violenta

<https://www.cncd.ro/2022/11/Ghid-practic-pentru-profesori>

www.desfiintatirecreatiile.ro/efectele-bullying-ului

www.suntparinte.ro

<https://www.unicef.org/moldova>

PROIECT TEMATIC “ÎN LUMEA ANIMALELOR”

Educatoare: PROF. NISTOR ANDREEA

*GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT NR 52, ORADEA- PROF, EDUCAȚIE
TIMPURIE*

MOTTO:” ANIMALELE ÎMPART CU NOI PRIVILEGIUL DE A AVEA SUFLET”

(citat de Pitagora)

TEMA: Cum este/ a fost și va fi aici pe pământ?

PROIECT TEMATIC: În lumea animalelor!

Subtemele abordate:

1. “În ogradă la bunici” –
2. “În pădure” –

ARGUMENT

Într-o dimineată, pe când așteptam sosirea tuturor copiilor în sala de grupă, Matei, cel despre care știam că iubește foarte mult animalele, intră de mână cu mama lui în sala de grupă având în mână o carte cu imagini despre animale.

Toate astea se întâmplau cu două săptămâni premergătoare desfășurării proiectului “În lumea animalelor!” Toți copiii l-au înconjurat, fiind uimiți de cartea pe care o adusese la grădiniță.

I-am lăsat să-și satisfacă curiozitatea, să facă descoperiri și să comunice impresii. Mi-am dat seama de dragostea copiilor pentru animale. Au început să relateze diverse istorioare legate de animale, curiozități pe care le știau.

Văzând fericirea cu care încercau să povestească care mai de care lucruri noi, am hotărât împreună să desfășurăm proiectul tematic: “În lumea animalelor”, descoperind astfel lucruri minunate din lumea celor care nu cuvântă.

DESCRIEREA PROIECTULUI

Grupul țintă: grupa mică;

Perioada derularii proiectului:: 2săptămâni

Resurse umane: copii, educatoare, părinți, bunici

Echipa de implementare: educatoarele grupei;

Centrul tematic: A fost creat cu ajutorul părinților , care ne-au procurat materiale de care avem nevoie: atlase, cărți, cu imagini despre animale, figurine și mulaje, aparat de fotografiat.

Resurse materiale: planșe, albume cu fotografii personale, imagini de pe internet, atlase zoologice, cărți de povești, enciclopedii, material puse la dispoziție de părinți; , creioane colorate, acuarele, hârtie glasată, plastelină, jetoane cu animale și siluete ale animalelor;

Strategia didactica : metode și procedee: conversația, observația, demonstrația, explicația, exercițiul, povestirea, învățarea prin descoperire, problematizarea;

Evaluarea proiectului:prin organizarea unei expoziții cu lucrări executate de copii și realizarea unui album cu aspecte din activitățile lor, pe care să-l prezinte părinților și altor persoane care ne vor vizita grădinița, realizarea unui carnaval.

OBIECTIVELE PROIECTULUI:

DOMENIUL LIMBĂ ȘI COMUNICARE

OBIECTIVE CADRU:

- Dezvoltarea capacității de exprimare orală, de înțelegere și utilizare corectă a semnificațiilor structurilor verbale orale;
- Educarea unei exprimări verbale corecte din punct de vedere fonetic, lexical, sintactic;
- Dezvoltarea creativității și expresivității limbajului oral;
- Dezvoltarea capacității de a înțelege și transmite intenții, gânduri mijlocite de limbajul scris;

OBIECTIVE DE REFERINȚĂ:

- Să participe la activitățile de grup, inclusive la activitățile de joc, atât în calitate de vorbitor, cât și în calitate de auditor;
- Să înțeleagă și să transmită mesaje simple ;
- Să audieze cu atenție un text , să rețină ideile acestuia și să demonstreze că l-a înțeles;
- Să-și îmbogățească vocabularul activ și pasiv pe baza experienței și a relațiilor cu ceilalți;
- Să recepteze un text care i se citește ori i se povestește, înțelegând în mod intuitiv caracteristicile intuitive;
- Să utilizeze efectiv instrumentele de scris, stăpânind deprinderile motrice elementare necesare folosirii acestora;

DOMENIUL ȘTIINȚE**OBIECTIVE CADRU:**

- Stimularea curiozității privind explicarea și înțelegerea lumii înconjurătoare;
- Dezvoltarea capacității de observare și stabilire de relații cauzale, spațial și temporal
- Utilizarea unui limbaj adecvat în prezentarea unor fenomene din mediul înconjurător;

OBIECTIVE DE REFERINȚĂ:

- Să găsească și să denumească mulțimile de obiecte din jur;
- Să identifice poziția unui obiect(poziții spațiale);
- Să denumească corect formele geometrice
- Să comunice impresii, idei pe baza observațiilor făcute;
- Să recunoască animalele domestice și pe cele sălbatice;
- Să cunoască câteva aspecte despre animale domestice și sălbatice;

DOMENIUL OM ȘI SOCIETATE

OBIECTIVE CADRU:

- Educarea trăsăturilor pozitive de voință și caracter și formarea unei atitudini pozitive față de sine și față de ceilalți;
- Formarea și consolidarea unor abilități practice specific nivelului de dezvoltare motrică;

OBIECTIVE DE REFERINȚĂ:

- Să-și adapteze comportamentul propriu la cerințele grupului în care trăiește;
- Să trăiască în relații cu cei din jur stări afective pozitive, să manifeste prietenie, toleranță, armonie;
- Să se raporteze la mediul apropiat, contribuind la îmbogățirea acestuia prin lucrările personale;

DOMENIUL ESTETIC ȘI CREATIV

OBIECTIVE CADRU:

- Formarea unor deprinderi de lucru pentru realizarea unor desene, picture, modelaje;
- Formarea capacității de exprimare prin muzică;
- Formarea capacității de receptare a lumii sonore și a muzicii;

OBIECTIVE DE REFERINȚĂ:

- Să intoneze cântece pentru copii;
- Să acompanieze ritmic cântecele;
- Să asocieze mișcările sugerate de textul cântecului cu ritmul acestuia;
- Să redea teme plastice specifice desnului, picturii;
- Să exerseze deprinderile tehnice specific modelajului;

DOMENIUL PSIHOMOTRIC

OBIECTIVE CADRU:

- Formarea și dezvoltarea deprinderilor motrice de bază și utilitar-aplicative;
- Cunoașterea deprinderilor igienico-sanitare pentru menținerea stării de sănătate;

OBIECTIVE DE REFERINȚĂ:

- Să cunoască și să aplice regulile de igienă referitoare la igiena echipamentului;
- Să-și formeze o ținută corporală corectă
- Să perceapă componentele spatio-temporale.

INVENTAR DE PROBLEME

CE STIM?	CE NU STIM SI VREM SA STIM?
➤ Animalele domestice, trăiesc pe lângă casa omului; ➤ Animalele sălbatice trăiesc în pădure; ➤ Omul ajută animalele și le hrănește; ➤ Redau onomatopee	➤ Care sunt părțile componente ale corpului animalelor domestice, sălbatice. ➤ Care sunt foloasele și pagubele pe care le aduc; ➤ Caracteristici ale diferitelor animale, hrana acestora; ➤ Cum se numesc puii animalelor? ➤ Cum se numesc adaposturile lor? ➤ Cum ajută omul animalele sălbatice?

SCRISOARE DE INTENȚIE

Stimați părinți,

Vă aducem la cunoștință că în săptămânile viitoare vom derula proiectul tematic: "În lumea animalelor!" Suntem mici, foarte curioși și dorim să aflăm lucruri noi despre lumea animalelor.

Vom învăța despre animalele domestice și cele sălbatice. Vă rugăm să discutați cu copiii pe aceasta tema și să le oferiți cunoștințe și informații corecte, pe care să le împărtășească și celorlalți copii din grupă.

Pentru a veni în sprijinul nostru vă rugăm să ne ajutați cu materiale cum ar fi: reviste, imagini cu animale, curiozități din lumea animalelor, CD-uri cu cântece despre animale, povești.

În speranța că ne veți sprijini, vă mulțumim!

Cu mult respect,
Educatorele: Ortan Dana
Nistor Andreea

CENTRE DE INTERES ȘI MATERIALE PUSE LA DISPOZIȚIA COPIILOR

Joc de rol: Mulaje, plușuri, accesorii pentru realizarea jocului de rol. Construcții: Puzzle, mozaic, cuburi din plastic și lemn, materiale din natură (crenguțe, conuri de brad, etc.). Știință: Setul cu jetoane- animale și păsări domestice, enciclopedii, fișe de lucru, creioane, culori	Biblioteca: Enciclopedii, atlase, pliante, cărți și reviste cu imagini despre animale, fișe de lucru, cărți de povești , cărți de ghicitori, de proverbe, cărți de poezii, . Artă : Creioane colorate, carioci, acuarele, pensule, plastilina, plansete, hârtie, cărți de colorat, carton colorat, lipici. Joc de masă : Puzzle cu animale domestice , sălbatice, jetoane etc
--	---

Bibliografie:

- M.E.C.T. “ Curriculum pentru învățământul preșcolar (3-6/7 ani) 2008;
- Dima, Silvia – Metoda proiectelor la vârste timpurii” ed. Miron, 2005;

Subtema : „ ÎN OGRADĂ LA BUNICI”

ZIUA DATA	ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE
LUNI	ADP. „Dacă aș fi un animal, aș fi... întâlnirea de dimineață „Mă pregătesc pentru activități!” - deprinderi de ordine, disciplină și autoservire. ALA. Bibliotecă „Citim imagini despre vacuțe”; Construcții: „Grajdul animalelor”; Știință: „De unde vine laptele?”; Jocuri distractive: „Fereste-te de taur!” ADE: AI. DȘ+DEC „Vacuța hărnicuța” - observare și colorare în contur
MARȚI	ADP. „De vorbă cu fermierul” - întâlnirea de dimineață „Mă pregătesc pentru activități!” - deprinderi de ordine, disciplină și autoservire. ALA. Știință : „Animale care dau lapte” – sortare jetoane, Artă: „Paie pentru animale” - modelare, ”Curiozități despre animale” – vizionare DVD ADE. DPM: „Aruncă balotul de paie” - aruncare cu ambele maini
MIERCURI	ADP. „Noi bem lapte, pentru sănătate!” întâlnirea de dimineață „Mă pregătesc pentru activități!” - deprinderi de ordine, disciplină și autoservire ALA. Artă: „Lapte magic” - amestec de culori, Joc de rol: „La medicul veterinar” Joc de masă: „Paharul cu lapte și biscuiții merg împreună” – potrivire de imagini Joc de mișcare: „Vacuța cu clopotel!” ADE. AI: ALA 2 + DȘ „Prietenii de la fermă” - exercitiu cu material individual, formare de

	perechi,
JOI	ADP. „De-aș fi un fermier...aș hrăni ...”- întâlnirea de dimineață „Mă pregătesc pentru activități!”- deprinderi de ordine, disciplină și autoservire ALA. Construcții: „Rafturi pentru produse lactate”, Arta:”Decoram cu buline cana pentru lapte”-colaj, Joc de masă”Alege și grupează!” , Joc distractiv ”Sticla de lapte cu mesaje” ADE. AI: „În curtea mea”- (DEC, DOS) DEC „Graiul animalelor” – audiii muzicale de G. Breazul si N. Saxu DOS: „Cum îngrijește omul, animalele?” – convorbire cu suport ilustrativ
VINERI	ADP.”Povestim, despre vacute vorbim!”- întâlnirea de dimineață „Mă pregătesc pentru activități!”- deprinderi de ordine, disciplină și autoservire. ALA. Construcții:”Ferma, veselă”, Știință:”Laptele se umflă” – experiment Joc distractiv: „Toreadorii în arenă” ADE .DLC „Canita de lapte” de T. H. Bernevic- memorizare

Subtema : „ ÎN PĂDURE ”

ZIUA DATA	ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE
LUNI	ADP. „Moș Martin, ne povestește!” - întâlnirea de dimineață „Mă pregătesc pentru activități!” - deprinderi de ordine, disciplină și autoservire ALA. Bibliotecă: ”Curiozități despre animalele pădurii”, Știință: ”Ce mănâncă animalele?” - jetoane, Construcții: ”Adăposturi pentru animalele naturii”, Joc distractiv: ”Ursul și iepurașii” ADE: AI. „Animale jucăușe” (ALA2 + DS) DS: ”Vulpea” - observare
MARȚI	ADP. „În pădure locuim/ Animale ne numim!” - întâlnirea de dimineață „Mă pregătesc pentru activități!” - deprinderi de ordine, disciplină și autoservire. ALA. Joc de masă: ”Animalele pădurii” - puzzle, Artă: ”Ursul” - desen, Joc de mișcare: ”Vizuina lupului”, ”Vulpea și iepurele”; ADE. AI: „În pădure” - (DLC, DEC) DLC- povestea educatoarei- ”Ursul păcalit de vulpe” de I. Creangă DEC- predare ”Vulpe tu mi-ai furat găscă!”/joc muzical ”Ursul somnoros”
MIERCURI	ADP. ”Iubesc animalele pentru că...” - întâlnirea de dimineață „Mă pregătesc pentru activități!” - deprinderi de ordine, disciplină și autoservire ALA. Artă: ”Alune pentru veverițe” - modelaj Știință: ”Unde e casuța mea?” - jetoane

