



SIMPOZION NAȚIONAL

INOVAȚIE ȘI

PERFORMANȚĂ

ÎN EDUCAȚIE

Profesorul creativ – dezvoltarea
creativității elevilor prin integrarea
platformelor e-learning în
activitatea didactică

NR. 23, Decembrie 2024

ISSN – 2784 – 0166

ISSN – L 2784 – 0166





SIMPOZION NAȚIONAL
**INOVAȚIE ȘI
PERFORMANȚĂ
ÎN EDUCAȚIE**

ISSN 2784 - 0166

ISSN - L 2784 - 0166



Este un proiect

S.C. Offset S.R.L.

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

Constanța,

Tel: 0766.491711,

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. 23 / DECEMBRIE 2024

**Profesorul creativ – dezvoltarea creativității
elevilor prin integrarea platformelor e-
learning în activitatea didactică**

Editor: Secuiu Eugen 

Colectivul de redacție:

Prof. Secuiu Elena



Prof. Radu Cristina



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

COLECTIVUL DE REDACȚIE

Laborant Alexandru Elena Colegiul Național „Ferdinand I”, Bacău	Atănăsoaie Petronela Prof. Înv. Primar Școala Gimnazială Nr. 1 Ardeoani
Buna Elena Școala Gimnazială Nr.11, Buzău	Burdeți Onița Școala Gimnazială Cepari, Jud. Bistrița-Năsăud
Carastoian Mirela Mariana Grădinița cu Program Prelungit Dumbrava Minunată Tulcea	Andreea-Alexandra Școala Gimnazială Nr.2 Ciocârlia de Sus
Comănici Anamaria Profesor pentru educație timpurie: Grădinița cu program prelungit „Universul copiilor”	Corfar Maria Școala Gimnazială Mihai Eminescu Mediaș
Dinulescu Elena Liceul Teoretic „Grigore Moisil” Timișoara	FODOR LUCIA Școala Gimnazială Serafim Duicu Grădinița cu Program Prelungit Nr.12 Târgu-Mureș
Ivan Mihaela Prof. Școala Gimnazială “Constantin Brâncuși”, București, Sector 6	Miclea-Priporan Georgiana Prof. în învățământul preșcolar la Grădinița cu program prelungit Camigo (Cluj-Napoca)
Munteanu Mihaela Liceul Teoretic „Grigore Moisil” Timișoara	Oprea Mara Andreea Colegiul Național Pedagogic “Gheorghe Asachi” Piatra Neamț
Roxana Melania Grădinița cu Program Prelungit ”Universul copiilor”	Șeulean Augustin-Valentin, Școala Gimnazială „Emil Drăgan” Ungheni, jud. Mureș profesor de istorie, geografie și socio-umane
Zestreanu Daniela Liceul Tehnologic Bălteni, comuna Bălteni, județul Gorj	

CUPRINS

Brăduțul chimic	PAG. 6
Autor: Alexandru Elena Colegiul Național „Ferdinand I”, Bacău	
Integrarea elevilor cu CES	PAG. 8
Autor: Atănăsoaie Petronela Școala Gimnazială Nr. 1 Ardeoani	
DEZVOLTAREA GÂNDIRII CRITICE ÎN CONTEXT E-LERNING	PAG.12
Autor: Buna Elena Școala Gimnazială Nr.11, Buzău	
Proiect educațional „Sunt mândru că sunt român!	PAG. 14
Autor: Burdeți Onița Școala Gimnazială Cepari, Jud. Bistrița-Năsăud	
Diferiți, dar șanse egale	PAG.17
Autor: Burdeți Onița Școala Gimnazială Cepari, Jud. Bistrița-Năsăud	
Proiect didactic	PAG. 19
Autor: Carastoian Mirela Mariana Grădinița cu Program Prelungit Dumbrava Minunată Tulcea	
Platforme e-learning utile în activitatea didactică	PAG. 25
Autor: Caraman (căs. Cojocca) Andreea-Alexandra Școala Gimnazială Nr.2 Ciocârlia de Sus	
PROIECT DE ACTIVITATE INTEGRATĂ „Murături pentru iarnă”	PAG.28
Autor: Comănici Anamaria Grădinița cu program prelungit „Universul copiilor”	
PIRATII NUMERELOR - EXPRIMAREA EMOTIILOR LA VÂRSTA ȘCOLARĂ MICĂ SECVENȚĂ DE ÎNVĂȚARE PRIN DRAMATIZARE	PAG. 36
Autor: Corfar Maria Școala Gimnazială Mihai Eminescu Mediaș	
Reziliența educațională	PAG. 39
Autor: Dinulescu Elena Liceul Teoretic „Grigore Moisil” Timișoara	
WebQuest - Un start bun în educația financiară	PAG. 43
Autor: FODOR LUCIA Școala Gimnazială Serafim Duicu/Grădinița cu Program Prelungit Nr.12 Târgu-Mureș	

- Integrarea platformelor e-learning în cadrul orelor de religie.....PAG. 47**
Autor: Ivan Mihaela
Școala Gimnazială “Constantin Brâncuși”, București, Sector 6
- Integrarea platformelor e-learning în activitatea didactică.....PAG. 50**
Autor: Miclea-Priporan Georgiana
Grădinița cu Program Prelungit Camigo (Cluj-Napoca)
- Motivația și performanța elevilor în era digitală.....PAG. 52**
Autor: Miclea-Priporan Georgiana
Grădinița cu Program Prelungit Camigo (Cluj-Napoca)
- PRIMI PAȘI SPRE EDUCAȚIA ECOLOGICĂ.....PAG. 54**
Autor: Munteanu Mihaela
Liceul Teoretic „Grigore Moisil” Timișoara
- Învățarea prin strategii de stimulare a creativității bazate pe platforme e-learning.....PAG. 57**
Autor: Oprea Mara Andreea
Colegiul Național Pedagogic “Gheorghe Asachi” Piatra Neamț
- Valențele formativ-educative ale poveștilor.....PAG. 61**
Autor: Pop Roxana Melania
Grădinița cu Program Prelungit “Universul copiilor”
- Parteneriat Grădiniță-Școală.....PAG. 64**
Autor: Pop Roxana Melania
Grădinița cu Program Prelungit “Universul copiilor”
- AUTOEVALUAREA – UN PAS ESENȚIAL ÎN ÎMBUNĂȚĂȚIREA STIMEI DE SINE A ELEVILOR.....PAG. 68**
Autor: Șeulean Augustin-Valentin
Școala Gimnazială „Emil Drăgan” Ungheni, jud.Mureș
- Dezvoltarea creativității preșcolarilor prin integrarea platformelor e-learning în activitatea didactică.....PAG. 70**
Autor: Zestreanu Daniela
Liceul Tehnologic Bălteni, comuna Bălteni, județul Gorj

Brăduțul chimic

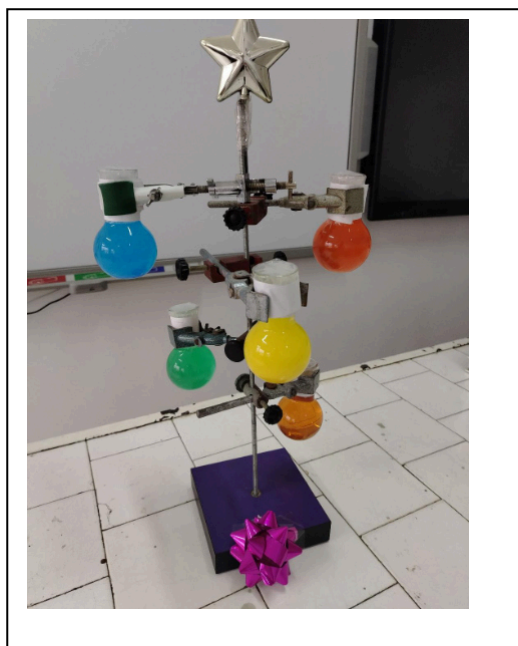
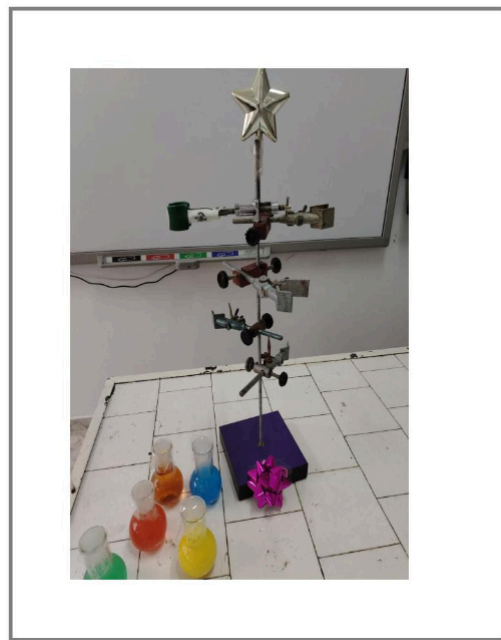
Laborant Alexandru Elena

Colegiul Național „Ferdinand I”, Bacău

În fiecare an spiritul Crăciunului în laboratorul de chimie este dat și de brăduțul chimic, ne-am gândit să împletim frumusețile sărbătorilor de iarnă cu știința, aici cu chimia. În mai multe baloane cu fund plat am pus diverse substanțe chimice nepericuloase pentru a obține culori cât mai frumoase și mai vii. Pe un stativ de biuretă am montat cleme de prindere cu două degete.

Am umplut baloanele cu fund plat după cum urmează :

- GALBEN- soluție de $\text{Pb}(\text{NO}_3)_2$ cu KI
- ALBASTRU- soluție de CuSO_4 pentru o nuanță deschisă sau soluție de CuSO_4 cu NH_4OH în exces pentru un albastru ca cerneala
- ROȘU- soluție de CH_3COOH și câteva picături de metilorange
- PORTOCALIU soluție de K_2CrO_4
- VERDE- soluție de NiCl_2



Se pot face și alte combinații de soluții, ideile fiecăruia vor face brăduțul unic, elevii sunt foarte creativi și inventivi

Bibliografie

<https://eic.rsc.org/feature/o-chemistree/3009663.article> <https://cen.acs.org/articlrs/87/i51/Chemical--Christmas-Tree-40-Years.html>

Integrarea elevilor cu CES

Autor: Atănăsoaie Petronela

Prof. Înv. Primar Școala Gimnazială Nr. 1 Ardeoani

CES este o expresie – umbrela care acoperă întreaga varietate de situații în care un copil întâmpină dificultăți de învățare de la dizabilitate fizică sau cognitivă la tulburări de personalitate și comportament. Școala va reuși să răspundă cerințelor speciale de educație ale copiilor aflați în dificultate și nevoilor de educație ale familiilor acestora doar prin eforturile ei interne și cu sprijinul tuturor.

Cerințele educative speciale constituie un concept apărut recent care definește cerințele specifice față de educație ale copilului derivate sau nu dintr-o deficiență. Cerințele educative speciale reies din particularitățile individuale de dezvoltare, învățare, relaționare cu mediul, din experiențele anterioare ale copilului, din problemele sociale.

Copiii care întâmpină greutăți la învățatură, cei cu tulburări de conduită școlară sau care au dificultăți de adaptare au cerințe educative speciale.

Identificarea cerințelor educative speciale se face urmărind diferite aspecte ale problematicii handicapului.

Sub aspect medical, deficiența este un termen care semnifică absența, pierderea sau alterarea unei structuri, ori a unei funcții anatomice, fiziologice sau psihologice. Deficiența poate fi rezultatul unei maladii, a unui accident, dar și a unor condiții negative din mediul de dezvoltare a copilului, cu deosebire carențe afective. Deficiența afectează capacitatea de muncă, dereglând procesul de adaptare și integrare în mediul școlar, la locul de muncă sau în comunitatea din care face parte persoana în cauză.

Sub aspect funcțional dizabilitatea reprezintă o diminuare totală sau parțială a posibilităților fizice, mintale, senzoriale, consecință a unei deficiențe, care împiedică efectuarea normală a unor activități. Este perturbarea capacității de îndeplinire normală a unei activități sau a unui comportament.

Sub aspect social, handicapul este un dezavantaj social, rezultat dintr-o deficiență sau incapacitate, care limitează sau împiedică îndeplinirea unui rol într-un context social. Starea de handicap se poate manifesta și în absența unei deficiențe reale, atunci când este provocată de unele capacități sau dereglări, mai mult sau mai puțin temporare, mai ales în prezența unor condiții defavorabile de mediu social, familii dezorganizate și lipsite de potențial educogen, instituții de educație și ocrotire cu caracter închis care izolează copiii, situație materială precară care obstrucționează motivația pentru școala a copiilor .

Copiii cu dizabilități intelectuale, senzoriale (auditive și vizuale) sau motorii au fost până de curând școlarizați doar prin unități speciale de învățământ. Prezența lor din ce în ce mai mare în școlile obișnuite deschise tuturor copiilor este o tendință tot mai observabilă, mai evidentă a diversificării populației școlare în personale. Trebuie cu prioritate ca orice integrare să fie în profitul elevilor respectivi și nu doar din punct de vedere al unei stimulări sociale. În principiu, trebuie să existe o reală

participare a elevilor cu dificultăți și a elevilor CES la activitățile de clasă și cel puțin o participare minimă garantată la activitățile cognitive. O integrare reală presupune o pedagogie de incluziune în toate activitățile în măsura posibilului în funcție de aptitudinile acestor elevi. O parte prea mare de învățământ individual constituie iarăși o excludere toată lumea. Dreptul și accesul efectiv la educație și pentru acești copii se realizează însă în modalități diferite, adesea foarte complexe, în care esențiale sunt ideile de nondiscriminare și de egalizare a șanselor, de acceptare în școală a tuturor copiilor, de abordare și de valorizare educațională adecvată pentru fiecare, de aceeași calitate a educației la toți elevii. Integrarea constă în a-l lăsa pe elevul cu dificultăți de învățare sau cu nevoi speciale (CES) să evolueze și să progreseze în clasa de vârstă obișnuită, cu sprijin corespunzător, în cazul în care aptitudinile sale îi permit acest lucru în interesul dezvoltării sale care singularizează și stigmatizează elevii în chestiune. Acesta este motivul pentru care este de dorit în măsura posibilului ca profesorii să îi ajute pe elevi în clasa în care aceștia sunt integrați.

În mod particular pentru situația actuală a României, conceptul educației pentru toți, reflectat aici mai ales prin cel al educației incluzive, se traduce în principal prin două opțiuni (trasee) școlare:

- cea a școlii obișnuite, cu prioritate pentru cât mai mulți dintre acești copii;
- cea a clasei sau a școlii speciale - dacă pentru anumiți copii școlarizarea obișnuită nu este benefică; școlarizarea separată trebuie să dispună de condiții de organizare, curriculare și de o calitate a instruirii echivalente celor din școlile generale; școlarizarea specială trebuie, de asemenea, să fie pe cât posibil temporară și tranzitorie și să fie combinată parțial și/sau alternativ cu frecventarea școlilor obișnuite, cât mai aproape spațial de acestea (Regulile Standard, 1993; Declarația de la Salamanca, 1994).

Pentru a clarifica unele aspecte esențiale cu privire la educația integrată/incluzivă, putem efectua următoarea sinteză

Ce este integrarea?	Ce nu este integrarea?
-a educa acei copii cu cerințe speciale în școli obișnuite alături de ceilalți copii normali;	- a cuprinde copiii cu Ces în programul școlilor obișnuite fără pregătirea și suportul necesar
-a asigura servicii de specialitate (recuperare, terapie educațională, consiliere școlară, asistență medicală și socială) în școala respectivă;	-a izola copiii cu CES în școlile obișnuite sau a plasa clasele speciale în exetrimitatea clădirii școlii ori în spații separate de clădirea principală a școlii;
-a acorda sprijin personalului didactic și managerilor școlii în procesul de proiectare și aplicare a programelor de integrare;	-a ignora cerințele strict individuale ale copilului;
-a permite accesul efectiv al copiilor cu CES la programul și resursele școlii obișnuite	-a expune copilul unor riscuri nejustificate;
-a încuraja relațiile de prietenie și comunicarea	-a solicita sarcini nerealizabile în aplicarea programului de integrare a personalului didactic și managerilor școlii;

<p>între toți copiii din clasă/școală</p> <p>-a educa și ajuta toți copiii pentru înțelegerea și acceptarea diferențelor dintre ei</p> <p>-a ține cont de problemele și opiniile părinților</p> <p>-a asigura programe de sprijin individualizate pentru copiii cu CES</p> <p>-a accepta schimbări radicale în organizarea și dezvoltarea activităților instructiv educative din școală</p>	<p>-a ignora problemele și opiniile părinților;</p> <p>-a plasa copiii cu CES în instituții școlare obișnuite alături de copii mai mici ca vîrstă;</p> <p>-a structura un orar separat pentru copiii cu CES aflați în școli obișnuite</p>
---	---

Educația integrată implică și asumarea unor noi roluri în cadrul sistemului educațional. Situațiile, contextele și manierele noi de lucru în activitatea școlară se referă atât la cadrele didactice din învățământul obișnuit cât și la cele din școlile speciale. Pentru ca personalul didactic din școlile obișnuite să facă față provocării legate de integrarea copiilor cu cerințe educative speciale (CES), una din condițiile de bază este suportul/sprijinul în activitatea la clasă.

Se caută tot mai multe modalități de sprijin în clasa obișnuită a copiilor cu CES. Profesorii de educație specială, de pildă, lucrează, mai ales, alături de profesorul(profesorii) clasei obișnuite, acordând sprijin nu numai copiilor integrați, ci și altor copii care întâmpină dificultăți.