	Jocuri de orientare: "Ce se vede acolo-n zare/ O pădure farte mare" ADE. DS: „Dă-mi și mie un pește” - exercițiu cu material individual- numărul 1
JOI	ADP. „Întâlnire cu un animal din pădure” - întâlnirea de dimineață „Mă pregătesc pentru activități!” - deprinderi de ordine, disciplină și autoservire ALA. Bibliotecă: „Lupul și veverița” – adaptare după Lev Tolstoi lectura educatoarei, Știință: „Animale sălbatice” - puzzle, Joc distractiv: „Concurs de pescuit” ADE. AI „Animale colorate” (DPM+DEC) DPM: „Aruncă peștele în sac” - prindere cu ambele mâini DEC: „Vulpea” - pictură
VINERI	ADP. „Cum protejăm animalele pădurii” - întâlnirea de dimineață „Mă pregătesc pentru activități!” - deprinderi de ordine, disciplină și autoservire ALA. Artă: „Carnavalul animalelor”; Joc de rol: „De-a pădurarii”; Vizionarea unor povești despre animale ADE. DOS: „Vulpea” - lipire

Inițiativa UNESCO „Școli fericite”

Autor: profesor Nistor Daniela-Monica

Liceul Teoretic „Andrei Bârseanu” Târnăveni, județul Mureș

Motto: „Profesorul – Arhitect al Școlii Fericite”

Adunarea Generală a Națiunilor Unite, prin rezoluția sa din 12 iulie 2012, a proclamat ziua de 20 martie **Ziua Internațională a Fericirii**, recunoscând relevanța fericirii și a bunăstării ca obiective și aspirații universale în viața ființelor umane din întreaga lume.

Inițiat în 2014 de UNESCO Bangkok, **Proiectul Școli Fericite** oferă o abordare alternativă pentru îmbunătățirea experiențelor de învățare prin prioritizarea fericirii în școală. În 2022, Proiectul Școli Fericite se extinde la nivel global. **Inițiativa globală UNESCO pentru Școli Fericite** pledează pentru o reformă transformatoare a educației și o schimbare de paradigmă pentru a plasa fericirea în centrul politicilor și practicilor educaționale.

Există patru căi principale de implicare în inițiativa UNESCO „Școli Fericite” dintre care menționez doar una: **Sprijin indirect pentru proiecte auto-conduse**: Cadrul Școlilor Fericite și alte instrumente conexe sunt bunuri publice globale. Profesorii sunt invitați să utilizeze aceste materiale pentru a iniția, conduce și implementa propriile proiecte Școli Fericite la diferite niveluri.

În anul școlar 2023–2024, cu ocazia Zilei Mondiale a Fericirii (20 martie 2024) am inițiat și coordonat o activitate extrașcolară dedicată promovării inițiativei UNESCO „Școli fericite”. Am organizat activitatea sub forma unor ateliere tematice, pe categorii de participanți:

1. Atelier CADRE DIDACTICE – „Profesorul și Fericirea în Sala de Clasă”

Obiectiv: Explorarea rolului profesorului ca model emoțional, facilitator de relații sănătoase și creator al unui climat pozitiv de învățare.

Inițiativa UNESCO „Școli fericite”: UNESCO nu oferă o definiție universală a fericirii și nici nu prescrie indicatori sau standarde pentru a măsura fericirea la nivel individual, ci oferă un cadru care împarte mediile de învățare fericite în patru piloni cheie: oameni, proces, loc și principii, astfel:



1. Pilonul PRINCIPII se concentrează pe valorile fundamentale care unesc comunitățile școlare și permit realizarea pilonilor oameni, proces și loc:

- încredere
- includere
- împuternicire

2. Pilonul PROCES are ca și obiective:

- programe de învățământ echilibrate
- pedagogii vesele și captivante
- evaluări holistice și flexibile pentru a asigura un volum de muncă gestionabil, conținut relevant din punct de vedere cultural și interdisciplinar, experiențe de învățare active și căi flexibile de evaluare a învățării.

3. Pilonul OAMENI se concentrează pe:

- relații de susținere și colaborare
- bunăstare fizică și socio-emoțională
- atitudinile și atributele pozitive ale actorilor din cadrul comunităților școlare: elevi, părinți, profesori, lideri școlari, personal de sprijin, manageri centrali și membri ai comunității.

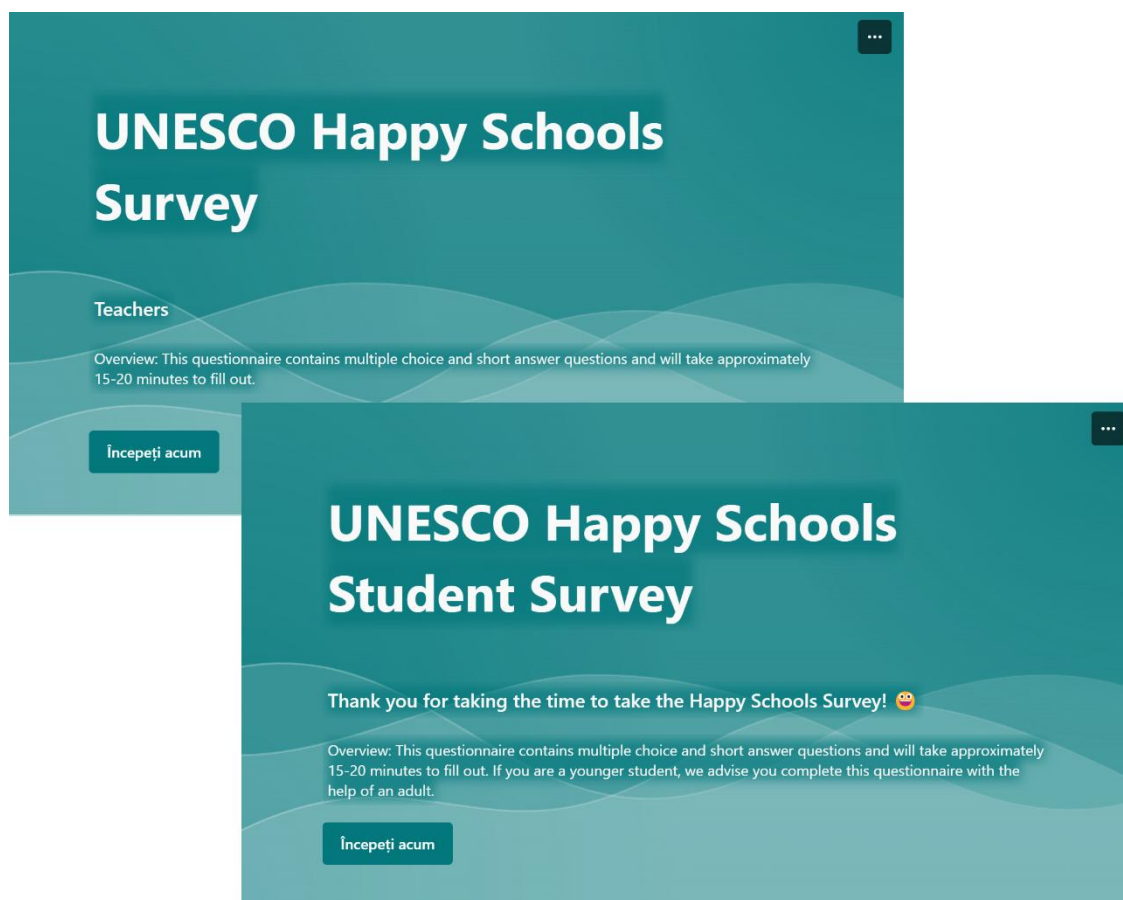
4. Pilonul LOC urmărește transformarea spațiilor școlare atât fizice, cât și digitale prin:

- infrastructură și facilități sigure, sănătoase, accesibile și sustenabile
- designuri spațiale funcționale și incluzive
- utilizarea școlii ca centru social pentru învățare și implicare comunitară, pentru a face infrastructura atât fizică, cât și virtuală adecvată scopului

2. Atelier CADRE DIDACTICE și ELEVI – „Vocea mea contează!”

Obiectiv: Evaluarea nivelului perceput de stare de bine în rândul elevilor și profesorilor, în scopul identificării nevoilor reale și adaptării activităților proiectului pentru a susține un climat educațional pozitiv.

Elevii și profesorii au participat la sondajul internațional propus de UNESCO, privind percepția asupra fericirii în mediul școlar.



3. Atelier ELEVI – Ce înseamnă pentru mine o „școală fericită”?

Obiectiv: Oferirea unui spațiu sigur în care elevii să își exprime perspectivele despre fericire în școală și ce schimbări își doresc.

Elevii au fost invitați să își exprime liber gândurile legate de fericire, scriind mesaje pe bilețele de hârtie autoadezive colorate.

Diseminare – cum facem vizibile rezultatele activității

În cadrul școlii:

- **Panoul DORINȚELOR** – unde au fost afișate mesajele elevilor pentru a putea fi citite de întreaga comunitate școlară, stimulând reflecția și dialogul deschis.
- **Prezentare în consiliul profesoral** – concluzii din mesajele elevilor în vederea identificării unor direcții de acțiune pentru crearea unui climat școlar cât mai pozitiv și incluziv.

Online & mass-media:

- **Postări pe rețelele sociale:** evenimentul a fost promovat și pe pagina oficială de Facebook a liceului, oferind vizibilitate demersului nostru și în comunitatea locală.

Concluzii – ce putem sublinia la finalul activității

Exelența academică și fericirea nu se exclud reciproc. Fericirea poate fi o pârghie cheie pentru îmbunătățirea rezultatelor învățării.

Prin activitățile propuse, elevii și-au dezvoltat capacitatea de reflecție asupra propriei stări de bine, iar profesorii au înțeles mai bine rolul suportiv în formarea unei școli cu suflet.

BIBLIOGRAFIE

1. UNESCO, [Why the world needs happy schools: global report on happiness in and for learning](#), 2024
2. LinkedIn [UNESCO Happy Schools Community](#)
3. <https://www.unesco.org/en/education-policies/happy-schools>
4. <https://www.un.org/en/observances/happiness-day>

Importanța utilizării benzilor desenate în învățarea limbii române la ciclul primar

Profesor învățământ primar Pintilie Mariana

Școala Profesională „Ștefan cel Mare” Cotnari

Benzile desenate reprezintă un instrument pedagogic valoros, mai ales în contextul învățării limbii române la ciclul primar. Prin îmbinarea elementelor vizuale cu cele textuale, acestea captează cu ușurință atenția elevilor, facilitând învățarea dialogului, a semnelor de punctuație, precum și dezvoltarea abilităților de interpretare și exprimare.

În primul rând, benzile desenate oferă un cadru natural pentru exersarea dialogului. Personajele interacționează prin replici scurte și expresive, ceea ce permite elevilor să înțeleagă rolul intonației, al schimbului de replici și al formulelor de adresare. Fiind prezentate în baloane de vorbire, aceste conversații se asociază vizual cu personajele, făcând învățarea mai intuitivă.

În al doilea rând, semnele de punctuație sunt ilustrate în context, ceea ce contribuie la înțelegerea funcțională a acestora. Elevii pot observa cum se folosesc ghilimelele în redarea vorbirii directe sau cum semnele de întrebare și exclamare sugerează tonul și emoția vorbitorilor. Astfel, punctuația nu mai este percepută ca o regulă abstractă, ci ca un mijloc esențial de transmitere a sensului.

În formularea întrebărilor, benzile desenate le oferă copiilor ocazia de a analiza structura logică a acestora, în contexte conversaționale. Acest exercițiu stimulează gândirea critică și dezvoltă capacitatea de a pune întrebări pertinente, contribuind la construirea unor dialoguri coerente și naturale.

Identificarea firului logic al unui text este mult mai accesibilă când acesta este susținut vizual. Succesiunea cadrelor și a acțiunilor din benzi desenate respectă o cronologie clară, ceea ce ajută elevii să identifice momentele subiectului și relațiile cauză-efect dintre acestea.

Benzile desenate sunt de asemenea un suport ideal pentru introducerea și recunoașterea tipurilor de comic: comic de limbaj, prin jocuri de cuvinte sau expresii amuzante, și comic de situație, prin întâmplări neașteptate și reacțiile exagerate ale personajelor. Acestea nu doar distrează, ci și facilitează înțelegerea textelor umoristice.

Pe plan compozițional, benzile desenate ajută la identificarea părților unei compuneri: începutul, desfășurarea și încheierea sunt clar delimitate prin secvențele ilustrate. Elevii reușesc astfel să transfere această structură în propriile creații scrise.

În plus, suportul vizual conferit de imagini ușurează învățarea pentru toți elevii, în special pentru cei vizuali sau cu dificultăți de lectură. Integrarea aplicațiilor bazate pe inteligență artificială în realizarea acestor materiale permite crearea rapidă de conținut adaptat nivelului fiecărei clase, în forme atractive și interactive. Acest aspect transformă benzile desenate într-un instrument modern, dinamic și foarte apreciat de copii.

În concluzie, folosirea benzilor desenate în procesul de învățare a limbii române aduce beneficii semnificative, dezvoltând simultan gândirea logică, expresivitatea verbală, creativitatea și plăcerea de a învăța.

În continuare vă prezint o bandă desenată realizată pentru elevii clasei I cu ajutorul aplicației Canva AI. Munca a fost răsplătită de reacția elevilor.



Resurse:

<https://copilot.microsoft.com/>

<https://www.canva.com/ai>

Joc didactic – „Poveste spontană”

Profesor învățământ primar Pintilie Mariana

Școala Profesională „Ștefan cel Mare” Cotnari

Scopul jocului: Dezvoltarea exprimării coerente în limba română, exersarea logicii narative, îmbogățirea vocabularului și stimularea creativității prin intermediul unei activități interactive de grup.

Obiective operaționale: La finalul jocului, elevii vor fi capabili:

- să construiască povești coerente și logice, integrând obiecte alese aleatoriu;
- să colaboreze în echipă pentru realizarea unui produs comun;
- să utilizeze un vocabular bogat și expresiv;
- să introducă creativ un cuvânt inventat într-un context narativ;
- să aleagă un titlu relevant pentru povestea creată.

Materiale necesare:

- Obiecte diverse (câte unul pentru fiecare elev: jucării, articole de papetărie, mici accesorii, etc.);
- Cartonașe pentru scrierea titlului poveștii;
- Creioane, carioci, foi de hârtie;
- Posibil: o cutie specială cu „cuvinte-surpriză” (șopârlozaurul, pixuleandrul, creioțanul, etc.).

Desfășurarea jocului:

1. Pregătire:

- Învățătoarea așază pe masă obiecte/jetoane diverse (câte unul pentru fiecare elev).
- Elevii sunt împărțiți în grupe de câte 4–6 copii. Fiecare grupă își alege un nume și un reprezentant.
- Pe rând, elevii aleg câte un obiect, fără să cunoască scopul jocului.

2. Activitatea principală:

- Fiecare grupă creează o **povestioară scurtă**, în care sunt incluse toate obiectele selectate de membrii grupului, fiecare obiect în propoziții distincte.
- Povestea trebuie să aibă o **structură clară**: început, cuprins, încheiere.
- Elevii aleg un titlu potrivit pentru creația lor.

3. Provocare suplimentară:

- Învățătoarea extrage (sau oferă) un cuvânt „surpriză” – inventat și amuzant – care trebuie să fie integrat cu sens în povestire (ex: „șopârlozaurul trăia într-un penar magic...”).

4. Prezentare:

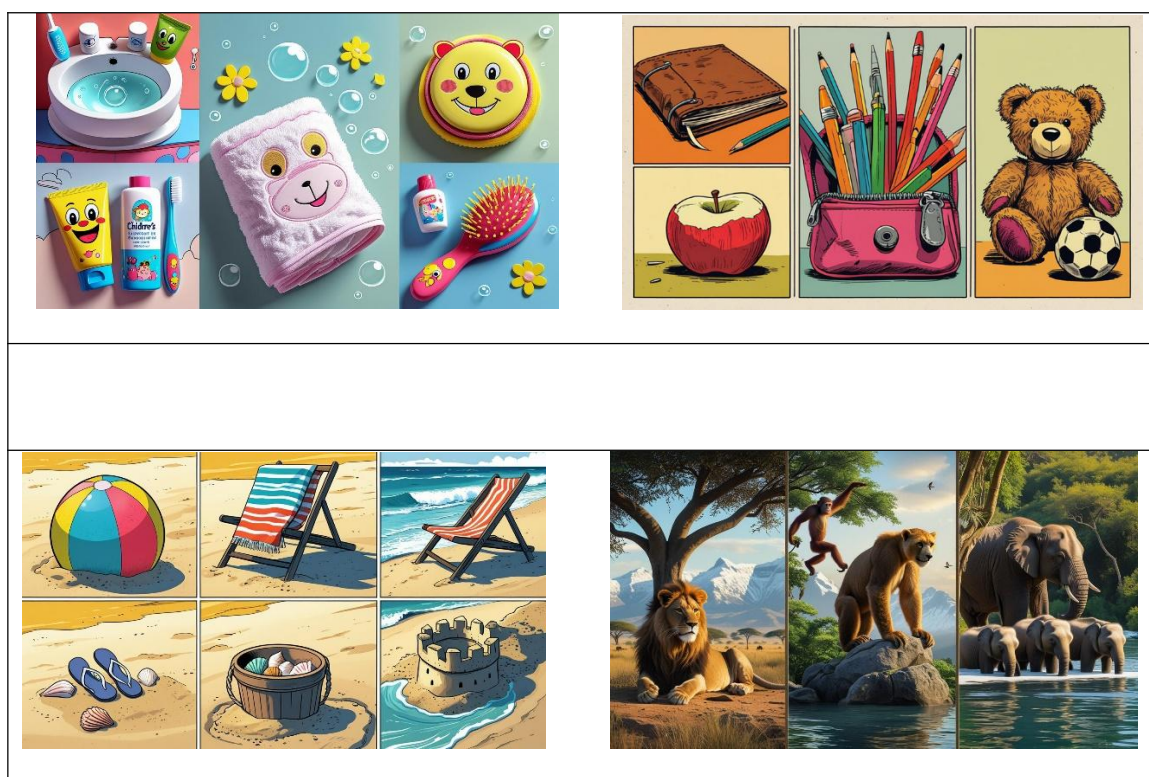
- Reprezentantul fiecărei grupe citește sau povestește creația în fața clasei.
- Se acordă aplauze și, eventual, mici premii simbolice (etichete, buline, diplome de creativitate).

Reguli:

- Fiecare obiect trebuie menționat și integrat logic;
- Povestirea să fie originală și cu respectarea structurii narative;
- Se va include cuvântul „surpriză” în mod creativ;
- Se colaborează în echipă și toți elevii contribuie.

Evaluare:

- Calitatea exprimării;
- Originalitatea poveștii;
- Gradul de integrare a obiectelor și a cuvântului „surpriză”;
- Coerența logică a firului narativ;
- Implicarea și colaborarea elevilor.

**Resurse:**

<https://copilot.microsoft.com/>

<https://www.canva.com/ai>

"Expediția Numerelor": Un joc didactic pentru consolidarea competențelor matematice la Clasa a IV-a

Prof. Secuiu Elena

Școala Gimnazială Nr. 16 M.I.Dobrogeanu Constanța

Abstract

Prezentul articol detaliază conceperea și implementarea jocului didactic "Expediția Numerelor", o metodă activ-participativă destinată elevilor din ciclul primar (echivalentul clasei a IV-a), cu scopul de a consolida competențele de calcul, de rezolvare a problemelor și de raționament matematic. Prin intermediul unei abordări ludice, jocul urmărește să stimuleze motivația intrinsecă a elevilor, să dezvolte gândirea critică și creativă, precum și abilitățile de colaborare, în conformitate cu principiile pedagogiei moderne centrate pe elev. Se argumentează că jocul, în calitate de instrument didactic structurat, facilitează o învățare semnificativă și transferabilă, depășind abordările tradiționale de memorare.

1. Introducere: Rolul Jocului în Achiziția Competențelor Matematice

Învățarea matematicii la vârsta școlară mică reprezintă o etapă crucială pentru dezvoltarea gândirii logice și analitice. Adesea, abstractizarea conceptelor matematice poate genera dificultăți de înțelegere și un sentiment de descurajare. În acest context, jocurile didactice își dovedesc eficiența, transformând procesul de achiziție a cunoștințelor într-o experiență plăcută și interactivă. Ele creează un mediu propice pentru explorare și experimentare, permițând elevilor să își construiască înțelesuri proprii și să aplice cunoștințele în contexte variate. "Expediția Numerelor" este conceput ca un astfel de instrument, valorificând principiile învățării prin acțiune și descoperire.

2. Fundamentarea Teoretică a Jocului Didactic

Concepția jocului "Expediția Numerelor" se bazează pe teoriile cognitive și socio-constructiviste. Conform lui Jerome Bruner, învățarea este un proces activ în care elevii își construiesc idei sau concepte bazându-se pe cunoștințele anterioare și pe experiențe. Jocul oferă multiple oportunități pentru această construcție. Elementele de gamificare (punctaj, provocări, recompense simbolice) sunt integrate pentru a stimula motivația intrinsecă, conform teoriei autodeterminării a lui Ryan și Deci. Interacțiunea în grupuri mici, specifică jocului, facilitează învățarea colaborativă și dezvoltarea inteligenței interpersonale, așa cum este postulat de Howard Gardner în teoria inteligențelor multiple.

3. Descrierea Jocului Didactic: "Expediția Numerelor"

3.1. Titlul Jocului: Expediția Numerelor

3.2. Disciplina: Matematică

3.3. Clasa: A IV-a (sau echivalent)

3.4. Obiective Educaționale Specifice:

La sfârșitul jocului, elevii vor fi capabili:

- Să efectueze operații de adunare, scădere, înmulțire și împărțire cu numere naturale până la 1.000.000.
- Să rezolve probleme simple și complexe cu 2-3 operații.
- Să identifice reguli de formare a unor șiruri numerice.
- Să aplice proprietățile operațiilor (comutativitate, asociativitate, element neutru, distributivitate).
- Să lucreze eficient în echipă și să comunice ideile matematice.
- Să gestioneze timpul alocat sarcinilor.

3.5. Materiale Necesare:

- **Planșă de joc mare:** Reprezentând o hartă cu diferite "zone" sau "insule" (ex: "Insula Adunării", "Pădurea Înmulțirii", "Munții Împărțirii", "Deșertul Scăderii", "Labirintul Problemelor"). Fiecare zonă are un număr de "puncte de verificare" (câmpuri numerotate pe care elevii avansează).
- **Pioni:** Câte unul pentru fiecare echipă.
- **Zaruri:** Un zar standard cu 6 fețe.
- **Carduri cu sarcini (Fișe de expediție):** Diferențiate pe categorii (Adunare, Scădere, Înmulțire, Împărțire, Probleme, Provocări Logice). Fiecare card conține o problemă sau un exercițiu specific zonei respective. Pe spatele cardului este scrisă soluția.
- **Jetoane (Pietre prețioase):** Utilizate ca puncte (recompense simbolice).
- **Caiete/Foi de lucru și instrumente de scris.**
- **Clepsidră/Cronometru:** Pentru a limita timpul de rezolvare a sarcinilor.

3.6. Durata: 45-60 minute (adaptabilă)

3.7. Regulament și Desfășurarea Jocului:

1. **Formarea Echipelor:** Clasa se împarte în 3-4 echipe a câte 4-5 elevi. Fiecare echipă își alege un nume de "expediție" și un căpitan.
2. **Punctul de Plecare:** Toate echipele pornesc de la "Tabăra de Bază" (startul hărții).
3. **Avansarea pe Hartă:** Pe rând, fiecare echipă aruncă zarul și avansează cu numărul de căsuțe indicat.
4. **Sarcina Expediției:** Căsuța pe care aterizează pionul indică tipul de sarcină de rezolvat.
 - Dacă se ajunge pe o căsuță dintr-o "zonă" specifică (ex: "Insula Adunării"), se extrage un card cu sarcină de adunare.

- Dacă se ajunge pe o căsuță neutră (legătură între zone), se poate extrage un card cu o "Provocare Logistică" (o problemă mai complexă sau un șir numeric).
- 5. **Rezolvarea Sarcinii:** Odată extras cardul, echipa are la dispoziție un timp limitat (ex: 2-3 minute, măsurate cu clepsidra) pentru a rezolva sarcina. Toți membrii echipei trebuie să colaboreze pentru a găsi soluția.
- 6. **Verificarea și Punctajul:**
 - Dacă răspunsul este corect, echipa primește un anumit număr de "pietre prețioase" (puncte, ex: 10 puncte pentru un exercițiu simplu, 20-30 puncte pentru o problemă complexă) și rămâne pe căsuța respectivă.
 - Dacă răspunsul este incorect, echipa nu primește puncte și trebuie să se întoarcă la căsuța anterioară (sau rămâne pe loc, în funcție de complexitatea dorită).
- 7. **"Cămara cu Provocări":** Pe planșă pot exista căsuțe speciale ("Cămara cu Provocări") unde echipele pot extrage carduri cu un grad de dificultate mai ridicat, dar care oferă un punctaj bonus semnificativ.
- 8. **Obiectivul Final:** Scopul jocului este de a ajunge primul la "Comoara Cunoașterii" (finalul hărții) și de a acumula cel mai mare număr de "pietre prețioase". Echipa care îndeplinește ambele condiții (sau care are cel mai mare punctaj la finalul timpului alocat) este declarată "Echipa de Expediție Câștigătoare".