Avantajele activității cadrelor didactice care asigură sprijinul învățării în grupa/clasa obișnuită se pot sintetiza astfel:

- ❖ Rămânerea copiilor în clasa obișnuită, evitându-se perturbarea activității școlii;
- ❖ Evitarea stigmatizării, etichetării; discriminării și segregării;
- ❖ Eliminarea sau reducerea testării standardizate excesive;
- ❖ Crearea ocaziilor pentru copiii obișnuiți să aprecieze și să înțeleagă copiii cu handicap; existența ocaziilor necesare pentru aceștia din urmă de a avea împrejur modele normale de copii;
- ❖ Pregătirea profesorilor din învățământul obișnuit în educația specială;
- ❖ Valorificarea (și valorizarea) competenței cadrelor didactice pregătite în educația specială într-un cadru mai larg.

BIBLIOGRAFIE :

- VERZA, E., PAUN, E.; „Educatia integrata a copiilor cu handicap”, Unicef, 1998
- DIACONU, MIHAI; „Educația și dezvoltarea copilului”, București, Editura ASE, 2007
- <http://www.isj.rdsbv.ro/CJARE/page8.html> (29 aprilie 2010)
- http://www.eurasc.eu/fichiers/contenu_fichiers1/1353/2009-D-619-ro-3.pdf (9 mai 2010)
- <http://www.scribd.com/doc/20845952/PSIHOPEDAGOGIA-INTEGR%C4%82RII> (9 mai 2010)

DEZVOLTAREA GÂNDIRII CRITICE ÎN CONTEXT E-LERNING

Prof. inv. primar: Buna Elena

Școala Gimnazială Nr.11, Buzău

Dezvoltarea gândirii critice constituie un obiectiv important, de tip formativ și se realizează prin folosirea cu precădere a unor strategii interactive care îi scot pe copii din ipostaza de obiect al formării și îi transformă în subiecți activi, coparticipați la propria formare. „A gândi critic” înseamnă a emite judecăți proprii, a susține propriile idei, a accepta părerile altora, a recunoaște cu simțul răspunderii propriile greșeli, a le corecta.

Gândirea critică are la bază reactualizarea cunoștințelor, analizarea diferențelor, observarea relațiilor cauză-efect, extragerea ideilor din exemple, susținerea ideilor cu exemple și evaluarea informațiilor în funcție de valoarea de adevăr, de utilitate, de efectele pozitive sau negative.

Încă de la vârstele timpurii metodele interactive de grup sunt instrumente didactice care favorizează interschimbul de idei, de experiențe, de cunoștințe, fiind modalități moderne de stimulare a învățării și dezvoltării personale, care presupun crearea de situații de învățare centrate pe disponibilitatea și dorința de cooperare a copiilor, pe implicarea lor directă și activă, o învățare prin colaborare, prin comunicare, prin confruntarea ideilor.

Învățarea prin metode interactive de grup dezvoltă gândirea democratică a copiilor, prin exersarea gândirii critice, deoarece copiii învață să accepte și să analizeze toate ideile propuse, nu pe cel care le-a emis, învață să critice comportamentul unui personaj din poveste, sau faptele unui copil, nu critică copilul.

Una din condițiile de dezvoltare a gândirii critice este implicarea activă a copiilor în realizarea unei învățări prin colaborare și cooperare. „Activ” este copilul care depune efort de reflecție personală, care întreprinde o acțiune mintală de căutare, de cercetare și redescoperire a adevărilor.

Discutăm deseori despre importanța dezvoltării la copii a abilităților de gândire critică pentru o navigare activă, pozitivă, responsabilă în mediul online.

În acest context, a gândi critic nu înseamnă doar a evalua un conținut și sursa acestuia. Gândirea critică se referă la orice spațiu de interacțiune cu spațiul virtual. În mediul virtual este foarte important să recunoști acele acțiuni care îți pot afecta imaginea și reputația, când riști să fii manipulat, hărțuit, șantajat. Sunt lucruri care pot afecta starea de bine a copiilor în mediul online, dar și în viața reală.

Un utilizator online cu abilități de gândire critică va evalua mai ușor situațiile prin care trece, va anticipa mai ușor consecințele comportamentului său și al altor utilizatori. Va acționa mai rațional și în interesul său. În cazul în care drepturile i-au fost încălcate sau simte disconfort, va cere ajutor cu mai multă încredere.

Dezvoltarea gândirii critice este necesară pentru siguranța online a copiilor. Este esențial să învețe să facă alegeri responsabile, nu doar să cunoască riscurile din mediul online.

Lecțiile, activitățile și discuțiile despre siguranța online trebuie să ofere elevilor spațiu pentru a dezvolta astfel de abilități. Căci părinții nu sunt întotdeauna alături pentru a-i ghida. În același timp, dezvoltarea gândirii critice nu înseamnă a pune responsabilitatea alegerilor corecte pe umerii copiilor. Trebuie să-i ajutăm să devină un rezilient în situații de risc sporit sau în fața unui potențial abuz. Și vrem să-i învățăm să evite situațiile riscante pentru sine sau pentru un alți copii.

Așadar, în contextul educației pentru siguranța online, gândirea critică înseamnă:

- analiza și evaluarea acțiunilor;
- identificarea legăturii dintre comportament și risc;
- identificarea comportamentelor sigure;

Copilul trebuie învățat regula celor 3 întrebări: CUM? CE? CINE?

prin activități și discuții prietenoase.

Dezvoltarea abilităților de gândire critică în mediul online este un proces de durată și, pentru fiecare copil, acest proces va fi diferit. Vă încurajăm să susțineți acest proces, arătându-le copiilor că, la școală, este loc pentru discuții legate de experiențele lor de utilizatori online.

Bibliografie:

Dumitru, I.A. – “Dezvoltarea gândirii critice și învățarea eficientă”, Editura de Vest, Timișoara, 2000;
Schean, Ioan – “Gândirea critică: metode active de predare- învățare”, Editura Dacia Educațional, 2004;
Cioflica, S., Contoman, E., Dosa, D., - “Poveștile ne învață lucruri bune despre viață”, Editura Tehno-Art, 2015;
Preda, V., Cioflica, S. – “Familia, universal copilăriei”, Editura Tehno-Art, 2015;
Preda, V., Cioflica, S. – “Drepturile copiilor pe înțelesul lor”, Editura Tehno-Art, 2016.

Proiect educațional

„Sunt mândru că sunt român!”

Autor: prof. înv. primar Burdeți Onița

Școala Gimnazială Cepari, Jud. Bistrița-Năsăud

Coordonator : prof. înv. primar Burdeți Onița

.Parteneri: Consiliul local

A. Informații despre proiect:

Denumirea proiectului: „Sunt mândru că sunt român!”

Tipul proiectului: nivel local

Domeniul în care se integrează proiectul: Om și societate

Perioada de desfășurare: *decembrie, ianuarie, februarie*

B. Prezentarea proiectului

Argument:

Proiectul educațional propus constituie un prilej de a insufla copiilor sentimente de dragoste și respect pentru limba română, țara noastră, poporul român, strămoșii noștri, obiceiurile și tradițiile strămoșești, istoria și eroii noștri. De asemenea este o ocazie de a arăta mândria că suntem descendenții unor oameni curajoși, iubitori de neam și țară și de a cunoaște sărbătorile naționale și locale, despre tradițiile și obiceiurile strămoșești.

C. Scopul proiectului

Cunoașterea identității strămoșești, a valorilor poporului român din istorie, cultură, artă, tradiție, obiceiuri. Informarea corectă prin implicarea corectă și căutarea materialelor necesare: ilustrații, cărți cu poezii, povești despre obiceiuri și tradiții de Crăciun, albume de artă, CD-uri cu cântece și dansuri populare, colinde, costume naționale autohtone, obiecte tradiționale – linguri de lemn, panglică tricoloră, vase de lut, obiecte pentru colindat, etc.

Fructificarea talentelor personale și valorizarea activităților intelectuale în concordanță cu progresul tehnologic din societatea actuală.

D. Obiective:

- Să recunoască însemnele naționale: stema, steagul – semnificația culorilor din drapelul național, harta României, imnul național;
- Să identifice elementele locale specifice țării noastre și zonei în care locuiesc;
- Să afle aspecte legate de sărbătorile de iarnă Sf. Nicolae, Crăciunul, Anul Nou, Boboteaza;

- Să perceapă semnificația datinilor: colindatul, Moș Crăciun, împodobirea bradului, sorcova, steaua, semănatul, plugușorul;
- Să trăiască în relațiile cu cei din jur, stări afective pozitive, manifestând prietenie, toleranță, armonie, pregătirea unei atmosfere de sărbătoare;
- Să manifeste admirație față de tradițiile, obiceiurile moștenite de la străbuni;
- Să trăiască bucuria de a lucra, colinda împreună;

Să simtă mândria de a fi român;

- Să intoneze cântece pentru copii, colinde;
- Să execute dansuri populare.

E. Grupul țintă:

Elevii învățământ primar

Părinții elevilor:

Durata: 1 decembrie 2024- februarie 2025

Locul de desfășurare:

F. Calendarul activităților:

Decembrie	1. 1 Decembrie ziua națională - picturi, colaje, cântece
	2. Îl așteptăm pe Moș Nicolae – tradiții și obiceiuri, 6 decembrie
	3. Îl așteptăm pe Moș Crăciun - serbare școlară 19 decembrie
	4. Concert de colinde de Crăciun, 20 decembrie
Ianuarie	5. Luceafărul poeziei românești- Mihai Eminescu -recital de poezie -15 ianuarie
	6. Dansăm Hora Unirii -24 ianuarie

Februarie	7. Iarna –șezătoare - 7 februarie
	8. Dragobetele –carnavalul iubirii – 24 februarie

G. Monitorizarea proiectului

I. Diseminarea proiectului:

Va fi diseminat în întâlnirile cu părinții, prin publicare pe pagina de facebook sau site-ul școlii.

M. Modalități de evaluare:

-Mediatizarea

- Albume cu fotografii; expoziții

Diplome de participare

J. Rezultate așteptate:

- implicarea activă a elevilor;

- stăpânirea conceptelor: țară, localitate natală, sărbătoare națională, tradiții, obiceiuri;

- atitudini : respect față de valorile morale și tradiționale

- abilități: de recunoaștere, acceptare și respect al diversității.

K. Mediatizarea:

-Activitățile elevilor vor fi mediatizate pe grupul de părinți

-Site-ul școlii, pagina de facebook

Diferiți, dar șanse egale

Autor: prof. înv. primar Burdeți Onița

Școala Gimnazială Cepari, Jud.Bistrița-Năsăud

Educația prin și pentru democrație este un proces complex și de lungă durată. Școlarul mic este implicat în viața socială prin apartenența sa la familie, la grupurile de prieteni și de învățare, dar și prin relațiile specifice pe care el le poate stabili cu diverse instituții și organizații din comunitatea în care trăiește. De aceea procesul de socializare poate și trebuie să înceapă de timpuriu.

Legea Educației Naționale nr. 1 din 2011, actualizată, art. 2 (4) – Statul asigură cetățenilor României drepturi egale de acces la toate nivelurile și formele de învățământ preuniversitar și superior, precum și la învățarea pe tot parcursul vieții, fără nicio formă de discriminare.

Art. 2 - „(1) Legea are ca viziune promovarea unui învățământ orientat pe valori, creativitate, capacități cognitive, capacități volitive și capacități acționale, cunoștințe fundamentale și cunoștințe, competențe și abilități de utilitate directă, în profesie și în societate.

(3) Idealul educațional al școlii românești constă în dezvoltarea liberă, integrală și armonioasă a individualității umane, în formarea personalității autonome și în asumarea unui sistem de valori care sunt necesare pentru împlinirea și dezvoltarea personală, pentru dezvoltarea spiritului antreprenorial, pentru participarea cetățenească activă în societate, pentru incluziune socială și pentru angajare pe piață.

Charles Darwin a explicat modul în care animalele se transformă de-a lungul timpului pentru a se adapta cerințelor în schimbare ale mediului. Diversitatea animalelor, conform acestei teorii, au dictat creșterea gâtului girafelor astfel încât acestea să ajungă la frunzele de pe ramurile de sus, dar și forma ciocului păsării colibri, pentru a oglindi forma florilor care îi conțin hrana.

La urma urmei, teoria lui Darwin poate fi aplicată și asupra modului în care a evoluat creierul uman. Dacă gâturile și ciocurile pot trece prin schimbări adaptative, de ce nu s-ar întâmpla la fel și cu creierul? De-a lungul miilor de generații, creierul uman s-a modificat semnificativ. Pornind de la relația dintre atașament și învățare, putem îmbunătăți educația prin stimularea acelor elemente sociale și emoționale caracteristice grupurilor, în care creierul a evoluat prin învățare.

Educația contemporană, cu provocări numeroase, pune în lumină trei provocări despre ceea ce cunoaștem despre creierul uman.

În primul rând, școlile presupun absorbția unor materiale brute și uniforme. Elevii sunt unici, provin din toate clasele și culturile, cu o gamă largă de abilități sociale, emoționale și cognitive. Școlile sunt delegate să predea tuturor elevilor.

În al doilea rând, profesorii sunt indivizi unici, iar calitatea și unicitatea relației profesor-elev sunt cele care creează posibilitățile de învățare.

În al treilea rând, educația îi pregătește pe elevi pentru viitor. Lumea se schimbă rapid, accesul la rețelele de socializare, activități pe computer, televiziune și alte forme de media.

Howard Gardner, psiholog și pedagog, definește inteligența ca fiind capacitatea de a rezolva probleme sau de a modela produse care sunt evaluate în unul sau mai multe setări culturale. El a creat teoria inteligențelor multiple. Teoria lui Gardner argumentează existența a opt tipuri de inteligență, precum: inteligența lingvistică, inteligența logico-matematică, inteligența

muzicală, inteligența spațială, inteligența corporal - kinestezică, inteligența interpersonală, inteligența intrapersonală, inteligența naturalistă. Tipul de inteligență determină modul de operare cu cunoștințele.

Creativitatea este abilitatea de a crea, în special este vorba de a crea ceva original sau de a privi cunoscutul într-un mod diferit. Nu este un talent creativitatea, ci de a privi problemele diferit și de a căuta noi puncte de vedere pentru soluționarea lor. Are mai multe forme, este o combinație de cunoștințe, idei, inspirații, informații. Cu cât deții mai multe din acestea, cu atât vei avea mai multe posibilități de a le combina. Creativitatea poate însemna imaginație, gândire creativă, soluție originală, inovație sau invenție.

Instituția educațională care dorește să îmbunătățească și să eficientizeze comunicarea are o resursă, implementarea educației digitale. Transformă modul în care informațiile sunt percepute de către toți membrii comunității școlare. Aplicațiile, instrumentele sau platformele educaționale sunt o modalitate excelentă de a completa învățarea tradițională la clasă, oferind atât resurse și conținut digital pentru elevi, cât și spații virtuale pentru realizarea de activități educative diverse. Oferă elevilor noi perspective și instrumente de învățare prin digitalizarea orelor de curs.

Cadrele didactice inovează procesul educațional prin includerea tehnologiei în clasă, școală sau alte medii de învățare.

Proiect didactic

Profesor educație timpurie: Carastoian Mirela Mariana
Grădinița cu Program Prelungit Dumbrava Minunată Tulcea

Grupa: Mijlocie

Tema anuală: "Cum exprimăm ceea ce simțim?"

Tema proiectului tematic: "Povești de iarnă"

Tema subproiectului tematic: "Ola împodobește bradul"

Tema: "Bradul de Crăciun"

Tipul de activitate: activitate mixtă

Modalitatea de realizare: activitate integrată ADP, ALA, DȘ, DOS

Dimensiuni ale dezvoltării:

- motricitate grosieră și motricitate fină în contexte diferite;
- comportamente prosociale de acceptare și de respectare a diversității;
- finalizarea sarcinilor și a acțiunilor (persistența în activități);
- mesaje orale în diverse situații de comunicare;
- cunoștințe și deprinderi elementare matematice pentru rezolvarea de probleme și cunoașterea mediului apropiat.

Comportamente vizate:

- utilizează mâinile și degetele pentru realizarea de activități variate;
- își însușește și respectă reguli; înțelege efectele acestora în planul relațiilor sociale, în contexte sociale;
- finalizează proiecte simple;
- demonstrează extinderea progresivă a vocabularului;
- demonstrează familiarizarea cu informații despre formă, mărime, înălțime, lungime, volum.

Scop – consolidarea cunoștințelor însușite despre obiceiurile de Crăciun;

- transmiterea de informații, prin experiență senzorială, despre formele geometrice;
- consolidarea deprinderii de a folosi materiale simple pentru realizarea unei activități practice.

ADP - „Am împodobit bradul cu ” - întâlnirea de dimineață

Tranziții - „Amestecă, îngheață, formează perechi! – joc mișcare

”Iarna a sosit în zori” – cântec

ALA 1: BIBLIOTECA – ”Unește punctele și descoperă” - trasare forme geometrice (cerc, triunghi, pătrat)

CONSTRUCȚII – ”Bradul” - construcții cu lego Duplo

ARTĂ – ”Bradul din forme geometrice” - lipire

DȘ – „Alege și grupează formele geometrice!” - joc logic

DOS - „Bradul din forme geometrice” - lipire

ALA 2: „Ne jucăm cu bulgări ...de hârtie” –joc de mișcare

„O, brad frumos!” - audiție cântec/mișcare liberă pe muzică

Obiective operaționale:

Cognitive:

OC1: să descrie aspecte specifice sărbătorilor de iarnă;

OC2: să denumească părțile componente ale bradului;

OC3: să descopere pe baza experienței senzoriale formele geometrice cerc, pătrat și triunghi;

OC4: să constituie mulțimi pe baza unei caracteristici date, forma rotundă, pătrată sau de triunghi;

OC5: să constituie mulțimi pe baza criteriului mărime - mare/mic;

OC6: să analizeze forma și elementele componente ale construcției brad;

OC7: să folosească materiale pentru a realiza o lucrare practică folosind tehnica lipirii;

OC8: să creeze o lucrare plastică prin aportul creativ propriu.