4. Rolul Facilitatorului (Profesorului)

Rolul profesorului este esențial și se transformă din transmițător de informații în facilitator al învățării. Acesta:

- Explică regulile clar și asigură înțelegerea lor.
- Monitorizează progresul echipelor și respectarea timpului.
- Intervine pentru a clarifica neînțelegeri sau a oferi îndrumare minimă (nu răspunsuri directe).
- Corectează și oferă feedback imediat asupra soluțiilor.
- Gestionează dinamica de grup și încurajează colaborarea.
- Moderează discuțiile post-joc pentru a consolida învățarea.

5. Beneficii Pedagogice și Concluzii

"Expediția Numerelor" oferă multiple beneficii educaționale:

- **Consolidarea Competențelor:** Prin repetarea și aplicarea operațiilor matematice în contexte variate, elevii își consolidează înțelegerea și fluența în calcul.
- **Dezvoltarea Gândirii Critice și Creative:** Problemele și provocările logice stimulează elevii să gândească analitic, să formuleze strategii și să găsească soluții inovatoare.

- **Învățare Colaborativă:** Lucrul în echipă dezvoltă abilități sociale esențiale: comunicare, ascultare activă, negociere, împărțirea sarcinilor și responsabilitate comună.
- **Motivație Sportivă:** Elementele de joc și natura competitivă, dar constructivă, a activității, mențin un nivel ridicat de angajament și entuziasm.
- **Feedback Imediat:** Posibilitatea de a verifica instantaneu corectitudinea răspunsurilor permite elevilor să își corecteze rapid greșelile și să își ajusteze strategiile de învățare.
- **Reducerea Anxietății Față de Matematică:** Prin transformarea învățării într-o activitate plăcută, jocul contribuie la diminuarea presiunii și a fricii de eșec asociate adesea cu matematica.

În concluzie, "Expediția Numerelor" exemplifică modul în care jocurile didactice pot fi integrate eficient în curriculum pentru a transforma învățarea matematicii într-o experiență dinamică, angajantă și profund formativă. Prin cultivarea unui mediu ludic, se încurajează nu doar achiziția de cunoștințe, ci și dezvoltarea unui set complex de competențe esențiale pentru succesul academic și personal.

Jocul în Educație: De la distracție la învățare profundă

Prof. Secuiu Elena

Școala Gimnazială Nr. 16 M.I.Dobrogeanu Constanța

Jocul, definit ca o activitate voluntară, intrinsec motivată, guvernată de reguli și cu un scop incert, transcende simplul divertisment, devenind un mecanism fundamental în dezvoltarea cognitivă, socio-emoțională și psihomotorie umană. În context educațional, integrarea strategică a jocului transformă procesul de învățare dintr-o asimilare pasivă de informații într-o experiență dinamică, angajantă și profund eficientă. Acest articol explorează fundamentele teoretice ale jocului în educație, evidențiind beneficiile sale multidimensionale și provocările metodologice în implementarea unei pedagogii ludice.

Fundamentele Pedagogice și Psihologice ale Jocului

Perspectiva modernă asupra jocului în educație este ancorată în teoriile dezvoltării cognitive și constructiviste. Jean Piaget sublinia rolul jocului în dezvoltarea schemelor cognitive, prin asimilare (integrarea de informații noi în structurile existente) și acomodare (modificarea schemelor existente pentru a se potrivi cu noile informații). Jocul simbolic, în special, facilitează construcția realității și dezvoltarea gândirii abstracte.

Lev Vygotsky, prin conceptul de **Zonă Proximală de Dezvoltare (ZPD)**, evidențiază cum jocul, prin scenarii și roluri, permite copiilor să acționeze la un nivel superior de dezvoltare decât ar face-o în mod independent. Interacțiunea socială specifică jocului, medierea prin limbaj și prezența regulilor implicite sau explicite contribuie la internalizarea normelor și la dezvoltarea funcțiilor psihice superioare.

Din perspectiva neuroștiințelor, s-a demonstrat că activitățile ludice stimulează eliberarea de dopamină, un neurotransmițător asociat cu plăcerea și motivația, consolidând astfel circuitele neuronale implicate în învățare și memorare. Angajamentul emoțional pozitiv generat de joc contribuie la reducerea stresului și la creșterea plasticității cerebrale, optimizând procesul de achiziție și retenție a informațiilor.

Beneficiile Multidimensionale ale Jocului în Învățare

Integrarea sistemică a jocului în curricula aduce beneficii semnificative la multiple nivele:

Dezvoltare Cognitivă Superioară: Jocul stimulează **gândirea critică** prin rezolvarea de probleme și analiza situațiilor, **creativitatea** prin generarea de idei noi și soluții inovatoare, și **abilitățile metacognitive** prin autorefecție asupra propriilor strategii. Jocurile de strategie, simulările și jocurile de rol complexe antrenează raționamentul deductiv și inductiv, planificarea și luarea deciziilor în contexte dinamice.

Competențe Socio-Emoționale Esențiale: Prin joc, indivizii dezvoltă **empatia** (asumarea unor roluri diverse), **comunicarea eficientă** (negociere, persuasiune), **colaborarea** (lucrul în echipă pentru un scop comun) și **gestionarea conflictelor**. Sentimentul de apartenență și recunoaștere în cadrul grupului de joc contribuie la creșterea **stimei de sine** și la dezvoltarea unei atitudini pozitive față de interacțiunile sociale.

Motivație Intrinsecă și Angajament Profund: Caracterul voluntar și non-coercitiv al jocului generează o motivație intrinsecă puternică. Provocările adecvate, feedback-ul imediat și posibilitatea de a experimenta fără consecințe negative majore stimulează persistența și perseverența. Elevii sunt mai dispuși să investească efort cognitiv și emoțional în sarcini care sunt percepute ca fiind ludice și relevante.

Învățare Experimentală și Transfer de Cunoștințe: Jocul oferă un mediu sigur pentru explorare, experimentare și aplicarea practică a cunoștințelor teoretice. Acesta facilitează **învățarea bazată pe descoperire** și permite transferul de competențe din contextul jocului în situații reale. Erving Goffman, prin conceptul de "cadru" (frame), explica cum jocul creează un spațiu semi-real, în care regulile și acțiunile sunt interpretate într-un mod specific, dar cu implicații directe pentru înțelegerea realității.

Personalizarea Experienței de Învățare: Jocurile pot fi adaptate și diferențiate pentru a răspunde nevoilor diverse ale cursanților, indiferent de stilul de învățare (vizual, auditiv, kinestezic) sau de nivelul de competență. Flexibilitatea inherentă jocului permite abordarea conceptelor complexe prin multiple modalități, asigurând o mai bună accesibilitate și retenție.

Provocări și Considerații Metodologice în Implementare

Deși beneficiile sunt evidente, integrarea eficientă a jocului în procesul educațional nu este lipsită de provocări:

Percepția și Mentalitatea: Există o tendință, uneori, de a subestima valoarea educativă a jocului, considerându-l o simplă pauză sau o activitate tangențială la învățarea "serioasă". Schimbarea acestei mentalități necesită o înțelegere profundă a fundamentelor pedagogice ale jocului.

Designul Pedagogic: Transformarea jocului dintr-o activitate de divertisment într-un instrument didactic eficient necesită un design pedagogic riguros. Profesorii trebuie să fie capabili să definească obiective de învățare clare, să selecteze sau să creeze jocuri adecvate, să gestioneze dinamica grupului și să faciliteze reflecția post-joc pentru a consolida învățarea.

Gamificarea vs. Jocul Didactic: Este crucial să se facă distincția între **jocul didactic** (care este o activitate completă cu reguli, scop și mecanisme de joc specifice, concepută pentru a atinge obiective de învățare explicite) și **gamificare** (aplicarea elementelor specifice jocului – puncte, insigne, clasamente – în contexte non-ludice pentru a crește motivația și angajamentul). Ambele sunt valoroase, dar necesită abordări diferite.

Resurse și Formare: Implementarea eficientă necesită resurse adecvate (materiale, tehnologie) și, mai ales, formarea continuă a educatorilor. Aceasta ar trebui să includă nu doar strategii practice de integrare a jocului, ci și o înțelegere aprofundată a teoriilor psihologice și pedagogice care stau la baza eficacității sale.

Evaluarea Competențelor: Metodele tradiționale de evaluare pot fi inadecvate pentru a măsura competențele dezvoltate prin joc (creativitate, colaborare, rezolvare de probleme). Este necesară dezvoltarea unor instrumente de evaluare autentice, care să reflecte complexitatea proceselor de învățare ludică (ex: portofolii, evaluări bazate pe proiecte sau simulări).

Concluzie

Jocul nu este doar o metodă de predare, ci o filozofie educațională care recunoaște natura intrinsecă a învățării umane ca un proces activ, exploratoriu și social. Prin integrarea sa strategică și informată în curricula, instituțiile de învățământ pot depăși paradigma învățării bazate pe memorare, cultivând un mediu propice pentru dezvoltarea cognitivă superioară, competențe socio-emoționale esențiale și o motivație intrinsecă profundă. Tranziția de la "distracție" la "învățare profundă" prin joc necesită o investiție semnificativă în cercetare pedagogică, dezvoltare curriculară și formare profesională continuă a educatorilor, dar promite o experiență educațională transformatoare, relevantă și durabilă pentru toți cursanții.

Cum putem facilita o înțelegere mai largă a fundamentelor științifice ale jocului în educație pentru a depăși percepțiile limitative și a sprijini o implementare mai robustă?

Jocul didactic în învățământul gimnazial la matematică: O abordare modernă

Prof. Balteș Simona

Școala Gimnazială Nr. 16 M.I.Dobrogiu Constanța

Jocul didactic reprezintă o strategie pedagogică eficientă, capabilă să transforme procesul de învățare a matematicii în gimnaziu dintr-o activitate adesea percepută ca aridă și dificilă într-una antrenantă și motivantă. Integrarea elementelor ludice în lecțiile de matematică nu este o simplă modalitate de divertisment, ci o metodă fundamentată pedagogic, ce vizează dezvoltarea gândirii critice, a abilităților de rezolvare de probleme, a colaborării și a creativității elevilor.

Beneficiile integrării jocului didactic în lecțiile de matematică

1. Creșterea motivației și a angajamentului: Unul dintre cele mai semnificative avantaje ale jocului didactic este capacitatea sa de a capta și menține atenția elevilor. Prin natura sa interactivă și provocatoare, jocul stimulează curiozitatea și dorința de a învăța. Elevii sunt mai dispuși să participe activ și să depună efort pentru a înțelege concepte matematice complexe atunci când acestea sunt prezentate într-un format ludic.

2. Dezvoltarea abilităților cognitive: Jocurile didactice la matematică nu sunt doar distractive, ci și profund educative. Ele solicită elevilor să aplice cunoștințe, să elaboreze strategii, să ia decizii rapide și să gândească logic. De exemplu, jocurile de logică sau cele bazate pe rezolvarea de puzzle-uri matematice contribuie la dezvoltarea raționamentului deductiv și inductiv.

3. Consolidarea cunoștințelor și formarea de deprinderi: Prin repetarea conceptelor într-un context nou și atractiv, jocurile didactice facilitează consolidarea informațiilor și fixarea deprinderilor de calcul sau de aplicare a formulelor. De exemplu, un joc de tip "cifre ascunse" poate ajuta la exersarea operațiilor

aritmetice, iar un joc de construire a unor figuri geometrice poate consolida înțelegerea proprietăților acestora.

4. Promovarea colaborării și a comunicării: Multe jocuri didactice sunt concepute pentru a fi jucate în echipă, încurajând astfel interacțiunea între elevi. Această colaborare contribuie la dezvoltarea abilităților sociale, la învățarea de a lucra împreună pentru un scop comun și la îmbunătățirea comunicării verbale și nonverbale. Elevii învață să-și explice ideile, să negocieze și să-și împărtășească strategiile.

5. Reducerea anxietății față de matematică: Pentru mulți elevi, matematica poate genera stres și anxietate. Jocul didactic, prin atmosfera sa relaxată și non-amenințătoare, poate contribui la depășirea acestor temeri. Greșelile sunt percepute ca parte a procesului de învățare, iar succesul devine mai accesibil, crescând încrederea elevilor în propriile forțe.