Afective:

OA1: să respecte regulile de interacțiune socială;

OA2: să persevereze în realizarea sarcinilor de lucru.

Psihomotorii:

OPM1: să aplice corect pasta de lipit;

OPM2: să reproducă operația de asamblare a elementelor respectând indicațiile;

OPM2: să traseze linia continuă folosind corect instrumentele de scris;

OPM3: să execute corect tehnica mototolirii;

OPM4: să execute corect aruncarea cu o mână de la umăr unui obiect respectând regulile de joc.

Strategia didactică:

Metode și procedee: conversația, explicația, demonstrația, algoritimizarea, exercițiul, povestirea.

Mijloace de învățământ: joc de construcții Lego Duplo, carioci, creioane pastel, planșe, fișe desen pe puncte, stick lipici solid, forme de hârtie, coli albe, laptop.

Forme de organizare: frontal, individual, grupuri mici.

Resurse:

Temporale: 3ore

Spațiale: sală de grupă

Umane: 19 copii

Bibliografie:

Curriculum pentru educație timpurie 2019

Jocuri logico-matematice pentru preșcolari și școlari mici, Silvia Dima, Editura Revista Învățământului Preșcolar, 1998

Metode interactive de grup, Silvia Breben, Editura Arves, 2002

Educația timpurie – ghid metodic pentru aplicarea curriculumului preșcolar, Adina Glava, Ed. Paralela 45, 2009

Ola în grupa mijlocie – auxiliar, Editura Art-Klett

Scenariul didactic**1. Captarea și orientarea atenției**

Întâlnirea de dimineață

Mesajul zilei - captarea atenției se va realiza prin apariția mascotei, girafa Ola, care solicită ajutor pentru a construi un brad pentru Crăciun.

2. Enunțarea temei și a obiectivelor

Se propune copiilor să descopere formele, materialele și jocurile pentru a îndeplini dorința girafei.

3. Actualizarea cunoștințelor însușite anterior

Pe baza întrebărilor adresate copiilor sunt actualizate cunoștințele despre sărbătorile de iarnă. Copiii vor descrie cum au împodobit bradul de Crăciun împreună cu părinții.

4. Prezentarea optimă a conținuturilor

Copiii vor fi informați despre sarcinile de lucru și programul zilei.

5. Dirijarea învățării**Domeniul Științe**

Se va desfășura jocul logic „Alege formele geometrice și joacă-te cu ele”.

Pe masă vor fi răsfirate cele 18 piese, de aceeași grosime. Copiii, sub conducerea educatoarei, observă că nu au toate aceeași culoare, nici nu sunt la fel de mari și nici nu au aceeași formă: unele au „colțuri”, altele sunt „rotunde”.

Vor fi lipite pe podea: o casuță - cerc, o casuță - triunghi și o casuță - pătrat. Rând pe rând copiii vor așeza toate cele 18 forme geometrice la casuța potrivită.

Se compară cele trei mulțimi obținute, mulțimea formelor rotunde, mulțimea formelor pătrate și mulțimea triunghiurilor. Copiii vor identifica submulțimile pieselor rotunde mari, submulțimea pieselor rotunde mici, submulțimile pieselor pătrate mari, submulțimea pieselor pătrate mici submulțimile triunghiurilor mari, submulțimea triunghiurilor mici.

Împreună cu educatoarea copiii vor descoperi obiecte rotunde: mingi, bile, mărgel, monede, obiecte pătrate: șezutul scaunului, farfuriile din plastic, obiecte triunghiulare: coif, brad, morcov.

Copiii vor numi plăcutele rotunde disc și în căsuța discurilor pentru fixare se vor folosi „intrușii” (ex. triunghi). Copiii vor descoperi diferențele de formă. La fel se va proceda și cu celelalte forme geometrice.

6. Obținerea performanței

ALA 1 Centre de activitate

Biblioteca - „Unește punctele și descoperă”

Copiii au la dispoziție fișe de lucru individuale cu desenul punctat al unui brad împodobit cu globuri, folosind doar formele geometrice triunghi, pătrat și cerc. Prin unirea punctelor vor descoperi conturul coroanei, a trunchiului și a globurilor. Copiii vor completa prin desen cadourile de sub brad .

Construcții - „Bradul”

Prin îmbinarea pieselor lego copiii vor obține brăduți, steluțe, cutii de cadouri.

Artă DOS - „Bradul din forme geometrice”

Copiii vor analiza planșa model împreună cu educatoarea, stabilind etapele de lucru.

Prin tehnica lipirii, organizând în spațiul dat, un triunghi, un pătrat și câteva cercuri, vor obține un brad împodobit. Se precizează ordinea și orientarea în pagină a elementelor. Se reamintește copiilor cum se întrebuițează lipiciul, dozarea cantității pe suprafața de lucru, poziția degetelor. Prin desen vor completa cutiile de cadouri de sub brad. Se corectează poziția instrumentelor dacă este necesar.

7. Feedback

ALA 2

”Ne jucăm cu bulgări...de hârtie” - joc de mișcare

Jocul se desfășoară în sala de sport.

Copiii vor fi organizați în grupuri mici, și prin tehnica mototolirii hârtiei, vor obține bulgări de zăpadă falși.

Regula jocului: copiii vor fi împărțiți în două echipe având la dispoziție coșuri cu bulgări de hârtie. Se urmărește executarea corectă a aruncării cu o mână de la umăr a obiectelor.

„O, brad frumos!” - cântec

Copiii vor audia/viziona cântecul, însoțit de mișcare. Se va analiza textul împreună cu copiii. Apoi cântecul va fi repetat și copiii se vor prinde de mâini, făcând o horă în jurul bradului.

8. Evaluarea

Aprecieri generale asupra participării la activitate. Expunerea lucrărilor plastice.

9. Retenția

În activitățile viitoare copiii vor construi cu forme geometrice rotunde, pătrate și triunghiuri, modele create din imaginație.

10. Transferul

Se propune copiilor să deseneze, într-o activitate viitoare sau ca temă pentru acasă, un brad împodobit pe care să-l posteze pe grupul de whatsapp al clasei.

Platforme e-learning utile în activitatea didactică

Caraman (căs. Cojocea) Andreea-Alexandra

Școala Gimnazială Nr.2 Ciocârlia de Sus

În secolul XXI ne confruntăm cu o creștere rapidă a informațiilor pe care trebuie să le studiem sau să le predăm. De multe ori un cadru didactic în demersul său la clasă, apelează la sistemul informațional pentru a face cât mai interesante și interactive lecțiile din cadrul clasei. Mai întâi de toate va trebui să clarificăm *Ce este o platformă e-learning?* – ei bine, e-learning este o componentă TIC prin care se valorifică din plin competențele digitale în planul didactic.

Platformele e-learning oferă facilități în derularea unor programe educaționale sau a unor activități de învățare, de asemenea se pot partaja informațiile între colegi oferind posibilitatea unei colaborări mai intense și productive.

Aspectele practice ale folosirii platformelor educaționale din punct de vedere al competenței "a învăța să înveți" necesită, categoric, formarea unor deprinderi " – împărtășirea achizițiilor învățării; evaluarea propriei munci, solicitarea de informații"- cât și a unor abilități –" folosirea tehnicii de învățare structurată pe un sistem de raționamente logice și bazată pe observație și experiment".

Este bine de știut faptul că platformele e-learning operează prin două moduri de învățare. Unul dintre ele este *sincron* " în care profesorul controlează lecția în întregime, creând, coordonând, adaptând și monitorizând mediul educațional", iar celălalt este *asincron* " ceea ce implică studiu în ritmul personal al cursanților, proiecte de colaborare și învățare la distanță."

Un lucru important de reținut, ar fi faptul că în alegerea unor platforme sunt necesare câteva criterii pe care ar trebui să le avem în vedere : siguranța, accesibilitatea, funcțiile posibile, aspectul colaborativ și rezultatele.

Pentru o descriere completă a platformelor, a gradului de comparație între ele, accesibilitate, putem accesa cu încredere digitaledu.ro, de unde putem accesa ceea ce ne este necesar și util în proiectarea activităților pe care ni le propunem să le realizăm cu elevii și nu numai.

În vederea unei prezentări, vom împărți platformele în două categorii: gratuite și cu abonament.

Vom începe descrierea platformelor gratuite:

- **Adriadna.app** - O aplicație inovatoare, special dezvoltată pentru a simplifica procesul de creare, utilizare și distribuire a resurselor educaționale deschise. *Are funcționalități avansate precum editare colaborativă, export SCORM și monitorizare a utilizării în clasă. Este o soluție completă și eficientă pentru profesori și instituții educaționale. Are posibilitatea de a grupa resursele în parcursuri de învățare și de a genera rapoarte automatizate.*

- **DigitalEdu** - O bază de date cu resursele educaționale în format digital create de cadre didactice, organizate pe discipline și ani de studiu. *”Conține linkuri la peste 7000 de teste, fișe de lucru, jocuri didactice, filme și simulări.”*
- **eTwinning** - Platforma europeană eTwinning, susținută de Comisia Europeană, cu peste 1 milion de profesori. Prin eTwinning, cadrele didactice pot proiecta și desfășura proiecte educaționale în parteneriat, între mai multe clase din școli europene. Pot fi proiecte pe discipline de studiu sau transdisciplinare. Înscrierea unui proiect se face din Desktopul eTwinning, prin accesarea platformei din contul personal.
- **Școala Intuitext** - Conține animații, experimente, jocuri educaționale și teste adaptate pentru ciclul primar. Accesul este gratuit pentru cadrele didactice și pentru elevi. Părinții au acces la o secțiune de rapoarte unde pot urmări progresul copilului. Peste 60% dintre învățătorii din România lucrează cu secțiunea Pagina Învățătorului și peste 50.000 de elevi din clasele I-IV au utilizat resursele existente pe platformă.
- **Digitaliada** - Este o platformă cu resurse educaționale digitale create de cadre didactice într-un cadru și cu proceduri bine stabilite. Conține exerciții, teste, tutoriale video și ghiduri. Secțiunea Învățare și testare online este structurată pe patru niveluri de acces, fiind dedicată atât directorilor, cadrelor didactice din toată țara, indiferent de materia predată, cât și părinților și elevilor.
- **iziBAC**- Este o aplicație pentru telefon cu ajutorul căreia elevii pot exersa programa de bacalaureat la: matematică, biologie, istorie, chimie și socio-umane (filosofie și logică). Conține teste trivia, într-un parcurs de învățare de tip joc. De asemenea, poți simula examenele de bacalaureat rezolvând subiecte într-un timp dat.

Platforme contra cost sunt următoarele:

- **Eduboom** - Oferă peste 1.200 de lecții video și mai mult de 800 de teste la Matematică și Limba și literatura română pentru elevii din clasele V-XII. Toate lecțiile și testele respectă programa școlară din România.
Până în septembrie 2021, Eduboom.ro pune la dispoziția utilizatorilor din România toate lecțiile necesare pentru clasele V-XII, conform programei școlare din România la Matematică, Limba și literatura română, Chimie, Fizică, Biologie, Geografie.
În Bulgaria, Eduboom este folosită în peste 70% din școli și are peste 1 milion de utilizatori. În prezent, Eduboom își desfășoară activitatea în Bulgaria, România, Spania și Italia.
- **Edus** - Este o platforma românească de management educațional, care oferă acces la o multitudine de funcționalități, de la catalogul școlar electronic la rapoarte de activitate, teme și teste, librărie de materiale și platformă video securizată.
- **123Edu** - Este o platformă cu exerciții de matematică, limba română și cultură generală. Se adresează elevilor din ciclul primar (P-4) și părinților lor.

Putem concluziona că utilizarea platformelor educaționale este benefică în școli la toate profilurile și toate nivelele de învățământ. Folosirea platformelor e-learning produce un demers didactic captivant, motivant, benefic și pentru profesori și pentru elevi atât pe plan social cât și cognitiv.

Bibliografie:

1. FLOROIU, D. Avantajele și dezavantajele utilizării platformelor eLearning pentru activitatea de învățare și evaluare. Revista Educației / ISSN: 1582-909X [citat: 22.03.2019].
Disponibil: <https://edict.ro/avantajele-si-dezavantajele-utilizariiplatformelor-elearning-pentru-activitatea-de-invatare-sievaluare/>
2. POP, F. 20 de motive pentru care să folosești aplicația Google Classroom.[citat: 15.03.2017].
Disponibil: <https://www.eduapps.ro/blog/20-de-motive-pentru-care-sa-folosesti-aplicatia-google-classroom/>
3. ISTRATE, O., ȘTEFĂNESCU, D. Aplicații, instrumente și platforme educaționale [citat:18.02.2021].
Disponibil: <https://digitaledu.ro/platforme-educationale/>
4. <https://digitaledu.ro/platforme-educationale/>

PROIECT DE ACTIVITATE INTEGRATĂ

”Murături pentru iarnă”

Autor: Comănici Anamaria

Profesor pentru educație timpurie: Grădinița cu program prelungit „Universul copiilor”

GRUPA: mică C

INTERVALUL DE VÂRSTĂ: 37-60 de luni;

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

TEMA PROIECTULUI: ”Toamna harnică și de toate darnică”

TEMA SĂPTĂMÂNII: „Hora legumelor”;

TEMA ACTIVITĂȚII: „Murături pentru iarnă”;

TIPUL DE ACTIVITATE: Transmitere și însușire de noi cunoștințe.

FORMA DE REALIZARE: activitate integrată de o zi;

MIJLOACE DE REALIZARE: Pe parcursul activității integrate se succed următoarele mijloace de realizare: conversația, explicația, demonstrația, jocul liber, jocul de mișcare și jocul distractiv;

CATEGORII DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE: ALA1+ADE+ADP+ALA2

ACTIVITĂȚI DE DEZVOLTARE PERSONALĂ:

Rutine: Primirea copiilor, micul dejun, gustarea (deprinderi specifice);

Întâlnirea de dimineață:

„Leguma mea preferată este...”

Joc liber: de explorare a unui subiect de care copiii sunt interesați;

Tranziții: „Bat din palme clap, clap, clap/ Din picioare trap, trap, trap,,/ Ne-nvârtim, ne răsucim/ Și spre centre noi pornim!”; „Rândul iute să-l formăm,/ Lângă ușă ne-așezăm/ Și cumiți să așteptăm/ Către baie să plecăm!”; „Noi aici ne-am adunat/ Pe scaune ne-am așezat/ O poezie invatam/ Și frumos noi lucrăm”;

Moment de mișcare: „Walking, walking”;

JOCURI ȘI ACTIVITĂȚI LIBER ALESE (ALA):

ALA 1:

Știință: „Legume, legume” - puzzle

Arte: „Leguma preferată” – colorare în contur;

Construcții: „Lădițe pentru legume” - Leggo;

ALA 2:

Joc de mișcare: „Iepurașu-n iarbă”;

Joc distractiv: „Domnule Morcovel”;

ACTIVITĂȚI PE DOMENII EXPERIENȚIALE:

DOMENIUL LIMBĂ ȘI COMUNICARE: „Borcănelul cu legume” - memorizare

DOMENIUL OM ȘI SOCIETATE: „Borcănelul meu” – activitate practică- lipire

SCOPUL ACTIVITĂȚII: Dezvoltarea cognitivă, lingvistică și emoțională a copiilor, prin crearea unui mediu stimulativ și adaptat vârstei preșcolarilor;

COMPORTAMENTE URMĂRITE PE PARCURSUL DERULĂRII ACTIVITĂȚII

COMPORTAMENTE VIZATE	OBIECTIVE OPERAȚIONALE
<p>B. 1.2. Demonstrează abilități de solicitare și de primire a ajutorului în situații problematice specifice.</p> <p>E.1.2. Compară experiențe, acțiuni, evenimente, fenomene/relații din mediul apropiat.</p> <p>D.2.2. Respectă regulile de exprimare corectă, în diferite contexte de comunicare.</p>	<p>O1. Preșcolarul va fi capabil să identifice salutul adecvat momentului zilei, copiii absenți și prezenți, starea actuală a vremii ilustrată cu ajutorul calendarului naturii, aspectele caracteristice ale anotimpului toamna, precum și cele mai reprezentative lucrări, realizate la centrele de interes.</p>
<p>D.1.1. Exersează, cu sprijin, ascultarea activă a unui mesaj, în vederea înțelegerii și receptării lui (comunicare receptivă).</p> <p>D.2.1. Demonstrează capacități de comunicare clară a unor idei, nevoi, curiozități, acțiuni, emoții proprii (comunicare expresivă).</p>	<p>O2. Preșcolarul va fi capabil să audieze cu atenție poezia pentru a sesiza mesajul transmis de text;</p> <p>O3. Preșcolarul va fi capabil să reproducă versurile poeziei, pe baza audierii repetate, dar și a imaginilor sugestive;</p>
<p>A.1.1. Își coordonează mușchii în desfășurarea unor activități diversificate, specifice vârstei.</p> <p>A.1.3. Utilizează mâinile și degetele pentru realizarea de activități variate.</p> <p>C.2.1. Realizează sarcinile de lucru cu consecvență.</p>	<p>O4. Preșcolarul va fi capabil să execute: exercițiile specifice gimnasticii de înviorare, pe cele pentru încălzirea funcțională a mușchilor mici ai mâinilor, imbinarea pieselor de puzzle, cu sau fără sprijin, conform indicațiilor educatoarei, tranzițiile, mișcările sugerate de conținutul jocului cu cântec din cadrul jocului de mișcare și jocul distractiv.</p>
<p>A.1.3. Utilizează mâinile și degetele pentru realizarea de activități variate;</p> <p>B.1.2. Demonstrează abilități de solicitare și de primire a ajutorului în situații problematice specifice;</p> <p>C.2.1. Realizează sarcinile de lucru cu consecvență;</p>	<p>O5. Preșcolarul va fi capabil să denumească materialele de lucru puse la dispoziție;</p> <p>O6. Preșcolarul va fi capabil să lipească legumele în borcan, având ca suport poezia însușită anterior;</p> <p>O7. Preșcolarul va fi capabil să verbalizeze acțiunile efectuate, rostind poezia însușită anterior ca suport;</p>
<p>A.1.1. Își coordonează mușchii în desfășurarea unor activități diversificate, specifice vârstei.</p> <p>B. 1.2. Demonstrează abilități de solicitare și de primire a ajutorului în situații problematice specifice.</p>	<p>O8. Preșcolarul va fi capabil cu/fără sprijin să demonstreze respectarea regulilor jocului de mișcare și ale celui distractiv, finalizând sarcinile acestora, cu consecvență și interes, integrând la nevoie, ajutorul primit din partea adultului.</p>

STRATEGII DIDACTICE

Mijloace de învățământ: calendarul naturii, poza copiilor pentru panoul de prezentă, legume decupate (morcovi, ardei, ceapă), borcan printat, lipici, tablă interactivă, recompense- medalioane cu morcovel;

Metode și procedee didactice: conversația, explicația, demonstrația, exercițiul;

Forme de organizare a activității: frontală, individuală, pe grupe;

Durata: o zi;

Evaluare: vor fi evaluate următoarele aspecte:

- Însușirea corectă și conștientă a poeziei "Borcănelul cu legume"
- Calitatea și acuratețea produselor activității: lucrările de la centrele deschise, utilizarea corectă a tehnicilor de lucru;
- Corectitudinea executării și respectării regulilor jocului de mișcare și a jocului distractiv;
- Gradul de manifestare generală a comportamentelor și atitudinilor urmărite și nivelul de autonomie demonstrate.

Bibliografie:

***Curriculum pentru educația timpurie 2019, M.E.N., București, 2019.

Breben, S. , Gancea E. , (2004). *Metode interactive de grup*, Ed. Arves, Craiova.

Tătaru, Lolica. , (2014). *Piramida cunoașterii-Repere metodice în aplicarea curriculumului preșcolar*, Ed. Diamant.

Culea, Laurenția. , (2011). *Activitatea integrată în grădiniță*, Ed. Didactica Publishing.

Glava A., Balasz-Mureșan D. L. O., Tătaru L., (2023). *Elemente de didactică a educației timpurii- Ghid de bune practici pentru învățământul preșcolar*. Pitești: Editura Diamant.

Scenariul zilei

1. Momentul organizatoric

Se creează condițiile psiho-pedagogice necesare desfășurării activității în bune condiții: pregătirea materialelor didactice, aerisirea sălii de grupă, așezarea ordonată a copiilor.

Sala de grupă va fi organizată pe două compartimente: un semicerc de scaunele unde se va desfășura întâlnirea de dimineață, respectiv măsuțele ce vor fi aranjate pentru desfășurarea activităților liber alese 1.

Debutul activității îl reprezintă **Întâlnirea de dimineață**:

Salutul: Salutul începe de la educatoare prin versurile:

„Dimineața ne-am trezit

La grădiniță am venit

În cerc ne așezăm și frumos ne salutăm

Bună dimineața, dragi copii!”

Apoi, copiii se vor saluta unii pe alții (*Bună dimineața...!*).

Prezența: Se face prin recitarea următoarelor versuri:

„După ce ne-am așezat

Și frumos ne-am salutat

Colegii ne-am întâlnit,

Cine oare n-a venit?”

Copilul care își aude numele spune “*prezent*”, își ia steluța cu poza lui și o așază pe panoul de prezență.

Calendarul naturii: Se completează ziua din săptămână, starea vremii, anotimpul în care ne aflăm, îmbrăcămintea corespunzătoare.

”Vremea noi o studiem

Și-n calendar o notăm

De e ploaie sau e soare

Ca să mergem la plimbare!”

Momentul de mișcare: se va face prin cantecelele cu mișcări sugestive:

„Walking, walking”;

Împărtășirea cu ceilalți: „Cum te simți astăzi?”

Copiii sunt încurajați să împărtășească cu ceilalți propria stare de spirit și așteptările cu privire la această zi:

- Cum te simți astăzi? (Eu mă simt vesel, trist, somnoros...)
- De ce te simți așa? (Sunt vesel pentru că am venit la grădiniță...)
- Cum ți-ai dori să faci astăzi la grădiniță? (Astăzi vreau să mă joc...)

Pornind de la întâlnirea de dimineață ”O întâmplare cu apa și săpunul”, trecem către **Noutatea zilei** -surpriza din sala de grupă: Un morcovel- personaj.

2. Captarea atenției pentru activitățile de învățare

Se va realiza prin intermediul elementului surpriză – silueta Morcovel, care nu reușește să învețe o poezie singur și ne roagă să îl ajutăm.

3. Anunțarea temei și a obiectivelor: Azi vom încerca să îl ajutăm pe morcovel să învețe poezia pentru mămica lui, dar îl vom ajuta să realizeze și niște borcane cu legume;

4. Dirijarea învățării și obținerea performanțelor**ADE: DLC „Borcănelul cu legume” – memorizare**

Se realizează tranziția rostind următoarele versuri: „Noi aici ne-am adunat/ Pe scaune ne-am așezat/ O poezie învățăm/ Și apoi frumos lucrăm”.

Se prezintă titlul poeziei, care va fi repetat de 2-3 copii.

Le voi recita o dată, clar, rar și cu intonație poezia. Îi întreb dacă sunt cuvinte pe care nu le cunosc și le explic tot ceea ce este nevoie.

Pentru memorizarea propriu-zisă, vom începe cu prima strofă a poeziei. O citesc eu o dată, apoi îi îndemn pe copii să repete odată cu mine cuvintele. Repetăm împreună de câteva ori apoi îi las pe ei să spună singuri prima strofă. Întâi vor repeta în cor, apoi voi numi unul-doi copii să recite în fața colegilor. Aplaudăm fiecare preșcolar care spune strofa. Trecem la a doua strofă pe care o spunem împreună cu prima. Repetăm aceiași pași ca la prima:

- Spun eu strofa;
- O repetăm împreună de câteva ori;
- Las copiii să o spună singuri în grup;
- Numesc unul sau doi copii să recite singuri (ambele strofe din poezie).

Voi învăța cu preșcolarii doar primele două strofe, poezia fiind una mai lungă, dar, în mod normal, aș proceda la fel cu toate strofele de memorizat.

Voi pune accentul pe rostirea rară și clară a cuvintelor.

După ce consider că toți preșcolarii și-au însușit versurile poeziei, îi împart în grupuri de câte 3 și invit fiecare grup în față să recite poezia. Grupul care recită cel mai frumos va fi recompensat la final.

Tranziție: *„Bat din palme clap, clap, clap,/ Din picioare trap, trap, trap,/ Ne-n vârtim, ne răsucim,/ Și spre baie noi pornim.”*

ADE: DOS „Borcănelul meu” – activitate practică-lipire

”Pentru activitatea practică de astăzi am pregătit pentru voi materiale cu ajutorul cărora vom realiza borcănelul cu legume.”

Voi cere copiilor să denumească materialele de lucru de pe mese: foi A4 pe care sunt conturate borcane, lipici, legume color decupate: 1 ceapă, 2 ardei, 3 morcovei (intuirea materialelor).

În continuare voi prezenta copiilor modelul realizat de mine, dar și modalitatea de lucru. Vom lipi pe borcănel legumele în ordinea în care sunt precizate în poezie.

Înainte de a trece la realizarea lucrării, voi cere copiilor să execute câteva exerciții de încălzire a mușchilor mici ai mâinii:

“Eu palmele le-am deschis

Pumnișorii i-am închis.

Și apoi îi răsucesc,

Și pe masă ciocănesc.

Degețelele le-ntind

Și cu ele cânt la pian.”

Copiii vor avea pe toată perioada activității o atmosferă plăcută, ascultând pe fundal cântece jazz. Voi supraveghea modul în care execută sarcinile de lucru, iar dacă va fi nevoie voi interveni cu explicații individuale.

Voi încuraja pe cei cu ritm mai lent de lucru și voi urmări ca toți copiii să-și ducă munca la bun sfârșit. Când majoritatea copiilor au terminat, voi anunța că se apropie timpul pentru finalizarea lucrărilor.

Rutine: „Înspre baie ne-ndreptăm”

Pauză de fructe și pregătirea pentru următoarea activitate

5. Asigurarea retenției și a transferului:

Copiii sunt orientați spre centrele de interes prin intermediul unei tranziții: *„Bat din palme clap, clap, clap,/ Din picioare trap, trap, trap,/ Ne-nvârtim, ne răsucim/ Și spre centre noi pornim!”*. În același timp se face prezentarea

fiecărui centru, a materialelor și a sarcinilor de la fiecare dintre ele. Fiecare copil își alege sectorul unde dorește să își desfășoare activitatea și se așează pe scăunele.

ARTE – „Leguma preferată” – modelaj

La acest sector copiii vor modela leguma de toamnă favorită.

ȘTIINȚĂ – „Legume de toamnă” -puzzle

La acest sector preșcolarii vor îmbina piesele de puzzle astfel încât să obțină diverse imagini cu legume de toamnă.

CONSTRUCȚII- ”Coșuri pentru legume”

La acest sector copiii vor îmbina piese de lego pentru a obține coșuri pentru legumele modelate la sectorul artă.

Educatorea prezintă materialele de lucru și cerințele pentru fiecare sector, îndrumă copiii pentru executarea exercițiilor de încălzire a mușchilor mici ai mâinii, apoi anunță începerea lucrului. În timp ce copiii lucrează, educatoarea îi supraveghează, le oferă sprijin îndeaproape, îi îndrumă pe cei care întâmpină dificultăți și îi încurajează pentru finalizarea sarcinii. După terminarea lucrului, formăm trenulețul copiilor și pornim să vizităm centrele de interes pentru aprecieri generale și individuale asupra rezultatelor obținute de fiecare grup.

ALA II

Joc de mișcare: „Iepurașu-n iarbă”

Copiii formează un cerc fără a se ține de mână. Un copil va avea rolul iepurașului și va sta în poziția ghemuit în mijlocul cercului. Copiii vor cânta cântecul :Iepurașu-n iarbă/Doarme și visează/Cred că s-a îmbolnăvit/Că demult n-a mai ieșit/Iepuraș coconaș, vino acum la mine/Trezește-te iepurașule!

Copilul care are rolul iepurașului se ridică și va alege un copil cuminte care va prelua rolul iepurașului.

Joc distractiv: Domnul Morcovel

Copiii vor forma un cerc. Un copil, desemnat de educatoare, va fi ”Domnul Morcovel” și va sta în mijlocul cercului. Acesta va chema la el un copil. Copilul chemat îl va întreba: ”Domnule Fluture, pot să-ți iau locul?”.

Domnul Fluture va avea 2 posibilități de răspuns:

1. Va spune o culoare pe care o are copilul pe îmbrăcăminte și vor face schimb de locuri (“Da, dacă ai culoarea roșu.” “O am.”)
2. Va spune o culoare pe care copilul nu o are pe îmbrăcăminte. Pentru că nu o are, va alerga după el până când îl va prinde.

6. Evaluarea și încheierea activității

Materialele obținute la centrele de interes vor fi înmânate Domnului Morcovel, copiii îi vor mai încă o dată poezia și o vom invita să ne spună ce a învățat din această activitate.

La finalul activității integrate se vor realiza aprecieri privind implicarea copiilor în activitățile propuse și se vor oferi recompense. Recompensele (medalioane cu morcovel) vor fi oferite de Morcovel care este foarte fericit pentru că a găsit la grupa noastră niște copii foarte isteți, harnici și cuminți care au reușit să îl ajute.

Pe tot parcursul activității, educatoarea va observa comportamentul copiilor și gradul de implicare în activități, va oferi întăriri pozitive, va corecta eventualele greșeli, va oferi feed-back constructiv și va formula aprecieri individuale și colective cu privire la prestația copiilor.

ANEXA 1

BORCĂNELUL CU LEGUME

Mama mea a luat legume

Și-n borcan așa le pune:

O ceapă și doi ardei

3 sau 4 morcovei.

Iar deasupra că sunt mare,

Pun eu 5 boabe de sare.

Si când borcănașu-I gata

La gură il leagă tata.

PIRAȚII NUMERELOR - EXPRIMAREA EMOȚIILOR LA VÂRSTA ȘCOLARĂ MICĂ

SECVENȚĂ DE ÎNVĂȚARE PRIN DRAMATIZARE

Corfar Maria

Școala Gimnazială Mihai Eminescu Mediaș

Luptăm cu toții pentru o viață de calitate. Luptăm pentru satisfacerea nevoilor de la cele mai de bază până la cele mai avansate. Luptăm pentru modelarea generațiilor de copii ca ei să se poată adapta la condițiile realității. Îndeplinim aceasta prin dezvoltarea abilităților de viață. Tocmai aceste abilități dezvoltate conduc la satisfacerea nevoilor.

Pășesc timizi în sălile de clasă dar veseli, inocenți dar mândri că sunt mari și vin la școală. Ei sunt copiii noștri. Vin să învețe, este răspunsul lor. Fiecare dintre ei merită efortul nostru pentru a-i modela, pentru a le dezvolta abilități de viață. Dezvoltarea abilităților de viață la copii este necesară pentru succesul lor, poate chiar mai mult decât FB-urile obținute pe fișele de lucru. Nu ne naștem cu acestea. Le formăm în amplul proces de instruire și educare. Cum???? Complicat răspunsul! Aici sunt amprentele resurselor fiziologice, mediului din care copilul provine, școlii pregătită să-i ofere ceea ce el are nevoie.

Există o serie de tipuri de abilități: abilități sociale, emoționale, cognitive, comportamentale. Mă opresc asupra celor de exprimare deschisă a emoțiilor, de cooperare, lucru în echipă, ascultare activă, gestionare și soluționare a conflictelor, asumarea responsabilității, care fac și obiectivul principal al secvenței de învățare prin dramatizarea Pirațiilor numerelor (basm creat de copii).

Emoția- o trăire pozitivă sau negativă. Fericirea- stare de bine, plăcere, generozitate. La copii fericirea este apropiere, este joacă, este zâmbet. Experimentarea fericirii oferă un rezultat favorabil din partea celor cu care interacționezi. Situațiile conflictuale tratate cu exprimarea emoțiilor pozitive sunt aplatate, reduse. Tristețea, frica, dezamăgirea- emoții de resemnare, ele facilitează obținerea unui sprijin. Mânia- emoție dominantă, are conotații benefice dacă e înțeleasă ca o normalitate a situației create. Jena, rușinea, vina- sunt emoții de liniștire, cel care exprimă acestea este dispus să facă schimbări în bine. Emoțiile sunt naturale. Exprimarea emoțiilor reprezintă o formă de comunicare. Recunoașterea emoțiilor, gestionarea lor, mai ales la vârsta școlară mică, cade în sarcina dascălului și depinde de inteligența emoțională a celui care se implică în educarea copiilor. Noi, dascălii, suntem (sau ar trebui să fim) educați în acest sens, să avem acest limbaj însușit. Lăsând deoparte Roata Emoțiilor Plutchik, Roata Emoțiilor Wordwall, am lansat ideea de a fi noi, copiii de clasa a doua, mici artiști în stările emoționale trăite în viața cotidiană. Am pus în aplicare imaginația, cunoștințe de matematică, exprimarea corectă în actul vorbirii și în scris, iar cel mai important fapt, exprimarea emoțiilor. Am conceput un basm: Pirații numerelor.

Ce au în comun numerele, pirații cu exprimarea emoțiilor? Au abilitatea copiilor de a crea situația necesară pentru a fi uimiți, mâniați, îngrijorați, veseli, îndeplinind sarcinile de lucru. Activitatea s-a desfășurat pe parcursul a două ore de curs Matematică și Explorarea Mediului și Comunicare în Limba Română.

Scopul activității: exprimarea emoțiilor în anumite situații și recunoașterea lor

Obiective operaționale:

- O1. Să rezolve corect sarcinile de lucru
- O2. Să interpreteze rolul unui personaj
- O3. Să exprime starea emoțională provocată de o situație creată
- O4. Să recunoască starea emoțională exprimată

Metode, procedee: conversația, munca în echipă, exercițiul, dramatizarea

Cerințe:

MEM

1. Calculează! (au rezolvat fișa de lucru- adunări și scăderi fără trecere peste ordin- interval numeric 0 – 1000)
2. Completează jetoanele cu rezultatele obținute!
3. Formează o mulțime de elemente prin reuniunea jetoanelor într-un coșuleț (comoara)

CLR

1. Compune un text cu dialog (basm) folosind cuvintele: corabie, comoară, luptă, victorie.
2. Redactarea textului- alege titlul potrivit, scrie corect, folosește semnele de punctuație corespunzătoare, respectă componentele textului- introducere, cuprins, încheiere.

Performanța obținută

Comoara



Basmul creat - Pirații numerelor

A fost odată, în Țara Depărtărilor, niște pirați care căutau comori de numere. Căpitanul Barbă Neagră vrea să cucerească toate numerele naturale de la 0 la 1000.