Tipuri de jocuri didactice recomandate

- **Jocuri de logică:** Sudoku, jocuri de strategie, puzzle-uri matematice.
- **Jocuri cu cărți/tablă:** Adaptări ale jocurilor clasice (ex: Rummy matematic, Piticot cu operații).
- **Jocuri digitale/aplicații:** Platforme online interactive, aplicații educaționale dedicate matematicii.
- **Jocuri de rol:** Simulări de situații reale care implică calcule sau rezolvări de probleme.
- **Concursuri și provocări:** Jocuri de tip "cine știe, câștigă", ștafete matematice.

Concluzie

Integrarea judicioasă a jocului didactic în lecțiile de matematică din gimnaziu reprezintă o investiție valoroasă în dezvoltarea holistică a elevilor. Prin abordarea ludică, matematica devine nu doar o disciplină de studiu, ci o aventură intelectuală, pregătind elevii nu doar pentru examene, ci și pentru provocările complexe ale lumii reale. Implementarea cu succes a jocurilor didactice necesită creativitate din partea profesorului, adaptare la nevoile specifice ale clasei și o înțelegere clară a obiectivelor educaționale.

Bibliografie:

- **Chiș, V. (2005).** *Pedagogia învățământului primar și preșcolar*. Editura Presa Universitară Clujeană. (Oferă perspective generale asupra pedagogiei și didacticii, inclusiv rolul jocului în educație.)
 - **Cerghit, I. (2002).** *Metode de învățământ*. Editura Polirom. (O lucrare fundamentală în pedagogie, care abordează diversitatea metodelor didactice, inclusiv cele active și participative, sub care se încadrează jocul didactic.)
 - **Păcurar, F. (2010).** *Didactica matematicii în învățământul primar și preșcolar*. Editura Universității "Lucian Blaga" din Sibiu. (Deși se referă la învățământul primar și preșcolar, principiile didactice ale jocului sunt transferabile și aplicabile cu adaptări la gimnaziu.)
-

Implementarea jocului didactic în predarea matematicii la gimnaziu: Provocări și strategii

Prof. Balteș Simona

Școala Gimnazială Nr. 16 M.I.Dobrogiu Constanța

Jocul didactic, recunoscut pentru potențialul său de a dinamiza procesul de învățare, necesită o abordare strategică și bine structurată atunci când este aplicat în predarea matematicii la nivel gimnazial. Deși beneficiile sunt numeroase, implementarea eficientă poate întâmpina o serie de provocări, de la gestionarea timpului până la asigurarea relevanței pedagogice. Acest articol explorează aspectele cheie ale implementării și propune strategii pentru maximizarea impactului jocurilor didactice.

Provocări în implementarea jocului didactic

- 1. Percepția rolului jocului:** Atât elevii, cât și unii profesori sau părinți pot percepe jocul didactic ca pe o simplă activitate de umplere a timpului sau de divertisment, subestimând potențialul său educațional serios. Este esențial să se sublinieze obiectivele de învățare clare asociate fiecărui joc.
- 2. Integrarea în curriculum:** Alocarea timpului necesar pentru jocuri, fără a sacrifica din conținutul obligatoriu al programei, poate fi o provocare. Jocurile trebuie să fie integrate organic în planificarea lecțiilor, nu adăugate ad-hoc.
- 3. Diferențierea și adaptarea:** Clasa de gimnaziu este formată din elevi cu nivele diferite de înțelegere și ritmuri de învățare variate. Adaptarea jocurilor pentru a fi relevante și provocatoare pentru toți elevii, de la cei cu dificultăți până la cei supradotați, necesită efort și creativitate.
- 4. Gestionarea clasei:** Entuziasmul generat de joc poate duce la un zgomot excesiv sau la o lipsă de control. Profesorul trebuie să stabilească reguli clare și să ghideze activitatea pentru a menține un mediu propice învățării.

5. Resurse și materiale: Crearea sau procurarea materialelor didactice necesare pentru jocuri poate fi consumatoare de timp și resurse. Accesul la tehnologie și platforme educaționale poate facilita acest proces, dar nu este întotdeauna disponibil.

Strategii pentru o implementare eficientă

1. Definirea clară a obiectivelor de învățare: Înainte de a iniția un joc, profesorul trebuie să identifice precis ce concepte matematice sau ce abilități dorește să consolideze sau să predea prin intermediul acestuia. Obiectivele trebuie comunicate elevilor pentru a le înțelege scopul.

2. Selectarea și adaptarea judicioasă a jocurilor: Nu orice joc este potrivit pentru orice lecție. Profesorul trebuie să aleagă jocuri relevante pentru tema abordată și să le adapteze la nivelul de vârstă și la nevoile specifice ale elevilor. Pot fi create și jocuri originale, personalizate.

3. Structurarea și explicarea regulilor: Regulile jocului trebuie să fie simple, clare și explicate în detaliu înainte de începerea activității. Este utilă o scurtă demonstrație pentru a asigura înțelegerea tuturor participanților.

4. Monitorizare și ghidare activă: Pe parcursul jocului, profesorul trebuie să monitorizeze activitatea elevilor, să ofere feedback constructiv, să intervină acolo unde este nevoie de clarificări sau îndrumare și să încurajeze colaborarea.

5. Debriefing și reflecție: După încheierea jocului, este esențial să se dedice timp pentru o discuție (debriefing). Elevii sunt încurajați să reflecteze asupra experienței, să identifice ce au învățat, ce strategii au folosit și cum pot aplica noile cunoștințe în alte contexte. Această etapă transformă jocul dintr-o simplă activitate distractivă într-o experiență de învățare profundă.

6. Integrarea tehnologiei: Utilizarea aplicațiilor, platformelor online sau a jocurilor digitale poate oferi resurse variate și adaptabile, precum și posibilități de monitorizare a progresului elevilor.

Concluzie

Implementarea jocului didactic în predarea matematicii la gimnaziu este un demers complex, dar cu un potențial imens de a îmbunătăți calitatea actului didactic. Prin planificare atentă, selecție riguroasă și o abordare strategică, profesorii pot transforma provocările în oportunități, creând un mediu de învățare stimulat și eficient, unde matematica devine nu doar o materie de studiu, ci o sursă de descoperire și bucurie pentru elevi. Rolul profesorului este crucial în ghidarea acestui proces, transformând jocul într-o punte solidă între teorie și practică, între efort și plăcere.

Bibliografie:

- **Oprea, C. (2009).** *Strategii didactice interactive*. Editura Didactică și Pedagogică. (Detalizează metode și tehnici interactive, esențiale pentru integrarea eficientă a jocurilor didactice.)
- **Văduva, C., & Neacșu, I. (2016).** *Didactica matematicii*. Editura Universitară. (Abordare specifică didacticii matematicii, care poate include secțiuni despre metode activ-participative.)
- **Șoitu, D. (2001).** *Pedagogia comunicării*. Editura Didactică și Pedagogică. (Aspecte legate de comunicare și interacțiune în cadrul jocului didactic.)
- **Radu, I. (1998).** *Educația prin joc*. Editura Didactică și Pedagogică. (O lucrare clasică ce subliniază importanța jocului în dezvoltarea și educația copiilor.)
- **Ionescu, M., & Chiș, V. (coord.). (2001).** *Pedagogie. Ghid pentru profesori*. Editura Presa Universitară Clujeană. (Oferă o viziune cuprinzătoare asupra teoriei și practicii pedagogice, cu relevanță pentru aplicarea metodelor active.)

Impactul multidimensional al jocurilor didactice asupra dezvoltării cognitive și emoționale a elevilor

Prof. Stănescu Corina

Școala Gimnazială Tărtășești, județul Dâmbovița

Integrarea jocurilor didactice în procesul educațional modern nu este un simplu trend, ci o recunoaștere a potențialului lor vast de a influența pozitiv și multidimensional dezvoltarea elevilor, atât la nivel cognitiv, cât și emoțional. Aceste instrumente pedagogice, structurate cu atenție și implementate strategic, valorifică predispoziția naturală a copiilor de a învăța prin joc, transformând conceptele abstracte sau activitățile percepute ca dificile în experiențe captivante, memorabile și profund formative. Ele creează un puntea vitală între teoria academică și aplicarea practică, facilitând o înțelegere mai profundă și o retenție superioară a informațiilor.

La nivel cognitiv, jocurile didactice funcționează ca un motor puternic pentru dezvoltarea unei game extinse de abilități esențiale. Ele stimulează intens gândirea logică și analitică, solicitând elevilor să identifice tipare, să formuleze ipoteze, să evalueze diverse scenarii și să găsească soluții eficiente la probleme complexe. De exemplu, jocurile de strategie precum șahul (sau variantele sale didactice adaptate), jocurile de logică sau cele de programare vizuală antrenează capacitatea de planificare pe termen lung, de anticipare a consecințelor acțiunilor și de ajustare a strategiilor în funcție de feedback-ul primit și de evoluția situației. Acestea contribuie semnificativ la îmbunătățirea memoriei de lucru, deoarece elevii trebuie să rețină informații relevante și să le manipuleze mental pentru a progresa în joc. De asemenea, atenția și concentrarea sunt antrenate prin necesitatea de a fi vigilant la detalii și de a menține focusul pe parcursul unei perioade extinse. Interactivitatea inherentă jocurilor, combinată cu feedback-ul imediat și personalizat, consolidează învățarea prin oferirea de clarificări prompte și prin posibilitatea de a corecta greșelile în timp real, facilitând astfel înțelegerea și memorarea conceptelor.

Dincolo de beneficiile cognitive directe, jocurile didactice joacă un rol crucial în dezvoltarea inteligenței emoționale a elevilor. Într-un mediu ludic, unde riscul de eșec are consecințe reduse și este adesea parte integrantă a procesului, elevii învață să-și gestioneze frustrarea și dezamăgirea în fața unui insucces. Ei dezvoltă perseverența și reziliența, înțelegând că eșecul nu este un capăt de drum, ci o oportunitate de a învăța și de a-și îmbunătăți performanța. Jocurile de rol sau cele care simulează interacțiuni sociale complexe le permit să-și dezvolte empatia, punându-i în pielea altor personaje sau cerându-le să înțeleagă perspectivele și motivațiile colegilor de joc. Victoria și înfrângerea în joc devin ocazii prețioase de a învăța despre fair-play, despre importanța efortului colectiv și despre acceptarea rezultatelor, indiferent de natura lor. Prin joc, copiii pot explora și exprima o gamă largă de emoții într-un cadru sigur și controlat, construindu-și astfel o bază solidă pentru gestionarea emoțiilor în viața reală.

Un alt aspect fundamental al impactului jocurilor didactice este contribuția lor la dezvoltarea creativității și a gândirii inovatoare. Multe jocuri sunt concepute pentru a încuraja gândirea divergentă, cerând elevilor să găsească soluții multiple la o problemă dată, să imagineze scenarii noi sau să își personalizeze experiența de joc. Platforme precum Minecraft în educație, de exemplu, oferă un mediu deschis, unde elevii pot construi, proiecta și explora lumi virtuale, aplicând cunoștințe de geometrie, fizică sau chiar istorie. Aceste jocuri le oferă libertatea de a experimenta fără constrângeri rigide, de a greși și de a învăța din propriile experiențe, fără presiunea unei evaluări formale iminente. Această libertate de explorare și de expresie poate debloca potențialul creativ al elevilor, încurajând o atitudine proactivă, inovatoare și orientată spre soluții față de învățare și față de provocările vieții.

În concluzie, implementarea conștientă și strategică a jocurilor didactice în educație depășește cu mult scopul de a face lecțiile mai "distractive". Ea reprezintă o strategie pedagogică avansată, capabilă să genereze beneficii multiple la nivel cognitiv, emoțional și social. Prin stimularea gândirii critice, a abilităților de rezolvare a problemelor, a inteligenței emoționale și a creativității, jocurile didactice pregătesc tinerii nu doar pentru a excela la examene, ci și pentru a face față cu succes provocărilor complexe ale lumii moderne. Ele îi echipează cu un set de competențe esențiale pentru succesul personal,

profesional și civic, transformând procesul de învățare într-o aventură continuă de descoperire și dezvoltare.

Bibliografie:

1. Gee, J. P. (2007). What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. Palgrave Macmillan.
 2. Piaget, J. (1962). Play, Dreams and Imitation in Childhood. W. W. Norton & Company.
 3. International Journal of Game-Based Learning (IJ GBL)
-

Jocurile didactice: O abordare modernă și integratoare în procesul educațional

Prof. Stănescu Corina

Școala Gimnazială Tărtășești, județul Dâmbovița

Integrarea jocurilor didactice în contextul educațional contemporan marchează o transformare fundamentală în modul în care procesul de învățare este conceput și implementat. Depășind percepția tradițională a jocului ca o simplă activitate recreativă, jocurile didactice sunt recunoscute acum ca instrumente pedagogice de o valoare excepțională, capabile să faciliteze învățarea activă, să stimuleze creativitatea și să optimizeze retenția cunoștințelor la elevi de toate vârstele. Această abordare reflectă o mutație strategică de la un model didactic centrat predominant pe profesor și pe transmiterea unidirecțională a informațiilor, către un model orientat spre elev, unde participarea activă, implicarea emoțională și explorarea autonomă devin piloni esențiali ai construcției cunoașterii.

Unul dintre cele mai semnificative avantaje ale jocurilor didactice este capacitatea lor intrinsecă de a crea un mediu de învățare stimulant, plăcut și lipsit de presiune. Prin intermediul jocului, anxietatea și stresul asociate adesea cu evaluarea tradițională sunt diminuate, permițând elevilor să exploreze noi concepte, să experimenteze și să greșască fără teama de consecințe negative. Acest cadru sigur încurajează asumarea riscurilor intelectuale și dezvoltarea unei atitudini pozitive față de învățare. De exemplu, un joc de simulare economică poate permite elevilor să gestioneze o afacere virtuală, luând decizii de preț, marketing și producție. Eșecurile în acest context devin lecții valoroase, oferind oportunități de reflecție și ajustare a strategiilor, într-un mod imposibil de replicat în contextul strict al unei lecții frontale.

Jocurile didactice excelează în a expune elevii la situații problematice autentice, care necesită aplicarea gândirii critice, a abilităților de rezolvare a problemelor și a capacității de luare a deciziilor în timp real. Fie că este vorba de un joc de rol care simulează o negociere diplomatică, de un joc de societate care cere planificare strategică sau de o aplicație digitală care implică rezolvarea de puzzle-uri logice, elevii sunt

constant puși în fața unor provocări care le solicită intelectul. Acest tip de învățare bazată pe experiență este mult mai eficientă în construirea unor înțelegeri profunde și durabile decât memorarea pasivă a informațiilor.

Pe lângă aspectele cognitive, jocurile didactice contribuie decisiv la dezvoltarea competențelor transversale, considerate vitale pentru succesul în secolul XXI. Colaborarea, comunicarea, creativitatea și gândirea critică (adesea denumite "4C-uri") sunt stimulate în mod organic în cadrul activităților ludice. Jocurile de echipă, de exemplu, obligă elevii să lucreze împreună, să își coordoneze eforturile, să delege sarcini, să negocieze și să își soluționeze dezacordurile pentru a atinge un scop comun. Acest proces nu doar că le îmbunătățește abilitățile sociale și interpersonale, dar le și cultivă spiritul de echipă, responsabilitatea individuală și sentimentul de apartenență. Un studiu de caz notabil în acest sens ar fi utilizarea platformelor de tip "escape room" educaționale, unde echipele de elevi trebuie să colaboreze pentru a rezolva o serie de ghicitori și sarcini, aplicând cunoștințe din diverse discipline școlare.

Un aspect crucial al eficacității jocurilor didactice este impactul lor profund asupra motivației intrinseci a elevilor. Spre deosebire de sistemele de recompensă externe (note, calificative), jocurile oferă recompense imediate și feedback constant, care sunt inerente experienței de joc. Elemente precum punctajele, nivelurile, deblocarea de noi conținuturi sau posibilitatea de a progresa stimulează dorința de a învăța și de a se autodepăși. Un joc bine conceput reușește să mențină fluxul, o stare de concentrare intensă și de implicare totală, prin echilibrarea provocărilor cu nivelul de abilitate al jucătorului. Acesta previne atât plictiseala (provocări prea ușoare), cât și frustrarea excesivă (provocări prea dificile), asigurând o experiență de învățare optimă.

Implementarea jocurilor didactice nu este însă lipsită de provocări și necesită o abordare strategică. Succesul depinde de planificarea atentă și de o înțelegere profundă a obiectivelor educaționale urmărite. Un joc eficient nu este doar "distractiv", ci este conceput cu scopuri pedagogice clare, integrat coerent în curriculum și evaluat corespunzător. Profesorii trebuie să fie pregătiți să faciliteze jocul, să observe

interacțiunile elevilor, să ofere feedback constructiv și să conecteze experiențele ludice cu conceptele academice. Numai printr-o astfel de abordare integrată, jocul didactic poate transcende statutul de simplă distracție, devenind un catalizator puternic pentru învățare profundă și dezvoltare holistică. În esență, jocurile didactice reprezintă o invitație la redescoperirea bucuriei de a învăța, transformând sala de clasă într-un laborator de explorare și inovație.

Bibliografie:

1. Ciucă, I. (2002). Didactica jocului. Editura Presa Universitară Clujeană.
 2. Pânișoară, I. (2004). Comunicarea eficientă. Editura Polirom.
 3. Vygotsky, L. S. (1978). Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes. Harvard University Press.
-

Proiect de activitate - "Cine a venit la noi?"

*Hărăstășan Georgiana Alexandra
Grădinița cu Program Prelungit Nr. 26, Sibiu*

<i>Unitatea de învățământ:</i>	Grădinița cu program prelungit nr. 2- Rășinari
<i>Grupa:</i>	grupa mică – Grupa Fluturașilor
<i>Educatoare:</i>	Hărăstășan Georgiana Alexandra
<i>Tema anuală de studiu:</i>	"Cu ce și cum exprimăm ceea ce simțim?"
<i>Tema proiectului</i>	"Adiere de primăvară"
<i>Subtema:</i>	"Surprizele primăverii"
<i>Domeniul de activitate:</i>	Domeniul Științe
<i>Categoria de activitate:</i>	Cunoașterea mediului
<i>Subiectul activității:</i>	"Cine a venit la noi?"
<i>Modalitatea de realizare:</i>	Joc didactic
<i>Tipul activității:</i>	Evaluarea cunoștințelor
<i>Scop:</i>	Verificarea și sistematizarea cunoștințelor despre anotimpul primăvara

DIMENSIUNI ALE DEZVOLTĂRII:

B. DEZVOLTAREA SOCIO- EMOȚIONALĂ

B1. Interacțiuni cu adulții și cu copiii de vârste apropiate

B2. Comportamente prosoziale, de acceptare și respectare a diversității

E. DEZVOLTAREA COGNITIVĂ ȘI CUNOAȘTEREA LUMII

E1. Relații, operații și deducții logice în mediul apropiat

E3. Caracteristicile structurale și funcționale ale lumii înconjurătoare

COMPORTAMENTE:

B1.2. Demonstrează abilități de solicitare și de primire a ajutorului în situații problematice specific

B2.2. Își însușește și respectă reguli; înțelege efectele acestora în planul relațiilor sociale în contexte familiare

E1.1. Identifică elemente caracteristice ale unor fenomene/relații din mediul apropiat

E1.4. Identifică posibile răspunsuri/soluții la întrebări, situații- problemă și provocări din viața proprie și a grupului de colegi

E1.5. Realizează, în mod dirijat, activități simple de investigare a mediului, folosind instrumente și metode specific

E3.3. Descrie unele caracteristici ale lumii vii, ale Pământului și Spațiului

Obiective operaționale

- O1 Să recunoască elementele componente specifice primăverii
- O2 Să comunice impresii și idei pe baza observărilor efectuate
- O3 Să respecte regulile jocului

Joc didactic:

- Sarcina didactică:* Denumirea semnelor caracteristice anotimpului primăvara, folosind material intuitiv.
- Regulile jocului:* Fiecare copil va alege o siluetă reprezentativă a anotimpului primăvara și o va denumi, după care o va plasa pe macheta confecționată.
- Elemente de joc:* surpriza, mișcarea, căutarea, descoperirea, aplauzele

Strategii didactice:

- Metode și procedee:* Conversația, Demonstrația, Explicația, Exercițiul, Problematizarea
- Mijloace de învățământ:* Macheta cu Zâna Primăvara, siluete cu imaginile necesare pt joc, coșuleț, eșarfă
- Forme de organizare:* activitate frontală, individuală.
- Metode de evaluare:* aprecieri verbale, aplauze.
- Loc de desfășurare:* Sala de grupa
- Durata:* 15 minute

Bibliografie:

- Manea, A., & Tăbrcă, M. (2016). *Suport didactic pentru aplicarea curriculumului pentru învățământul preșcolar*. Pitești: Delta Cart Educațional.
- Preda, V., Tureanu, M., Drocan, G., & Ciobanu, A. (2009). *Metodica activităților instructiv-educative în grădinița de copii*. Craiova: Editura Gheorghe-Cârțu Alexandru.
- Tătaru, L., Glava, A., & Chiș, O. (2014). *Piramida cunoașterii - Repere metodice în aplicarea curriculumului preșcolar*. Pitești: Editura Diamant.

N R. C R T	ETAPELE ACIVITĂȚII/ DURATA	OB. OP.	PRELUCRAREA CONȚINUTULUI	STRATEGII DIDACTICE			EVALUARE ITEMI ȘI INDICATORI DE PERFORMANȚĂ
				METODE DIDACTICE	MIJLOACE DIDACTICE	FORME DE ORGANIZA RE	
1.	Moment organizatoric 1 min		Aerisesc sala de clasă, aranjez materialele ce urmează a fi folosite și fac pregătiri în vederea asigurării unui climat educațional favorabil desfășurării activității. Așez scăunelele în formă de semicerc.	Instructajul		Frontală	Toți copiii participă activ la organizarea spațiului destinat activității, cooperează benevol, cu plăcere.
2.	Captarea atenției 1 min		Educatorea descoperă macheta prin înlăturarea eșarfei și le prezintă copiilor un personaj deosebit, pe Zâna Primăvara care a venit să vadă cât de multe lucruri cunosc copiii din grupa mică despre ea. Ea a adus un coșuleț plin cu surprize.	Expunerea	Machetă cu Zâna Toamna, coșuleț, siluete	Frontală	Observarea sistematică a comportamentului copiilor.
3.	Anunțarea temei 0 min		”Astăzi vom juca un joc foarte frumos care se numește «Cine a venit la noi? »”	Expunerea		Frontală	

4.	Dirijarea învățării 10 min	O1 O2 O3	<u>Explicarea sarcinii și a regulilor jocului:</u> Fiecare copil va veni în față și va lua din coșulețul Zânei câte o siluetă reprezentând un element specific primăverii, îl va denumi, apoi îl va plasa pe machetă după care se va duce la locul său. Se păstrează liniștea și disciplina, este nevoie de atenție sporită, vor răspunde doar copiii desemnați de educatoare iar ceilalți vor aplauda răspunsurile corecte. Voi solicita toți copiii. <u>Demonstrarea jocului:</u> se face de către educatoare. Voi alege o siluetă, o voi denumi și apoi o voi plasa pe machetă. <u>Cerința:</u> Recunoaște imaginea și așaz-o pe machetă! <u>Jocul de probă:</u> un copil ales de educatoare vine în față, alege o siluetă din coș, o denumește și o plasează pe machetă.	Explicația Exercițiul Problematizarea Exercițiul	Machetă cu Zâna Toamna Coșuleț Siluete	Frontală Individuală	Copiii ascultă cu atenție și execută sarcina în ritmul propriu și în măsura propriilor capacități și abilități.
5.	Obținerea performanței 1 min	O3	Copiii aleg toate siluetele, le denumesc în mod corect și le așază pe machetă conform indicațiilor primite la începutul jocului. Zâna Primăvară este foarte mulțumită de rezultat.	Exercițiul Problematizarea		Individuală	Educatoarea oferă ajutor acolo unde este solicitată sau unde observă că este nevoie.
6.	Asigurarea retenției și a transferului		Complicarea jocului <u>Varianta 1:</u> se împart imaginile la numărul de copii și sunt chemați aleatoriu în fața clasei. Ei vor denumi imaginea și vor răspunde la o întrebare adresată de educatoare. Exemplu: Ce culoare are? Ce produce? Unde locuiește? Etc <u>Varianta 2:</u> copiii primesc medalioane cu imaginile de pe jetoane și apoi își vor găsi perechea, făcând schimb de jetoane. Educatoarea va denumi copiii pe rând, aceștia vor	Exercițiul Problematizarea			

			veni în față și vor spune: "Caut albinuța!" sau "Caut rândunica", în funcție de imaginea de pe medalion. Copilul cu imaginea ceruta vine și face schimbul. Acum, al doilea copil va căuta imaginea de pe medalion, dând la schimb imaginea de pe jeton. Și așa mai departe până când toți copiii vor avea aceeași imagine pe medalion ca și pe jeton.				
7.	Încheierea activității 2 min		Copiii sunt apreciați pentru implicare și lucrarea finală este plasată într-un loc unde să poată fi admirată de ceilalți copii și de părinți.	Conversația	Aprecieri verbale Aplauze	Frontală	Copiii sunt încântați de aprecierile primite.