Mateloții, în frunte cu căpitanul, au pornit în larg cu corăbiile. În ocean, printre corali, au găsit arbalete. Au atacat corăbiile și au găsit scuturi și săbii.

- Unde sunt numerele? urla căpitanul Barbă Neagră.
- Pe Tărâmul Dragonilor!!!!strigau speriați mateloții. Dacă învingem dragonii putem lua comoara numerelor!!!!

Pirații pornesc corăbiile iar peste nouă mări și nouă țări intrară pe Tărâmul Dragonilor.

Începe lupta cu săbii și foc. Speriați, dragonii cădeau unul câte unul. Pirații au ajuns la comoara numerelor. Victorie! răsunau glasurile lor. Au luat cufărul și au pornit înapoi spre insula lor.

Au fost primiți cu mare bucurie! Pirații sunt acum mai bogați și mai fericiți!

Această secvență de învățare reprezintă o foarte mică parte din procesul de dezvoltare emoțională la copii. Chiar dacă mai suntem la vârsta emoțiilor exprimate prin mesaje non-verbale, îmbrățișări, îmbrățări, actele educative în care implicăm copiii ne vor da feedbackul așteptat: să exprimăm emoția, să o cunoaștem, să o adaptăm atunci când este necesar.

Reziliența educațională

Dinulescu Elena

Liceul Teoretic „Grigore Moisil” Timișoara

Cuvântul „reziliență” provine de la termenul latin „resilire”, care înseamnă „a ricoșa, a se întoarce”. Termenul de reziliență a fost preluat de experții din domeniul psihologiei pentru a defini capacitatea unei persoane de a se adapta rapid, prin învățare și cu mai puțin stres unui eveniment tragic, unor dificultăți majore, situații stresante sau chiar eșecuri. Această capacitate nu trebuie confundată cu indiferența, ignoranța sau suprimarea emoțiilor. Persoanele reziliente își cunosc și își acceptă emoțiile, fără a le permite acestora să le influențeze deciziile. De regulă, oamenii rezilienți:

- știu să transforme un eșec într-o oportunitate și au capacitatea de a face acest lucru fără a acționa într-o manieră distructivă sau disfuncțională;
- au capacitatea de a-și păstra sănătatea și energia când se află sub presiune constantă;
- răspund eficient și echilibrat în fața factorilor stresanți;
- au abilitatea de a-și utiliza experiența dobândită în trecut pentru a trece cu bine peste șocul produs de evenimente deosebite, cum ar fi: pierderea slujbei, decesul unei rude apropiate, probleme financiare, accidente;
- au capacitatea de a-și reveni rapid după eșecuri;
- au puterea de a se reinventa atunci când ceva în viața lor nu mai funcționează.

Reziliența în educație se referă la capacitatea unui individ sau a unei comunități educaționale de a face față și de a depăși greutățile, stresul sau eșecurile, adaptându-se și învățând din experiențele dificile. În acest context, educația rezilientă presupune dezvoltarea unor abilități și strategii care ajută elevii, profesorii și întreaga comunitate școlară să facă față provocărilor și să evolueze pozitiv, chiar și în fața dificultăților.

Printre aspectele importante ale educației reziliente se numără:

- Abilități emoționale și sociale (dezvoltarea unor competențe în gestionarea emoțiilor, învățarea tehnicilor de relaxare, de empatie și de rezolvarea a conflictelor);
- Adaptabilitate: (capacitatea de a se adapta la schimbări și de a găsi soluții creative în fața dificultăților);

- Suport și resurse (crearea unui mediu de sprijin, în care elevii să aibă acces la resurse educaționale și psihologice, iar cadrele didactice să fie formate în metode de învățare incluzivă și în dezvoltarea rezilienței);
- Mentalitatea de creștere (promovarea ideii că eșecurile sunt oportunități de învățare și că dezvoltarea continuă este posibilă prin efort și perseverență).

Exemple de activități prin care putem dezvolta reziliența la copiii de 10 -12 ani.

Activitatea 1. „În întuneric”

Prin intermediul creionului de ceară colorat, scopul este de a crea o situație de reziliență, umplând mai întâi o foaie de hârtie cu culori vibrante și vesele și apoi acoperind-o în întregime cu negru. Toate acestea vor fi rezolvate cu ajutorul unui băț de lemn pe care elvii îl au la dispoziție pentru a zgâria și a dezvălui culorile ascunse dedesubt, premiând crearea unui desen care să iasă în evidență în fața întunericului.

REZULTATE :

- Exprimarea creativă și simbolică a rezilienței prin combinarea culorilor și a contrastelor.
- Înțelegerea și aprecierea sporită a conceptului de reziliență și a relației lumină- întuneric.
- Dezvoltarea sentimentului de realizare prin dezvăluirea frumuseții care poate apărea din adversitate.

INSTRUCȚIUNI:

Pasul 1. Fiecare elev va colora o foaie cu culori vii, folosind creioane colorate diferite și acoperind întreaga foaie cu culoare.

Pasul 2. După ce și-au colorat foaia, elevii trebuie să ia un creion negru. Acest creion negru va reprezenta acele situații dificile care fac ca totul să își piardă culoarea și să pară mai complicat. Îl vor folosi pentru a colora întregul desen fără a lăsa spații libere, rezultând o foaie complet neagră.

Pasul 3. Următorul pas constă în găsirea culorii de sub foaia neagră. Pentru a face acest lucru, ei vor folosi un băț de lemn ascuțit pentru a răzui deasupra, dezvăluind astfel culoarea prinsă dedesubt și permițându-le să deseneze ceea ce doresc.

Pasul 4. Rezultatul final trebuie să fie un desen cu tușe colorate pe un fundal complet întunecat.

Pasul 5. Profesorul va face legătura între această activitate și exemplele de reziliență și modul în care, în situații aparent negative, se poate întrezări o speranță care să ducă la o schimbare pozitivă.

Activitatea 2. „Călătoria rezilienței”

„Călătoria rezilienței” este o activitate bazată pe muzică, concepută pentru a spori competența emoțională, concentrându-se pe reziliență, pentru elevii cu vârsta cuprinsă între 10-12 ani. Prin

implicarea cu muzica, elevii vor explora diverse aspecte ale rezilienței și își vor dezvolta abilități de a aborda provocările într-un mod eficient.

REZULTATE :

- Înțelegerea sporită a rezilienței și importanța acesteia.
- Reglarea emoțională îmbunătățită și găsirea strategiilor de a face față stresului.
- Îmbunătățirea încrederii în sine și a abilităților de rezolvare a problemelor.
- Consolidarea sentimentului de apartenență și sprijin comunitar.

INSTRUCȚIUNI:

Pasul 1. Redați un cântec energizant și încurajați elevii să danseze sau să se miște liber.

Pasul 2. Redați o selecție de melodii cu versuri puternice. După fiecare melodie, purtați o scurtă discuție despre felul în care muzica îi face să se simtă.

Pasul 3. Distribuți hârtie și materiale de scris. Cereți elevilor să reflecteze la un moment în care s-au confruntat cu o provocare și la modul în care au depășit-o.

Pasul 4. Invitați elevii să-și împărtășească reflecțiile cu grupul, dacă se simt confortabil. Încurajați ascultarea activă și feedbackul de susținere din partea colegilor lor.

Pasul 5. Încheiați activitatea prin rezumarea concluziilor cheie despre reziliență și exprimând aprecierea printru participarea tuturor.

Activitatea 3. „Atelierul de reziliență”

Această este o activitate lingvistică concepută pentru elevii cu vârste cuprinse între 10-12 ani pentru a le spori competența emoțională, în special reziliența. Această activitate implică povestirea colaborativă și reflecția pentru a ajuta elevii să înțeleagă și să dezvolte reziliența prin intermediul narațiunilor creative.

REZULTATE :

- Îmbunătățirea competenței emoționale, cu accent pe reziliență, empatie și exprimarea emoțională.
- Îmbunătățirea competențelor lingvistice, inclusiv a vocabularului, a comunicării și a construcției narative.
- Creșterea conștientizării de sine, a punctelor forte personale legate de reziliență.
- Dezvoltarea empatiei și a înțelegerii provocărilor cu care se confruntă ceilalți.

INSTRUCȚIUNI:

Pasul 1. Începeți prin a discuta despre conceptul de reziliență și despre importanța acestuia în confruntarea cu provocările.

Pasul 2. Pregătiți terenul prin împărtășirea unui scurt început de poveste, lasând-o într-un punct critic în care este nevoie de reziliență.

Pasul 3. Împărțiți clasa în grupuri de 3-4 elevi.

Pasul 4. Puneți la dispoziția fiecărui grup hârtie și ustensile de scris.

Pasul 5. Instruiți fiecare grup să continue povestea, concentrându-se pe modul în care personajele dau dovadă de reziliență și depășesc provocările.

Pasul 6. La finalul activității, cereți fiecărui grup să împărtășească poveștile lor cu clasa, încurajând discuțiile pe tema rezilienței.

Reziliența nu este doar un instrument pentru succesul academic, ci și pentru succesul personal și profesional, oferind elevilor abilități esențiale pentru viața de adult, cum ar fi rezolvarea problemelor și capacitatea de a se reinventa în fața schimbărilor.

Bibliografie:

1. Nelly Petrova-Dimitrova, „Introducere în reziliență” în cadrul proiectului „Empowering the child`s strenghts for violence prevention”
2. Maria Dița, „Dezvoltarea rezilienței emoționale prin activități psiho-socio-educaționale”, Chișinău, 2022
3. https://www.researchgate.net/publication/352973695_Academic_Resilience_among_Students_A_Review_of_Literature

WebQuest - „Un start bun în educația financiară”

Profesor pentru educație timpurie FODOR LUCIA

Școala Gimnazială Serafim Duicu Grădinița cu Program Prelungit Nr.12 Târgu-Mureș

[AIIntroducere](#)

[Sarcina de lucru](#)

[Sursele de informație](#)

[Procesul](#)

[Evaluarea](#)

[Concluzii](#)

[Ghidul profesorului](#)

Introducere

Comportamentale se formează încă din prima copilărie. Copiii vor face în viața de adult ceea ce au văzut sau au învățat încă de mici, continuând cu sistemul de educație preșcolar și școlar și completând cu exemplul comportamental al persoanelor adulte din preajma lor. Din această perspectivă, educația financiară devine necesară. Entuziasmul și bucuria experimentării sunt maxime la această vârstă. Nu este niciodată prea devreme să începem! Cea mai simplă modalitate – jocul!

Ce vom constata? Decizii financiare bune concretizate în economisire, investire inteligentă, a înțelege că mai întâi muncești, apoi cheltuiești!

V-ați gândit la ce v-ar folosi descoperirea informațiilor despre **BANI** ?



THINK, CONSTRUCT
AND COMMUNICATE,
ICT AS A VIRTUAL
LEARNING
ENVIRONMENT.



Sarcina de lucru :

Dacă v-am stârnit curiozitatea, vă invit să desfășurați o mică cercetare și să descoperiți: de ce este importantă educația financiară încă de la grădiniță?

Sursele de informație:**Surse online**

<https://wordwall.net/ro/resource/73035953/recunoa%C8%99te-banii>

(adinatrifon 1970)

[EDUCA IE FINANCIARA nbsp PENTRU COPII DE 5 6 ANI](#) Manual digital /

Carte editată cu sprijinul Asociației pentru Promovarea Performanței în Educație, autor Ligia Georgescu-Goloșoiu.

Surse offline:

- Ligia Georgescu – Goloșoiu, Banii pe înțelesul copiilor, Editura Didactică și Pedagogică, RA, București, 2008

Procesul:

Procesul: preșcolarii se organizează în 3 grupuri în funcție de medalioane, reprezentând bancnote de 1, 5, respectiv 10 lei. Grupurile aplică în fiecare zonă de concurs timp de 10 minute, apoi se rotesc încât fiecare participant să rezolve sarcinile de lucru propuse de organizatori.

- Joc de rol „Bugetul personal”;

Jucați un joc de rol: unii oameni economisesc acasă, alții la bancă, banii voștri sunt în siguranță atunci când îi păstrați la bancă. Preșcolarii răspund la întrebări despre: bancă, contul de economii, cardul de economii, pin-ul. Ei utilizează bancnote de 1, 5 și 10 lei, pentru a merge la cumpărături. La stand fiecare produs este etichetat cu prețul corespunzător. În această zonă de lucru există: vânzătorul, standul cu produse etichetate cu prețuri și două pușculițe: una pentru economisire, alta pentru cheltuială. La finalul cumpărăturilor fiecare preșcolar constată suma cheltuită, respectiv suma economisită, utilizând pușculițele puse la dispoziție.

- Sudoku „Minutele de educație financiară”;

În această zonă de concurs, fiecare preșcolar are la dispoziție un patrat de patru pe patru căsuțe, subdivizat în tot atâtea patrate identice, numite regiuni. Sudoku, conține la momentul inițial așa numitele căsuțe precompletate. Regula jocului este simplă: fiecare rând, coloană, regiune, ansamblu, nu trebuie să conțină decât o singură dată bancnotele de: 1, 5, 10, 100 lei.

Dificultatea veritabilă a jocului, rămâne în a găsi suita exactă a bancnotelor rămase. Jocul reprezintă un antrenament pentru gândirea logică. Jucătorul expert încearcă să determine celulele candidat pentru o bancnotă anume. Ca și pentru alte jocuri de logică, soluția este unică.

- Șirul logic: „Banii pe înțelesul copiilor”;

Jocul constă într-un șir de 5 bancnote: 1, 5, 10, 100 și 500 lei, cu succesiune logică între ele. Jocul are din start o aranjare minimă a bancnotelor. Fiecare preșcolar rezolvă individual șirul logic în 3 variante, timpul alocat fiind de 10 minute. Ei descoperă ce bancnotă urmează în șirul logic și o postează în succesiunea logică. Proba de concurs „Șirul logic”, a reprezentat o activitate de analiză și sinteză superioară, solicitând deprinderi de muncă intelectuală, care prin logica de la baza raționamentelor de tip matematic, antrenează preșcolarii cu precizia, obiectivitatea, cu ordinea intelectuală, cu un comportament consecvent. Vorbim de exercițiul minții - o mică investigație în rezolvarea de probleme.

Modalități de evaluare și diseminare: materialele au fost valorificate în expoziția : „Copil prosper”. *Un școlar reprezintă - Reporterul – care adresează întrebări, precum: ce ai simțit când.....ce ai învățat din care este mesajul tău către colegi și adulți?*

Să ne verificăm cunoștințele despre bani! Generarea unor idei, asocieri ale minții creative între idei și concepte existente. Evidențierea creativității ca idee fundamentală pentru progresul în domeniul științe /matematică și viața cotidiană.

<https://wordwall.net/ro/resource/30554655/bani-romanesti>

Banii

românești

<https://wordwall.net/ro/resource/30819569/banii> -Ce poți face cu banii?

<https://wordwall.net/ro/resource/2919796/pungu%C8%9Ba-cu-doi-bani> - Punguța cu 2 bani (valentina2 mony)

Prin acest proiect precolarii și-au dezvoltat competențe noi, au relaționat, investigat, chestionat, valorificat, s-au documentat, au comunicat, acceptat puncte de vedere, au cooperat, acumulat noi informații. Cu alte cuvinte au redescoperit adevăruri științifice.

Impactul proiectului: generarea unor schimbări specifice;

- **grădinița ca organizație:** creșterea atractivității, creșterea prestigiului în comunitate, partenerilor din proiect, dobândirea unor informații și abilități;
- **părinții** au înțeles importanța educației financiare care poate să înceapă de la grădiniță, au fost invitați să descopere pas cu pas „Banii pe înțelesul copiilor”.

Am realizat că este nevoie de viziune coerentă și integrată, de educație financiară și că aceasta trebuie să înceapă din familie, să continue în grădiniță și școală, ținta fiind competențele cheie în domeniul financiar.

Concluzii referitoare la Proiectul WebQuest:

- dezvoltă abilități analitice și gândirea creativă;
- dezvoltă capacități privind rezolvarea de probleme;
- preșcolarii sunt participanți la propria învățare;

Ghidul profesorului

Autorul:

Prof. prepr. FODOR LUCIA, Școala. Gimnazială Serafim Duicu

Structura Grădinița cu Program Prelungit Nr.12 Târgu- Mureș

Adresa de e-mail:

Europuzzle12@gmail.com

PROIECT WEBQUEST: „Un start bun în educația financiară”

Data: 8 decembrie 2024

Integrarea platformelor e-learning în cadrul orelor de religie

Autor: Ivan Mihaela

Prof. Școala Gimnazială “Constantin Brâncuși”, București, Sector 6

1. Joc didactic: Nașterea Domnului, o călătorie interactivă

Scopul jocului: Explorarea și aprofundarea semnificației Nașterii Domnului prin activități creative și interactive, utilizând platforme e-learning.

Competențele jocului didactic:

1. Înțelegerea contextului biblic și semnificația Nașterii Domnului.
2. Colaborarea pentru a reconstrui minunea Nașterii Domnului într-un mod original.
3. Dezvoltarea de abilități digitale și utilizarea creativ a platformelor online.

Etapele jocului

I. Introducerea în temă (10 minute):

- profesorul prezintă un scurt videoclip animat despre Nașterea Domnului pe YouTube.
- profesorul pune întrebări deschise pentru a stimula curiozitatea: „De ce credeți că magii au adus daruri? Ce simbolizează steaua?, Cine au cântat primul colind?”

II. Activitate interactivă: Quiz pe Kahoot (10 minute):

- profesorul pregătește din timp un quiz cu întrebări despre Nașterea Domnului la care elevii vor răspunde folosind telefoanele, iar rezultatele se afișează în timp real.

III. Activitate creativă: Reinterpretarea minunii Nașterii Domnului contra timp (20 minute):

- profesorul împarte clasa în echipe și oferă fiecărei echipe posibilitatea de a crea în Canva un poster despre Nașterea Domnului, incluzând personajele și locurile importante.

IV. Prezentarea și feedback-ul (10 minute):

- la expirarea timpului dedicat activității, fiecare echipă își va prezenta creația realizată.
- elevii oferă feedback printr-un sondaj rapid pe Mentimeter, unde pot vota: "Cel mai creativ poster".

V. Concluzie :

Acest joc permite elevilor să își dezvolte creativitatea, să colaboreze și să reflecteze asupra unui moment important din religia creștină.

2. Joc didactic: "Sf. Apostol Andrei și Ziua Națională a României: Călătorie interactivă"

Acest joc integrează platforma Genially pentru a crea o experiență interactivă captivantă, combinând informații despre Sfântul Apostol Andrei, ocrotitorul României, și Ziua Națională a României.

Scopul jocului: Înțelegerea de către elevi a importanței Sfântului Apostol Andrei și a Zilei Naționale în istoria și cultura României, dezvoltând în același timp gândirea critică și creativitatea.

Competențele jocului didactic:

1. Cunoașterea vieții și a misiunii Sf. Apostol Andrei.
2. Înțelegerea semnificației Marii Uniri de la 1 Decembrie 1918.
3. Utilizarea în mod creativ a platformei Genially pentru a rezolva sarcini interactive.

Etapele jocului:

I. Introducere în temă (5 minute)

II. Prezentare interactivă în Genially(15 minute):

- profesorul creează o prezentare cu imagini, animații și scurte explicații despre:

a.viața Sf. Apostol Andrei și activitatea de apostolat în Dobrogea,

b.1 Decembrie 1918: Marea Adunare de la Alba Iulia și semnificația Zilei Naționale.

- profesorul va integra întrebări interactive în Genially (de tip "alege răspunsul corect" sau "drag & drop") pentru a menține interesul elevilor.

III. Discuție ghidată (5 minute):

- profesorul pune întrebări deschise pentru a stimula curiozitatea: „De ce credeți că Sf. Apostol Andrei este ocrotitorul României?”, „Cum credeți că Marea Unire a schimbat istoria țării noastre?”

IV. Activitatea principală: *Escape Room interactiv în Genially* (20 minute)

- profesorul va crea din timp un Escape Room în Genially, împărțit în 2 secțiuni tematice:

Secțiunea 1: "Călătoria Sf. Apostol Andrei", unde elevii trebuie să rezolve provocări pentru a parcurge momentele importante din viața apostolului:

- a. **Puzzle:** Aranjează în ordine evenimentele din viața Sf. Apostol Andrei.
- b. **Labirint:** Ghidează-l pe Sf. Andrei printr-un labirint pentru a ajunge la Dobrogea.
- c. **Întrebare interactivă:** Cine l-a chemat pe Sf. Andrei să propovăduiască Evanghelia?

Secțiunea 2: "Marea Unire de la Alba Iulia", unde elevii descoperă simbolurile și semnificația Zilei Naționale:

- a. **Drag & Drop:** Așază simbolurile Marii Uniri (steagul, Alba Iulia, delegații) la locul potrivit pe o hartă interactivă.
- b. **Cifrele Unirii:** Găsește anul exact al Unirii folosind indicii.
- c. **Mesaj secret:** Descifrează mesajul Marii Adunări („Unirea tuturor românilor într-un singur stat”).

IV. Reflecție și prezentare (5 minute):

Discuție finală: “Ce v-a inspirat cel mai mult din viața Sf. Apostol Andrei?”, “Ce valori putem învăța din Marea Unire?”

V. Concluzie:

Acest joc didactic transformă ora într-o experiență interactivă și educativă, folosind tehnologia pentru a conecta evenimentele religioase și istorice.

Integrarea platformelor e-learning în activitatea didactică

Autor: Miclea-Priporan Georgiana

Prof. în învățământul preșcolar la Grădinița cu program prelungit Camigo (Cluj-Napoca)

Într-o eră marcată de avansuri tehnologice fără precedent, profesorul devine mai mult decât un simplu transmițător de cunoștințe – devine un ghid, un facilitator al învățării active. Integrarea platformelor e-learning în procesul educațional oferă oportunități vaste pentru dezvoltarea calităților elevilor, precum gândirea critică, autonomia în învățare și competențele digitale. În acest context, profesorul creativ își asumă rolul de inovator, valorificând instrumentele digitale pentru a personaliza și diversifica procesul didactic.

Platformele e-learning, precum Google Classroom, Moodle, și Edmodo, sunt mai mult decât simple instrumente tehnologice; ele reprezintă medii de învățare colaborativă care susțin dezvoltarea elevilor. Potrivit unui studiu realizat de UNESCO în 2023, utilizarea tehnologiilor digitale în educație poate crește performanțele elevilor cu până la 20% în medii bine structurate. De exemplu, platformele permit crearea unor trasee personalizate de învățare, astfel încât fiecare elev să avanseze în ritmul său propriu. Un exemplu elocvent este utilizarea aplicațiilor de învățare adaptivă, cum ar fi Kahoot! sau Quizizz, care motivează elevii prin elemente de gamificare. Conform cercetărilor recente publicate de Journal of Educational Technology în 2022, aceste platforme cresc nivelul de implicare al elevilor cu peste 30%, îmbunătățind în același timp capacitatea lor de a reține informațiile.

Profesorul creativ este cel care combină metodele tradiționale cu tehnologiile digitale, creând un mediu de învățare dinamic și interactiv. „Un profesor creativ nu doar că încorporează tehnologia, ci o folosește strategic pentru a stimula curiozitatea și gândirea critică a elevilor,” afirmă dr. Ana Popescu, specialist în pedagogie digitală. De exemplu, în predarea literaturii, un profesor poate folosi platforme precum Padlet pentru a realiza hărți conceptuale sau pentru a stimula dezbateri online. Astfel, elevii își dezvoltă nu doar competențele literare, ci și pe cele digitale și de colaborare.

Platformele e-learning contribuie la dezvoltarea unor competențe cheie:

1. Gândirea critică și creativă: prin accesul la resurse variate, elevii pot analiza și sintetiza informații. De exemplu, folosirea platformei Flipgrid pentru proiecte video stimulează creativitatea și abilitățile de comunicare.

2. Autonomia în învățare: platformele permit elevilor să își gestioneze timpul și sarcinile, favorizând dezvoltarea auto-disciplinei.

3. Colaborarea și comunicarea: utilizarea aplicațiilor precum Microsoft Teams facilitează proiectele de grup, încurajând cooperarea. Conform unui raport OECD din 2023, elevii care utilizează platforme e-learning dezvoltă competențe transferabile, esențiale într-o societate digitalizată.

Integrarea e-learning nu este lipsită de provocări. Lipsa competențelor digitale în rândul profesorilor sau accesul inegal la tehnologie sunt probleme semnalate de multe școli. Soluția constă în formarea continuă a cadrelor didactice și asigurarea unui acces echitabil la resurse tehnologice. Un exemplu de bună practică este proiectul național „EduDigital”, lansat în România în 2022, care a oferit traininguri gratuite pentru peste 10.000 de profesori și a dotat școlile cu echipamente moderne. Profesorul creativ joacă un rol esențial în integrarea platformelor e-learning, transformând procesul educațional într-unul mai atractiv și mai eficient. Prin adaptarea metodelor de predare la nevoile elevilor și valorificarea resurselor digitale, educația poate deveni un catalizator al dezvoltării competențelor necesare în secolul XXI.

Bibliografie:

1. OECD. (2023). Education in the Digital Age: Trends and Challenges. Paris: OECD Publishing.
2. UNESCO. (2023). Technology and Education: A Global Overview. Paris: UNESCO.
3. Journal of Educational Technology. (2022). The Impact of Gamification in Learning Platforms.
4. Popescu, Ana. (2023). „Profesorul creativ în era digitală.” Revista Educație și Tehnologie, nr. 4.
5. Proiectul „EduDigital”. (2022). „Raport anual.” Ministerul Educației, România.

Motivația și performanța elevilor în era digitală

Autor: Miclea-Priporan Georgiana

Prof. în învățământul preșcolar la Grădinița cu program prelungit Camigo (Cluj-Napoca)

Educația personalizată reprezintă una dintre cele mai semnificative tendințe în sistemele educaționale moderne. Aceasta presupune adaptarea conținuturilor, strategiilor și resurselor educaționale la nevoile, interesele și stilurile de învățare ale fiecărui elev. Într-o eră digitală, utilizarea platformelor online și a tehnologiei devine o unealtă cheie pentru implementarea acestei abordări. Potrivit unui raport OECD din 2023, sistemele educaționale care promovează educația personalizată observă o creștere semnificativă a implicării și performanțelor elevilor. Astfel, acest articol explorează impactul pozitiv al educației personalizate asupra motivației și performanței elevilor.

Educația personalizată aduce numeroase beneficii care contribuie la crearea unui mediu de învățare prietenos și eficient. Printre acestea se numără:

1. Adaptarea ritmului de învățare: un avantaj fundamental al educației personalizate este flexibilitatea oferită elevilor. Platformele digitale precum Khan Academy sau Google Classroom permit ajustarea ritmului de învățare, oferindu-le elevilor timpul necesar pentru a înțelege conceptele dificile. Potrivit unui studiu realizat de UNESCO în 2022, 72% dintre elevii care utilizează astfel de platforme raportează un nivel crescut de înțelegere și satisfacție.

2. Acces la resurse variate: resursele digitale, de la videoclipuri educaționale la simulări interactive, permit elevilor să învețe într-un mod care li se potrivește. Spre exemplu, aplicații precum Duolingo sau Coursera încurajează autonomia în învățare, motivând elevii să exploreze și să aprofundeze subiectele de interes.

3. Feedback constant și personalizat: platformele digitale oferă feedback instantaneu, ceea ce ajută elevii să își îmbunătățească performanțele. Profesorii pot utiliza analizele generate de aceste platforme pentru a adapta strategiile de predare. Studiile recente publicate în *Educational Leadership Journal* (2023) arată că feedbackul personalizat crește motivația elevilor cu până la 40%.

Profesorul rămâne un factor central în succesul educației personalizate, chiar și în era tehnologiei. Acesta joacă rolul unui facilitator, ghidând elevii în explorarea resurselor și monitorizând progresul lor. Dr. Ioana Stancu, specialist în pedagogie modernă, afirmă că „profesorul de astăzi trebuie să fie atât un mentor, cât și un expert tehnologic, capabil să creeze medii de învățare adaptate pentru fiecare elev.” De exemplu, un profesor de matematică poate folosi aplicații precum GeoGebra pentru a ilustra concepte complexe, iar în același timp poate organiza sesiuni individuale pentru elevii care au nevoie de explicații suplimentare. Astfel, profesorul combină eficient metodele clasice cu resursele digitale.

Motivația este esențială pentru succesul în educație, iar personalizarea învățării este o modalitate eficientă de a o stimula. Elevii se simt mai implicați și apreciați atunci când activitățile sunt adaptate intereselor lor. Spre exemplu, integrarea proiectelor interdisciplinare, cum ar fi realizarea unui vlog educațional, poate crește implicarea elevilor. Un exemplu de succes este utilizarea platformei EdPuzzle, care permite profesorilor să creeze lecții video interactive. Conform unui studiu publicat de *British Journal of Educational Psychology* (2023), elevii care participă la lecții personalizate prin EdPuzzle demonstrează o creștere a motivației intrinseci cu 35%.

Implementarea educației personalizate nu este lipsită de obstacole. Printre provocările principale se numără:

Lipsa de competențe digitale ale cadrelor didactice: Deși tehnologia avansează rapid, multe cadre didactice întâmpină dificultăți în utilizarea eficientă a platformelor digitale.

Inegalitatea accesului la tehnologie: În mediile dezavantajate, lipsa infrastructurii digitale rămâne o problemă majoră.

Pentru a depăși aceste dificultăți, sunt necesare inițiative precum formarea continuă a profesorilor și investițiile guvernamentale în digitalizarea școlilor. În România, proiectul „Școala Digitală” din 2023 a oferit acces la internet și echipamente digitale pentru peste 500 de școli din zone rurale, demonstrând o reducere semnificativă a inegalităților.

Educația personalizată reprezintă o schimbare paradigmatică în modul în care predăm și învățăm. Prin adaptarea procesului educațional la nevoile individuale ale elevilor și utilizarea resurselor digitale inovatoare, se pot obține rezultate remarcabile în ceea ce privește motivația și performanța acestora. Profesorii, susținuți de tehnologii avansate, au oportunitatea de a transforma educația într-o experiență semnificativă și captivantă pentru fiecare elev.

Bibliografie

1. OECD. (2023). *Personalized Learning: Trends and Outcomes*.
2. UNESCO. (2022). *Educational Technology and Student Motivation*.
3. *Educational Leadership Journal*. (2023). *Effective Feedback in Digital Learning*.
4. *British Journal of Educational Psychology*. (2023). *The Role of Motivation in Personalized Education*.
5. Proiectul „Școala Digitală”. (2023). *Raport privind digitalizarea în educație*. Ministerul Educației, România.

PRIMII PAȘI SPRE EDUCAȚIA ECOLOGICĂ

Prof. pentru învăț. Primar Munteanu Mihaela

Liceul Teoretic „Grigore Moisil” Timișoara

Deși termenul de ecologie este de fapt o știință care se ocupă cu studiul interacțiunii dintre viețuitoare și mediul lor de viață, acest termen a luat o tentă spre protecția mediului. Educația ecologică înseamnă formarea unor mentalități și modelarea acestora astfel încât să se promoveze importanța și necesitatea protecției mediului pentru om și viitorul planetei, înseamnă a-i face pe copii să-și însușească prin experiența personală, un sistem de valori care să le dea posibilitatea să se integreze conștient și moral într-o lume în continuă preschimbare și evoluție.

În ultima perioadă de timp, omul cu puterile sale nemărginite a contribuit la degradarea continuă a mediului înconjurător aducând planeta Pământ pe marginea prăpastiei, smulgându-i tot ce s-a putut și dându-i înapoi foarte puțin.

Deteriorarea nesăbuită a mediului înconjurător continuă sub ochii noștri și constituie un element major al crizei de civilizație. Aproape toate fabricile, uzinele, unitățile care produc bunuri de larg consum, transporturile, mecanizarea, contribuie la poluarea mediului, a atmosferei prin gazele emantate, a apelor, a solului. Substanțele nocive se răspândesc în atmosferă, pădurile sunt defrișate necontrolat, poluarea continuă ducând la apariția găurilor în stratul de ozon și la apariția efectului de seră care constituie o amenințare serioasă a vieții pe Pământ.

Iată de ce trebuie conștientizată necesitatea protecției mediului, a ocrotirii vieții pe Pământ în cele mai variate forme ale sale. În acest context profesorilor le revine obligația de a-i învăța pe copii să înțeleagă și să iubească natura, să-i pătrundă tainele și să o protejeze, de a le dezvolta și forma o conștiință ecologică. Așa cum ne ocupăm de educația intelectuală, morală, estetică, este momentul să ne ocupăm și de educația ecologică prin care să-i învățăm pe copii de ce și cum trebuie protejat mediul ambiant, cum se pot folosi de binefacerile naturii fără a-i dăuna.

Prin acțiunile organizate trebuie să se urmărească sprijinirea copilului din învățământul primar pentru a dobândi cunoștințe, capacități și atitudini. În mod organizat acestea se pot realiza în cadrul lecțiilor. Astfel, programa prevede „dezvoltarea capacității de cunoaștere și înțelegere a mediului înconjurător” și „formarea și exersarea unor deprinderi de îngrijire și ocrotire a acestuia, educarea unei atitudini pozitive față de mediu”. Aceste două mari obiective se realizează treptat atât în cadrul lecțiilor obligatorii cât și ocazional în cadrul vizitelor, excursiilor, observărilor neorganizate, evenimente neașteptate. Primii pași spre un comportament de acest gen trebuie să aibă drept suport obiective accesibile și posibil de realizat, asociate unor conținuturi, strategii didactice și tematici adaptate vârstei și nevoilor copiilor. Astfel de obiective ar fi: să descopere elemente componente ale mediului înconjurător prin antrenarea tuturor organelor de simț, să analizeze/compare reacții ale plantelor, animalelor și omului în diferite situații sub influența factorilor de mediu, să participe alături de adulți la acțiuni practice de îngrijire ocrotire și protejare a mediului, să-și asume responsabilități de îngrijire și ocrotire a mediului, să motiveze necesitatea protecției mediului de către om, să manifeste capacități de a ocroti și respecta natura, să fie conștienți de necesitatea de a economisi apa, energia electrică, hârtia și toate resursele naturale, să manifeste sentimente de dragoste față de mediul în care trăiește și chiar de întreg pământul care ne ține și ne hrănește, să-și însușească reguli de ocrotire a naturii și a mediului înconjurător, să viziteze împreună cu colegii parcuri, rezervații naturale, muzee de profil.

Deosebit de eficiente sunt observările organizate sau întâmplătoare asupra mediului înconjurător, jocurile distractive, povestirile cu temă adecvată, plimbările, excursiile, vizitele la muzee, convorbiri organizate, mici experimente la colțul viu, realizarea de lucrări în cadrul activităților practice sau artistico-plastice.