Proiect de activitate - „Ne jucăm, numărăm, pe Peștele-Curcubeu îl ajutăm”

Hărăstășan Georgiana Alexandra
Grădinița cu Program Prelungit Nr. 26, Sibiu

Grupa:	Grupa MARE
Tema anuală de studiu:	„Când, cum și de ce se întâmplă?”
Tema săptămânală independentă:	„Chipul verii”
Tema zilei:	„Primăvara s-a sfârșit, noi la mare am pornit!”
Domeniul experiențial:	Domeniul Științe
Categoria de activitate:	Activitate matematică
Tema activității:	„Ne jucăm, numărăm, pe Peștele-Curcubeu îl ajutăm”
Modalitatea de realizare:	Joc didactic matematic
Tipul activității:	Evaluare
Scop:	Verificarea cunoștințelor privind însușirea conceptului de <i>număr natural</i> în concentrul 1 – 10 prin numărare crescătoare/descrescătoare, identificarea vecinilor, sortare, raportare număr la cantitate și soluționare de probleme simple

Dimensiuni ale dezvoltării:

B. DEZVOLTAREA SOCIO-EMOȚIONALĂ

1. Interacțiuni cu adulții și cu copiii de vârste apropiate

C. CAPACITĂȚI ȘI ATITUDINI FAȚĂ DE ÎNVĂȚARE

1. Curiozitate, interes și inițiativă în învățare
2. Finalizarea sarcinilor și a acțiunilor (persistență în activități)

E. DEZVOLTAREA COGNITIVĂ ȘI CUNOAȘTEREA LUMII

2. Cunoștințe și deprinderi elementare matematice pentru rezolvarea de probleme și cunoașterea mediului apropiat

Comportamente vizate:

B.1.2. Demonstrează abilități de solicitare și de primire a ajutorului în situații problematice specifice

B.1.3. Inițiază/participă la interacțiuni pozitive cu copii de vârstă apropiată

C.2.1. Realizează sarcini de lucru cu consecvență

C.2.2. Integrează ajutorul primit, pentru realizarea sarcinilor de lucru la care întâmpină dificultăți

E.2.1. Demonstrează familiarizarea cu conceptul de număr și cu numerația

E.2.4. Efectuează operații de seriare, grupare, clasificare, măsurare a obiectelor

E.2.5. Rezolvă situații-problemă pornind de la sortarea și reprezentarea unor date

Obiective operaționale:

- O1** să numere în șir crescător și descrescător în limitele 1-10;
- O2** să raporteze numărul la cantitate și cantitatea la număr;
- O3** să formeze mulțimi conform criteriilor stabilite;
- O4** să corecteze greșelile;
- O5** să stabilească vecinii numerelor indicate.

STRATEGII DIDACTICE:

- **Metode și procedee:** jocul didactic, conversația, explicația, exercițiul, demonstrația, problematizarea.
- **Mijloace didactice:** tablă magnetică, jucării de pluș reprezentative pentru temă, siluete cu magneți, cifre magnetice, medalioane cu cifre, coșuleț cu plicuri, cutie cu sarcini.
- **Forme de organizare:** frontală, individuală, de grup.
- **Loc de desfășurare:** Sala de grupa
- **Durata:** 35-40 de minute

SARCINĂ DIDACTICĂ:

Operarea cu diverse sarcini matematice precum numărarea, asocierea cifrei cu cantitatea și invers, identificarea vecinilor cifrelor, formarea de mulțimi.

REGULILE JOCULUI:

1. Copilul numit extrage din găleușă bilețelul cu o anume sarcină. Sarcinile sunt numerotate și sunt extrase în ordine crescătoare.
2. Se îndeplinește sarcina de pe bilețel.
3. Copiii colaborează cu echipa în vederea obținerii rezultatului corect.
4. Răspunsurile corecte sunt aplaudate de ambele echipe și răsplătite cu un abțibild cu o față zâmbitoare.
5. Câștigă echipa care a obținut cele mai multe fețe zâmbitoare.

ELEMENTE DE JOC: mânuirea materialului, aplauze, închiderea ochilor, întrecerea, mișcarea, aplauzele, stimulentele.

VARIANTE DE JOC:

Varianta 1: „Fă cum îți spun!”

Varianta 2: „Partenerul de sprijin”

Bibliografie:

Manea, A., & Tăbrcă, M. (2016). *Suport didactic pentru aplicarea curriculumului pentru învățământul preșcolar*. Pitești: Delta Cart Educațional.

Preda, V., Tureanu, M., Drocan, G., & Ciobanu, A. (2009). *Metodica activităților instructiv-educative în grădinița de copii*. Craiova: Editura Gheorghe-Cârțu Alexandru.

Tătaru, L., Glava, A., & Chiș, O. (2014). *Piramida cunoașterii - Repere metodice în aplicarea curriculumului preșcolar*. Pitești: Editura Diamant.

Antonovici, Ș. (2016). *Matematica în grădiniță. Ghid pentru educatoare*. Editura DPH, București

*** (2019) - „Curriculum pentru învățământul preșcolar”, Editura DPH, București

N R. C R T	ETAPELE ACIVITĂȚII/ DURATA	OB. OP.	PRELUCRAREA CONȚINUTULUI	STRATEGII DIDACTICE			EVALUARE
				METODE DIDACTICE	MIJLOACE DIDACTICE	FORME DE ORGANI ZARE	
1.	Moment organizatoric		Organizarea spațiului și asigurarea condițiilor optime pentru buna desfășurare a activității: • pregătirea materialului didactic • așezarea copiilor în semicerc	Conversația		Frontală	Toți copiii participă activ la organizarea spațiului destinat activității, cooperează benevol.
2.	Captarea atenției		Prezintă Peștele Curcubeu care deja are o parte din corp acoperită cu solzi multicolori, semn că activitățile realizate la centre au mulțumit-o pe Zâna Mării. De data aceasta însă, Peștele Curcubeu are nevoie de ajutorul copiilor pentru că Zâna Mării i-a povestit o întâmplare nefericită: „Zece copilași care se jucau pe malul mării și-au pierdut jucăriile cu care construiau un castel de nisip și acum plâng pentru că nu le mai găsesc. Se pare că un rechin poznaș, vrând să le facă o farsă, le-a ascuns toate jucăriile. Acesta le va înapoia dacă voi, copii, veți rezolva câteva sarcini. Dar rechinul mai are o	Expunerea	Peștele Curcubeu, Rechinul	Frontală	Observarea sistematică a comportamentului copiilor.

			condiție: la sfârșit, vrea și el un solz multicolor de la Peștele Curcubeu. Vreți să îi ajutăm pe copilașii de pe plajă să-și recupereze jucăriile?”				
3.	Anunțarea temei		Jucăm jocul „Ne jucăm, numărăm, pe Peștele-Curcubeu îl ajutăm”. Repet titlul jocului.	Expunerea		Frontală	Manifestă interes
4.	Reactualizarea cunoștințelor		Numărarea orală în limitele 1-10 crescător și descrescător cu arătarea degetelor de la cele două mâini.	Exercițiul			
5.	Prezentarea conținutului și dirijarea învățării		<i>Explicarea jocului:</i> Explic copiilor regulile jocului: împart copiii în două grupe (grupa steluțelor de mare și grupa căluților de mare), câte un copil sau doi din fiecare grupă vine la tablă iar din gălețușă adusă de rechin, extrag, pe rând, câte un piculeț cu câte o sarcină, în ordine crescătoare de la 1 la 10. După extragerea bilețelului citesc sarcina iar copiii numiți o rezolvă. Copilul ales este ajutat de colegii din echipa lui. Dacă răspunsul este corect copilul este aplaudat iar echipa		Siluate magnetice cu fetițe, băieței, lopățele. Cifre magnetice Plicuri cu sarcini Imagini cu steluțe de mare și căluți de mare	Frontală Individu ală În perechi	Urmăresc comportamentul copiilor în timpul expunerii poveștii

			primește o față zâmbitoare. Echipa cu cele mai multe fețe zâmbitoare este câștigătoare. <i>Desfășurarea jocului de probă:</i> Pentru explicarea jocului aleg plicul cu fața zâmbitoare. Citesc sarcina, copilul o îndeplinește iar după ce mă asigur că toți copiii au înțeles ce au de făcut trecem la desfășurarea jocului propriu-zis cu alegerea sarcinii cu numărul 1. Sarcina 😊 : „- În coșulețul de pe masă găsești plicuri de diverse culori. Alege-l pe cel de culoare galbenă și așază pe tabla magnetică ceea ce găsești înăuntru!” <i>Desfășurarea jocului:</i> Sarcina 1: ”Felicitări! Acum veți primi lopețile de nisip pierdute de cei 10 copii pe plajă. Fiecare lopătică are câte o cifră pe ea. Așază-le în ordine crescătoare!”	Explicația Exercițiul Problematizare a				
			O1					
			O2					

		O3	Sarcina 2: „Acum așază-le în ordine descrescătoare!” Sarcina 3 (pentru doi copii): „Procedează la fel și cu copiii: așază-i în ordine de la mare la mic!” Sarcina 4 (pentru doi copii): „Așază copiii în ordine de la mic la mare!” Sarcina 5: „Formează mulțimea fetițelor, mulțimea băieților și mulțimea lopeților!” Sarcina 6: Care mulțime are cele mai multe elemente? Arat-o! Sarcina 7: Câte elemente are? Numără-le prin încercuire! Sarcina 8: Care mulțime conține cele mai puține elemente? Arat-o cu degetul arătător! Sarcina 9: Câte elemente are aceasta? Numără-le prin încercuire! Sarcina 10 (pentru toți copiii): Care e cel mai înalt copil? Dar cel mai scund?				
6.	Obținerea performanței	O2	Varianta 1: „Fă cum îți spun!” Pentru satisfacerea nevoii de mișcare îi voi antrena pe copii în diverse sarcini motrice:	Problematizare a Explicația		Frontală De grup	Urmăresc modul de exprimare al copiilor, păstrarea firului acțiunii și

		O4	săriți de două ori, aplauzați de 3 ori, faceți 4 aplecări de trunchi, ridicați genunchii la piept de 5 ori. Varianta 2: „Partenerul de sprijin” (lucru în perechi) Câte doi copii vin la tablă magnetică și la semnalul educatoarei unul dintre ei închide ochii și celălalt schimbă două cifre de pe tablă. La următorul semnal primul copil deschide ochii, caută greșeala și o corectează. Se schimbă rolurile și jocul continuă.			În perechi	utilizarea cuvintelor noi.
6.	Asigurarea retenției și a transferului	O5	<i>Complicarea jocului:</i> educatoarea cheamă 9 copii în față și le pune medalioane cu cifre de la 1 la 10 cu excepția cifrei 3 pe care și-o pune sieși. Cheamă să se așeze lângă ea vecinul mai mic și pe cel mai mare. Se repetă și cu alte cifre.	Problematizare a Conversația Exercițiul	Medalioane cu cifre	Frontală Individu ală De grup	Voi urmări modul de exprimare al copiilor și răspunsurile să fie coerente și relevante. Voi oferi sprijin și încurajări.
7.	Evaluarea performanței		Copiii vor fi apreciați pentru cunoștințele dobândite, răbdare și corectitudine în joc.				
8.	Încheierea activității		Educatoarea face aprecieri generale și individuale cu privire la modul de desfășurare a activității.	Conversația		Frontală Individu ală	Aprecieri generale și individuale

Bune practici în activitatea didactică

Educatoare: Huidan Ionela Octavia Daniela

Grădinița cu P.P. "Lumea Florilor"

Creativitatea este, în primul rând, o abordare pozitivă, care ne ajută să trecem peste obstacole, ba chiar să le transformăm în oportunități. Prin abordări creative putem crește procentul de promovabilitate într-o instituție, putem să direcționăm elevii către opțiuni profesionale pe care nu le luaseră în calcul, putem diversifica resursele bibliografice pe care le folosim la clasă, putem ilustra prin situații practice planul de curs. Creativitatea este mai mult decât imaginație sau îndemânare, este imaginația pusă la lucru pentru obiective practice, este calitate din punct de vedere formal și nonformal. Ceea ce este valoros în sine în domeniul literaturii sau artelor și meșteșugurilor – de la pictură la origami, câștigă valoare creativă dacă folosește unui scop sau dacă ajută la rezolvarea unei situații. Creativitatea este mai mult decât ingeniozitate, mai mult decât soluții tehnice inovative care aduc un plus într-un domeniu.

Creativitatea este un proces mental și social care implică generarea unor idei sau concepte noi sau noi asocieri ale minții creative între idei sau concepte existente. Creativitatea se poate manifesta în multiple domenii: arte, literatură, psihologie, științe cognitive, filozofie, economie, management etc. Dificultatea definirii creativității rezidă în asocierile particulare ale acestui concept cu artel, în natura complexă a creativității și în varietatea teoriilor care au fost dezvoltate pentru a o explica. Mulți oameni asociază greșit creativitatea în special cu artel (muzica, teatrul, dansul, literatura, deseori denumite „arte creative”). Progresele din toate domeniile – matematică, tehnologie, științe, afaceri – au avut la bază creativitatea, muncă, cercetarea, conducând spre dezvoltarea societății.