Momentele și modalitățile când și prin care putem realiza o educație ecologică sunt multiple: în toate activitățile de observare a unor plante sau animale, pe lângă cunoașterea în sine, putem orienta activitatea și spre sensibilizarea copiilor în a le îngriji și ocroti, prin întrebările atent formulate, prin explicații accesibile contribuim la formarea puterii de analiză a copiilor și îi îndreptăm spre înțelegerea necesității unei atitudini pozitive față de natură. De asemenea, convorbirile libere („De ce curățăm pomii?”, „Ce s-ar întâmpla dacă n-am avea apă sau căldură?”, „Cum îngrijim florile?”, „Cum sunt

pedepsiți cei care distrug natura?”) dau răspunsuri copiilor, reprezentând, în același timp, o pârghie în perceperea legăturilor între fenomene și interdependența lor. Prin imagini sugestive, însoțite de explicațiile profesorului, copiii compară un colț de natură verde, viu, cu unul degradat, nociv ca urmare a acțiunii degradante a omului asupra mediului înconjurător, astfel conștientizând impactul nostru asupra naturii. Jocurile de rol, atât de îndrăgite de cei copii, „De-a grădinarii”, „De-a pădurarii”, „De-a florăresele”, le dau acestora posibilitatea să aplice cunoștințele și aptitudinile pe care le au, manifestând atitudinea critică față de cei care încearcă să distrugă natura.

În concluzie, primii pași spre educația ecologică sunt foarte importanți și nu există activități anume pentru o astfel de educație, ci prin toate acțiunile și activitățile pe care le desfășurăm în școală copiii pot să-și însușească cunoștințe despre ecologie, curiozitatea lor ducând la acumularea de cunoștințe multiple despre mediul înconjurător și protecția lui, contribuind totodată la dezvoltarea capacității de a gândi logic și a interpreta corect anumite aspecte din jurul lui. Totodată nu trebuie să uităm că „nu Pământul aparține omului, ci omul aparține Pământului”.

BIBLIOGRAFIE:

- “Spune-mi cum să protejăm natura?” – enciclopedie pentru copii, Editura Rao, 2020
- Daniel Goleman, „Inteligența ecologică”, Editura Curtea Veche Publishing, 2020
- „Curriculum pentru învățământul primar”, 2015

și afecțiunea față de învățare. Acestea din urmă îl fac să-și pună în joc imaginația, înțelegerea, puterea de anticipare, memoria, creativitatea etc.

Folosirea metodelor moderne de predare-învățare nu implică renunțarea la metodele tradiționale, ci actualizarea acestora prin mijloace moderne.

Pentru a dezvolta capacitățile creatoare ale elevilor, cadrele didactice trebuie să cunoască în primul rând trăsăturile comportamentului creator, care se referă la: nivelul de inteligență generală, gândirea divergentă, fluența gândirii, receptivitatea față de probleme, spiritul de observare, imaginația creatoare, originalitatea, perseverența, inițiativa, nonconformismul în idei.

Creativitatea este un proces complex, ce urmează a fi dezvoltată pe diferite căi, atât în procesul de învățământ cât și în cadrul activităților extrașcolare. Școala, definită prin atribute ca accesibilitate, creativitate, flexibilitate și continuitate, reprezintă principalul factor care poate contribui, decisiv, la valorificarea creativității potențiale a elevilor, la stimularea înclinațiilor creative ale acestora.

Necesitatea inovării în domeniul pedagogiei și a căutării de noi variante pentru a spori eficiența actului instructiv-educativ în școală, prin implicarea directă a elevului și mobilizarea efortului său cognitiv, a fost subliniată de profesorul Ioan Cerghit (Cerghit, 1997) prin afirmația: „Pedagogia modernă nu caută să impună niciun fel de rețetar rigid, dimpotrivă, consideră că fizitatea metodelor, conservatorismul educatorilor, rutina excesivă, indiferența, etc, aduc mari prejudicii efortului actual de ridicare a învățământului pe noi trepte. [...] În fond, creația în materie de metodologie, înseamnă o neconținută căutare, reinnoire și îmbunătățire a condițiilor de muncă în instituțiile școlare.”

Integrarea TIC în procesul instructiv-educativ parcurge trei etape: *substituția*, *tranziția* și *transformarea*. Din punct de vedere pedagogic a programa înseamnă a organiza informația în așa fel încât să fie extrem de flexibilă și adaptată dezvoltării psihointelectuale a elevilor și a ritmurilor lor de învățare, de asemenea trebuie ținut cont și de dotările tehnice disponibile.

Caracterul practic al disciplinei IAC ne obligă la a parcurge noțiunile teoretice implicate doar pentru a facilita capacitatea de a realiza independent sau în grup aplicații ce pot fi utilizate în practica pedagogică.

Ar putea fi utilizate în practica pedagogică cunoștințele și abilitățile referitoare la *accesarea informațiilor de pe platforme, realizarea materialelor de utilizat în predare* (PowerPoint, Prezi, hărți conceptuale), *condițiile de eficiență a utilizării aplicațiilor*, astfel încât să se realizeze în cât mai mare măsură implicarea activă și motivarea elevilor, *instrumentarul de lucru în mediul virtual* - aplicații, platforme educaționale.

Modul de lucru va fi adaptat, prin derularea activităților practice pe platforma clasei virtuale a cursului, unde vor putea fi accesate toate materialele abordate la curs și unde vor fi încărcate temele și proiectele realizate în vederea evaluării, atât individual, cât și în echipe mici care vor realiza materiale colaborativ în mediul virtual (sub Google Drive), utilizând aplicații ca Padlet, Mentimeter, Kahoot, Socrative, platforma Moodle.

Proiectul final, realizarea proiectului unei lecții în care vor fi utilizate instrumente de lucru și aplicații abordate pe parcursul semestrului, va fi individual, încărcat pe clasa virtuală și apoi susținut în cadrul examenului final.

Utilizarea metodelor și tehnicilor din inteligența artificială în dezvoltarea produselor software educaționale a reușit să rezolve o serie de probleme importante, dintre care menționăm: *alegerea secvenței optime de lecție pentru fiecare elev, modificarea dinamică, în funcție de evoluția elevului, a strategiei didactice aplicate, diagnosticarea, înțelegerea și anticiparea cauzei erorilor elevului, acceptarea răspunsurilor corecte și explicarea erorilor în cazul răspunsurilor eronate, dialogul în limbaj natural cu elevul.*

Sintetizând mai multe lucrări de specialitate privind abordările referitoare la instruirea asistată de calculator am remarcat următoarele aspecte:

- **Computer-Assisted Instruction (CAI)** - are la bază următoarele metode de instruire: Tutorial, Exersare (Drill&Practice), Jocuri pentru instruire (Instructional Game), Modelare (Modeling), Simulare (Simulation), Rezolvarea problemelor (Problem Solving)
- **Computer-aided Instruction (CaI)** - folosește următoarele metode de lucru: Testare (Testing), Generare prescripții (Prescription Generation), Gestiune înregistrări (Record Keeping)
- **Computer-Managed Instruction (CMI)** - înseamnă utilizarea computerului și a softului educațional în procesul instruirii și are rolul de a asista la instruirea individuală a elevilor, deci funcție diagnostică, dar mai are și una prescriptivă deoarece computerul generează automat o metodă personalizată care îl va ajuta să-și atingă obiectivele.
- **Internet-Based Instruction (IBI)/ Web-Based Instruction (WBI)** - este definită ca o abordare inovatoare de a oferi instruire unui public aflat la distanță folosind Web-ul ca mediu.
- **Computer Supported Learning Resources (CSLR)** - are la bază utilizarea calculatorului cu scopul de a accesa informații folosite în procesul de instruire folosind: Baze de date, Telecomunicații, Sisteme expert, Hipermedia.

Cu scopul de a desemna domeniul cu ajutorul unei singure denumiri, au fost propuși și următorii termeni:

- **Computer Based Training (CBT)** - având ca și componente CAI și CMI.
- **Computer Based Instruction (CBI)**
- **Computer Based Education (CBE)**
- **Computer Based Learning (CBL)**

Bibliografie:

1. Cerghit, I. (1997), *Metode de învățământ*, Editura Didactică și Pedagogică, București.
2. Șușnea, E. (2013), *Instruire asistată de calculator*, Curs Universitar, Editura Universității Naționale de Apărare Carol I, București
3. M. Roco (2004), *Creativitate și inteligență emoțională*, Ed. Polirom, Iași
4. Vlada, M. (2003), *E-Learning și software educațional, Noi tehnologii de e-learning*, Conferința Națională de Învățământ Virtual, *Software educațional*, Editura Universității din București

Valențele formativ-educative ale poveștilor

Prof. Pop Roxana Melania

Grădinița cu Program Prelungit "Universul copiilor"

Poveștile fac parte integrantă din copilăria celor mai mulți copii. Ele au funcție ludică și formativă, personajele constituind fie modele de urmat în viață, fie modele de evitat pentru copii. Lectura textului provoacă deci, deopotrivă plăcere și utilitate.

Prin intermediul poveștilor, copilul se aventurează în lumi și universuri necunoscute, este prezent în locuri pe care nu le va vedea poate niciodată, se visează rege, cavaler, aviator, trăiește peripețiile personajelor.

Literatura pentru copii joacă un rol semnificativ în dezvoltarea personală a ființei umane, adică în dezvoltarea capacităților de autoînțelegere și înțelegere a propriei deveniri, a propriilor emoții, sentimente, dispoziții, abilități, precum și în dezvoltarea simțului responsabilității față de sine și față de ceilalți, a capacității de manifestare a compasiunii, a abilităților de a înțelege și de a se raporta la trăirea emoțională a celuilalt, de stăpânire a dispozițiilor afective.

Prin frumusețea lor artistică, prin eroii și întâmplările prezentate, poveștile oferă modele de conduită, literatura devenind astfel un instrument educativ ce ajută copiii să-și descopere propria identitate. Prin experiența indirectă pe care le-o oferă micilor ascultători, textele pentru copii le prezintă acestora modul în care o anumită problemă poate fi soluționată sau le oferă alte rezolvări ale problemei. Textul literar devine astfel o sursă de exemple /contraexemple care pot fi valorificate în scopul educației morale a copiilor.

Prin multiplele perspective și modalități de a privi sau concepe lumea înconjurătoare prezentate în povești, literatura contribuie și la dezvoltarea imaginiției și a gândirii creatoare. Prin ascultarea poveștilor, și mai ales prin reproducerea lor, copiii au prilejul să cunoască unele expresii ale limbii literare, îmbogățindu-și lexicul și dobândind posibilități de exprimare mai nuanțată și mai colorată. În procesul ascultării unei povestiri este antrenată în mare măsură activitatea psihică a copilului. Copilul urmărește cu atenție datele poveștii, memorează, compară, analizează diferite situații, stabilește unele relații, fapte, însușiri ale personajelor. Astfel, poveștile solicită imaginația creatoare, gândirea, limbajul și realizează trecerea de la o etapă stereotipă, la o etapă care permite găsirea de soluții pentru aceeași temă.

O altă valență extrem de importantă a poveștilor rezidă în faptul că ele reușesc să le formeze copiilor deprinderi de limbă și comunicare într-o atmosferă plăcută, motivantă și pozitivă.

În concluzie, putem afirma că poveștile, pe lângă faptul că delectează ascultătorul sau cititorul, contribuie la dezvoltarea personală prin: facilitarea cunoașterii; familiarizarea cu normele și instituțiile sociale; experiențierea nemijlocită a realității; dezvoltarea capacității empatice și a imagini de sine; dezvoltarea morală și a gândirii critice; dezvoltarea limbajului și a comunicării; dezvoltarea imaginiției și a gândirii creatoare.

În continuare voi prezenta două povești care pot fi folosite în activitatea didactică cu copiii.

POVESTEA LUI DINO

A fost odată un dinozaur verde cu coada solzoasă și labele uriașe. Acesta era zâmbitor și prietenos, și astfel, nu te puteai speria de el. Îl chema Dino și era cel mai bun dinozaur din lume.

Dino a ieșit într-o bună zi dintr-un ou de dinozaur și s-a trezit pe o câmpie plină cu flori. El se simțea tare singur așa că s-a apucat să-și facă niște jucării. Până seara, Dino a reușit să-și facă un puzzle din pietricele. Obosit de atâta muncă, el a adormit lângă un copac.

Cum s-a lăsat seara au apărut două bufnițe, Rița și Dița, cărora nu le venea să creadă ce animal aveau în fața ochilor.

- Tu ai mai văzut așa ceva?
- Mi-a povestit bunica că au existat astfel de animale dar zicea că au dispărut de mult...
- Păi și de unde o fi apărut?
- Parcă mi-a arătat și o poză bunica...se numeau „dinozauri”...

Auzind glasul celor două bufnițe, Dino s-a trezit curios. Păsările au țipat ascuțit și s-au ascuns printre crengi.

- Stați puțin! Nu plecați! Hai să ne împrietenim... Pe mine mă cheamă Dino.
- De unde ai apărut? l-a întrebat bufnita Rița.
- Nu știu. Am ieșit din oul acela mare...
- Păi și părinții tăi unde sunt, Dino?
- Ce înseamnă „părinți”?

Bufnițele s-au înduioșat imediat. Micul dinozaur era singur pe lume și nu știa că toți ceilalți dinozauri au dispărut de mult de pe pământ. Bufnițele s-au așezat pe umerii lui și l-au mângâiat cu aripile. Dino le-a arătat bufnițelor puzzle-ul pe care l-a construit din pietricele. Acestea i-au propus lui Dino să meargă împreună la un atelier de jucării. Cei trei prieteni, au pornit la drum și au ajuns la atelierul de jucării care era decorat cu tot felul de păpuși și soldaței. Când au intrat în atelier, oamenii care lucrau acolo s-au speriat la vederea dinozaurului. Un bătrânel cu ochelari pe nas, care era șeful păpușarilor s-a apropiat de Dino și l-a privit curios.

- Ce fel de jucărie mai e și asta?
- Un puzzle! i-a răspuns dinozaurul.
- Ha ha! Eu credeam că tu ești o jucărie măi băiete! Interesant costum ai...
- Dar nu e costum...Așa arăt eu. Sunt un dinozaur și am creat un puzzle cu fluturi și flori din pietricele. Atunci păpușarul șef i-a propus lui Dino să lucreze la atelierul lui de jucării și să facă pentru început un parc de dinozauri. Si uite așa Dino s-a împrietenit cu oamenii din atelier și cu păpușarul șef și lucrează și astăzi la tot felul de jucării minunate.

Și-am încălecat pe o baghetă fermecată.

Și v-am spus o poveste adevărată.

PRIETENII DIN PĂDURE

Trăia odată, într-o pădure, o familie de iepurași fericiți: tata iepuroi, mama iepuroaică și puii lor: Țupa țup și Codița albă, doi iepurași veseli și pufoși!

Tocmai ce trecuse ziua lor de naștere pe care au petrecut-o cu toți prietenii (ariciul Țepoșilă, vulpița Cumetrița și ursulețul Martinel) într-o mare veselie. Dintre toate darurile primite, unul le-a plăcut foarte mult și au hotărât să-l poarte mereu: o fundiță colorată! Astfel, Țupa-țup avea la gât o fundiță albastră, iar frățiorul lui, Codiță albă, o fundiță roșie.

Într-o dimineață însorită, iepurașii au plecat la joacă în pădure, nu prea departe de casă, așa cum făceau de obicei. Țopăind de colo-colo, au dat peste un ghemotoc de frunze.

Codiță albă, curios din fire, s-a apropiat de ghemotoc și l-a atins cu lăbuța.

- Au, m-am înțepat!

- Cum să nu te înțepi, se aude un glas vesel dintre frunze, doar sunt eu, ariciul Țepoșilă! Ce credeai că e o bilă?

- Vai, prietene, ce m-ai speriat!, zise Codiță albă.

- Dar ce faceți voi pe-aici atât de devreme?

- Am ieșit la joacă! Ne căutăm prietenii să ne veselim împreună!

- Atunci, prindeți-mă, ce mai stați?

Și începură v-ați ascunselea, fiecare în felul lui: iepurașii se ascundeau după copaci, iar ariciul se ascundea printre frunze ca să îi păcălească!

Auzind gălăgie prin pădure apărură și vulpița-Cumetrița care, fără să mai stea pe gânduri, intră și ea în joc și o ținură așa, într-o veselie, până li se făcu foame.

- Ei, dragi prieteni, zise Codiță albă, cred că acum s-ar cuveni să luăm o masă gustoasă! Mama ne așteaptă pe toți, dar ca să nu întârziem la masă, haideți să ne întoarcem pe scurtătură, poate-l găsim și pe Martinel la bârlog, să-l invităm cu noi!

Prin pădure mergem noi,

Uite așa în pas vioi.

Ursulețul de-l găsim,

Cu noi la masă-l poftim!

Văzându-i cum sosesc veseli și gălăgioși, ursulețul Martinel, începu să râdă și le zise iepurașilor:

- Tot distrați, mereu distrați, ce fundițe voi purtați!

Văd că v-au plăcut mult fundițele pe care le-ați primit de ziua voastră! Mă bucur că le purtați. Și mie mi-ar fi plăcut atât de mult să primesc daruri de la prietenii mei. Dar eu nu am avut niciodată o petrecere de ziua mea! zise ursulețul și fața lui se întristă.

Știi ceva, prietene, zise Codiță albă, hai cu noi acum, mama ne așteaptă pe toți la masă! Ce zici?

- Cu noi tu de vei veni, vom vedea noi ce-o mai fi, zise și celălalt iepuraș Țupa-țup pentru a-l convinge. Ursulețul a fost de acord și nu după mult timp erau cu toții în jurul unei mese plină cu bunătăți pe care mama iepuroaică le pregătise cu atâta drag.

Codiță albă și Țupa-țup se strecurară câteva minute în camera lor și, în mare secret scriseră repede o scrisoare... Oare la ce se gândeau....? Ce-or fi scris ei în scrisoare?

Parteneriat Grădiniță-Școală

Prof. Pop Roxana Melania

Grădinița cu Program Prelungit "Universul copiilor"

ARGUMENT

Copilul este un mic univers, iar creșterea și devenirea lui ca adult reprezintă un drum lung și sinuos, plin de urcușuri și coborâșuri, al cărui aspect central îl reprezintă personalitatea copilului. Pasul către școlaritate reprezintă un prag ce implică o serie de aspecte psihologice specifice adaptării școlare, aspect care imprimă o traiectorie generală a întregii perioade pe care copilul o va petrece în școală.

Frecventarea grădiniței de către copil alături de crearea unei imagini pozitive a școlii în ochii micului om au un rol important în adaptarea cu succes la școală. Copilul trebuie învățat că școala nu este o modalitate de constrângere, de încetare a jocului, de îngrădire a activităților libere din cadrul grădiniței, ci reprezintă o continuare absolut normală a activității ludice și instructive – educative.

Pentru a înlesni adaptarea optimă a copilului în școală, se dorește a se menține o strânsă legătură între școală și grădiniță, două instituții asemănătoare, dar și și diferite, în același timp. Dezideratul proiectului poate fi atins prin efectuarea de vizite, de colaborări, de schimburi de experiență, ce pun preșcolarii în legătură directă atât cu școlarii cât mai ales cu învățătorul.

SCOPUL PARTENERIATULUI

Familiarizarea copiilor cu specificul activităților desfășurate în cadrul clasei de elevi, în vederea unei adaptări optime la regimul școlar.

OBIECTIVELE PARTENERIATULUI

Antrenarea școlarii și preșcolarii în desfășurarea unor activități comune;

Asimilarea de către preșcolarii a unor reguli de conduită individuală și colectivă;

Stimularea creativității și inițiativei copiilor prin jocurile propuse;

Consolidarea deprinderilor de comportare civilizată;

Dezvoltarea unor emoții și sentimente pozitive ce pot favoriza activitățile de învățare viitoare;

Dezvoltarea unor abilități de muncă în echipă;

GRUPUL ȚINTĂ

Preșcolarii de la grupa mare.

Școlarii clasei a IV-a.

REZULTATE AȘTEPTATE

Stimularea motivației copiilor și participarea lor activă și responsabilă la activitățile comune desfășurate;

Cunoașterea de către copii a potențialei învățătoare, precum și a școlii în care vor putea învăța;

Formarea unor abilități de muncă și conduită în echipă;

Îmbogățirea cunoștințelor copiilor despre viață și om prin implicarea lor în diversele activități;

Responsabilizarea părinților preșcolarilor în vederea integrării cu succes în regimul școlarității.

ACTIVITĂȚI COMUNE ALE ȘCOLARILOR ȘI PREȘCOLARILOR

Familiarizarea preșcolarilor cu activitățile școlare;

Confecționarea unor felicitări și daruri pentru diferite sărbători;

Desen, pictură, lucrări practice;

Prezentarea unor programe de cântece și poezii;

Expoziție cu lucrările preșcolarilor și ale școlarilor, în holul grădiniței și al școlii;

Programe artistice;

Drumeții în natură.

EVALUAREA PARTENERIATULUI

- aprecieri generale;

- realizarea unui portofoliu cu lucrări;

- album cu poze cu aspecte din timpul activităților.

PLANIFICAREA ACTIVITĂȚILOR

Nr. crt.	Tema activității	Perioada	Modalitate de realizare	Locul de desfășurare	Participanți
1	În curând vom fi școlari	Noiembrie 2024	Schimb de experiență în ceea ce privește specificul muncii din școală și grădiniță.	Școală Grădiniță	Școlari, preșcolari, învățătoare, educatoare
2	Noi umblăm să colindăm	Decembrie 2024	Interpretare de colinde, cântece de iarnă. Confecționare de materiale specifice sărbătorilor de iarnă.	Școală Grădiniță	Școlari, preșcolari, învățătoare, educatoare
3	Cei mari le citesc celor mici	Ianuarie 2025	Lectura din partea școlarilor pentru preșcolari.	Grădiniță	Școlari, preșcolari, învățătoare, educatoare
4	Informare înscriere la școală	Februarie 2025	Informări cu privire la înscrierea la școală.	Școală	Școlari, preșcolari, părinți, învățătoare, educatoare
5	Mărțișoare	Martie 2025	Confecționarea unor mărțișoare.	Școală Grădiniță	Școlari, preșcolari,

					învățătoare, educatoare
6	Ne pregătim de Paști	Aprilie 2025	Povestiri și activități practice cu specificul Sărbătorii Paștelui	Școală Grădiniță	Școlari, preșcolari, învățătoare, educatoare
7	Vizită la școală	Mai 2025	Vizita preșcolarilor la școală.	Școală	Școlari, preșcolari, învățătoare, educatoare
8	Finalizarea proiectului	Iunie 2025	Jocuri și activități distractive și recreative. Cunoașterea impactului proiectului asupra participanților.	Școală Grădiniță	Școlari, preșcolari, părinți, învățătoare, educatoare

AUTOEVALUAREA – UN PAS ESENȚIAL ÎN ÎMBUNĂTĂȚIREA STIMEI DE SINE A ELEVILOR!

Șeulean Augustin-Valentin, Școala Gimnazială „Emil Drăgan” Ungheni, jud.Mureș
profesor de istorie, geografie și socio-umane

Stima de sine a elevilor reprezintă un factor esențial în cadrul oricărui demers didactic, definindu-se ca evaluarea pozitivă sau negativă pe care fiecare persoană o face asupra propriei persoane. Aceasta influențează felul în care elevii se raportează la sine și la ceilalți, având un impact direct asupra performanțelor școlare și a relațiilor sociale.

Factori determinanți ai stimei de sine

Stima de sine este rezultatul interacțiunii dintre stilul educațional al cadrului didactic și nivelul de susținere emoțională oferită elevilor. O abordare echilibrată, care combină reguli ferme cu empatie și înțelegere, contribuie la formarea unei stime de sine sănătoase. În schimb, un stil autoritar sau unul permisiv poate genera o stimă de sine scăzută sau instabilă.

Un alt aspect important este tendința elevilor de a se percepe într-o lumină mai favorabilă decât realitatea, ceea ce poate complica acceptarea feedbackului negativ.

În astfel de cazuri, o stimă de sine exagerată poate deveni instabilă, ducând la comportamente agresive în fața criticilor sau eșecurilor.

Stima de sine și succesul școlar

Stima de sine este un indicator al succesului sau eșecului școlar. Elevii cu o stimă de sine ridicată își stabilesc obiective realiste și reușesc să mențină o atitudine pozitivă în fața provocărilor. În schimb, cei cu o stimă de sine scăzută depun mai puțin efort pentru a-și îmbunătăți performanțele și sunt mai vulnerabili la efectele negative ale eșecurilor.

Autoevaluarea – o cale spre autocunoaștere și autonomie

Autocunoașterea și capacitatea de a se evalua realist sunt pilonii unei stime de sine echilibrate. Autoevaluarea joacă un rol central, ajutând elevii să își recunoască atât punctele forte, cât și pe cele slabe. Aceasta contribuie la reducerea tendințelor de supraevaluare sau subevaluare, permițând elevilor să își construiască o imagine de sine pozitivă, dar realistă.

Metode de autoevaluare:

1. Autocorectarea

Elevii își analizează răspunsurile, identificând greșelile și învățând din acestea. Acest proces le dezvoltă autonomia și responsabilitatea.

2. Autonotarea

Elevii sunt implicați în atribuirea de note propriilor performanțe, învățând să reflecteze asupra criteriilor de evaluare și să își dezvolte simțul critic.

3. Justificarea deciziilor

Motivarea notelor sau observațiilor întărește abilitățile de argumentare și încrederea în propriile judecăți.

Beneficiile autoevaluării asupra stimei de sine

Autoevaluarea îi ajută pe elevi să își înțeleagă mai bine propriile abilități, să își stabilească obiective realiste și să vadă greșelile ca oportunități de învățare. Prin reducerea dependenței de profesor, elevii devin parteneri activi în procesul educațional, dezvoltând o stimă de sine stabilă și pozitivă. Aceștia învață să își gestioneze atât succesele, cât și eșecurile, adoptând o atitudine constructivă față de învățare și viață.

Rolul profesorului în dezvoltarea stimei de sine

Cadrul didactic trebuie să creeze un mediu sigur și suportiv, încurajând elevii să reflecteze asupra propriilor performanțe.

Feedbackul constructiv și ghidarea oferite de profesor contribuie la transformarea autoevaluării într-o oportunitate de creștere personală.

Concluzie

Stima de sine joacă un rol crucial în procesul educațional, influențând atât performanțele școlare, cât și capacitatea elevilor de a se adapta la provocările vieții.

Integrarea autoevaluării în cadrul didactic poate transforma procesul de învățare, oferindu-le elevilor instrumentele necesare pentru a deveni încrezători, autonomi și capabili să își atingă potențialul maxim.

BIBLIOGRAFIE

1. Cosnier, Jacques, *Introducere în psihologia emoțiilor și a sentimentelor. Afectele, emoțiile, sentimentele, pasiunile*, Editura: Polirom, 2000, București;
2. Ekman, Paul, *Emoții date pe față - Cum să citim sentimentele de pe chipul uman*, Editura Trei, 2019, București;
3. Goleman, D., *Inteligența emoțională*, Editura Curtea Veche, 2008, București.

Dezvoltarea creativității preșcolarilor prin integrarea platformelor e-learning în activitatea didactică

Autor: Prof. inv. preșcolar Zestreanu Daniela

Liceul Tehnologic Bălteni, comuna Bălteni, județul Gorj

Crearea unui mediu educațional atractiv și interactiv reprezintă una dintre provocările majore ale educației moderne, în special în cazul copiilor preșcolari. Integrarea platformelor e-learning în activitățile didactice desfășurate în grădinițe oferă oportunități unice pentru stimularea creativității și dezvoltarea competențelor esențiale în rândul celor mici. Acest articol explorează rolul esențial al tehnologiei în sprijinirea procesului creativ la vârste fragede și beneficiile aduse de aceste instrumente inovatoare în activitatea pedagogică.

Creativitatea este una dintre cele mai valoroase abilități pe care o pot dezvolta copiii în primii ani de viață. Aceasta le permite să-și exprime gândurile și emoțiile în mod liber, să exploreze soluții inovatoare pentru probleme simple și să-și dezvolte imaginația. În plus, creativitatea contribuie la creșterea stimei de sine, la îmbunătățirea abilităților de rezolvare a problemelor și la formarea unei gândiri critice.

E-learning-ul, un concept asociat în mod obișnuit educației superioare și mediului corporatist, a început să fie din ce în ce mai prezent și în învățământul preșcolar. Platformele interactive, cum ar fi ABCmouse, Starfall sau Montessori Digital, oferă un mediu sigur și captivant unde copiii pot învăța prin joacă.

Integrarea platformelor e-learning în activitatea didactică la grădiniță poate avea următoarele beneficii:

1. Acces la resurse diverse și interactive: Platformele includ jocuri educaționale, povești interactive, activități de desen și exerciții care stimulează creativitatea.
2. Personalizarea procesului de învățare: Copiii au ritmuri și stiluri diferite de învățare. Platformele digitale permit adaptarea activităților în funcție de nevoile fiecărui copil.
3. Dezvoltarea abilităților digitale: Familiarizarea cu tehnologia încă de la o vârstă fragedă le creează o bază solidă pentru viitor, învățându-i să utilizeze dispozitivele în mod responsabil.
4. Stimularea cooperării și colaborării: Multe dintre aplicațiile moderne facilitează interacțiunea în echipă, fie prin lucrul la proiecte comune, fie prin competiții prietenoase.

Platformele digitale oferă o gamă largă de activități menite să dezvolte creativitatea preșcolarilor, cum ar fi:

1. Jocuri de construcții virtuale: Aplicații precum Toca Builders sau Lego Digital Designer permit copiilor să construiască lumi imaginare în spații digitale.
2. Instrumente pentru exprimare artistică: Platformele includ deseori funcții de desen, pictură sau colaj digital, oferindu-le copiilor libertatea de a-și exprima ideile.
3. Rezolvarea de probleme și povestirea digitală: Unele aplicații încurajează copiii să creeze propriile povești sau să rezolve puzzle-uri care stimulează gândirea creativă.

Pentru a valorifica la maxim potențialul platformelor e-learning în dezvoltarea creativității copiilor, educatorii și părinții trebuie să urmeze câteva principii esențiale:

1. Selectarea platformelor potrivite: Este importantă alegerea aplicațiilor care sunt sigure, intuitive și relevante pentru vârsta copilului.
2. Echilibrul între activitățile digitale și cele tradiționale: Utilizează tehnologia ca pe un instrument complementar, nu ca pe un înlocuitor al educației clasice.
3. Colaborare între părinți și educatori: Comunicarea cu părinții este esențială pentru a asigura o utilizare constantă și eficientă a platformelor și acasă.
4. Monitorizare și feedback: Educatorii trebuie să rămână implicați în activitățile copiilor pentru a le oferi feedback și a le ghida procesul creativ.

Montessori Digital: Un instrument inovator pentru explorarea creativă

Platforma Montessori Digital își bazează funcționalitatea pe principiile pedagogiei Montessori, care promovează învățarea independentă, stimulantă și adaptată nevoilor fiecărui copil. Această platformă reprezintă un instrument valoros pentru dezvoltarea creativității și poate fi integrată cu succes în activitățile din grădinițe.

Spre deosebire de metodele tradiționale, Montessori Digital le permite copiilor să exploreze în propriul ritm. Fiecare activitate este concepută pentru a încuraja curiozitatea naturală a copilului și pentru a-i permite să rezolve sarcini într-un mod creativ, fără presiunea rezultatelor imediate.

Platforma include aplicații interactive care stimulează mintea copiilor prin puzzle-uri, jocuri logice, activități de sortare a culorilor și formelor, precum și prin mini-proiecte de tip „construcție digitală”. De exemplu, un copil poate aranja elemente virtuale pentru a crea imagini sau structuri care imită realitatea, stimulând astfel creativitatea spațială.

Pe această platformă, copiii pot folosi resurse multimedia pentru a explora sunete, culori, forme și texturi vizuale. Aceste instrumente sporesc imaginația, mai ales în activitățile de artă digitală, unde preșcolarii pot desena, colora și combina elemente vizuale pentru a crea opere proprii.

Un alt aspect esențial al platformei Montessori Digital este faptul că aceasta permite colaborarea online sau față în față între copii. De exemplu, prin activități de tip „proiect digital”, copiii pot lucra în echipe pentru a construi orașe virtuale, povești ilustrate sau jocuri simple. Acest lucru îi ajută să învețe să inoveze împreună cu ceilalți și să își exprime ideile în mod creativ.

Exemple practice de utilizare a platformei Montessori Digital

Ateliere digitale de creație: Educatorii pot organiza ateliere digitale unde copiii pictează pe un ecran tactil, folosind palete de culori și forme predefinite din platformă. Aceste sesiuni le oferă libertatea de a-și exprima imaginația fără constrângerea uneltelor tradiționale.

Proiecte tematice: Platforma permite integrarea temelor săptămânale. De exemplu, pentru o temă despre natură, copiii pot folosi aplicațiile pentru a crea păduri virtuale, animale imaginate sau ecosisteme.

Crearea poveștilor digitale: Preșcolarii pot folosi imagini și șabloane oferite de platformă pentru a construi propriile povești ilustrate. Acest tip de activitate dezvoltă atât creativitatea, cât și abilitățile narative.

Integrarea acestei platforme nu doar că stimulează creativitatea, ci promovează și autonomia copilului, încrederea în sine și inițiativa. Prin oportunitatea de a experimenta cu diferite materiale și resurse digitale, copiii nu doar că învață să creeze, ci și să analizeze, să exploreze și să găsească soluții inovatoare.

În concluzie, integrarea platformelor e-learning în activitatea didactică reprezintă o oportunitate valoroasă pentru dezvoltarea creativității preșcolarilor. Prin combinarea tehnologiei cu metodele educaționale tradiționale, educatorii pot crea un mediu propice pentru explorarea liberă, dezvoltarea personală și pregătirea pentru provocările viitorului. Totuși, este esențial ca utilizarea acestor tehnologii să fie bine planificată și echilibrată, astfel încât să sprijine și să îmbogățească experiența învățării.

Bibliografie

1. Barbu, N.-L. (2024). Cercetare asupra impactului utilizării tehnologiei în dezvoltarea competențelor cognitive la preșcolari. EDICT.
2. Ghercă, M. (2021). Modalități de integrare a mijloacelor digitale în procesul instructiv-educativ din grădiniță.
3. Stoica, A. L. (2022). Beneficiile utilizării platformelor e-learning în predare-învățare. Editura Școala Vremii.
4. <https://edict.ro/utilizarea-resurselor-digitale-in-invatamantul-prescolar/>
5. <https://edict.ro/cercetare-asupra-impactului-utilizarii-tehnologiei-in-dezvoltarea-competentelor-cognitive-la-prescolari-studiu/>
6. <https://ccdar.ro/wp-content/uploads/2022/03/BENEFICIILE-UTILIZARII-PLATFORMELOR-E-LEARNING-IN-PREDARE-INVATARE.pdf>
7. <https://studylib.net/doc/26157002/3.-modalit%C4%83%C8%9Bi-de-integrare-a-mijloacelor-digitale-%C3%AEn-proc>
8. <https://montessori-nw.org/about-montessori-education#:~:text=Montessori%20is%20a%20method%20of,activities%20to%20guide%20the%20process.>