Cu toate că, de cele mai multe ori, există anumite piedici sau obstacole în a promova creativitatea, se recomandă principii de bază în demararea acestui proces. Proiectele educaționale reprezintă, poate, cele mai sigure căi de dezvoltare a creativității deoarece sunt instrumente de management al curriculumului și de management al schimbării și pot acționa atât la nivelul organizației școlare, cât și la nivel individual, integrate în proiecte de dezvoltare personală/profesională. De dorit ar fi să fie integrate ca obiective și activități în lecție și/sau în afara ei, proiectele educaționale au ca scop general dezvoltarea în educație. Proiectele educaționale, fie cu susținere locală, fie europeană, permit experimentarea schimbării în termeni de practică didactică și experimentarea eficacității educaționale în termeni de rezultat/impact așteptat.

Proiectele educaționale nu trebuie să fie recurente, trebuie să fie orientate relativ la tendințe și priorități în termeni de politici educaționale și, nu în ultimul rând, relativ la dezvoltarea socioprofesională a elevului, ca și beneficiar direct sau indirect al acestora. Proiectele educaționale transcend schimbării în educație, propunând întotdeauna abordări inedite ce deschid perspectiva dezvoltării. Tocmai din acest punct de vedere, vorbim de proiecte educaționale ca mijloace de dezvoltare a creativității la elevi. Atât datorită specificului noilor tehnologii, cât și datorită necesității centrării activităților educative pe dezvoltarea de competențe pentru sec. XXI – comunicare, civism, cooperare, a învăța să înveți, gândire și gândire critică, competențe digitale, etc., în sistemele de învățământ procesul didactic pune un accent din ce în ce mai mare pe învățarea bazată pe proiect și învățarea prin colaborare.

Educația formală se deschide către experiențele de învățare nonformală, tinzând către valorificarea acestora la nivelul dezvoltării competențelor, al achizițiilor, la nivelul creării unui context familiar și motivant, activ și participativ, la nivelul utilizării unor metode alternative atractive și la nivelul relației mai puțin formalizate între cadrul didactic și grupul de învățare. Ființa umană învață din orice, învață în orice situație și se dezvoltă ca urmare a acestei învățări. Școala are însă rolul de a orienta elevul spre acele situații de învățare corecte, dezvoltându-i capacitatea de a

discerne între bine și rău. Educația informală este educația societății și, ca urmare, este mai dificil de controlat. Educația extrașcolară, considerată ca „orice activitate situându-se în afara cadrului școlar și putând include atât educația nonformală, cât și orice formă a educației ocazionale sau permanente”, și de educație nonformală, considerată „orice activitate educativă structurată într-un cadru nonșcolar (învățământ tradițional, mișcări ale tineretului, cluburi și asociații)” apare și termenul de educație difuză, definit drept „proces continuu de achiziționare a cunoștințelor și conceptelor, care nu se situează în nici unul din cadrele instituționale”.

Spre deosebire de educația formală, educația nonformală se caracterizează prin următoarele trăsături: are caracter facultativ sau opțional; elevii sunt implicați în proiectarea, organizarea și desfășurarea acestor activități; nu se pun note, nu se face o evaluare riguroasă; permite punerea în valoare a aptitudinilor și intereselor copiilor și tinerilor; permite o mare varietate de forme, flexibilitate sporită a formelor, cunoaște modalități diferite de finanțare; facilitează promovarea muncii în echipă și a unui demers pluri sau interdisciplinar; accentuează obiective de tip formativ-educativ. În condițiile în care activitățile se grupează într-o serie logică, urmărind același scop, ele se pot regăsi într-un proiect educațional.

Comunicarea este o altă condiție esențială pentru reușita proiectului. Respectarea acestor cerințe generale necesită cunoștințe, deprinderi, abilități și exercițiu permanent în domeniul comunicării interpersonale. Succesul oricărui proiect depinde în mare măsură de modul în care are loc comunicarea în cadrul fiecărei etape și activități. Exigențele legate de această problemă sunt cu atât mai importante cu cât strategia de implementare a unui proiect presupune o comunicare constantă în cadrul echipelor de proiect și între aceste echipe și comunitățile școlare și locale în toate etapele pe care le presupune proiectul.

Proiectul pe care o școală îl implementează reprezintă un set de activități care oferă o soluție pertinentă la o problemă identificată. El se desfășoară într-un anumit interval de timp și folosește resurse materiale, financiare și umane. Echipa care elaborează proiectul trebuie să asigure echilibrul între rigoare și creativitate, răspunzând unor întrebări ce decurg din formularul standard care trebuie respectat. În acest context, membrii echipei de proiect trebuie să valorifice întreaga experiență de care dispun în domeniul proiectelor și să se orienteze către dezvoltarea lor permanentă în acest domeniu. Un proiect educațional de succes trebuie să aibă la bază parteneriate viabile și realiste, între școală, familie și comunitate. Îmbunătățirea relațiilor dintre școală și comunitate în vederea creșterii calității educației oferite elevilor reprezintă o prioritate a actualei strategii educationale. Elaborarea și implementarea proiectelor în condiții de succes poate avea loc doar dacă fiecare școală își atrage parteneri din comunitatea în care este amplasată.

Pentru a realiza un parteneriat viabil cu comunitatea, echipa de proiect trebuie: să cunoască profilul general al comunității locale; să cunoască problemele specifice ale comunității și, în particular, problemele din domeniul educației; să analizeze gradul de implicare a școlii în viața comunității locale și rolul pe care școala îl are în procesul de dezvoltare comunitară; să identifice formele și domeniile parteneriatului în acord cu specificul proiectelor școlii și cu particularitățile partenerilor din comunitate, care pot sprijini elaborarea și implementarea proiectului; să stabilească direcții de acțiune prin care se poate asigura atragerea partenerilor comunitari pe fondul ameliorării relațiilor dintre școală și comunitate. Acțiunile derulate în parteneriat școală-familie reprezintă încă o modalitate prin care i se acordă copilului încredere în el și se stimulează creativitatea prin încurajarea de a se manifesta, prin siguranța pe care cele două elemente – școala și familia – o dă subiectului educațional. Colaborarea între profesor și familie este hotărâtoare în derularea procesului educațional, indiferent că ne referim la activitate formală sau la proiecte educative. În acest context, copilul se simte sigur pe el și se poate exprima. Creativitatea în activitatea nonformală este elementul-cheie care ar trebui urmărit, pentru că aceste activități creează cadrul propice de manifestare „altfel” a elevilor. Copiii învață să fie curioși și învață, totodată, să exprime acest lucru, în cuvinte sau imagini.

Un proiect educațional conține o serie de activități, care se succed conform unui calendar. Aceste proiecte pot acoperi o gamă extinsă de preocupări ale elevilor, de necesități ale instituției sau ale societății și pot avea fie un scop de conștientizare a tuturor factorilor responsabili în acest sens,

fie, mai mult, de rezolvare a anumitor situații. Tocmai aici apare creativitatea, elevul fiind pus în situația de a găsi soluții, de a exprima păreri, idei, variante de abordare. Indiferent că derulăm un proiect ecologic sau cu tematica drepturilor copilului, de exemplu, ambele se încadrează la capitolul voluntariat. Acest lucru permite celor implicați să aleagă calea de a-și îndeplini obiectivele, cale care trebuie să fie cea mai potrivită situației, dar și capacităților de acțiune ale elevilor. Faptul este identic în situația unor proiecte educaționale de promovare a locurilor natale, de exemple. Creativitatea elevilor se poate manifesta în alegerea formei activității (excursii, expoziții de desene, picturi, fotografii, mese de lucru, dezbateri etc.), dar și în forma de prezentare a produsului final, în funcție de abilitățile elevilor și de dorința lor de exprimare. Libertatea de manifestare este echivalentă cu dezvoltarea creativității, iar proiectele educaționale reprezintă cadrul propice pentru atingerea acestui obiectiv.

Săptămâna „Să știi mai multe, să fii mai bun” este o oportunitate în sensul dezvoltării creativității. Timp de o săptămână, nimeni nu are monopolul adevărului, nici al răspunsurilor. Experiența de învățare din așa-numita „Școală Altfel” nu se termină nici în clasă, nici odată cu această săptămână. Stă în puterea noastră să facem elevii să se simtă suficient de motivați și relaxați pentru a-și exprima deschis părerile și descoperirile. Mai mult, nu se subestimează, ba chiar încurajează puterea lor de a verifica și valida informațiile dobândite folosind resursele disponibile online. O abordare creativă a acestei perioade are ca obiectiv găsirea de răspunsuri surprinzătoare pentru toată lumea. Aceste răspunsuri comune au o valoare uriașă, sunt mult mai mult decât informații sau abilități noi, pentru că reprezintă o conexiune personală ca grup. Este, până la urmă, cea mai frumoasă complicitate, cea a curiozității, a deschiderii față de nou.

Bibliografie

<http://www.ccdcluj.ro/Preuniversitaria/v3,nr4/S3/Adriana%20Iacob.pdf>

<http://www.ctcnvk.ro/editorial/educatia-non-formala-si-informala>

<http://www.oradecreativitate.ro/>

<http://leap.ro/educatia-nonformala>

Văideanu, G., Educația la frontiera dintre milenii, Editura Politică, București, 198

Puterea jocului în învățarea timpurie: O abordare educațională

Educatoare: Huidan Ionela Octavia Daniela

Grădinița cu P.P. "Lumea Florilor"

Introducere

Jocul este un element fundamental în viața copilului și un canal esențial prin care acesta explorează lumea, își dezvoltă gândirea critică, dobândește abilități sociale și învață să își exprime emoțiile. În contextul educației timpurii, rolul jocului este recunoscut nu doar ca metodă de relaxare, ci ca instrument educațional complex, capabil să sprijine dezvoltarea globală a copilului. Acest articol își propune să evidențieze importanța jocului în formarea personalității copilului și în procesul de învățare, printr-o abordare teoretică și practică.

1. Jocul – fundament al învățării în grădiniță

Studiile arată că învățarea prin joc stimulează simultan curiozitatea, motivația și implicarea activă a copilului. Educatorii care integrează jocuri în activitatea zilnică creează un climat pozitiv, în care copiii învață fără presiune. Prin joc, copilul preia roluri sociale, aplică concepte abstracte, exersează soluționarea de probleme și își dezvoltă abilități socio-emoționale.

În grădiniță, activitățile ludice bine planificate pot susține toate domeniile de dezvoltare – cognitiv, emoțional, fizic și social – oferind contexte variate pentru experimentare și reflecție.

2. Diversitatea jocurilor și beneficiile specifice

Fiecare tip de joc aduce beneficii distincte:

- Jocurile simbolice (de rol) susțin dezvoltarea empatiei și a înțelegerii sociale.
- Jocurile de construcție stimulează gândirea spațială și creativitatea.
- Jocurile senzoriale facilitează autoreglarea și procesarea informației.
- Jocurile cooperative încurajează negocierea, ascultarea activă și colaborarea.

Educatorii trebuie să identifice jocurile potrivite pentru fiecare moment al zilei și pentru nevoile individuale ale copiilor, adaptându-le contextului și resurselor disponibile.

3. Strategii eficiente de integrare a jocului în curriculum

Integrarea eficientă a jocului în activitățile educative presupune:

- Planificarea tematică ce include jocuri relevante pentru conținutul vizat;
- Flexibilitate în ritmul și structura activității pentru a permite inițiativa copilului;
- Folosirea materialelor ludice și a poveștilor ca suport pentru explorare;
- Observarea activă a comportamentului copilului în joc pentru evaluare și intervenție educativă.

Astfel, jocul devine un mijloc de predare, nu doar un moment de pauză, și contribuie la dezvoltarea competențelor cheie pentru viață.

4. Implicarea familiei și jocul acasă

Educația timpurie este eficientă atunci când implică întreaga comunitate educațională. Familia are un rol esențial în susținerea jocului ca mediu de învățare. Prin activități simple acasă – jocuri de masă, teatru de păpuși, citirea poveștilor – părinții întăresc relația afectivă și oferă copilului contexte valoroase pentru dezvoltare.

Colaborarea educator-familie, prin ateliere, recomandări și observații comune, creează continuitate între mediul educațional formal și cel familial.

Concluzii

Jocul este o resursă inepuizabilă de învățare, explorare și relaționare. Utilizat conștient și creativ, el transformă educația într-o experiență plăcută, motivantă și eficientă. Este responsabilitatea cadrelor didactice să valorifice această resursă și să creeze un mediu educațional în care jocul și învățarea se împletesc armonios.

Bibliografie

- Ginsburg, K.R. (2007). „The Importance of Play in Promoting Healthy Child Development”.
- Vygotsky, L.S. (1978). „Mind in Society”.
- Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R.M. (2008). „Einstein Never Used Flashcards”.
- Revista „Învățământ Preșcolar”, nr. 3/2024.
- Bontaș, I. (2007). „Pedagogie generală”.